



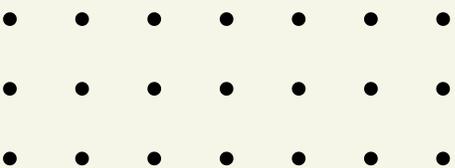
วารสารครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

Journal of Education and Human Development
Chaiyaphum Rajabhat University

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2568
Volume 1 Number 2 July- December 2025

ISSN: 3088-1714 (Online)

พิมพ์เผยแพร่เมื่อวันที่ 29 ธันวาคม 2568



วารสารครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
Journal of Education and Human Development
Chaiyaphum Rajabhat University

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 เดือน กรกฎาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2568

วัตถุประสงค์

วารสารครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ มีนโยบายในการส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานวิชาการ และงานวิจัยที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาการ และเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชิงวิชาการ โดยครอบคลุมด้านครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ การศึกษา ภาษา วรรณกรรม และสหวิทยาการ

กำหนดการเผยแพร่

ตีพิมพ์ปีละ 2 ฉบับ ออกราย 6 เดือน

ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน

ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.सानนท์ ด่านภักดี

อธิการบดี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราภรณ์ จันทร์เขียน

รองอธิการบดี

รองศาสตราจารย์ ดร.สุนันท์ สีพาย

รองอธิการบดี

รองศาสตราจารย์ ดร.สุนทร ปัญญาพงษ์

ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการฯ

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทิดศักดิ์ สุพันธ์

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.จักษิ ศรีจารุเมธีญาณ

กองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนะ ปัญญาภา

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

รองศาสตราจารย์ ดร.จำลอง วงษ์ประเสริฐ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล สุวรรณน้อย

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมประสงค์ เสนารัตน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล แสงพรหม

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญแข ภูผายาง

มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

สำนักงานกองบรรณาธิการ

คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
เลขที่ 167 หมู่ที่ 2 ตำบลนาฝาย อำเภอเมืองชัยภูมิ จังหวัดชัยภูมิ 36000
โทรศัพท์ 044-815-111 ต่อ 6700

ฝ่ายจัดการวารสารและประสานงาน

นางสาวธารทิพย์ ฤทธิจรรย์ นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

ISSN: 3088-1714 (Online)

พิมพ์เผยแพร่เมื่อวันที่ 29 ธันวาคม 2568

บทบรรณาธิการ

วารสารครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ได้ให้ความสำคัญกับคุณภาพของบทความวิจัย และบทความทางวิชาการที่จะนำมาลงตีพิมพ์ในแต่ละฉบับซึ่งจะต้องผ่านการตรวจสอบทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Reviewers) เรื่องละ 3 ท่าน ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเฉพาะด้านในสาขาวิทยาการด้านครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ การศึกษา ภาษา วรรณกรรม และสหวิทยาการ นอกจากนี้ ท่านเหล่านี้ยังได้สละเวลาอันมีค่าเพื่อช่วยอ่านและพิจารณาต้นฉบับ พร้อมทั้งให้คำแนะนำที่มีประโยชน์ต่อการดำเนินการจัดทำวารสารเป็นอย่างดี กองบรรณาธิการขอกราบขอพระคุณมา ณ โอกาสนี้

สำหรับวารสารครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ประจำปีที่ 1 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2568) ประกอบด้วยบทความ จำนวน 6 บทความ ซึ่งเป็นบทความวิจัย จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1) โปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญตามมาตรการ 6Q (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อดลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 2) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการสาระเศรษฐศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 3) ผลของการจัดการเรียนรู้แบบบนลงล่างต่อความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในสถานศึกษาเอกชน จังหวัดชัยภูมิ 4) การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟน เรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ 5) รูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษา ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม บทความวิชาการ จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ การพัฒนาทักษะใหม่ (Re-skills) และการยกระดับทักษะเดิม (Up-skills) สำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในยุค AI: แนวทางและการปฏิบัติ

ทางวารสารฯ ยินดีต้อนรับนักวิชาการ นิสิต และนักศึกษา ที่ต้องการนำเสนอผลงานทางวิชาการ ไม่ว่าจะเป็นบทความวิจัย บทความวิชาการ หรือบทวิจารณ์หนังสือ ขอให้ศึกษารูปแบบการเขียนจากทำยวารสารแต่ละฉบับ ซึ่งสามารถส่งในระบบออนไลน์ได้ที่ https://so13.tci-thaijo.org/index.php/j_EDU กองบรรณาธิการยินดี และพร้อมรับต้นฉบับเป็นอย่างมาก

ในสุดท้ายนี้ กองบรรณาธิการขอขอบพระคุณท่านผู้อ่านทุกท่านที่ได้ให้คำติชมและให้คำแนะนำเพื่อการปรับปรุงการดำเนินการจัดทำวารสารมาโดยตลอด โดยกองบรรณาธิการได้ให้ความสำคัญและมุ่งเน้นกับการพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพของวารสารให้ดียิ่งขึ้นไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทิดศักดิ์ สุพันธ์

บรรณาธิการ

บทความวิจัย

โปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญตาม
 มาตรการ 6Q (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network,
 Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
 ประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2

A whole-school development program driven primarily from within,
 based on the 6Q strategies (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network,
 Q-Classroom) at Ban Oatalingchan School, under the Surin Primary
 Educational Service Area Office 2

บรรจบ เทตะรัตน์ และดุสิต วิพรรณณะ

Banjob Thetarat Ana Dusit Vipanna.....1

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ
 สาระเศรษฐศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 5

The Development Of Learning Achievement On The Learning Unit
 “Factors Of Production Of Goods And Services”, Economics Strand,
 Using Game-Based Learning For Fifth-Grade Students

เจตนิพัทธ์ ช่วยอุปการ และ กรรณวิษณ์ ช่วยอุปการ

Jetnipat Chuai-Uppakarn And Kannawish Chuai-Uppakarn.....14

ผลของการจัดการเรียนรู้แบบบนลงล่างต่อความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในสถานศึกษาเอกชน จังหวัดชัยภูมิ

The Effect of the Top-Down Listening Technique on English Listening
 Proficiency: A Quasi-Experimental Study of Third-Grade Students in a
 Private Primary School in Chaiyaphum, Thailand

ภิญญาดา ชำนาญ, ชิดชนก มีนาสันติรักษ์ และศาสตรา มาพร

Phinyada Chamnan, Chidchanok Meenasantirak

And Sattra Maporn.....26

บทความวิจัย (ต่อ)

การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟน
 เรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา
 มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

The development of an application promoting English language learning
 on smartphones focusing on business communication in tourism
 and services for students at Chaiyaphum Rajabhat University

Elmira M. Ocampo และ สำราญ วานนท์

Elmira M. Ocampo and Samran Wanon.....40

รูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษา ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
 การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม

Safety Management Model of Educational Institutions under The
 Secondary Educational Service Area Office Samut Sakhon Samut
 Songkhram

เดชา ปาณะศรี

Decha Panasee.....54

บทความวิชาการ

การพัฒนาทักษะใหม่ (Re-skills) และการยกระดับทักษะเดิม (Up-skills)
 สำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในยุค AI: แนวทางและการปฏิบัติ

Re-skilling and Up-skilling Educational Administrators in the AI Era:

รัตน์ันต์ สมพงษ์, สุนทรี วรรณไพเราะ

Rattanun Sompong, Suntaree Wannapiro68

หลักเกณฑ์และคำแนะนำสำหรับผู้นิพนธ์บทความ.....81

โปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ
ตามมาตรการ 6Q (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom)
ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2
A whole-school development program driven primarily from within,
based on the 6Q strategies (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network,
Q-Classroom) at Ban Oatalingchan School, under the Surin Primary
Educational Service Area Office 2

¹บรรจบ เทตรัตน์ และ ²ดุสิต วิพรรณะ
¹Banjob Thetarat Ana ²Dusit Vipanna

¹โรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2
²มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชัยภูมิ

¹Ban Oatalingchan School, Surin Primary Educational Service Area Office 2, Thailand.

²Thailand National Sports University, Chaiyaphum Campus, Thailand.

¹E-mail: ban-oa@hotmail.com, ²E-mail: dusitgood@gmail.com

Received 25/11/2025 | Revised 24/12/2025 | Accepted 24/12/2025

บทความวิจัย (Research Article)

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและทดสอบความมีประสิทธิภาพของโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ด้วยระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา และประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมจากการทดลองในภาคสนามด้วยรูปแบบการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้นแบบหนึ่งกลุ่ม กลุ่มเป้าหมายคือครูผู้สอน จำนวน 16 คน นักเรียนที่เกี่ยวข้อง จำนวน 92 คน และถอดบทเรียนหลังการทดลอง

ผลการวิจัย พบว่า ได้โปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียน บ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ที่มีประสิทธิผล ซึ่งโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนประกอบด้วย 2 โครงการ คือ โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง มีคู่มือประกอบ 6 ชุดการเรียนรู้ คือ 1) การกำหนดเป้าหมายอย่างมีคุณภาพ (Q-Goal) 2) การกำหนดผู้รู้ผู้แนะนำที่มีคุณภาพ (Q-Coach) 3) ระบบเก็บข้อมูลสารสนเทศที่มีคุณภาพ (Q-Info) 4) กระบวนการชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพอย่างมีคุณภาพ (Q-PLC) 5) การสร้างเครือข่ายทั้งในและนอกโรงเรียนอย่างมีคุณภาพ (Q-Network) และ 6) การออกแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่มีคุณภาพ (Q-Classroom) ส่วนโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom มี 1 ชุดการเรียนรู้ คือ

Active Learning ด้วยโครงการนวัตกรรมชุมชน หลังการทดลองภาคสนาม ได้ทำการประเมินประสิทธิผล โปรแกรมการพัฒนาโรงเรียน พบว่า บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ตามโปรแกรมการพัฒนาโรงเรียน เฉลี่ยรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เฉลี่ยรวม มั่นใจว่าตนเอง มีความรู้ ทักษะ หรือคุณลักษณะเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ในระดับ มาก นอกจากนั้นการถอดบทเรียน โครงการที่ 1 ทำให้เกิดประโยชน์ทั้งการบริหารโรงเรียน ครู และนักเรียน มีความเป็นไปได้เหมาะสมคุ้มค่า กับเวลาและงบประมาณ ถูกต้องและน่าเชื่อถือ ส่วนการถอดบทเรียนโครงการที่ 2 โครงการมีความชัดเจน ในวัตถุประสงค์ ลักษณะ ขั้นตอนการดำเนินงาน และการติดตามประเมินผล

คำสำคัญ: โปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ; มาตรการ 6Q (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom)

Abstract

The objectives of this study were to develop and examine the effectiveness of a whole-school development program driven primarily from within, based on the 6Q strategies (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) at Ban Oatalingchan School, under the Surin Primary Educational Service Area Office 2. The research employed a research and development (R&D) methodology, and the program's effectiveness was evaluated through a preliminary one-group experimental design conducted in a field trial. The target groups consisted of 16 teachers, 92 students involved in the program, and post-implementation lesson-learned reflections.

The research findings revealed that the developed whole-school improvement program, driven from within and aligned with the 6Q strategies (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom), was effective. The program comprised two projects. The first project focused on teacher and school development for continuous improvement in educational quality and was accompanied by six instructional manuals: (1) Quality Goal Setting (Q-Goal), (2) Identifying Quality Coaches (Q-Coach), (3) Establishing a Quality Information System (Q-Info), (4) Implementing a Quality Professional Learning Community Process (Q-PLC), (5) Building Quality Internal and External Networks (Q-Network), and (6) Designing Quality Classroom Learning (Q-Classroom). The second project aimed at developing students' thinking processes through Q-Classroom activities and included one learning module: Active Learning through Community Innovation Projects. Following the field trial, the effectiveness of the school development program was evaluated. The overall learning environment created by the program was rated at a high level. Students' learning behaviors, on average, also indicated a high level of confidence in possessing the knowledge, skills, or attributes stated in the learning objectives. Moreover, the lesson-learned reflection for Project 1 indicated that the program provided benefits for school management, teachers, and students, and was feasible, worthwhile in terms of time and budget, accurate, and reliable. For Project 2, the lesson-learned reflection demonstrated

that the project had clear objectives, characteristics, operational procedures, and monitoring and evaluation processes.

Keywords: Whole-School Development Program; Strategy of 6Q (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom)

บทนำ

การเตรียมการศึกษาไทยเพื่อก้าวเข้าสู่ไทยแลนด์ 4.0 มีปัจจัยหลายอย่างที่ต้องคำนึงถึงโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรายังมีคนอีกจำนวนมากที่อยู่ในระบบ 1.0, 2.0, 3.0 ดังนั้น การจะเปลี่ยนแปลงต้องเป็นการก้าวทีละก้าวจึงจะเกิดความยั่งยืนได้ในส่วนของการเตรียมการศึกษาจะต้องมีการวางแผนอย่างเป็นขั้นเป็นตอน จัดหลักสูตรให้ครอบคลุมคนทุกกลุ่ม พร้อมทั้งปรับปรุงตำราให้สอดคล้องกับหลักสูตรที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งในความเป็นจริงต้องยอมรับว่ามีการเปลี่ยนหลักสูตรบ้างแล้ว แต่ไม่ได้เปลี่ยนตำราตามไปด้วย อีกทั้งยังมีครูผู้สอนเพียง 2% เท่านั้น ที่มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรว่าเป็นอย่างไร นอกจากนี้ต้องเปลี่ยนระบบการประเมินเพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตร โดยเฉพาะการคิดเป็นวิเคราะห์เป็นตามทักษะในศตวรรษที่ 21 กลไกที่สำคัญในการเปลี่ยนถ่ายการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 กระทบสู่ไทยแลนด์ 4.0 ตัวแปรที่สำคัญคือผู้บริหารสถานศึกษา (ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์, 2559)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ได้ให้ความสำคัญกับการกระจายอำนาจการศึกษาให้โรงเรียนในสังกัดซึ่งมีทั้งโรงเรียนที่จัดการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัย ระดับประถมศึกษา ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในบางโรงเรียนที่มีความพร้อมที่เรียกว่าโรงเรียนขยายโอกาส โดยได้กระจายอำนาจการบริหารและการจัดการศึกษา ทั้งด้านวิชาการ งบประมาณ การบริหารงานบุคคล ให้กับโรงเรียนและโรงเรียนสามารถบริหารจัดการสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามการบริหารสถานศึกษาที่จะทำให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลมีหลากหลายวิธีการบริหารไม่เฉพาะเจาะจงในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบทต่าง ๆ ในสถานศึกษา อาทิ ขนาดของสถานศึกษา จำนวนนักเรียน จำนวนครูและบุคลากรทางการศึกษา งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ที่เอื้อต่อการบริหารและการจัดการเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมรอบสถานศึกษา ตลอดจนชุมชนหรือหน่วยงานทั้งรัฐและเอกชน องค์ประกอบเหล่านี้ล้วนมีส่วนทำให้การบริหารสถานศึกษาบรรลุตามพันธกิจได้

สำหรับโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 ได้บริหารสถานศึกษาที่มุ่งเน้นให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลด้วยการบริหารจากภายในเป็นสำคัญ โดยโรงเรียนเป็นศูนย์กลางการบริหารจัดการโดยตรง เป็นแนวคิดที่มุ่งให้โรงเรียนมีอิสระและมีความคล่องตัวในการบริหารงานด้านวิชาการ ด้านการเงิน ด้านการบริหารงานบุคคล และด้านการบริหารทั่วไป เปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และให้มีการบริหารในรูปคณะกรรมการของโรงเรียน โดยมีความเชื่อว่าการตัดสินใจที่ดีที่สุดเกิดจากการตัดสินใจของคณะบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดและมีส่วนเกี่ยวข้องกับนักเรียนมากที่สุด

บริบทของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 16 กรกฎาคม 2497 หมู่ที่ 7 ตำบลสระซูด อำเภอชุมพลบุรี จังหวัดสุรินทร์ มีพื้นที่ 7 ไร่ 2 งาน 25 ตารางวา เปิดสอนตั้งแต่ระดับอนุบาล 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิสัยทัศน์ของโรงเรียน คือ “โรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชันเป็นโรงเรียนนำอยู่ เน้นการอ้อมพร้อมพัฒนาทุกระบบ ครบมาตรฐาน ประสานชุมชน เข้มข้นเทคโนโลยี ชีวิตพอเพียง” ปีการศึกษา 2567 มีจำนวน ครูและบุคลากรทางการศึกษารวมทั้งสายสนับสนุน จำนวน 16 คน มีนักเรียน ทั้งสิ้น จำนวน 220

คน โรงเรียนตั้งอยู่ใจกลางหมู่บ้าน มีแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนที่เป็นอาคารเรียน ห้องสมุด สนามกีฬา แปลงเกษตร แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน ได้แก่ ปรากฏชาวบ้าน วัดอัมพวัน โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล ร้านเย็บผ้าจักรอุตสาหกรรม ไร่นาสวนผสม แปลงเกษตรปลูกผักสวนครัว บ่อกบ บ่อปลา ฟาร์มเลี้ยงหมู ระบบนิเวศป่าตามลำน้ำมูล หาดหัวโหล้น แหล่งเรียนรู้เข้าค่ายพักแรม โรงงานทำแป้งขนมจีนและน้ำยาสำเร็จรูปของบริษัทชุมชนพลทรัพย์อุดม จำกัด ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่เทคโนโลยีเกษตรอินทรีย์และการบำบัดน้ำเสียจากโรงงาน ตลอดจนการตั้งถาวรโฮมมาร์ทให้กับโรงเรียน นอกจากนี้โรงเรียนยังได้รับทุนสนับสนุนการศึกษาให้กับนักเรียนจากเจ้าอาวาสวัดอัมพวัน ศิษย์เก่า ผู้นำชุมชน ผู้ปกครองนักเรียน และเทศบาลตำบลสระซุดอย่างต่อเนื่อง ด้วยสภาพแวดล้อมชุมชนรอบโรงเรียนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม และค่อนข้างยากจน บางส่วนนักเรียนจำเป็นต้องอพยพตามผู้ปกครองไปทำงานต่างถิ่นทำให้ขาดโอกาสในการเรียนหนังสือ เมื่อโรงเรียนมีนโยบายเรียนฟรี 15 ปี อย่างมีคุณภาพ ทำให้นักเรียนในเขตบริการได้รับโอกาสทางการศึกษาทุกคน

จากผลการประเมินคุณภาพภายนอกของสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) หรือ สมศ. ภายใต้สถานการณ์ COVID-19 พ.ศ. 2564 ซึ่งเป็นการประเมินระยะที่ 1 การประเมิน SAR พบว่า มีผลการประเมินในระดับดี เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยเฉพาะมาตรฐานที่ 2 กระบวนการบริหารและการจัดการ มีข้อเสนอแนะจากการประเมินระบุว่า สถานศึกษาควรมีการระบุข้อมูลในรายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (SAR) เพิ่มเติมตามจุดเน้นสถานศึกษา มีระบบบริหารที่เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและการจัดประสบการณ์ของเด็ก สถานศึกษาควรนำเสนอวิธีการในการพัฒนาให้ได้คุณภาพการบริหารและการจัดการสถานศึกษาให้มีคุณภาพสูงขึ้น (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2564) ทั้งนี้ การดำเนินการบริหารโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชันให้บรรลุตามวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าประสงค์จึงได้กำหนดกลยุทธ์การบริหารโรงเรียน ประกอบด้วย 1) พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาตามหลักสูตรและส่งเสริมความสามารถทางเทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ มีจุดเน้นพิเศษ ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 3 ต่อปี นอกจากนี้ที่นักเรียนปฐมวัย มีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา มีทักษะชีวิตเหมาะสมตามวัยและมีจิตสาธารณะ รวมทั้งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีเป้าหมายชีวิต มีความพร้อมที่จะศึกษาต่อมีทักษะชีวิต และมีจิตสาธารณะ 2) ปลูกฝังผู้เรียนให้มีคุณธรรม สำนึกในความเป็นไทย และวิถีชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 3) จัดการศึกษาให้ทั่วถึง ครอบคลุม ผู้เรียนได้รับโอกาสในการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ 4) พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาทั้งระบบ ให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพ และ 5) พัฒนาประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษา ตามแนวทางการกระจายอำนาจทางการศึกษา หลักธรรมาภิบาล เน้นการมีส่วนร่วมทุกภาคส่วนและความร่วมมือกับชุมชนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษา โดยมีจุดเน้น คือ สถานศึกษามีกิจกรรมสู่ความเป็นเลิศอย่างน้อย 1 กิจกรรมในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ (โรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน, 2567)

อย่างไรก็ตามหากจะทำให้การนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนให้บรรลุตามวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายของโรงเรียน จึงทำการวิจัยพัฒนาโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญตามมาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน โดยความหมายของ 6Q คือ 6 คุณภาพ (Quality) ประกอบด้วยการกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน (Q-Goal) อาจมีมากกว่า 1 ข้อ ที่ระบุเป้าหมายผลลัพธ์การ

เรียนรู้ของนักเรียน (Learning Outcome) ทั้งด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะ (Affective) โดยมีผู้รู้ที่แนะนำ (Q-Coach) ที่เป็นหน่วยงานหรือบุคคลภายนอกซึ่งมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี ให้การสนับสนุนงบประมาณกองทุนเสมอภาคทางการศึกษา หรือ กสศ. โดยเป็นผู้ช่วยหนุนเสริมจุดประกายริเริ่ม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับครูและโรงเรียน รวมทั้งระบบเก็บข้อมูลสารสนเทศ (Q-Info) ที่มีสื่อนวัตกรรมเพื่อชุมชน นวัตกรรมใหม่ ๆ เป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามแนว OECD 6 ขั้นตอน ในการออกแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียน (Q-Classroom) โดยใช้โครงงาน นวัตกรรมเพื่อชุมชนตามขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การประเมินทักษะการคิดของนักเรียน 2) การคิด ประเด็นการเรียนรู้จากแรงบันดาลใจ 3) ร่วมมือกันเขียนแผนผังการจัดการเรียนรู้ 4) จัดการเรียนรู้ 5) ผู้เรียนประเมินตนเอง 6) เน้นย้ำซ้ำทวนชวนคิดต่อยอด โดยครูสามารถใช้กระบวนการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ ร่วมมือกันแบบชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Q-PLC) ตลอดจนการสร้างเครือข่ายทั้งในและนอก โรงเรียน (Q-Network) ทำให้ครูและโรงเรียนสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยให้การยกระดับพัฒนา คุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน รวมทั้งการพัฒนาให้โรงเรียนมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล มากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตาม มาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อ ต.ลิ่งชั้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ที่ประกอบด้วยโครงการและรายละเอียด ของโครงการ รวมทั้งคู่มือประกอบโครงการแต่ละโครงการ
2. เพื่อประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมและหาข้อบกพร่องในการแก้ไขจากผลการทดลองใน ภาคสนามของโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อ ต.ลิ่งชั้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2

สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยและพัฒนานี้ได้รับการพัฒนาจากการศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎีรวมทั้ง ผลการวิจัย มีการนำไปตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายขั้นตอน ดังนั้น การวิจัยและ พัฒนาโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อ ต.ลิ่งชั้น สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ในครั้งนี้ จึงตั้งสมมติฐานเพื่อคาดคะเนผลการวิจัยโปรแกรม ที่พัฒนาขึ้นในทิศทางเดียวกันกับผลงานวิจัยว่า โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นจะมีคุณภาพที่สามารถนำไปเผยแพร่ หลังการทดลองได้

กรอบแนวคิดในกระบวนการวิจัยและพัฒนา

กระบวนการที่สำคัญของการวิจัยและพัฒนา ประกอบด้วยการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ นวัตกรรม สร้างต้นฉบับนวัตกรรม ตรวจสอบประสิทธิผลและปรับปรุงต้นฉบับหลาย ๆ ครั้ง การทดลองใช้ ในกลุ่มตัวอย่างขั้นตอนสุดท้าย การสรุปและการเผยแพร่ในการทดลองดำเนินการในรูปกิจกรรมของ โครงการ เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เกี่ยวข้อง และโครงการทดลองใช้นวัตกรรม เพื่อเกิดการพัฒนาค้น ให้คนมีความรู้และทักษะเพียงพอ ที่จะนำนวัตกรรมไปพัฒนางานและหน่วยงาน แล้วประเมินผลการ

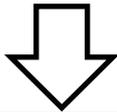
เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งในคนในงานและหน่วยงาน โดยผู้วิจัยสามารถปรับปรุงกระบวนการให้มี ความ สอดคล้องและเหมาะสมกับนวัตกรรมที่จะผลิต

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้นำแนวคิดหลักการวิจัยและพัฒนาโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการ ขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ประกอบด้วยโครงการ 2 โครงการ ได้แก่ 1) โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา อย่างต่อเนื่อง มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของครูผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ และ 2) โครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาและส่งเสริมการนำความรู้และทักษะผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q ไป ใช้ในการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom

ระเบียบวิธีวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย รายละเอียดตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

| | |
|--|---|
|  | โปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 |
| ขั้นตอนที่ 1 | การตรวจสอบกรอบแนวคิดเพื่อการวิจัยและการปรับปรุงแก้ไข |
| ขั้นตอนที่ 2 | การจัดทำคู่มือประกอบโปรแกรม ใน 2 โครงการ 1) โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง 2) โครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom |
| ขั้นตอนที่ 3 | การตรวจสอบคุณภาพคู่มือประกอบโปรแกรมและการปรับปรุงแก้ไข 1) การตรวจสอบภาคสนามเบื้องต้นและการปรับปรุงแก้ไข 2) การตรวจสอบภาคสนามครั้งสำคัญและการปรับปรุงแก้ไข |
| ขั้นตอนที่ 4 | การสร้างเครื่องมือเพื่อการทดลองโปรแกรมในภาคสนาม 2 โครงการ คือ 1) เครื่องมือประกอบพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง 2) เครื่องมือประกอบโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom |
| ขั้นตอนที่ 5 | การทดลองโปรแกรมในภาคสนาม 1) โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง 2) โครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom สรุปผลการทดลอง และปรับปรุงแก้ไขโปรแกรมในโครงการทั้งสอง |
| ขั้นตอนที่ 6 | การเขียนรายงานการวิจัย การเผยแพร่ผลงานวิจัย |

ผลการวิจัย

จากผลการดำเนินการวิจัย สามารถสรุปผลการวิจัยในประเด็นสำคัญดังนี้

1.1 ผลการตรวจสอบกรอบแนวคิดเพื่อการวิจัยและการปรับปรุงแก้ไข โดยด้านเนื้อหา ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นด้วยกับองค์ประกอบของเนื้อหาทั้ง 6 ด้าน ประกอบด้วย 1) การกำหนดเป้าหมายอย่างมี คุณภาพ (Q-Goal) 2) การกำหนดผู้รู้ผู้แนะนำที่มีคุณภาพ (Q-Coach) 3) ระบบเก็บข้อมูลสารสนเทศที่มี คุณภาพ (Q-Info) 4) กระบวนการชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพอย่างมีคุณภาพ (Q-PLC) 5) การสร้าง

เครือข่ายทั้งในและนอกโรงเรียนอย่างมีคุณภาพ (Q-Network) และ 6) การออกแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่มีคุณภาพ (Q-Classroom) นับว่า มีความเหมาะสมโดยเห็นสอดคล้องกันว่า เอกสารประกอบโครงการมีเนื้อหาครอบคลุมในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q เนื้อหาในรูปแบบมีความสมบูรณ์กระชับ มีภาพประกอบน่าสนใจต่อการศึกษา มีการออกแบบรูปแบบและวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ เอกสารประกอบโครงการมีเนื้อหาครอบคลุมในการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom คือ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน

1.2 ผลการจัดทำคู่มือประกอบโปรแกรมใน 2 โครงการ ได้แก่ คู่มือประกอบโครงการที่ 1 ชื่อโครงการ : โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ประกอบด้วย ชุดการเรียนรู้ จำนวน 6 ชุด ได้แก่ 1) การกำหนดเป้าหมายอย่างมีคุณภาพ (Q-Goal) 2) การกำหนดผู้รู้ผู้แนะนำที่มีคุณภาพ (Q-Coach) 3) ระบบเก็บข้อมูลสารสนเทศที่มีคุณภาพ (Q-Info) 4) กระบวนการชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพอย่างมีคุณภาพ (Q-PLC) 5) การสร้างเครือข่ายทั้งในและนอกโรงเรียนอย่างมีคุณภาพ (Q-Network) และ 6) การออกแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่มีคุณภาพ (Q-Classroom) โดยแต่ละชุดมีรายละเอียดเกี่ยวกับหลักการ องค์ประกอบของคู่มือมี ปก วัสดุประสงค์ คำชี้แจง เนื้อหาความรู้ของ 6Q แบบประเมินผลตนเอง และเอกสารอ้างอิง ในส่วน คู่มือประกอบโครงการที่ 2 ชื่อโครงการ : โครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom มี 1 ชุดการเรียนรู้ คือ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน มีรายละเอียด คือ หลักการ องค์ประกอบของคู่มือชุดการเรียนรู้มี ปก วัสดุประสงค์ คำชี้แจง เนื้อหาความรู้ของ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน แบบประเมินผลตนเอง และเอกสารอ้างอิง

1.3 ผลการตรวจสอบคุณภาพคู่มือประกอบโปรแกรมและการปรับปรุงแก้ไข แบ่งออกเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 เป็นการตรวจสอบเพื่อการปรับปรุงแก้ไขเบื้องต้น ระยะที่ 2 เป็นการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขครั้งสำคัญ โดยการอภิปรายกลุ่ม พบว่า หลักการของคู่มือคำนึงถึงความถูกต้องและการนำไปใช้ประโยชน์ สามารถวัดผลได้ ส่วนองค์ประกอบสามารถมีแหล่งค้นคว้าเพิ่มเติม ปก และรูปภาพต่าง ๆ สื่อถึงหัวข้อเรื่องและผู้ที่ใช้งาน ตัวหนังสือมีความเหมาะสม ในด้านเนื้อหามีการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับ 6Q อย่างละเอียดและสรุปเพื่อนำมาเขียนในคู่มือโดยแยกออกเป็นแต่ละ Q หรือแต่ละชุด เพื่อง่ายต่อการศึกษาทำความเข้าใจด้วยตนเอง

1.4 ผลการสร้างเครื่องมือเพื่อการทดลองโปรแกรมในภาคสนาม รายละเอียดตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงรายละเอียดการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือเพื่อการทดลองโปรแกรมในภาคสนาม

| เครื่องมือ | การตรวจสอบคุณภาพ | | | | | ระดับคุณภาพ |
|---|------------------|----------|-----------|-----------|-----------------|------------------|
| | IOC | α | p | r | ผู้เชี่ยวชาญ | |
| แบบประเมินปฏิภยกรรมและบันทึกการถอดบทเรียนที่มีต่อโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง | > 0.60 | 0.84 | - | - | สอดคล้องเหมาะสม | มีคุณภาพตามเกณฑ์ |
| แบบทดสอบความรู้ในการพัฒนาครูตามมาตรการ 6Q | - | 0.85 | 0.48-0.77 | 0.27-0.60 | - | มีคุณภาพตามเกณฑ์ |

| | | | | | | |
|--|-----------|------|---|---|-----------------|------------------|
| แบบประเมินปฏิกริยาและบันทึกการถอดบทเรียนต่อโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom | > 0.60 | 0.86 | - | - | สอดคล้องเหมาะสม | มีคุณภาพตามเกณฑ์ |
| แบบประเมินการนำความรู้สู่การปฏิบัติโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom | > 0.60 | 0.88 | - | - | สอดคล้องเหมาะสม | มีคุณภาพตามเกณฑ์ |
| แบบประเมินบรรยากาศการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q | > 0.60 | 0.86 | - | - | สอดคล้องเหมาะสม | มีคุณภาพตามเกณฑ์ |
| แบบประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน | > 0.60 | 0.84 | - | - | สอดคล้องเหมาะสม | มีคุณภาพตามเกณฑ์ |

1.5 ผลการทดลองในภาคสนาม ผลการวิจัยดังนี้

1) ผลการประเมินปฏิกริยาและบันทึกการถอดบทเรียนที่มีต่อโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่องของครูผู้เข้าร่วมโครงการ (โครงการที่ 1) หลังเสร็จสิ้นโครงการ พบว่า ปฏิกริยาความพึงพอใจที่มีต่อโครงการพัฒนาครูและโรงเรียน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง เฉลี่ยรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านการดำเนินงาน (การประชุมชี้แจง วางแผนปฏิบัติและการศึกษาสภาพการณ์เบื้องต้น) มีปฏิกริยาความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และด้านการพัฒนาความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย (การฝึกอบรมเข้ม การศึกษาด้วยตนเอง การศึกษาเป็นกลุ่ม การสืบค้น ICT อยู่ในระดับ มาก

จากการถอดบทเรียน พบว่า เป็นใช้ประโยชน์ (utility) ต่อการนำไปใช้ในการพัฒนาครูนักเรียน และโรงเรียน ในลักษณะแบบองค์รวม ความเป็นไปได้ (feasibility) และความคุ้มค่ากับเวลาและงบประมาณการดำเนินโครงการ ความเหมาะสม (propriety) สำหรับการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนซึ่งการสร้างความเข้าใจของครูผู้สอนกับ Q-PLC และ Q-Classroom สามารถนำไปจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ และ4) ความถูกต้อง (accuracy) และความน่าเชื่อถือ

2) ผลการทดสอบเกี่ยวกับความรอบรู้ในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ พบว่า มีผู้ที่ผ่านเกณฑ์ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 และคะแนนเฉลี่ยโดยรวมคิดเป็นร้อยละ 83.96 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดเฉลี่ย 80 คะแนน จึงสรุปได้ว่า กลุ่มเป้าหมายแต่ละคนมีความรอบรู้ในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q เพียงพอในการนำความรู้ไปใช้ในการปฏิบัติจริง

3) ผลการประเมินประเมินปฏิกริยาและบันทึกการถอดบทเรียนที่มีต่อโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom ชุด Active Learning ด้วย โครงการงานนวัตกรรมชุมชน (โครงการที่ 2) พบว่า มีปฏิกริยาความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

ผลการถอดบทเรียน พบว่า 1) วัตถุประสงค์การดำเนินงานที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ อย่างชัดเจน โดยกำหนดออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความรู้ ด้านทักษะ/กระบวนการ และด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งแต่ละวัตถุประสงค์สามารถที่จะนำไป

ปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้และสามารถที่จะวัดผลได้ 2) ลักษณะของการดำเนินงาน เป็นการต่อเนื่องมาจากโครงการแรก โดยเป็นการนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนทุกระดับชั้น ซึ่งผ่านกระบวนการคิดในการทำโครงการนวัตกรรมชุมชน ทั้งนี้ได้คัดเลือกโครงการจำนวน 4 โครงการ เพราะเป็นตัวแทนของแต่ละระดับหรือช่วงชั้นซึ่งเป็นมติการคัดเลือกจากกลุ่มเป้าหมาย 3) ขั้นตอนการดำเนินงานโครงการเป็นเสมือนการทำหน้าที่ปกติในการทำงานของครู กล่าวคือ มีการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งครูให้ความสำคัญกับลักษณะการจัด การเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติหรือลงมือกระทำ 4) การติดตามและประเมินผล มีการจัดทำคำสั่งโรงเรียน เรื่อง การนิเทศ ติดตาม และประเมินผล โดยมีผู้บริหารและหัวหน้ากลุ่มสาระทั้ง 8 กลุ่มสาระ ที่เป็นการนิเทศด้วยกัลยาณมิตร ให้กำลังใจให้การจัดโครงการและจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ นักเรียนมีความสุข สนุกสนานและพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น 5) ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา นักเรียน ควรส่งเสริมสนับสนุน ให้มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในทุกระดับชั้นและทุกรายวิชา ซึ่งนอกจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการนวัตกรรมชุมชนแล้ว ควรเพิ่มเติมในกิจกรรมอื่น ให้เหมาะสมกับพัฒนาการหรือระดับการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละระดับชั้น เพื่อเป็นการสร้างการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตลอดจนสร้างและค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียน

4) ผลการประเมินการนำความรู้สู่การปฏิบัติโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom ชุด Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน พบว่า เฉลี่ยรวม มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับน้อยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การกำหนดเป้าหมายอย่างมีคุณภาพ (Q-Goal) มีระดับการปฏิบัติ อยู่ในระดับน้อยมาก ด้านการปฏิบัติกิจกรรม Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน มีปฏิริยาความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และด้านการนิเทศติดตามพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom มีปฏิริยาความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

5) ผลการประเมินความมีประสิทธิภาพของโปรแกรม ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ตามโปรแกรมการพัฒนาโรงเรียนหลังจากเสร็จสิ้นโครงการทั้ง 2 โครงการ พบว่า เฉลี่ยรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านจากมากไปน้อย พบว่า ด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก และด้านบรรยากาศจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก

6) ผลการประเมินความมีประสิทธิภาพของโปรแกรม ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนตามโปรแกรมการพัฒนาโรงเรียนหลังจากเสร็จสิ้นโครงการทั้ง 2 โครงการ พบว่า อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจ มั่นใจว่าตนเองมีความรู้ ทักษะ หรือคุณลักษณะ เป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ในระดับมาก และด้านพฤติกรรมการเรียน มั่นใจว่าตนเองมีความรู้ ทักษะ หรือคุณลักษณะเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ในระดับมาก นอกจากนั้นผลของคำถามปลายเปิด พบว่า ข้อดีหรือจุดเด่นการทำโครงการนวัตกรรมชุมชน “มีความสุข ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เรียนรู้ด้วยกันกับเพื่อน และคุณครูคอยแนะนำ ได้นำสิ่งที่อยู่ในชุมชนมาเรียนในห้องเรียนและสามารถที่จะนำไปใช้ประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้” อุปสรรคหรือปัญหาการทำโครงการนวัตกรรมชุมชน “การร่วมกันกับเพื่อนเพื่อศึกษาทำความเข้าใจในขั้นตอนของการทำโครงการ รวมทั้งการวางแผนในแต่ละขั้นตอนเพื่อให้ได้เป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์” ความคิดเห็นของนักเรียนในการทำโครงการนวัตกรรมชุมชน (Community Innovation

Project : CIP) โดยภาพรวม “ได้นำสิ่งที่อยู่ในชุมชนมาประดิษฐ์และสร้างมูลค่ามากขึ้น ได้เรียนรู้ร่วมกันกับคุณครูและเพื่อน รวมทั้งได้ฝึกการเรียนรู้หรือการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน”

อภิปรายผล

1. ผลการประเมินบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ตามโปรแกรมการพัฒนาโรงเรียนหลังจากเสร็จสิ้นโครงการทั้ง 2 โครงการ พบว่า ผลการประเมินการปฏิบัติการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยโครงการนวัตกรรมชุมชน เฉลี่ยรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านจากมากไปน้อยพบว่า ด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก และด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่า โปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ได้ผ่านการทดลองในภาคสนามแล้ว เป็นโปรแกรมที่มีประสิทธิผล สามารถนำไปใช้ได้อย่างต่อเนื่อง หรือนำไปเผยแพร่ใช้ได้ ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ที่มีบริบทใกล้เคียงกับโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน เนื่องจากโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เป็นผลจากบรรยากาศการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน ความมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และความมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน เป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงความคิดที่แตกต่างของผู้เรียน เราจะเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้สอนใช้มากที่สุดคือการพูด และนักเรียนเป็นผู้ฟัง แต่การเรียนการสอนในลักษณะนี้จะไม่สามารพัฒนาให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนในห้องเรียนไปปฏิบัติได้ดี ดังนั้นผู้สอนต้องสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทำหน้าที่เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและเกิดเป็นแรงบันดาลใจแห่งการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ ทั้งนี้ผู้สอนจำเป็นต้องหากกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่สามารถดึงดูดใจให้ผู้เรียนเกิดกระบวนกรเรียนรู้ที่น่าสนใจ และเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนไม่จำเป็นที่จะเป็นการจัดกิจกรรมรายบุคคล กิจกรรมคู่ กิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมกลุ่มโครงการร่วมกัน การจัดกิจกรรมควรต้องมีการวางแผน ตั้งวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย จัดกิจกรรมเมื่อไร อย่างไร ที่สำคัญมุ่งความสำเร็จในการจัดกิจกรรมนั้น จะต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์หรือกลวิธีใหม่ ๆ พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยเริ่มจากกลุ่มเล็ก ๆ ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ โดยควรแจ้งวัตถุประสงค์ตั้งวันแรกให้ผู้เรียนทราบชัดเจนและเริ่มกิจกรรมตั้งแต่ต้นเทอม จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้นักเรียนนั่งเป็นคู่หรือ เป็นกลุ่มโดยมีสมาชิกที่มีความสามารถหลากหลาย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อสภาพแวดล้อม คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล วิเคราะห์ปัญหาในการเรียนรู้แล้วนำมาแก้ปัญหาหรือพัฒนา ซึ่งจะส่งผลต่อผู้เรียนให้มีพัฒนาการการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ทันทต่อสภาวะโลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงในหลาย ๆ ด้านอย่างรวดเร็ว (ดุสิต วิพรรณนะ, 2564) ดังนั้นแนวคิดแบบ Active learning เพื่อให้ผู้เรียนรู้จริง ครูต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอน มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ซึ่งต้องเป็นผู้มีความรู้จริง รู้มากมีการวางแผนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ อาจจะใช้วิธีการบอกเป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนคิดวิธีจะทำสิ่งนั้นให้สำเร็จ ผู้สอนเองจำเป็นต้องแสดงออกให้เห็นว่าเต็มใจ ที่จะตอบคำถามหรือใช้วิธีการถามกลับเพื่อกระตุ้นให้คิดต่อ มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนด้วยกันเอง ต้องมีการพัฒนากระบวนการคิดให้กับผู้เรียนไปในระดับสูงขึ้นสร้างเจตคติที่ดีให้กับผู้เรียนต่อวิชาที่เรียนเพื่อให้เกิดแรงจูงใจต่อการเรียนรู้พร้อมทั้งผู้สอนต้องพยายามสร้างนิสัย การเรียนรู้แบบ Active

learning ให้เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอด้วย และผู้สอนจะต้องมีการประเมินการเรียนรู้ตามจริงหรือประเมินในเชิงสร้างสรรค์ สำหรับในการออกแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่มีคุณภาพ แบบ Active Learning โดยใช้โครงงานนวัตกรรมเพื่อชุมชนตามขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การประเมินทักษะการคิดของนักเรียน 2) การคิดประเด็นการเรียนรู้จากแรงบันดาลใจ 3) ร่วมมือกันเขียนแผนผังการจัดการเรียนรู้ 4) จัดการเรียนรู้ 5) ผู้เรียนประเมินตนเอง 6) เน้นย้ำ ชำทวนชวนคิดต่อยอด (จรัล ทองปิยะภูมิ, 2557; ดุสิต วิพรรณนะ, 2564; บัญญัติ ชำนาญกิจ, 2560; โรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน, 2567)

2. จากการถอดบทเรียนหลังการดำเนินโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom ถือเป็นการสะท้อนผลการจัดกิจกรรม Active Learning ด้วย โครงงานนวัตกรรมชุมชน (Community Innovation Project : CIP) จำนวน 4 โครงงาน ได้แก่ โครงงานแปงปั้นหรรษา โครงงาน STEM Food : ข้าวจีแฟนซี โครงงานคนเอาถ่าน สืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น และโครงงานไม้ไผ่คลายนิ้วล็อค ซึ่งมีผลที่เกิดขึ้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์โครงการโดยภาพรวม และแต่ละวัตถุประสงค์สามารถที่จะนำไปปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้และสามารถที่จะวัดผลได้ มีการคัดเลือกโครงงาน จำนวน 4 โครงงาน เพราะเป็นตัวแทนของแต่ละระดับหรือช่วงชั้นซึ่งเป็นมติการคัดเลือกจากกลุ่มเป้าหมาย ลักษณะการดำเนินงานนั้นครูผู้สอนจะเป็นลักษณะผู้ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ เป็นลักษณะโค้ช (Coach) และนักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงานจากโครงงานถือเป็นการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ขั้นตอนการดำเนินโครงการเป็นเสมือนการทำหน้าที่ปกติในการทำงานของครู กล่าวคือ มีการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งครูให้ความสำคัญกับลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติหรือลงมือกระทำ ครูจะเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ สื่อที่จำเป็นในการจัดการเรียนรู้ของแต่ละโครงงานร่วมกับนักเรียน มีการชี้แจงในวัตถุประสงค์ของโครงงาน ระยะเวลาการดำเนินโครงการ ขั้นตอนการดำเนินงานโครงงาน และการติดตามและประเมินผลโครงงาน มีการนิเทศ ติดตามและประเมินผล นอกจากนั้น โรงเรียนยังมีการจัดนิทรรศการพร้อมทั้งนำผลงานนักเรียนเข้าประกวดในระดับเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 โดยได้รับรางวัล Best Practice มาหนึ่งโครงงาน ซึ่งเป็นความภาคภูมิใจของนักเรียนเจ้าของโครงงานและสร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด Q-Classroom ด้วยนวัตกรรมชุมชนประสบความสำเร็จบรรลุตามวัตถุประสงค์โครงการ

อย่างไรก็ตามโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญตามมาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 โดยภาพรวมในการวิจัยและพัฒนานี้ได้รับการพัฒนาจากการศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎี รวมทั้งผลการวิจัย มีการนำไปตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญหลายขั้นตอน พบว่า โปรแกรมที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพสามารถนำไปเผยแพร่หลังการทดลองได้ โดยพิจารณาจากผลการประเมิน 2 ประการ คือ การประเมินบรรยากาศการเรียนการสอน และการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ผลงานวิจัยของนักวิชาการหลายท่านเห็นสอดคล้องกันว่า โลกในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต วิธีการที่เด็ก ๆ สื่อสารกับเพื่อน ๆ การรับรู้และแบ่งปันข้อมูลข่าวสารและการดำเนินชีวิตแตกต่างจากในยุคของพ่อแม่หรือครูเป็นอย่างมาก ไม่เฉพาะเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น แต่รวมถึงการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็วไร้ขีดจำกัด หน้าที่ของผู้ใหญ่คือการเตรียมเด็กเหล่านี้ให้พร้อมสำหรับงานและอาชีพใหม่ ๆ ที่จะเกิดในอนาคตและอาจไม่มีอยู่ในปัจจุบัน เด็ก ๆ จึงต้องได้รับการฝึกฝนทักษะที่จำเป็น เช่น ทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหาการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ความร่วมมือการทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ การ

สื่อสารสนเทศ การเท่าทัน สื่อคอมพิวเตอร์เทคโนโลยี สารสนเทศอาชีพและการเรียนรู้ เป็นต้น เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเป็นพลเมืองในยุคศตวรรษที่ 21 ต่อไป (วิจารณ์ พานิช, 2555; Taylor & Fratto, 2012) การเรียนการสอนในยุคใหม่จึงต้องเปลี่ยนแปลงไป ห้องเรียนธรรมดาถูกเปลี่ยนให้เป็นห้องเรียนที่มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การนำไปใช้หรือเผยแพร่จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่ครบถ้วนของโปรแกรม ตลอดจนข้อเสนอแนะจากการถอดบทเรียน ทั้งการถอดบทเรียนจากโครงการที่ 1 ที่เกี่ยวข้องกับครู และโครงการที่ 2 ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) อาจจะมีการใช้รูปแบบวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ซึ่งทำให้บุคลากรร่วมคิดร่วมทำในการนำมาตรการ 6Q ไปสู่เป้าหมายความสำเร็จได้ทันเวลาหรือไม่ได้ใช้เวลานานจนเกินไป

2) ควรขยายผลเพื่อการวิจัยโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q ไปสู่โรงเรียนที่มีบริบทใกล้เคียงกันซึ่งโรงเรียนบ้านอ้อดลิงชั้น จะเป็นแบบอย่างแนวทางเพื่อให้โรงเรียนที่ทำวิจัยมีการพัฒนาและต่อยอดได้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.). (2564). *Q-info เครื่องมือลดภาระครู เพิ่มคุณภาพผู้เรียน*. จาก www.eef.or.th/donate/
- จรัล ทองปิยะภูมิ. (2557). *หัวใจของการปฏิรูปการศึกษาคาทอลิก การบูรณาการระหว่างวัฒนธรรม. ความเชื่อและชีวิต*. กรุงเทพฯ: จูนพับลิชชิง.
- บัญญัติ ชำนาญกิจ. (2560). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning*. นครสวรรค์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์. (2559). “การศึกษาไทย 4.0,” *การศึกษาไทย 4.0 ในบริบทการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน*. จาก <https://bit.ly/2MAwCHE>
- นันทพงษ์ ส่งอำไพ, ศิริวรรณ ฉัตรมณีรุ่งเจริญ และ ภรทิพย์ สุภัทรชัยวงศ์. (2564). *การพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบด้วยระบบสารสนเทศ Q-Info: การโค้ชและสนับสนุนการทำงานของโรงเรียนในโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา อย่างต่อเนื่อง รุ่นที่ 2 ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต. การประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ครั้งที่ 13 “การบูรณาการสหวิทยาการเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น”*.
- ดุสิต วิพรรณนะ. (2564). *ตำราวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้*. ชัยภูมิ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชัยภูมิ.
- โรงเรียนบ้านอ้อดลิงชั้น. (2567). *แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567*. สุรินทร์: โรงเรียนบ้านอ้อดลิงชั้น.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี- สฤษดิ์วงศ์.
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2564). *รายงานการประเมินคุณภาพภายนอก*

: ผลการประเมิน SAR ภายใต้สถานการณ์ COVID-19 การศึกษาปฐมวัยและระดับการศึกษาขั้น
พื้นฐาน โรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2.
กรุงเทพฯ: สำนักงาน.

Taylor, L. M., and Fratto, J. M. (2012). *Transforming Learning through 21st Century Skill*.
New Jersey.

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ
สาระเศรษฐศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
The Development of Learning Achievement on the Learning Unit “Factors of
Production of Goods and Services”, Economics Strand,
Using Game-Based Learning for Fifth-Grade Students

¹เจตนิพัทธ์ ช่วยอุปการ และ ²กรรณวิชญ์ ช่วยอุปการ

¹Jetnipat Chuai-uppakarn and ²Kannawish Chuai-uppakarn

^{1,2}มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

^{1,2}Chaiyaphum Rajabhat University, Thailand.

¹E-mail: earthrockbass@gmail.com ²E-mail: maikow_9@hotmail.com

Received 17/08/2025 | Revised 21/09/2025 | Accepted 22/09/2025

บทความวิจัย (Research Article)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างศึกษาจากประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.50/83.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 2) นักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน องค์ความรู้จากงานวิจัยนี้จะ เป็นประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากช่วยกระตุ้นความสนใจนักเรียนส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหาดีขึ้น ห้องเรียนมีชีวิตชีวา สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน; เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; เกมเล่นแก้ปัญ

Abstract

This research article aimed to: 1) develop a game-based learning management plan for the "Factors of Goods and Services Production" unit, economics subject, for fifth-grade students to meet the 75/75 efficiency criteria; and 2) compare learning achievement before and after using the game-based learning approach. A pre-experimental research design was employed. The sample group consisted of 5 fifth-grade students from Ban Nong No Noi

School, who were studying in the second semester of the 2024 academic year. The research instruments included: 1) one learning management plan; and 2) a 20-item learning achievement test. Data were analyzed using basic statistics, including percentage, mean, and standard deviation. The research found that: 1) the game-based learning management plan for fifth-grade students had an efficiency of 78.50/83.00, which was higher than the established 75/75 criterion; and 2) students who learned through the game-based learning method showed higher learning achievement after learning than before learning. The knowledge gained from this research will be beneficial for improving learning, as it helps stimulate student interest, promotes better content understanding, leading to a more vibrant classroom environment and can effectively enhance achievement.

Keywords: Game-based Learning; Comparison of Learning Achievement; Taokaenoi Game

บทนำ

การศึกษาถือเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคโลกาภิวัตน์ที่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ มีความสามารถในการปรับตัว เสริมสร้างความรอบคอบ ความรับผิดชอบ มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (ลาวัญญ์ วิทยายุทธนิกุล, 2555) สาระการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจของมนุษย์ มุ่งเน้นการจัดสรรทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ความเข้าใจในหลักเศรษฐศาสตร์จะช่วยให้บุคคลสามารถตัดสินใจได้อย่างเป็นระบบ มีประสิทธิภาพ (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2555)

ในปัจจุบันการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมสติปัญญา พัฒนาทักษะการสังเกต การคิดหาเหตุผล การแก้ปัญหา และการสร้างความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ ช่วยให้ครูประเมินความเข้าใจในความคิดรวบยอดของนักเรียนได้ ช่วยพัฒนาศักยภาพได้อย่างเหมาะสมกับวัย รวมไปถึงการยอมรับกฎกติกาและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างถูกต้อง นอกจากความสนุกสนานแล้ว เกมยังช่วยเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และกระตุ้นการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี โดยที่การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ร่วมกับการเรียนการสอนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สามารถส่งเสริมทักษะกระบวนการทางสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการใช้เกมช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะกระบวนการทางสังคมศึกษาที่ดีขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ฝึกการตัดสินใจ การแก้ปัญหา และส่งเสริมทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์และคุณธรรมต่าง ๆ ดีขึ้น (ลดาวัลย์ แยมครวญ และศุภกฤษฎ์ ภูนิวัฒนากุล, 2560)

อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สาระการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย โดยใช้หนังสือเรียนและการทำแบบฝึกหัดนั้น นักเรียนไม่ค่อยเข้าใจเนื้อหา ไม่สามารถเชื่อมโยงไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1, 8 มกราคม 2568) นักเรียนต้องการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ได้ลงมือปฏิบัติจริง จะช่วยกระตุ้นความสนใจในบทเรียนได้ (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2, 15 มกราคม 2568) และจากการสังเกตการสอนในชั้นเรียน พบว่า

นักเรียนขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ ไม่มีการโต้ตอบกับครู ไม่ให้ความสนใจในสื่อการเรียนรู้ ส่วนใหญ่พูดคุยเล่นกัน ส่งผลให้ไม่เข้าใจเนื้อหา ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วยนี้ลดลง

จากปัญหาการเรียนรู้อย่างกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย โดยแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานที่พัฒนาขึ้น จะเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านเกม "เก้าแก้วน้อย" ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้เป็นขั้นตอน เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา และส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ผู้วิจัยเชื่อมั่นว่าเกมเป็นฐานจะสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน ส่งผลให้เกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมให้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

สมมติฐานการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน

การทบทวนวรรณกรรม

หลักสูตรโรงเรียนบ้านหนองโนน้อย ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2561 จัดทำขึ้นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) โดยเฉพาะในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีขอบเขตเนื้อหาว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลายเพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม สารการเรียนรู้ประกอบด้วย ศาสนา หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ โดยมีมาตรฐานการเรียนรู้ คือ ส 3.1 และ ส 3.2 ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเข้าใจการจัดการและใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงเข้าใจหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและระบบเศรษฐกิจในระดับโลก หลักสูตรนี้มุ่งหวังให้นักเรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ คือ การสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 11 ประการ เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุขในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก

เศรษฐศาสตร์ เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการจัดสรรทรัพยากรเพื่อนำมาสนองความต้องการของมนุษย์ ซึ่งมีไม่จำกัดทั้งในระดับบุคคลครอบครัวและประเทศชาติ โดยให้เกิดประโยชน์และประสิทธิภาพ

สูงสุดเพื่อความอยู่ดีกินดีของมนุษย์ เศรษฐศาสตร์มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อทั้งบุคคล ชุมชน และ ประเทศชาติ ดังนี้ 1) ระดับบุคคล ความรู้ด้านเศรษฐศาสตร์ช่วยให้เป็นผู้บริโภคและผู้ประกอบการที่ดีขึ้น ในฐานะผู้บริโภคสามารถบริหารจัดการรายได้ที่มีจำกัดเพื่อใช้จ่ายและออมได้อย่างคุ้มค่า ในฐานะผู้ผลิต หรือผู้ประกอบการสามารถตัดสินใจทางธุรกิจได้อย่างรอบด้าน ทั้งในเรื่องการผลิต การกำหนดราคา และการจัดสรรต้นทุนเพื่อสร้างกำไรสูงสุด 2) ระดับชุมชนและประเทศ เศรษฐศาสตร์เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ ช่วยให้คนในชุมชนนำทรัพยากรท้องถิ่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และช่วยให้รัฐบาลเข้าใจกลไกทางเศรษฐกิจและปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อกำหนดนโยบายที่เหมาะสม เช่น การจัดเก็บภาษี การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน และการบริหารหนี้สาธารณะ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนและสร้างความอยู่ดีกินดีให้กับประชาชนโดยรวม

การนำหลักสูตรแกนกลางสู่การปฏิบัติในห้องเรียนนั้นต้องผ่านกระบวนการวางแผนอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มต้นจากการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตร ไม่ว่าจะเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้หลักและท้องถิ่น รวมถึงสมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน จากนั้นจึงนำข้อมูลเหล่านี้มาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ย่อย ๆ การเลือกใช้สื่อการสอน และการวัดผลประเมินผล ซึ่งทั้งหมดต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของหลักสูตร บริบทของนักเรียน และทรัพยากรที่มีอยู่ของโรงเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อชีวิตจริงในห้องเรียน

การนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติในห้องเรียนนั้น ครูต้องเริ่มต้นด้วยการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในการแปลงหลักสูตรให้เป็นกระบวนการสอนที่จับต้องได้ แผนการสอนนี้เกิดจากการวิเคราะห์และเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตร ไม่ว่าจะเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และสมรรถนะที่ต้องการพัฒนาในตัวนักเรียน การจัดทำแผนการสอนมีประโยชน์อย่างมากต่อครู เพราะช่วยส่งเสริมให้ครูได้ค้นคว้าหาความรู้และมีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร สภาพของนักเรียน และบริบทของโรงเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ควรมีองค์ประกอบ ได้แก่ 1) มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด 2) ชื่อหน่วยการเรียนรู้ 3) สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด 4) สาระการเรียนรู้ 5) ชิ้นงาน/ภาระงาน/แบบฝึก 6) ประเมินผล 7) กิจกรรมการเรียนรู้ 8) กำหนดเวลา

กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เป็นการนำเกมมาใช้เป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาสติปัญญา และทักษะที่จำเป็นของนักเรียน หลักการของเกมเป็นฐานอิงตามทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิดของ Piaget (1951) มองว่าการเล่นเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาสติปัญญา เกมเหล่านี้ช่วยส่งเสริมทักษะการคิด การสังเกต การให้เหตุผล และการแก้ปัญหา นักเรียนสามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวและเป็นกลุ่ม ตรวจสอบคำตอบได้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดความสนุกสนานและส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง นอกจากนี้เกมเป็นฐานยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยเตรียมความพร้อมให้นักเรียนในหลายด้าน เช่น ทักษะพื้นฐานในการคิดวิเคราะห์ การจำแนก การเปรียบเทียบ และการเชื่อมโยง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้และเป็นพื้นฐานในการทำงานในอนาคต การพัฒนาเกมเป็นฐานต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมาย ความแตกต่างระหว่างบุคคล และความถูกต้องของเนื้อหา รูปแบบของเกมควรมีความหลากหลายเพื่อส่งเสริมความรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ส่วนการประเมินผลการเรียนรู้สามารถวัดได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งวัดผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย นอกจากนี้ Dewey (1938) เชื่อว่าการเรียนรู้ด้วยการกระทำ (Learning by Doing) เป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดซึ่งจะเกิดขึ้น

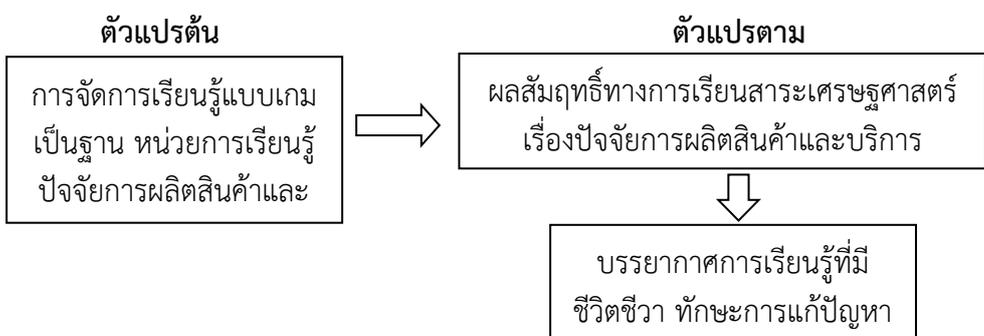
เมื่อนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ทฤษฎีนี้มีหลักการสำคัญ คือ การเรียนรู้ต้องประกอบด้วย ประสบการณ์ และการคิดสะท้อนกลับ โดยนักเรียนต้องมีบทบาทเชิงรุก (Active learner) และเนื้อหาการเรียนรู้ควรเชื่อมโยงกับชีวิตจริงและประสบการณ์ของนักเรียน การนำทฤษฎีนี้ไปใช้ในห้องเรียนสามารถทำได้ผ่าน กิจกรรมเชิงปฏิบัติ เช่น การทำโครงการ การใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะและเกิดการ เรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้ออกแบบเกม "เก้าแก่น้อย" เป็นกิจกรรมสวมบทบาทที่ให้นักเรียนเป็นผู้ประกอบการ รุนเยาว์ ในตลาดนัดจำลอง โดยมีเป้าหมายให้นักเรียนได้ วางแผนการผลิต บริหารจัดการต้นทุน และขาย สินค้าหรือบริการเพื่อทำกำไรสูงสุด ผู้เล่นจะได้รับเงินทุนเริ่มต้นและทรัพยากรต่างๆ เช่น บัตรวัตถุดิบ บัตร แรงงาน และบัตรเหตุการณ์พิเศษ เกมจะดำเนินเป็นขั้นตอน เริ่มจาก 1) การเตรียมการ 2) การลงมือปฏิบัติ ซึ่งประกอบด้วย การวางแผน การขาย การคำนวณกำไร และการปรับตัวตามสถานการณ์พิเศษ 3) การบูรณาการ ได้แก่ การตัดสินใจเลือกใช้ปัจจัย การบริหารจัดการต้นทุน ผลกระทบของปัจจัยภายนอก และ บทบาทของผู้ประกอบการ และ 4) หลังจบเกมจะมีการสรุปผล โดยให้นักเรียนได้อภิปรายและเชื่อมโยงสิ่ง ที่ได้เรียนรู้จากเกมเข้ากับชีวิตจริง

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการนำเกมเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อ การพัฒนาศักยภาพของนักเรียน โดยเฉพาะในเรื่องของการคิดวิเคราะห์ และการลงมือปฏิบัติจริง การเล่นเกมไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนาน แต่ยังเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการปลูกฝังทักษะสำคัญที่ จำเป็นสำหรับชีวิตและการทำงานในอนาคต เช่น การสังเกต การจำแนก และการแก้ปัญหา ดังนั้นการ ออกแบบเกมควรมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนและคำนึงถึงความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน นอกจากนี้ควร พิจารณาความถูกต้องของเนื้อหาในเกมก่อนนำไปใช้ และควรใช้รูปแบบเกมที่หลากหลายเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนด้วย โดยสุดท้ายแล้ว การประเมินผลการเรียนรู้จากกิจกรรมเกมเป็นฐาน สามารถวัดได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะคิด และทักษะปฏิบัติ

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และประโยชน์ของแผนการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการคิดของตนเอง จะส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่ได้เรียนรู้ เป็นขั้นเป็นตอนผ่านเกมเป็นฐาน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่มี ชีวิตชีวา และเกิดทักษะการทำงานเป็นทีม สร้างแรงจูงใจ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดี ขึ้น ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ 1 กลุ่ม (One-Groups Pretest - Posttest Design) โดยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (X) การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (O₁) และการทดสอบหลังเรียน (X₂)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 5 คน

2) กลุ่มตัวอย่างศึกษาจากประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 5 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 แผน เวลา 6 ชั่วโมง

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เรื่อง ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ ใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียน รวมทั้งหมด 20 ข้อ

3. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1) แผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือดังนี้

(1) ศึกษาค้นคว้าเอกสาร เนื้อหาสาระเศรษฐศาสตร์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดที่เกี่ยวกับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

(2) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา คู่มือครู แบบเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

(3) กำหนดการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยวิเคราะห์จากมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น กำหนดสาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ใช้เวลา 6 ชั่วโมง

(4) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์ เรื่องปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 6 ชั่วโมง ประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

(5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบพิจารณาความถูกต้องครบถ้วน ความเหมาะสม รวมถึงความสอดคล้องในองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

(6) ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามที่ข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

(7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความถูกต้อง ความครบถ้วน ความสอดคล้องขององค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนข้อเสนอแนะ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

(8) นำคะแนนการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของ Likert (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

(9) ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

(10) นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ค่าเฉลี่ย 4.67 เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ได้

(11) นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ ไปทดลองใช้กับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสหราษฎร์นุเคราะห์

(12) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้หลังจากนำไปทดลองใช้ มาจัดพิมพ์เป็นฉบับจริงเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสารเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบมี 4 ตัวเลือก ใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

(1) ศึกษาทฤษฎี และการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(2) ศึกษาเอกสารและวิเคราะห์หลักสูตร กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

(3) วิเคราะห์เนื้อหาสาระการเรียนรู้ เนื้อหาเรื่อง ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการและจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อแบ่งเนื้อหาออกเป็นเนื้อหาย่อย ๆ เพื่อกำหนดจำนวนข้อสอบ

(4) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสารเศรษฐศาสตร์ แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร

(5) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาถึงความคิดเห็นแล้วให้คะแนนความสอดคล้องของข้อคำถามและจุดประสงค์ (Index of Item-objective Congruence : IOC) ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 - 1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องนำไปใช้ได้

(6) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสหราษฎร์นุเคราะห์ เพื่อนำผลที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์แบบทดสอบเป็นรายข้อเพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ โดยได้ความยากง่าย (p= 0.47-0.77) และอำนาจจำแนก (r= 0.44-0.69) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ = 0.89 ถือว่ามีคุณภาพเหมาะสมนำไปใช้ได้

(7) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดสอบจริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ทำการทดสอบก่อนเรียน กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้วบันทึกผลการทดสอบไว้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

2) ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนนักเรียนด้วยตนเอง ซึ่งสอนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

3) ทำการทดสอบหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตรวจคำตอบบันทึกผลเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบเกมเป็นฐาน ตามเกณฑ์ 75/75

2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบเกมเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแสดงได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

| คนที่ | คะแนนระหว่างเรียน | | | | | แบบทดสอบ | |
|---|-------------------|------------|------------|------------|-------|-----------|-----------|
| | ครั้งที่ 1 | ครั้งที่ 2 | ครั้งที่ 3 | ครั้งที่ 4 | รวม | ก่อนเรียน | หลังเรียน |
| | 10 | 10 | 10 | 10 | 40 | 20 | 20 |
| | คะแนน | คะแนน | คะแนน | คะแนน | คะแนน | คะแนน | คะแนน |
| 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 33 | 14 | 17 |
| 2 | 7 | 8 | 8 | 9 | 32 | 13 | 16 |
| 3 | 8 | 8 | 7 | 7 | 30 | 15 | 17 |
| 4 | 8 | 7 | 8 | 7 | 30 | 12 | 16 |
| 5 | 8 | 8 | 8 | 8 | 32 | 11 | 17 |
| รวม | 39 | 40 | 39 | 39 | 157 | 65 | 83 |
| \bar{X} | 7.80 | 8.00 | 7.80 | 7.80 | 31.40 | 13.00 | 16.60 |
| S.D. | 0.45 | 0.71 | 0.45 | 0.84 | 0.61 | 1.58 | 0.55 |
| ร้อยละ | 78.00 | 80.00 | 78.00 | 78.00 | 78.50 | 65.00 | 83.00 |
| ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1=78.50) / ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2=83.00) | | | | | | | |

จากตารางที่ 1 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำ ใบงานระหว่างเรียนเท่ากับ 31.40 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ได้ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) คิดเป็นร้อยละ 78.50 คะแนน และการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.60 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ได้ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) คิดเป็นร้อยละ 83.00 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 78.50/83.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยในการผลิตสินค้าและบริการ สาาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานมีค่าเท่ากับ 78.50/83.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ (75/75) อย่างชัดเจน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าประสิทธิภาพที่สูงนี้มาจากการนำ เกม "เก้าแก่น้อย" มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น กระตุ้นความสนใจ และสร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา สอดคล้องกับแนวคิดของ วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2554) นอกจากนี้ ค่าประสิทธิภาพ E2 ที่สูงกว่า E1 ยังสะท้อนให้เห็นว่าการทดสอบระหว่างเรียนมีส่วนช่วยในการเพิ่มคะแนนหลังเรียนของนักเรียน ผลการวิจัยนี้ยังสนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ David A. Kolb (1984) ที่เน้นวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ตั้งแต่การลงมือปฏิบัติไปจนถึงการนำไปประยุกต์ใช้จริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนพร ดุเหว่าดำ (2562) และ Li, W., Wang, S., Zhang, Y., & Liu, E. Z. F. (2023) ที่ต่างก็ชี้ให้เห็นถึงผลเชิงบวกของการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน นอกจากนั้นแล้วแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.67 ซึ่งยืนยันถึงคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พินิตนันท์ เขตวิทย์ (2565) ที่ระบุว่าแผนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด การปรับปรุงแก้ไขแผนตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทำให้มั่นใจได้ว่าแผนการเรียนรู้ที่นำไปใช้นั้นสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในหน่วยการเรียนรู้ปัจจัยในการผลิตสินค้าและบริการ สาาระเศรษฐศาสตร์ สูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเกมช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้บทเรียนน่าสนใจมากขึ้น การนำเกมมาใช้ทำให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่าย และเกิดความสนุกสนาน (มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา, 2542) ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกใช้ไหวพริบและฝึกทักษะการเรียนรู้แบบร่วมมือและการสื่อสาร (นิตยา สุวรรณศรี, 2540) เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยแก้ปัญหาที่นักเรียนที่ไม่ชอบหรือไม่สนใจวิชาที่เรียนได้ (ประพันธ์ จุมคามูล, 2541) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ทิตยา ศรสง และนพคุณ คุณาชีวะ (2562) พบว่าการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2021) ชี้ว่าทั้ง Gamification และ GBL มีผลดีต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยขึ้นอยู่กับบริบทของเกมและวิธีการวัดผล รวมทั้งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Mayer, R. E. (2021) พบว่ากลุ่มที่เรียนรู้ผ่านเกมมีการพัฒนาความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มที่เรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับการอภิปรายจะยังมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นไปอีก สะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นได้

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

จากการวิจัยทำให้เกิดองค์ความรู้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยในการผลิตสินค้าและบริการ สาาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 78.50/83.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75

2. นักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าก่อนเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ได้ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ห้องเรียนมีชีวิตชีวา กระตุ้นความสนใจของนักเรียน มีทักษะการแก้ปัญหา ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น ส่งเสริมให้จดจำบทเรียนได้ดีขึ้น และมีผลเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนั้นการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน จึงควรคำนึงถึงกระบวนการดังต่อไปนี้ 1) การวิเคราะห์บริบทและลักษณะนักเรียน 2) การกำหนดกติกาและวิธีการเล่น 3) การลงมือทำด้วยตนเอง 4) การส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา 5) การบูรณาการประสบการณ์กับทฤษฎี 6) การเชื่อมโยงนำไปใช้ในชีวิตจริง 7) การประเมินผลการเรียนรู้ที่เหมาะสม 8) การทดลองก่อนนำไปใช้ ดังแผนภาพ



ภาพที่ 2 การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดอบรมให้ครูผู้สอนมีความเข้าใจและสามารถออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และพิจารณาจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรที่จำเป็น เช่น สื่อการเรียนรู้ อุปกรณ์ และพื้นที่ที่เหมาะสม เพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ และการใช้เกมเป็นฐานอย่างเต็มรูปแบบ เพื่อให้ครูสามารถสร้างสรรค์และนำกิจกรรมการสอนที่มีคุณภาพสูงไปใช้ได้อย่างแพร่หลาย

2) ก่อนการดำเนินจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานไปใช้ ครูผู้สอนควรศึกษาคู่มือและกฎกติกาในการเล่น รวมถึงเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนได้รับองค์ความรู้และบรรลุตามจุดประสงค์ จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนให้พร้อมและเพียงพอกับจำนวนนักเรียน โดยเฉพาะสื่ออุปกรณ์ที่เป็นบัตรคำ ควรแยกใส่กล่องแต่ละประเภท เพื่อความสะดวกในการนำมาใช้

3) ครูควรดูแลและช่วยเหลือนักเรียนแต่ละกลุ่มอย่างเท่าเทียมกัน โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนที่มีปัญหา ครูจะต้องให้คำแนะนำช่วยเหลือ และให้กำลังใจ ส่วนกลุ่มนักเรียนที่ทำถูกต้อง ครูควรเสริมแรงโดยการชมเชย ประทับมือ ให้กำลังใจ รวมถึงให้ของรางวัลเพื่อเสริมแรงในการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรวิจัยและพัฒนาเกมเป็นฐานเพื่อใช้ในการพัฒนาความสามารถในด้านอื่นของรายวิชาสังคมศึกษา เช่น ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ทักษะการลงมือปฏิบัติ ทักษะการคิดวิเคราะห์

2) ควรวิจัยและพัฒนาเกมแก้แค้นน้อยให้เป็นเกมออนไลน์ เพื่อให้สามารถเล่นผ่านเครื่องมือสื่อสารที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ และสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

ทิตยา ทรส่ง และ นพคุณ คุณาชีวะ. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของประโยคของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม). *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์*, 14(1), 74-85.

ธนพร ดุเหว่าดำ. (2562). *การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมการเรียนรู้*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2555). *รายงานเศรษฐกิจการเงิน*. กรุงเทพฯ : ธนาคารแห่งประเทศไทย.

นิตยา สุวรรณศรี. (2540). *การศึกษาก่อนวัยเรียน*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : ต้นอ่อนแถมมี.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส.

ปนิดา นราพงษ์. (2568). นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย. *สัมภาษณ์*, 15 มกราคม.

ประพันธ์ จุมคำมูล. (2544). ครูภาษาอังกฤษตามแนวปฏิรูปการศึกษา. *วารสารวิชาการ*. 4(10) : 52-59.

ปราณี กองจินดา. (2549). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และทักษะการคิดเลขในใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบชิปปาโดยใช้แบบฝึกที่เน้นทักษะการคิดเลขในใจกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้คู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

- พนิตนันท์ เขตวิทย์. (2565). *พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม*. การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- มณฑาทิพย์ อัตตปัญญา. (2542). *การใช้เกมพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม*. การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ลดาวัลย์ แยมครวญ และศุภกฤษฎี นีวัฒน์กุล. (2560). การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับส่งเสริมทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *Journal of Information Science and Technology*, 7(1), 33-41.
- ลาวัญญ์ วิทยาอุทมิกุล. (2555). *ชุดฝึกอบรบสังคมศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2545). *เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชาพัฒนาการเรียนการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 3. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อุไรวรรณ ถานันท์. (2568). *ครูวิทยฐานะชำนาญการ โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย. สัมภาษณ์*, 8 มกราคม.
- David A. Kolb. (1984). *Experiential Learning*. New Jersey : A Simon & Schuster Company.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York : Collier Books.
- Li, W., Wang, S., Zhang, Y., & Liu, E. Z. F. (2023). A meta-analysis of digital game-based learning for improving students' learning performance in K-12 education. *Educational Technology Research and Development*, 71(1), 1-27.
- Mayer, R. E. (2021). Searching for the elusive benefits of game-based learning. *Educational Psychology Review*, 33(4), 1651-1671.
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York : Norton.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2021). Systematic review of learning outcomes in gamification and game-based learning. *Educational Psychology Review*, 33(3), 1153-1187.

ผลของการจัดการเรียนรู้แบบบนลงล่างต่อความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในสถานศึกษาเอกชน จังหวัดชัยภูมิ

The Effect of the Top-Down Listening Technique on English Listening Proficiency:
A Quasi-Experimental Study of Third-Grade Students in a Private Primary School
in Chaiyaphum, Thailand

ภิญญดา ชำนาญ,* ชิดชนก มีนาสันติรักษ์ และศาสตรา มาพร

Phinyada Chamnan,* Chidchanok Meenasantirak And Sattrra Maporn

คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์, มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

Faculty of Education and Human Development, Chaiyaphum Rajabhat University, Thailand.

*Correspondence: E-mail: poom2546.lion@gmail.com

Received 07/12/2025 | Revised 24/12/2025 | Accepted 24/12/2025

บทความวิจัย (Research Article)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยกึ่งทดลอง (quasi-experimental research) มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการสอนแบบบนลงล่าง (top-down listening) กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนในจังหวัดชัยภูมิ เครื่องมือที่ใช้คือแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ top-down listening จำนวน 6 ชั่วโมง และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจำนวน 30 ข้อ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน) และสถิติเชิงอนุมานด้วย paired samples *t*-test ผลการศึกษา พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียน ($\bar{x} = 18.30$) สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน ($\bar{x} = 9.17$) อย่างชัดเจน และผลการทดสอบ paired samples *t*-test แสดงค่าความน่าจะเป็นที่ต่ำมาก ($p < .001$) สรุปได้ว่าความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการใช้รูปแบบการสอนแบบบนลงล่าง สูงกว่า ก่อนการใช้รูปแบบการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีค่าขนาดผลกระทบ (Cohen's *d*) ในระดับใหญ่ (-1.53) ข้อค้นพบนี้ยืนยันว่ารูปแบบการสอนแบบบนลงล่างมีประสิทธิภาพในการยกระดับทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนในบริบทนี้

คำสำคัญ: การสอนแบบบนลงล่าง; ความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ; นักเรียนระดับประถมศึกษา

Abstract

This study employed a quasi-experimental research design aiming to compare the English listening proficiency of third-grade students before and after receiving instruction using the top-down listening approach. The sample consisted of 23 third-grade students in a private school in Chaiyaphum, Thailand. The instruments included a 6-hour lesson plan

using the Top-down listening approach and a pre-test and post-test with 30 items. Data analysis involved descriptive statistics (mean and standard deviation) and inferential statistics using the paired samples *t*-test. The results indicated a significant increase in the post-test scores ($\bar{x} = 18.30$) compared to the pre-test scores ($\bar{x} = 9.17$). The Paired Samples T-Test showed a very low *p*-value ($p < .001$). It was concluded that the students' English listening proficiency was significantly higher after using the top-down listening approach, with a very large effect size (Cohen's *d* = -1.53). These findings confirm the high potential of the top-down listening approach in enhancing the English listening skills of students in this educational context.

Keywords: Top-down listening; listening ability; primary school students

บทนำ

การเรียนภาษาอังกฤษในปัจจุบันมีสถานะเป็นภาษาสากล (*lingua franca*) ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการเข้าถึงองค์ความรู้และโอกาสทางเศรษฐกิจซึ่งมีผลกับการทำงาน (Crystal, 2003) โดยมีบทบาทในหลายอุตสาหกรรม เช่น อุตสาหกรรมการขนส่งระหว่างประเทศ (Maporn & Praphan, 2021) ประเทศไทยได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นวิชาหลักที่ต้องสอนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาเพื่อสร้างรากฐานด้านการสื่อสาร อย่างไรก็ตาม ในบรรดาทักษะทางภาษาทั้งสี่ ทักษะ การฟัง (Listening skill) ถือเป็นทักษะพื้นฐานและมีความสำคัญอย่างยิ่งยวดในการรับสาร (Nation & Newton, 2009) ทว่าผลการประเมินความสามารถทางภาษาอังกฤษในภาพรวมของประเทศยังไม่ประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่นอกปริมณฑล เช่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2565) รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ปัญหานี้สืบเนื่องมาจากการที่นักเรียนส่วนใหญ่ขาดโอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะเขตจังหวัดที่เป็นเมืองรองในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เช่น ชัยภูมิ หนองบัวลำภู ทำให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ข้อมูลได้ แต่ขาดความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้อื่นๆ และตีความความหมายโดยรวมของสารที่ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Rost, 2011) ด้วยเหตุนี้ จึงมีความจำเป็นในการแสวงหา รูปแบบการสอนที่เป็นนวัตกรรม ที่เน้นการพัฒนาทักษะการทำความเข้าใจบริบท เพื่อยกระดับความสามารถในการฟังของนักเรียนในภูมิภาคนี้

Nation & Newton (2009) ได้นำเสนอทฤษฎีการสอนการฟังได้แบ่งกลไกหลักออกเป็นสองส่วน คือ bottom-up (เน้นการรับหน่วยเสียง, คำศัพท์, และไวยากรณ์) และ top-down (เน้นการใช้ความรู้เดิม, แผนผังความคิด, และการคาดเดา) การประมวลผลแบบบนลงล่าง top-down เป็นวิธีหนึ่งที่ประสบความสำเร็จเพราะช่วยให้ผู้ฟังสามารถสร้างความเข้าใจโดยรวมได้อย่างรวดเร็ว แม้จะมีข้อจำกัดในการรับฟังรายละเอียดปลีกย่อย รูปแบบการสอนที่เน้นการประมวลผลแบบบนลงล่างจึงเป็นการสอนที่เน้นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนการฟัง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ กระตุ้นความรู้และประสบการณ์เดิม ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะฟัง กิจกรรมหลักภายใต้แนวคิดนี้ประกอบด้วย: การคาดเดา โดยให้นักเรียนทำนายเนื้อหาจากชื่อเรื่อง มีการระดมสมอง ให้นักเรียนพูดคุยหรือเขียนคำศัพท์/แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ การกำหนดจุดประสงค์การฟัง ให้นักเรียนฟังเพื่อหาข้อมูลสำคัญบางอย่าง แทนที่จะฟังทุกรายละเอียด การนำรูปแบบ top-down มาประยุกต์ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษแก่นักเรียนจึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการ

พัฒนาทักษะ การใช้บริบท และ การอนุมานเพื่อกระตุ้นการใช้ความคิดและเพิ่มความสามารถในการฟังให้กับนักเรียน

การทบทวนวรรณกรรม

กรอบแนวคิดทางทฤษฎี (theoretical framework)

การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ (listening comprehension) เป็นกระบวนการทางที่มีความซับซ้อนและมีลักษณะเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยอาศัยการทำงานร่วมกันของการประมวลผลสองแนวทาง ได้แก่ การประมวลผลแบบล่างขึ้นบน (bottom-up) ซึ่งเน้นการถอดรหัสหน่วยภาษาพื้นฐาน เช่น เสียง คำศัพท์ และโครงสร้างภาษา และการประมวลผลแบบบนลงล่าง (top-down) ซึ่งเน้นการใช้ความรู้เดิม ประสบการณ์ และบริบทในการคาดเดาและสร้างความหมายจากภาพรวมของสารที่ฟัง (Jaruteerapan, 2014; Manihuruk & Sidabutar, 2022) แนวคิดนี้สอดคล้องกับมุมมองการฟังเชิงปฏิสัมพันธ์ที่มองว่าผู้ฟังไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่มีบทบาทในการสร้างความหมายผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลใหม่กับโครงสร้างความรู้เดิม (schema) โดยเฉพาะในบริบทของผู้เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศซึ่งมักมีข้อจำกัดด้านคลังคำศัพท์และความแม่นยำในการรับรู้เสียง (Rost, 2011) งานวิจัยร่วมสมัยยังชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการแบบบนลงล่าง เช่น การกระตุ้นความรู้เดิม การคาดเดาเนื้อหา และการกำหนดจุดมุ่งหมายในการฟัง ช่วยลดภาระทางปัญญาและส่งเสริมความเข้าใจเชิงภาพรวมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Sujatha & Rajasekaran, 2024) นอกจากนี้ การบูรณาการกลวิธีเชิงอภิปัญญา เช่น การวางแผน การตรวจสอบ และการประเมินความเข้าใจ ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมและพัฒนากระบวนการฟังของตนเองได้อย่างเป็นระบบและยั่งยืน (Goh & Vandergrift, 2021) ดังนั้น กรอบแนวคิดทางทฤษฎีของการวิจัยนี้จึงตั้งอยู่บนแนวคิดการฟังเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยให้ความสำคัญกับการประมวลผลแบบบนลงล่างเป็นกลไกหลักในการพัฒนาความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานของ Jaruteerapan (2014) ได้ศึกษาในกลุ่มนิสิตวิชาโทภาษาอังกฤษ และพบว่าการประยุกต์ใช้กลวิธีทั้งสองนี้ โดยเฉพาะการใช้พื้นความรู้เดิมเพื่อเดาความหมายคำศัพท์หรือเนื้อเรื่อง ช่วยให้เข้าใจเรื่องที่ฟังได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยเชิงทดลองของ Manihuruk และ Sidabutar (2022) ที่ยืนยันผลกระทบเชิงบวก โดยแสดงให้เห็นว่าการสอนที่ใช้กลวิธีทั้งสองมี ผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญ ต่อทักษะการฟังของนักเรียน (Manihuruk & Sidabutar, 2022) นอกจากนี้กลวิธีทางปัญญาแล้ว วิธีการสอนเชิงปฏิบัติการก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญ โดยงานวิจัยของ Lase et al. (2025) ได้สำรวจผลของ Task-based Learning (TBL) ต่อทักษะการฟัง และพบว่ากลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนด้วย TBL มีคะแนนหลังการทดสอบเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุม (ค่า t ที่ได้คือ 4.512 สูงกว่าค่าวิกฤต 2.005) ผลการวิจัยนี้จึงสรุปว่า TBL เป็นกลยุทธ์การสอนที่มีประสิทธิผลในการเพิ่มความเข้าใจและการมีส่วนร่วม (Lase et al., 2025) โดยสรุป งานวิจัยเหล่านี้จึงสนับสนุนการบูรณาการทั้งการสอนกลวิธีทางปัญญาและการใช้กรอบการสอนที่เน้นภาระงาน เพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของผู้เรียน นอกเหนือจากการใช้กลวิธีการฟังแบบบนลงล่างและล่างขึ้นบน และการสอนแบบเน้นภาระงานดังที่กล่าวมาแล้ว งานวิจัยยังได้สำรวจอิทธิพลของการสอนองค์ประกอบทางภาษาในระดับที่ละเอียดอ่อนยิ่งขึ้นต่อความเข้าใจในการฟังด้วย โดยงานวิจัยของ Kettongma และ Wasuntarasobhit (2016) ได้ตรวจสอบผลของการสอน ลักษณะทางสัทสัมพันธ์ (Prosodic Features) ซึ่งประกอบด้วย การเน้นคำ (word stress)

และ การเชื่อมเสียง (sound linking) ควบคู่ไปกับ กลวิธีการฟังเชิงรู้คิด (cognitive listening strategies) อย่าง การสร้างภาพในใจ (visualization) และ การอนุมาน (inferencing) ต่อความเข้าใจในการฟังของผู้เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (EFL) ระดับต่ำ-กลาง จำนวน 34 คน .การวิเคราะห์ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนและหลังเรียน (pre-test and post-test) โดยใช้สถิติ *t*-test แบบไม่อิสระ (dependent *t*-test) พบว่าผู้เข้าร่วมการทดลองมีการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญในคะแนนหลังการทดสอบ นอกจากนี้ ข้อมูลเชิงบรรยายจากสมุดบันทึกของผู้เรียนและแบบสอบถามยังแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อวิธีการสอนดังกล่าว อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ก็ยังเผยให้เห็นถึงความท้าทายบางประการที่ผู้เรียนประสบในการนำกลวิธีไปใช้ ซึ่งเป็นข้อที่ต้องให้ความสนใจต่อไป ข้อค้นพบนี้จึงเป็นประโยชน์สำหรับครูสอนภาษา ผู้เรียน และผู้กำหนดนโยบายในการตระหนักถึงความสำคัญของการสอนลักษณะทางสหสัมพันธ์ควบคู่ไปกับการฝึกกลวิธีการฟังเชิงรู้คิดเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในการฟังอย่างครอบคลุม (Kettongma & Wasuntarasobhit, 2016)

งานวิจัยกึ่งทดลองในวารสารช่วงปี 2562-2568 ชี้ว่าทักษะการฟังที่ดีเกิดได้จริงเมื่อผู้สอนทำให้ผู้เรียน คาดการณ์ เชื่อมโยงความรู้เดิม ตรวจสอบสมมติฐาน สะท้อนการฟังอย่างเป็นระบบ ผลลัพธ์มักแปรผันตามระดับความสามารถเดิมของผู้เรียน และ คุณภาพการออกแบบการสอน การศึกษากลยุทธ์เชิงอภิปัญญาพบว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาความตระหนักรู้เชิงอภิปัญญา และส่งผลต่อคะแนนการทดสอบการฟัง โดยเฉพาะเมื่อมีวงจรสะท้อนคิดและกิจกรรมกำกับการฟังที่ชัดเจน (Pei et al., 2023) อย่างไรก็ตาม งานกับผู้เรียนที่มีทักษะทางภาษาต่ำยังไม่ประสบความสำเร็จ แม้ที่ศรัทธาหรือความมั่นใจดีขึ้น ทำให้สะท้อนข้อจำกัดเรื่องความสามารถของผู้เรียนและความเป็นไปได้ที่ผู้เรียนยังต้องการฐานวิธีแบบล่างขึ้นบน bottom-up ก่อนใช้วิธีบนลงล่าง top-down (Milliner & Dimoski, 2024) ขณะที่งานด้านการสอนการฟังภาษาอังกฤษ ในบริบทชั้นเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ หลายชิ้นรายงานว่ากลุ่มทดลองสามารถทำคะแนนได้ดีขึ้นขึ้นทั้งคะแนนฟังและการใช้เทคนิควิธีการสอน แต่ยังมีจุดร่วมกันคือ ใช้กลุ่มตัวอย่างแบบชั้นเรียนเดิมหรือกลุ่มเล็ก เครื่องมือวัดอาศัยแบบทดสอบภายใน แบบสอบถามการรับรู้ตนเองเป็นหลัก และ ระยะเวลาทดลองค่อนข้างสั้นทำให้งานวิจัยยังมีข้อจำกัดด้านความคงทนของผลการศึกษา (Al-Shammari, 2020; Gökmen, 2023) โดยในประเทศไทยเทคนิคการสอนแบบ top down listening เป็นหนึ่งในทักษะที่มีการใช้งานในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานอยู่บ้าง (ชิดชนก มีนาสันติรักษ์ และ ศาสตรา มาพร, 2568) ร่วมกับการใช้วิธีการสอนแบบอื่นๆ เช่นการสอนแบบใช้พอดแคสต์ หรือใช้ภาพยนตร์ (กัญญาเลข พุตระกูล, 2565; Punmusik, 2022)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการฟังด้วยวิธีการบนลงล่าง รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน โรงเรียนขนาดกลาง ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน
2. เพื่อหาขนาดอิทธิพล (effect size) ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการฟังด้วยวิธีการบนลงล่าง รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน โรงเรียนขนาดกลาง ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

บริบทโรงเรียนและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้เข้าร่วมเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 23 คน จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ผู้วิจัยปฏิบัติหน้าที่เป็นครูสอนภาษาอังกฤษพื้นฐานชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3/2 ในโรงเรียนนี้ ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้ได้รับการสอนด้วยสื่อที่พัฒนาจากวิธีการสอนแบบ top down listening นักเรียนทั้งหมดเป็นผู้เรียนภาษาอังกฤษชาวไทยที่ได้เรียนภาษาอังกฤษมาเป็นเวลา 3 ปี และได้รับการสอนในบทเรียนคำศัพท์ตามกรอบ CEFR ของโรงเรียน

การออกแบบการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยกึ่งทดลอง (quasi-experimental research) นี้มุ่งศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 23 คน จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ผู้วิจัยซึ่งเป็นครูสอนภาษาอังกฤษของโรงเรียนนี้ ผู้เข้าร่วมมีเพียง 1 กลุ่ม (N = 23) โดยนักเรียนทั้งหมดเป็นผู้เรียนภาษาอังกฤษชาวไทยที่ได้เรียนมาเป็นเวลา 3 ปี ทั้งสองกลุ่มใช้ตำราเรียนภาษาอังกฤษเล่มเดียวกัน และได้รับการสอนในบทเรียนคำศัพท์ตามกรอบ CEFR ระดับเดียวกัน ผู้วิจัยใช้แผนการสอนแบบ Top-Down Listening จำนวน 6 สัปดาห์ โดยมีการทดสอบก่อนเรียนก่อนการสอนสัปดาห์ที่ 1 และทดสอบหลังเรียนภายหลังการสอนสัปดาห์ที่ 6 โดยใช้ครูผู้สอนคนเดียวกันตลอดการทดลอง การใช้ครูผู้สอนคนเดียวกันตลอดการทดลองเป็นการลดความแปรปรวนด้านครูผู้สอน ตามระเบียบวิธีวิจัยของ (Creswell & Creswell, 2018; Fraenkel et al., 2019)

ตารางที่ 1 ตัวอย่างรูปแบบการสอน top-down listening

| บทบาทครู | บทบาทนักเรียน |
|--|---|
| ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up : 10 minutes) | |
| 1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน -Good morning, students. -How are you today? -I'm good, thank you. | 1. นักเรียนกล่าวทักทายครู -Good morning, teacher. -I'm fine, thank you. And you? |
| 2. ครูนำเสนอภาพเกี่ยวกับ Having Dinner Together และถามนักเรียนว่า What do you do before dinner? พร้อมแปลเป็นภาษาไทย นักเรียนมักจะทำอะไรก่อนทานข้าวเย็น | 2. นักเรียนดูรูปภาพเกี่ยวกับ Having Dinner Together ที่ครูเสนอและตอบคำถามครูที่ว่า What do you do before dinner? พร้อมแปลเป็นภาษาไทย นักเรียนมักจะทำอะไรก่อนทานข้าวเย็น |
| 3. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้แก่นักเรียน | 3. นักเรียนฟังครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ |

| บทบาทครู | บทบาทนักเรียน |
|--|--|
| ชั้นนำเสนอเนื้อหาแบบภาพรวม (Presentation : 15 minutes) | |
| <p>1. ครูนำเสนอเรื่องราวและคำศัพท์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ “Having Dinner Together” เป็นภาษาไทย เพื่อให้ให้นักเรียนทำความเข้าใจก่อนฟัง เช่น อาหาร พร้อม ในไม่ช้า และอาหารมือเย็น เพื่อให้ให้นักเรียนได้เข้าใจบริบทและทำความเข้าใจเรื่องที่จะฟังตามทฤษฎีการฟัง โดยใช้ Top-down listening technique (Nation & Newton, 2009)</p> <p>Top-down processes ในการฟังเป็นการที่ผู้ฟังใช้ความรู้เดิม รวมถึงโครงสร้างความรู้เกี่ยวกับบริบทและรูปแบบการนำเสนอที่มีอยู่ เพื่อทำความเข้าใจจากภาพรวมไปสู่รายละเอียดปลีกย่อยของสารที่ได้รับ</p> <p>กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ผู้ฟังใช้สิ่งที่ตนเองรู้เกี่ยวกับ บริบทของการสื่อสาร เพื่อคาดการณ์ว่าสารนั้นจะประกอบด้วยอะไรบ้าง และใช้ข้อมูลบางส่วนจากสารที่ได้ยินเพื่อยืนยัน แก่ใจ หรือเพิ่มเติมสิ่งที่ได้คาดการณ์ไว้</p> <p>2. ครูเปิด Audio เนื้อเรื่องเกี่ยวกับ Having Dinner Together ให้นักเรียนฟังรอบที่ 1 โดยไม่หยุดเสียง เพื่อให้ให้นักเรียนจับใจความสำคัญ และให้นักเรียนจดบันทึกข้อมูลที่ได้ยินจำนวน 2 ครั้ง จากนั้นนักเรียนตอบคำถามใน Handout 1 ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - How many people are in the story? - Where is David? <p>เมื่อจบการฟัง ครูให้เวลานักเรียนประมาณ 1 นาทีในการประมวลผลและทบทวนสิ่งที่ได้ยิน</p> | <p>1. นักเรียนฟังครูนำเสนอเรื่องราวและคำศัพท์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ “Having Dinner Together” เป็นภาษาไทย เพื่อทำความเข้าใจก่อนฟัง เช่น อาหาร พร้อม ในไม่ช้า และอาหารมือเย็น เพื่อให้ให้นักเรียนได้เข้าใจบริบทและทำความเข้าใจเรื่องที่จะฟัง โดยใช้ Top-down listening technique (Nation & Newton, 2009)</p> <p>Top-down processes ในการฟังเป็นการที่ผู้ฟังใช้ความรู้เดิม รวมถึงโครงสร้างความรู้เกี่ยวกับบริบทและรูปแบบการนำเสนอที่มีอยู่ เพื่อทำความเข้าใจจากภาพรวมไปสู่รายละเอียดปลีกย่อยของสารที่ได้รับ</p> <p>กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ผู้ฟังใช้สิ่งที่ตนเองรู้เกี่ยวกับ บริบทของการสื่อสาร เพื่อคาดการณ์ว่าสารนั้นจะประกอบด้วยอะไรบ้าง และใช้ข้อมูลบางส่วนจากสารที่ได้ยินเพื่อยืนยัน แก่ใจ หรือเพิ่มเติมสิ่งที่ได้คาดการณ์ไว้</p> <p>2. นักเรียนฟัง Audio เนื้อเรื่องเกี่ยวกับ Having Dinner Together รอบที่ 1 โดยไม่หยุดเสียง เพื่อจับใจความสำคัญ และจดบันทึกข้อมูลที่ได้ยินจำนวน 2 ครั้ง จากนั้นตอบคำถามใน Handout 1 ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 people - He is in the garage. <p>เมื่อจบการฟัง นักเรียนประมวลผลและทบทวนสิ่งที่ได้ยินในขณะที่ครูหยุดประมาณ 1 นาที</p> |

| บทบาทครู | บทบาทนักเรียน |
|--|--|
| ชั้นนำเสนอเนื้อหาแบบภาพรวม (Presentation : 15 minutes) | |
| <p>3. ครูเปิด Audio ซ้ำเป็นรอบที่ 2 โดยหยุดเป็นช่วง เพื่อให้ให้นักเรียนจับรายละเอียดของเนื้อหา</p> | <p>3. นักเรียนครูเปิด Audio ซ้ำเป็นรอบที่ 2 โดยหยุดเป็นช่วง เพื่อให้ให้นักเรียนจับรายละเอียดของเนื้อหา</p> |

| | |
|---|--|
| และครูเสนอคำศัพท์ที่สำคัญ เช่น food, ready, soon และ dinner เป็นต้น รวมถึงประโยคสำคัญจากแต่ละช่วง เช่น The food is ready. | และฟังครูเสนอคำศัพท์ที่สำคัญ เช่น food, ready, soon และ dinner เป็นต้น รวมถึงประโยคสำคัญจากแต่ละช่วง เช่น The food is ready. |
| 4. ครูอธิบายเพิ่มเติมหรือตอบคำถามของนักเรียน | 4. นักเรียนฟังครูอธิบายเนื้อหาเพิ่มเติม |

การวิเคราะห์และทำความเข้าใจ (Analysis: 10 minutes)

| | |
|---|--|
| 1. ครูนำเสนอคำศัพท์เกี่ยวกับเรื่อง Having Dinner Together เป็นภาษาไทย เพื่อให้ นักเรียนทำความเข้าใจก่อนฟัง เช่น อาหาร พร้อม รถ และอื่นๆ และเพื่อให้นักเรียน เข้าใจบริบทและทำความเข้าใจเรื่องที่จะฟัง ตามทฤษฎีการฟัง โดยใช้ Top-down listening technique (Nation & Newton, 2009) | 1. นักเรียนฟังครูนำเสนอคำศัพท์เกี่ยวกับเรื่อง Having Dinner Together เป็นภาษาไทย เพื่อทำความเข้าใจก่อนฟัง เช่น อาหาร พร้อม รถ และอื่นๆ และเพื่อให้ เข้าใจบริบทและทำความเข้าใจเรื่องที่จะฟัง ตามทฤษฎีการฟัง โดยใช้ Top-down listening technique (Nation & Newton, 2009) |
| 2. ครูเปิด Audio คำศัพท์เรื่อง “Having Dinner Together” ให้ฟังรอบที่ 1 โดยไม่หยุดเสียง เพื่อให้จับใจความสำคัญ รวมถึงให้นักเรียนจดบันทึกข้อมูลระหว่างการฟัง จากนั้น ครูหยุดประมาณ 1 นาที เพื่อให้นักเรียนประมวลผลและทบทวนสิ่งที่ได้ยิน | 2. นักเรียนฟังครูเปิด Audio คำศัพท์เรื่อง “Having Dinner Together” ให้ฟังรอบที่ 1 โดยไม่หยุดเสียง เพื่อให้จับใจความสำคัญ รวมถึงจดบันทึกข้อมูลระหว่างการฟังจากนั้นประมวลผลและทบทวนสิ่งที่ได้ยินขณะที่ครูหยุดประมาณ 1 นาที |
| 3. ครูเปิด Audio ซ้ำเป็นรอบที่ 2 โดยหยุดเป็นช่วง เพื่อให้นักเรียนจับรายละเอียดของเนื้อหา และครูเสนอคำศัพท์ เช่น food, ready, garage, etc. พร้อมแปลความหมาย | 3. นักเรียนฟังครูเปิด Audio ซ้ำเป็นรอบที่ 2 โดยหยุดเป็นช่วง เพื่อจับรายละเอียดของเนื้อหา และฟังครูเสนอคำศัพท์ เช่น food, ready, garage, etc. พร้อมแปลความหมาย |

| บทบาทครู | บทบาทนักเรียน |
|---|--|
| การวิเคราะห์และทำความเข้าใจ (Analysis: 10 minutes) | |
| 4. ครูอธิบายเพิ่มเติมหรือตอบคำถามของนักเรียน | 4. นักเรียนฟังครูอธิบายเพิ่มเติมหรือตอบคำถาม |
| ขั้นปฏิบัติและฝึกฝน (Practice : 20 minutes) | |
| 1. ครูอธิบายคำสั่งใน worksheet 1 โดยให้นักเรียนฟัง audio และเรียงลำดับเหตุการณ์ให้ถูกต้อง จากนั้นครูเปิด audio ให้นักเรียนฟัง | 1. นักเรียนฟังครูอธิบายคำสั่งใน worksheet 1 |

| | |
|--|---|
| <p>เพื่อตอบคำถาม 2 รอบ หากนักเรียนฟังไม่ทัน ครูจะเปิดซ้ำเพิ่มเติม</p> <p>2. ครูเฉลย Worksheet 1 โดยการเปิด Audio ให้ให้นักเรียนฟังทีละข้อ พร้อมให้นักเรียนตรวจความถูกต้องของคำตอบ</p> <p>3. ครูอธิบายคำสั่งใน worksheet 2 โดยให้นักเรียนฟัง audio แล้วทำให้ประโยคนั้นสมบูรณ์ จากนั้นครูเปิด audio ให้ให้นักเรียนฟังเพื่อตอบคำถาม 2 รอบ หากนักเรียนฟังไม่ทัน ครูจะเปิดซ้ำอีกครั้ง</p> <p>4. ครูเฉลย Worksheet 2 โดยการเปิด Audio ให้ให้นักเรียนฟังทีละข้อ พร้อมให้นักเรียนตรวจความถูกต้องของคำตอบ</p> | <p>โดยนักเรียนฟัง audio และเรียงลำดับเหตุการณ์ให้ถูกต้อง จากนั้นครูเปิด audio ให้ฟังเพื่อตอบคำถาม 2 รอบ หากนักเรียนฟังไม่ทันครูจะเปิดซ้ำเพิ่มเติม</p> <p>2. นักเรียนฟังครูเฉลย Worksheet 1 โดยการเปิด Audio ให้ฟังทีละข้อ พร้อมตรวจความถูกต้องของคำตอบ</p> <p>3. นักเรียนฟังครูอธิบายคำสั่งใน worksheet 2 โดยให้นักเรียนฟัง audio แล้วทำให้ประโยคนั้นสมบูรณ์ จากนั้นฟัง audio ที่ครูเปิด 2 รอบ หากนักเรียนฟังไม่ทันครูจะเปิดซ้ำอีกครั้ง</p> <p>4. นักเรียนฟังครูเฉลย Worksheet 2 โดยการเปิด Audio ให้ให้นักเรียนฟังทีละข้อ พร้อมบอกให้นักเรียนตรวจความถูกต้องของคำตอบ</p> |
|--|---|

| บทบาทครู | บทบาทนักเรียน |
|--|---|
| ขั้นสรุป (Wrap up : 5 minutes) | |
| <p>1. ครูอธิบายคำสั่งใน Production of language โดยให้นักเรียนอ่านประโยคแล้วจับคู่กับรูปภาพให้ถูกต้อง โดยให้ทำการบ้าน พร้อมยกตัวอย่าง 1 ข้อ</p> <p>2. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับเรื่อง Having Dinner Together เช่น food, ready, garage, etc. และทบทวนบทสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง Having Dinner Together</p> <p>3. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นต่อกิจกรรมระหว่างการทำแบบฝึกหัด เช่น ความชอบ ความรู้สึก ความรู้ที่ได้รับ และอื่น ๆ</p> <p>4. ครูสอบถามนักเรียนถึงปัญหาและข้อสงสัยในการเรียนและตอบข้อสงสัยนักเรียน</p> | <p>1. นักเรียนฟังครูอธิบายคำสั่งใน Production of language โดยให้นักเรียนอ่านประโยคแล้วจับคู่กับรูปภาพให้ถูกต้อง โดยทำการบ้าน พร้อมฟังครูยกตัวอย่าง 1 ข้อ</p> <p>2. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับเรื่อง Having Dinner Together เช่น food, ready, garage, etc. และทบทวนบทสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง Having Dinner Together</p> <p>3. นักเรียนแสดงความคิดเห็นต่อกิจกรรมระหว่างการทำแบบฝึกหัด เช่น ความชอบ ความรู้สึก ความรู้ที่ได้รับ และอื่น ๆ</p> <p>4. นักเรียนสอบถามถึงปัญหาและข้อสงสัยในการเรียนและตอบข้อสงสัยนักเรียน</p> |

กระบวนการเก็บข้อมูล

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลเสร็จสมบูรณ์ภายในหกสัปดาห์ของคาบเรียน ก่อนการสอนสัปดาห์แรก ได้มีการทำแบบทดสอบซึ่งผ่านกระบวนการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence) โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.5 จำนวน 30 ข้อ กับกลุ่มทดลอง หลังสัปดาห์ที่ 6 ได้มีการทำแบบทดสอบซึ่งผ่านกระบวนการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence) โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.5 จำนวน 30 ข้อ กับกลุ่มทดลอง โดยให้ผู้วิจัยเป็นผู้บันทึกคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Top-down listening ทั้งหมด 6 ชั่วโมง และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจำนวน 30 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือดังนี้ 1) ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา 2) ศึกษาแนวคิด รูปแบบ และขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) วิเคราะห์รายละเอียดของเนื้อหา 4) เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ 5) นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ 6) ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้

การสร้างแบบทดสอบแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือดังนี้ 1) ศึกษาวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา 2) สร้างแบบทดสอบจำนวน 40 ข้อ และเลือกใช้ในการทดสอบจริง 30 ข้อ 3) ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบ 4) ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ซึ่งทุกข้อที่นำมาทดสอบต้องมีค่ามากกว่า 0.5 โดยการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ มีค่าเฉลี่ย IOC ของข้อสอบและแผนการสอนอยู่ที่ 1.0 และ 1.0 ตามลำดับ

การวิเคราะห์ข้อมูล

มีการใช้สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistics) ซึ่งประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปอร์เซ็นต์ไทล์ (percentile) ในโปรแกรม Jamovi เพื่อใช้ในการวิเคราะห์เชิงปริมาณของข้อมูลจากแบบทดสอบ และมีการใช้ได้ใช้สถิติเชิงอนุมาน (inferential statistic) คือ การวิเคราะห์ที-เทสต์ (t-test analysis) เพื่อวิเคราะห์ว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่

ผลการศึกษา

ผลการทดสอบการกระจายข้อมูลด้วยวิธี Shapiro-Wilk พบว่า ค่า p มีค่าเท่ากับ 0.305 ซึ่ง สูงกว่า ระดับนัยสำคัญ 0.05 ($p > 0.05$) แสดงว่าความแตกต่างของข้อมูลระหว่างมาตรวัดทั้งสอง มีการแจกแจงที่ถือว่าเป็น ปกติ (normal distribution)

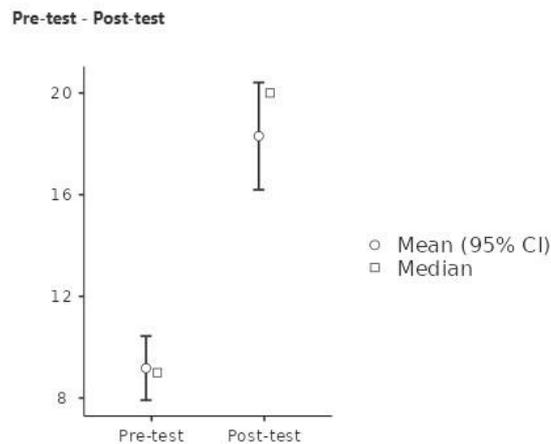
Normality Test (Shapiro-Wilk)

| | | W | p | |
|----------|---|-----------|-------|------|
| Pre-test | - | Post-test | 0.951 | .305 |

Note. A low p-value suggests a violation of the assumption of normality

ภาพที่ 2 ผลการทดสอบการกระจายข้อมูลด้วยวิธี Shapiro-Wilk

| Descriptives | | | | | |
|--------------|----|-------|--------|------|-------|
| | N | Mean | Median | SD | SE |
| Pre-test | 23 | 9.17 | 9 | 3.08 | 0.643 |
| Post-test | 23 | 18.30 | 20 | 5.16 | 1.077 |



ภาพที่ 3 ผลการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา

การวิเคราะห์ข้อมูลสถิติเชิงพรรณนาจากกลุ่มตัวอย่าง N=23 แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของคะแนนทดสอบอย่างชัดเจน โดย ค่าเฉลี่ย (mean) ของคะแนน pre-test อยู่ที่ 9.17 ขณะที่ค่าเฉลี่ยของคะแนน post-test เพิ่มขึ้นเป็น 18.30 ซึ่งเพิ่มขึ้นเกือบสองเท่าและบ่งชี้ว่าการแทรกแซงหรือรูปแบบการสอนที่ใช้อาจมีประสิทธิภาพในการเพิ่มความสามารถในการฟังของกลุ่มตัวอย่าง ผลลัพธ์นี้ได้รับการยืนยันโดย มัชฐาน (median) ซึ่งเพิ่มขึ้นจาก 9 เป็น 20 อย่างมีนัยสำคัญ เมื่อพิจารณาด้านการกระจายตัวของข้อมูล พบว่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของ post-test 5.16 มีค่าสูงกว่า pre-test 3.08 ซึ่งแสดงว่าคะแนนหลังการทดลองมีการกระจายตัวกว้างขึ้นและมีความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคนมากขึ้น ส่วน กราฟแสดงค่าเฉลี่ยพร้อมช่วงความเชื่อมั่น 95% (95% CI) ยืนยันแนวโน้มดังกล่าว โดยช่วงความเชื่อมั่นของ mean ใน pre-test และ post-test ไม่มีการทับซ้อนกัน ซึ่งเป็นการบ่งชี้เบื้องต้นว่าความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลองน่าจะมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

| Paired Samples T-Test | | | | | | | | | |
|-----------------------|-----------|-------------|-------|------|-----------------|---------------|-------------|-----------|-------|
| | | statistic | df | p | Mean difference | SE difference | Effect Size | | |
| Pre-test | Post-test | Student's t | -7.34 | 22.0 | < .001 | -9.13 | 1.24 | Cohen's d | -1.53 |

Note: $H_0: \mu \text{ Measure 1} - \text{Measure 2} < 0$

ภาพที่ 4 ผลการทดสอบ paired samples t-test

การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมานด้วย Paired Samples *t*-test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อน (pre-test) และหลัง (post-test) การใช้รูปแบบการสอน พบว่าค่าความแตกต่างเฉลี่ย อยู่ที่ 9.13 คะแนน ซึ่งแสดงว่าคะแนน post-test สูงกว่า pre-test โดยเฉลี่ย 9.13 คะแนนอย่างชัดเจน ผลการทดสอบแสดงค่าสถิติ *t* เท่ากับ 7.34 โดยมีองศาความเป็นอิสระ (df) เท่ากับ 22 และมีค่าความน่าจะเป็น (p-value <.001 เนื่องจากค่า *p* มีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนด (0.05) จึงสามารถสรุปได้ว่าความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการใช้รูปแบบการสอน สูงกว่า ก่อนการใช้รูปแบบการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาขนาดผลกระทบ ด้วยค่า Cohen's *d* เท่ากับ -1.53 ซึ่งจัดเป็นขนาดผลกระทบที่ ใหญ่มาก โดยผลกระทบที่มีค่าลบเป็นทิศทางของขนาดผลกระทบ (Cohen, 1988) ซึ่งยืนยันว่ารูปแบบการสอนที่ใช้นั้นไม่เพียงแต่มีความแตกต่างทางสถิติเท่านั้น แต่ยังส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่มีความสำคัญในทางปฏิบัติด้วย โดยผู้สอนได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่านักเรียนมีความเข้าใจและตอบคำถามได้ดีขึ้นตลอดช่วงการทดลอง รวมถึงมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น

อภิปรายผลการศึกษา

ผลการศึกษาครั้งนี้มีข้อสรุปที่ชัดเจนและสนับสนุนสมมติฐานหลักของงานวิจัย โดยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการใช้รูปแบบการสอน แบบบนลงล่าง (top down listening) สูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลลัพธ์นี้มีความสอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้าที่เคยสรุปถึงประสิทธิผลของ รูปแบบการสอน แบบบนลงล่าง ในการพัฒนาทักษะการฟัง คะแนนหลังเรียนมีการกระจายตัวกว้างขึ้น (SD post-test 5.16 สูงกว่า SD pre-test 3.08) ซึ่งสะท้อนถึงการตอบสนองที่แตกต่างกันของผู้เรียนแต่ละบุคคล (individual differences) ที่ได้รับประโยชน์จากรูปแบบการสอนที่เน้นการปฏิบัติและมีปฏิสัมพันธ์ที่อาจช่วยให้ผู้เรียนที่มีความถนัดสูงพัฒนาได้รวดเร็วกว่า

โดยสอดคล้องกับกรอบแนวคิดหลักในด้านการสอนการฟังเชิงกลวิธีทางปัญญา และสนับสนุนข้อค้นพบของ Jaruteerapan (2014) และ Manihuruk & Sidabutar (2022) ที่ยืนยันว่าการประยุกต์ใช้กลวิธีทั้งแบบล่างขึ้นบนและบนลงล่าง โดยเน้นการใช้พื้นความรู้เดิมเพื่อตีความบริบทและเดาความหมาย คำศัพท์/เนื้อเรื่อง ช่วยให้เข้าใจเรื่องที่ฟังได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ความสอดคล้องในเชิงกลวิธีแล้ว ความสำเร็จของงานวิจัยนี้ยังเสริมข้อค้นพบเชิงปฏิบัติการของ Lase et al. (2025) ที่ใช้ Task-based Learning (TBL) ซึ่งพบว่าผลกระทบเชิงบวกต่อทักษะการฟัง โดยทางอ้อม สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่ารูปแบบการสอนที่เน้นการประมวลผลแบบบนลงล่างและการจัดกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์นั้น อาจสร้างผลลัพธ์ที่คล้ายคลึงกับวิธีการที่เน้นภาระงาน ได้ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่งานวิจัยนี้แตกต่างคือการมุ่งเน้นที่กลวิธีเชิงรู้คิดเป็นหลัก โดยไม่ได้ระบุถึงการสอนองค์ประกอบทางภาษาในระดับละเอียด (bottom-up elements) อย่าง ลักษณะทางสัทสัมพันธ์ (prosodic features) อย่างที่ Kettongma และ Wasuntarasobhit (2016) ได้ศึกษาไว้

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยเป็นผู้สอนเองอาจก่อให้เกิดความลำเอียงของผู้สอน (teacher bias) เช่น ความตั้งใจในการสอนที่สูงขึ้นหรือการให้การสนับสนุนผู้เรียนมากเป็นพิเศษในช่วงการทดลอง แม้ว่าผู้วิจัยจะสอนเพียงคนเดียวแต่ยังมีตัวแปรด้านครูผู้สอนที่อาจส่งผลกระทบต่อกลุ่มทดลอง นอกจากนี้ การใช้รูปแบบ one-group pretest-posttest ยังอาจได้รับอิทธิพลจากตัวแปรอื่นๆ ซึ่งผู้เรียนอาจพัฒนาทักษะการฟังตามช่วงเวลาหรือประสบการณ์การเรียนรู้ตามปกติ และผลกระทบจากการทำข้อสอบก่อนเรียน ซึ่งการทำแบบทดสอบก่อนเรียนอาจช่วยให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับรูปแบบข้อสอบและส่งผลกระทบต่อคะแนนหลังเรียน โดยไม่สามารถแยกผลดังกล่าวออกจากผลของการแทรกแซงได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม แม้จะมีข้อจำกัด

ดังกล่าว ผลลัพธ์ของงานวิจัยนี้ยังสามารถอธิบายได้ในเชิงทฤษฎีว่าทำไมแนวทางการสอนแบบบนลงล่างจึงมีประสิทธิภาพในบริบทนี้ โดยเฉพาะกับผู้เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศที่มีคลังคำศัพท์จำกัด การสอนที่เน้นการกระตุ้นความรู้เดิม การคาดเดาเนื้อหา และการใช้บริบทก่อนการฟัง ช่วยลดภาระทางปัญญา (cognitive load) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจเชิงภาพรวมของสารก่อนเข้าสู่รายละเอียด ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถรับสารได้อย่างมั่นใจมากขึ้น นอกจากนี้ การจัดการกิจกรรมแบบ top-down ยังส่งเสริมบทบาทเชิงรุกของผู้เรียนในการฟัง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการฟังเชิงปฏิสัมพันธ์และการใช้กลยุทธ์เชิงอภิปัญญา อย่างไรก็ตาม การตีความผลลัพธ์ควรอยู่ภายใต้ขอบเขตของบริบทการวิจัยนี้เท่านั้น กล่าวคือ ไม่ควรสรุปผลทั่วไปว่าการสอนแบบบนลงล่างเพียงอย่างเดียวเหมาะสมกับผู้เรียนทุกระดับหรือทุกระดับการเรียนรู้ โดยเฉพาะผู้เรียนที่มีทักษะภาษาอังกฤษพื้นฐานน้อย ซึ่งอาจยังจำเป็นต้องได้รับการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้และคำศัพท์ควบคู่กันไป

สรุปผลการศึกษา

งานวิจัยกึ่งทดลองชิ้นนี้สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนการฟังแบบบนลงล่างสามารถเปลี่ยนประสบการณ์การฟังภาษาอังกฤษของนักเรียน จากเดิมที่นักเรียนมักจะกลัวการฟัง เพราะฟังไม่ออก มีความเครียดและพยายามจับคำศัพท์ที่ละคำสุดท้ายไม่สามารถจับใจความสำคัญได้ เป็นเหตุให้พวกเขาไม่ชอบการฟังหรือแม้กระทั่งไม่ชอบวิชาภาษาอังกฤษไปเลย วิธีการสอนแบบนี้นำไปสู่การฟังและการเรียนรู้ที่มีความหมายสำหรับตัวนักเรียนและมีส่วนร่วมกับการเรียนมากขึ้น โดยการศึกษาที่ผู้เรียนแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการจับใจความสำคัญของเรื่องที่ฟังได้ดีขึ้น มีความกล้าในการคาดเดาเนื้อหาโดยอาศัยบริบทและความรู้เดิมโดยไม่มีใครมาตัดสินว่าผิดหรือถูก สามารถเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้ยินเข้าด้วยกันเป็นภาพรวมที่เข้าใจได้อย่างเป็นธรรมชาติ การสอนที่เริ่มต้นจากการกระตุ้นประสบการณ์เดิมและการตั้งกรอบความคิดก่อนการฟังช่วยลดความกังวลของผู้เรียน และเปิดพื้นที่ให้การฟังกลายเป็นกระบวนการสร้างความหมายมากกว่าการถอดรหัสภาษา อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์ดังกล่าวควรถูกพิจารณาภายใต้ข้อจำกัดของการวิจัยในชั้นเรียนจริง ถึงแม้ว่าการศึกษานี้ยังไม่สามารถควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนบางประการได้อย่างสมบูรณ์ เช่น การพัฒนาของผู้เรียนตามช่วงเวลา หรือความคุ้นเคยกับแบบทดสอบจากการวัดซ้ำ ดังนั้น ผลการวิจัยจึงไม่ควรถูกตีความในลักษณะสรุปทั่วไปโดยปราศจากบริบทในเชิงปฏิบัติ งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า ครูภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาควรให้ความสำคัญกับการออกแบบกิจกรรมการฟังที่เน้นการสร้างความหมายจากตัวตนของนักเรียนเอง เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้จินตนาการของตนเองซึ่งเป็นความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่พวกเขาพบเจอมาในการคาดเดาและตีความอย่างอิสระ ถึงแม้ว่างานวิจัยชิ้นนี้จะเป็กลุ่มตัวอย่างเล็กๆ แต่ได้แสดงให้เห็นว่าการเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังมีความหวังและสามารถพัฒนาได้ต่อไปในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

กัญญาเลข พุตระกูล (2565). การพัฒนาทักษะการฟังและการออกเสียงภาษาอังกฤษด้วยหลักการสอนอ่านแบบโฟนิกส์สังเคราะห์ โดยใช้วิธีการสอน Jolly Phonics. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์*, 12(3), 229–244.

ชิตชนก มีนาสันติรักษ์ และ ศาสตรา มาพร. (2568). ภาพรวมของเทคนิคการสอนการเขียนภาษาอังกฤษในประเทศไทย. *วารสารครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ*, 1(1), 45–53.

- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2565). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ. กลุ่มงานวัดและประเมินผลการจัดการศึกษาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยโสธร เขต 1.
- Al-Shammari, H. G. (2020). The impact of strategy instruction on Iraqi EFL learners' listening comprehension and metacognitive strategy use. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 14(7), 1137–1157.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage.
- Crystal, D. (2003). *English as a global language* (2nd ed). Cambridge University Press.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed). McGraw-Hill.
- Goh, C.M., & Vandergrift, L. (2021). *Teaching and learning second language listening metacognition in action*. Routledge.
- Gökmen, M. F. (2023). Metacognitive listening instruction: Is it effective in enhancing listening skills and metacognitive awareness? *Novitas-ROYAL (Research on Youth and Language)*, 17(1), 73–90.
- Jaruteerapan, P. (2014). Teaching English listening comprehension: An understanding of bottom-up and top-down process. *Parichart Journal*, 27(1), 185-203.
- Kettongma, N. & Wasuntarasobhit, S. (2016). Effects of Prosodic Feature and Cognitive Listening Strategy Instruction on Low-Intermediate EFL Learners' Listening Comprehension. *KKU Research Journal (Graduate Studies) Humanities and Social Sciences*, 3(3), 65–83.
- Lase, Y., Lestari, F. D., & Sianturi, S. (2025). The effect of task-based learning on the listening skills of second semester students in the English education study program at University of HKBP Nommensen. *PIJAR Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(3), 495–507. <https://doi.org/10.58540/pijar.v3i3.1104>.
- Manihuruk, L. M. E., & Sidabutar, Y. A. (2022). The Effect of Top-Down and Bottom-Up Strategies on Students' Listening Skill. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2783–2792.
- Maporn, S., & Praphan, P. (2021). Issue on study of Aviation English as a lingua franca: A documents review. *Journal of Social Sciences and Humanities Research in Asia*, 27(1), 109–126.
- Milliner, B., & Dimoski, B. (2024). The effects of a metacognitive intervention on lower-proficiency EFL learners' listening comprehension and listening self-efficacy. *Language Teaching Research*, 28(2), 679–713. <https://doi.org/10.1177/13621688211004646>

- Nation, I. S. P., & Newton, J. (2009). *Teaching ESL/EFL listening and speaking*. Routledge.
- Pei T, Suwanthep J and Lu H (2023) The effect of self-directed online metacognitive listening practice on Chinese EFL learners' listening ability, metacognition, and self-efficacy. *Frontier Psychology, 14*,1285059. doi: 10.3389/fpsyg.2023.1285059
- Punmusik, K. (2022). The development of English listening and speaking skills through movie-based learning activities of English-majored students in the Faculty of Humanities and Social Sciences at Suratthani Rajabhat University. *Journal of Buddhist Anthropology, 7*(12), 334–347.
- Rost, M. (2011). *Teaching and researching listening* (2nd eds). Longman.
- Sujatha, U., & Rajasekaran, V. (2024). Optimising listening skills: Analysing the effectiveness of a blended model with a top-down approach through cognitive load theory. *MethodsX, 12*,102630. <https://doi.org/10.1016/j.mex.2024.102630>

การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟน
เรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
The development of an application promoting English language learning on
smartphones focusing on business communication in tourism
and services for students at Chaiyaphum Rajabhat University

Elmira M. Ocampo¹ และ สำราญ วานนท์²
Elmira M. Ocampo¹ and Samran Wanon²

¹คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
¹Faculty of Education and Human Development, Rajabhat Chaiyaphum University
²คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
²Faculty of Arts and Science, Rajabhat Chaiyaphum University
²Correspondence E-mail: samran@cpru.ac.th

Received 18/07/2025 | Revised 06/08/2025 | Accepted 06/08/2025

บทความวิจัย (Research Article)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาสาขาวิชาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำนวน 30 คน โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การสร้างแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ในรูปแบบข้อความ รูปภาพ เสียงและตัวอย่างสนทนาโดยแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการ 2) การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญอยู่ในระดับมากถึง 4 ด้าน คือด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (\bar{X} = 4.25, SD = .50) ด้านเนื้อหา (\bar{X} = 4.23, SD = .44) ด้านการใช้งาน (\bar{X} = 4.22, SD = .49) และ ด้านความพึงพอใจโดย (\bar{X} = 4.07, SD = .39)

คำสำคัญ: ธุรกิจท่องเที่ยว, ภาษาอังกฤษ, สมาร์ตโฟน, แอปพลิเคชัน

Abstract

The objectives of this study were: 1) to develop a smartphone application to enhance English language learning in the context of business, tourism, and service

communication among students at Chaiyaphum Rajabhat University; and 2) to examine the students' satisfaction with the developed application. The sample consisted of 30 students from the Business Administration program at Chaiyaphum Rajabhat University, selected through purposive sampling. Data were collected through purposive sampling using questionnaires and analyzed using descriptive statistics including frequency, percentage, mean, and standard deviation.

The results showed that the application was designed to support English language learning through interactive content, including texts, images, audio, and sample dialogues, systematically categorized into business, tourism, and service topics. In terms of satisfaction, the students reported a high level of satisfaction across all four aspects: learning outcomes ($\bar{X} = 4.25$, $SD = .50$), content ($\bar{X} = 4.23$, $SD = .44$), usability ($\bar{X} = 4.22$, $SD = .49$), and overall satisfaction ($\bar{X} = 4.07$, $SD = .39$).

Keywords: Tourism Business, English, Smartphone, Application

บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้เริ่มเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันและการศึกษาเป็นอย่างมาก การพัฒนา สื่อการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยผ่านเครื่องมือต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต แท็บเล็ต ไปจนถึงสมาร์ทโฟน เป็นวิธีในการจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ รู้สึก สนุกสนาน ตื่นเต้น โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียน ประสิทธิภาพการเรียนการสอนแบบผสมผสานเมื่อระบบเทคโนโลยีมีความพร้อมและมีการบริหารจัดการที่ดี ย่อมส่งผลให้การออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น (ภุภุมิ ภควัฒน์ ภูมพงศ์คชกร และคณะ, 2568) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนมากขึ้น ทำให้ลักษณะการเรียนการสอนในชั้นเรียนเปลี่ยนแปลง ไปจากการเรียนการสอนที่ยึดครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ มาสู่การให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมเรียนรู้ด้วย ตนเอง โดยการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อในรูปแบบมัลติมีเดีย เป็นแนวทางการผสมผสานสื่อการเรียนรู้และวิธีการสอนแบบที่แตกต่างไปจากปัจจุบันที่ทำการสอนแบบบรรยาย การสอนโดยสื่อมัลติมีเดียนี้สามารถนำมาใช้กับ การเรียนได้ดี ผู้เรียนจะอยู่ที่ไหนก็สามารถเรียนรู้ได้ช่วยปลดล็อกปัญหาหลาย ๆ อย่างเป็นไป

นอกจากบทบาทสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศในภาคการศึกษาแล้ว ยังมีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวางในภาคอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาคการท่องเที่ยว ซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งกลไกหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทยภาคการท่องเที่ยวเป็นหนึ่งในเครื่องยนต์สำคัญของเศรษฐกิจไทยที่ในช่วงก่อนเกิดโควิดเคยสร้างรายได้สูงถึง 3 ล้านล้านบาท หรือประมาณ 18% ของ GDP แบ่งเป็นรายได้จากนักท่องเที่ยวต่างชาติประมาณ 2 ใน 3 และนักท่องเที่ยวไทย 1 ใน 3 รวมถึงสร้างการจ้างงานกว่า 7 ล้านคน หรือ 20% ของการจ้างงานทั้งหมดในปี 2562 การฟื้นตัวของภาคการท่องเที่ยวจึงเป็นแรงขับเคลื่อนให้กับเศรษฐกิจไทย (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2566) รายได้ภาคการท่องเที่ยวของจังหวัดที่พึ่งพานักท่องเที่ยวต่างชาติยังมีความแตกต่างกัน ขึ้นกับการฟื้นตัวของนักท่องเที่ยวแต่ละสัญชาติ โดยมีเพียงไม่กี่จังหวัดที่รายได้ฟื้นตัวเร็ว อย่างเช่น ภูเก็ต และกรุงเทพฯ โดยเฉพาะภูเก็ตที่ฟื้นตัวเร็วเพราะได้รับผลดีจาก “โครงการ Sandbox” ที่เริ่มขึ้นตั้งแต่ช่วงครึ่งหลังของปี 2564 โดยนักท่องเที่ยวต่างชาติ

เพิ่มขึ้นเป็นกว่า 2 แสนคน จากราว 5 พันคนในครึ่งปีแรก และปัจจุบันยังฟื้นตัวต่อเนื่อง เพราะเป็นจังหวัด ซึ่งเป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยวยุโรป จึงได้รับผลดีจากการเปิดประเทศของยุโรปที่เร็ว และพฤติกรรมของชาวยุโรปที่กังวลต่อการระบาดของโควิดน้อยกว่านักท่องเที่ยวชาติอื่น ๆ จังหวัดชัยภูมิก็ได้มีการส่งเสริมการท่องเที่ยวตลอด จะเห็นจากการประชาสัมพันธ์ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์เองและรูปแบบที่เป็นทางการ ตามสถิติการเพิ่มขึ้นของจำนวนนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติในปี พ.ศ. 2566 คิดเป็นร้อยละ 58.42 เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้า (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2566)

การสื่อสารในธุรกิจการท่องเที่ยวและบริการถือเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดความสำเร็จ และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพส่งผลโดยตรงต่อความพึงพอใจของพนักงาน การสื่อสารที่ดีช่วยสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจให้แก่นักท่องเที่ยว เนื่องจากผู้ให้บริการนักท่องเที่ยวสามารถฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้านการให้บริการนักท่องเที่ยวด้วยตนเองจากสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้านการให้บริการนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติบนชีวิตวิถีใหม่อย่างสะดวก และเป็นสื่อหนึ่งที่ได้รับนิยมนิยมมากที่สุด ที่จะช่วยให้ผู้ประกอบการการท่องเที่ยวพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ทุกที่ทุกเวลา (เอกพล วิงวอน และ วีรพล น้อยคล้าย, 2568) นอกจากนี้ การสื่อสารที่ดีผ่านช่องทางต่าง ๆ ช่วยให้ลูกค้าที่มีประสบการณ์เกินความคาดหมายมีแนวโน้มที่จะกลายเป็นผู้สนับสนุนธุรกิจและแนะนำให้ผู้อื่นดั่งนั้น การพัฒนาทักษะการสื่อสารจึงเป็นกลยุทธ์หลักในการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันและการสร้างความสัมพันธ์ระยะยาวกับลูกค้าในธุรกิจการท่องเที่ยวและบริการ ซึ่งทำให้ผู้ประกอบการการท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยวต่างชาติเกิดความเข้าใจและความประทับใจ (แจ่มจันทร์ บุญโญปกรณ์, 2565)

การนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา ถือว่าเป็นรากฐานของประเทศไทยเราที่มีการส่งเสริมให้เกิดการลงทุนในภาคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการ จากต่างประเทศเป็นอย่างมาก ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้ในธุรกิจมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการท่องเที่ยวและบริการ การศึกษา ธุรกิจระหว่างประเทศ หรืองานวิจัย เพื่อที่จะได้มีความรู้ความเข้าใจสามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างมีเหตุผล และสร้างสรรค์ ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในปัจจุบันถือเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นในโลกยุคโลกาภิวัตน์ โดยเฉพาะในด้านธุรกิจ การท่องเที่ยว และบริการ ซึ่งผู้เรียนต้องใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ หลายทฤษฎีได้ถูกนำมาใช้เพื่ออธิบายและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของผู้ใหญ่และนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีวุฒิภาวะทางความคิดและมีพื้นฐานความรู้บางประการอยู่แล้ว Communicative Language Teaching (CLT) คือแนวทางการสอนภาษาที่มุ่งเน้นการใช้ภาษาจริงในการสื่อสาร มากกว่าการเรียนรู้ไวยากรณ์หรือคำศัพท์แยกส่วน CLT ให้ความสำคัญกับ context หรือบริบทในการใช้ภาษา เช่น การถามทาง การสั่ง

อาหาร หรือการจองโรงแรม ซึ่งสอดคล้องกับหัวข้อในแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น เช่น บทเรียน “In a Hotel” หรือ “Asking for Directions” CLT ยังเน้นการฝึกปฏิสัมพันธ์ การพูดคุย การฟัง และการตอบสนองในสถานการณ์ที่หลากหลาย ซึ่งเหมาะสำหรับแอปเรียนรู้ภาษาที่มีฟังก์ชันฟังเสียงและฝึกออกเสียง (Richards & Rodgers, 1986)

การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีและสมาร์ทโฟน (Mobile Learning) การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีและอุปกรณ์พกพา หรือที่เรียกว่า Mobile Learning (m-Learning) คือแนวคิดที่นำเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์พกพาอื่น ๆ มาใช้เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ (anytime-anywhere learning) ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งในยุคปัจจุบันที่ผู้เรียนต้องการความยืดหยุ่นในการเข้าถึงเนื้อหาทางการศึกษา Sharples et al. (2009) ระบุว่า Mobile Learning ช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ในบริบทที่หลากหลาย ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน และในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนสามารถพัฒนาและต่อยอดความรู้จากสถานการณ์จริงได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งการเรียนรู้ลักษณะนี้ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้แบบมีความหมาย (meaningful learning) และการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (constructive learning) ซึ่งคุณลักษณะสำคัญของ Mobile Learning ได้แก่

- 1) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ ตามความสะดวกของตนเอง
- 2) การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) สามารถออกแบบประสบการณ์เรียนรู้ที่สอดคล้องกับระดับความรู้ ความสนใจ และจุดประสงค์ของผู้เรียนแต่ละคน
- 3) การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับเนื้อหาได้ เช่น การกดฟังเสียง การฝึกออกเสียง การตอบแบบฝึกหัด
- 4) การมีส่วนร่วม (Engagement) การออกแบบที่มีภาพ เสียง สี สีสัน และอินเทอร์เฟซที่เหมาะสม ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น

จากการศึกษาของ Sharples et al. (2009) พบว่า Mobile Learning มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการฟังและการพูด ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการสื่อสาร และยังช่วยเสริมทักษะด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในงานวิจัยนี้ การใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนเป็นสื่อกลางการเรียนรู้ จึงถือเป็นการประยุกต์ใช้แนวคิด Mobile Learning ที่เหมาะสมกับบริบทของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา และช่วยให้สามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง สะดวก และสนุกมากยิ่งขึ้น (Sharples, Taylor, & Vavoula, 2007)

แอปพลิเคชันสมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ หรือ Mobile Application เป็นซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นเพื่อติดตั้งและใช้งานบนอุปกรณ์พกพา เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือ iPad โดยมีวัตถุประสงค์หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร ความบันเทิง การทำงาน และการศึกษา ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีสมาร์ทโฟนได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของนักเรียนและนักศึกษา การเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือจึงเป็นทางเลือกที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและฝึกทักษะได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด "เรียนรู้ได้ตลอดเวลา" และ "เรียนรู้ได้ทุกที่" โดยเฉพาะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ แอปพลิเคชันช่วยเสริมสร้างทักษะพื้นฐานทั้งสี่ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (Demir, K., & Akpinar, E. 2018) ผ่านกิจกรรมที่มีเสียงประกอบและเทคโนโลยีจดจำเสียง Thinkable เป็นแพลตฟอร์มพัฒนาแอปพลิเคชันที่มีพื้นฐานจากโครงการ App Inventor ซึ่งเริ่มต้นในปี 2007 โดย Hal Abelson และ Mark Friedman ร่วมกับทีมงานจาก Google และ MIT โครงการนี้ได้ย้าย

จาก Google มาสู่ MIT ในปี 2010 และพัฒนาต่อเนื่องจนเป็น Thunkable จุดเด่นของ Thunkable คือ การใช้หลักการ Visual Programming Language ซึ่งเป็นการเขียนโปรแกรมรุ่นใหม่ที่เน้นความง่ายต่อการเขียนและการใช้ มีหลักการต่อแบบลากเ็นบล็อก ทำให้เหมาะสมกับผู้เริ่มต้นที่สนใจการเขียนโปรแกรม Thunkable ยังได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจาก MIT App Inventor Version 2 โดยมีเครื่องมือที่ครบครันมากขึ้น เช่น การเพิ่มฟอนต์ที่หลากหลาย สีที่มีให้เลือกมากขึ้น ทำให้เหมาะสำหรับนักพัฒนาแอปพลิเคชันรุ่นใหม่ทุกคน

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล สื่อดิจิทัลมีองค์ประกอบพื้นฐาน 5 ชนิด ได้แก่ ข้อความ (Text) เสียง (Audio) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพวิดีโอ (Video) ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีรายละเอียดดังนี้ (ธัญวิช วิเชียรพันธ์, 2557)

1. ข้อความ (Text) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของสื่อดิจิทัล เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา มีรูปแบบตัวอักษรและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการ สามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนำเสนอได้ด้วย ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ ได้แก่

2. เสียง (Audio) จะถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัล สามารถเล่นซ้ำได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาเฉพาะ หากสื่อดิจิทัลมีการนำเสนอเสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหา ประกอบการนำเสนอ ก็จะทำให้สื่อดิจิทัลนั้นน่าสนใจ น่าติดตามและสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น เพราะเสียงมี อิทธิพลต่อผู้ใช่มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่ง ดังนั้น เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นมากสำหรับสื่อดิจิทัล

3. ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทต่อสื่อดิจิทัลมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาพ 1 ภาพแทนตัวอักษรนับล้าน” นั่นคือ ภาพจะให้ผลเชิงการเรียนรู้หรือการรับรู้ได้ดีกว่าและสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าตัวอักษร

4. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นภาพกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้ เป็นการแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นให้เห็นความต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของลูกสูบเครื่องยนต์ การไหล ของน้ำ การขยับปีกของนกที่กำลังบิน เป็นต้น ภาพเคลื่อนไหวสามารถสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิด แรงจูงใจจากผู้ชมได้ดีมากกว่าภาพนิ่ง

5. วิดีโอ (Video) เป็นองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลที่มีความสำคัญมาก เนื่องจากองค์ประกอบข้อนี้สามารถนำเสนอข้อความ รูปภาพ ประกอบเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบอื่น แต่ อาจต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บค่อนข้างมาก ตัวอย่างเช่น การนำเสนอสื่อดิจิทัลประเภท VDO ในเวลา 1 นาที อาจต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 MB ซึ่งไฟล์จะมีขนาดใหญ่และอาจทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ด้อยลงอีกด้วย

ADDIE Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ดำเนินการโดยศึกษาวิเคราะห์ปัญหา ความต้องการ วิธีการแก้ปัญหา การจัดการ ศึกษาและวิเคราะห์ส่วนประกอบจากเอกสารต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) ขั้นการออกแบบ (Design) ออกแบบแอปพลิเคชัน ออกแบบเนื้อหาต่าง ๆ แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการ

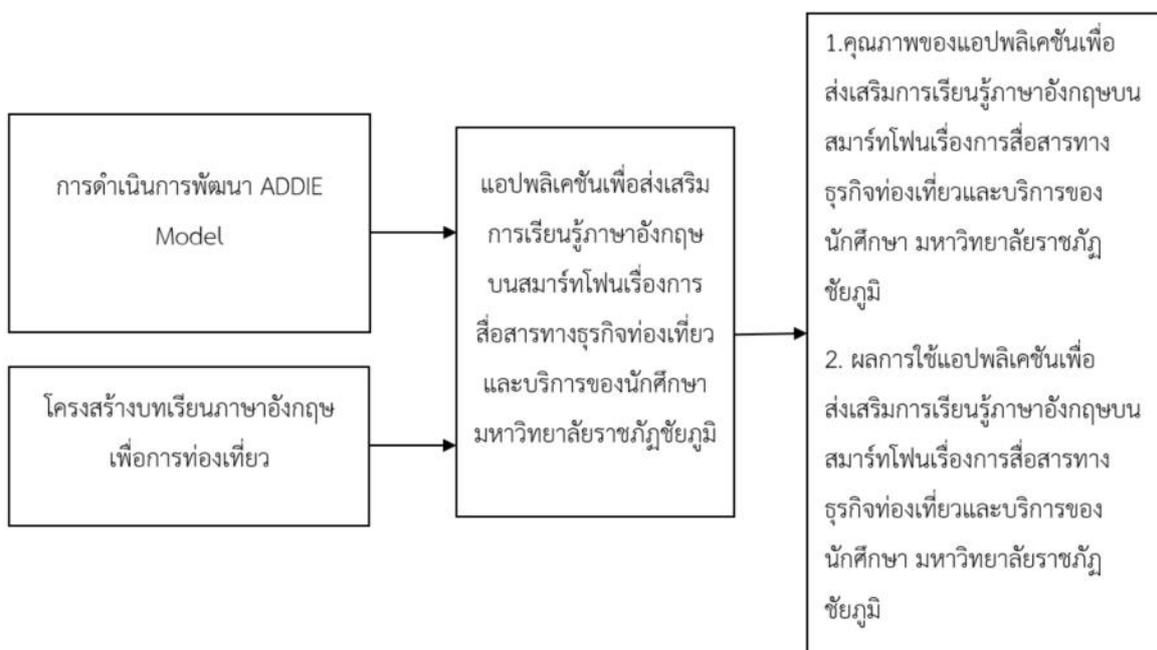
3) ขั้นการพัฒนา (Development) สร้าง และตรวจสอบคุณภาพของแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการ

4) ขั้นการทดลองใช้ (Implementation) นำแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการ ไปทดลองใช้กับกลุ่มย่อยที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่างจริง และประเมิน ความพึงพอใจ

5) ขั้นการประเมินผล (Evaluation) นำผลที่ได้จากการทดลองใช้ มาคำนวณทางสถิติ โดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน ร้อยละ ค่าประสิทธิภาพ และค่าประสิทธิผล และสรุปผลการวิจัยพร้อมกับจัดทำรายงาน การวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบการวิเคราะห์วิจัยเรื่อง “การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ” ผู้วิจัยจึงใช้กรอบการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาตามขั้นตอน ADDIE Model กับเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเขียนให้เป็นแผนภาพ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยมีการแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิตามหลักการของ ADDIE Model

ระยะที่ 2 ทดลองใช้แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ โดยกลุ่มนักศึกษาสาขาวิชาบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิจำนวน 30 คน เลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ร่วมทดลองใช้งานและประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชัน

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาสาขาวิชาบริหารธุรกิจสำหรับประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแพลตฟอร์มโลกเสมือนจริง จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา 2) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน โดยผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ค่า IOC ระหว่าง .66 –1.00 และมีการทดสอบความเชื่อมั่นด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นรวมเท่ากับ .95 วิเคราะห์ข้อมูลด้วย สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เทียบกับเกณฑ์การให้ความหมายค่าเฉลี่ย 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) คือ

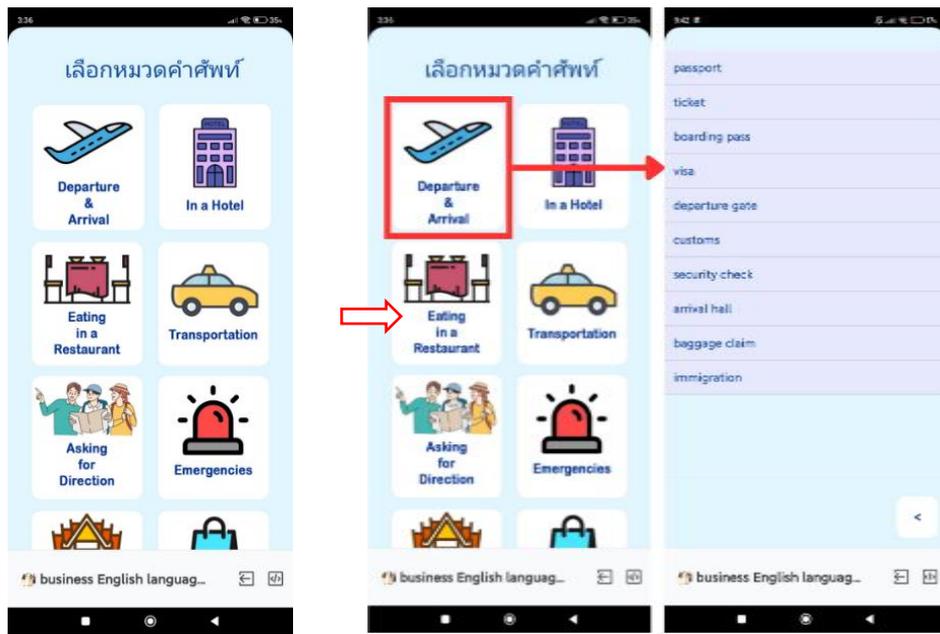
| | | |
|-------------|---------|--------------------------|
| 4.51 - 5.00 | หมายถึง | มีความพึงพอใจ มากที่สุด |
| 3.51 - 4.50 | หมายถึง | มีความพึงพอใจ มาก |
| 2.51 - 3.50 | หมายถึง | มีความพึงพอใจ ปานกลาง |
| 1.51 - 2.50 | หมายถึง | มีความพึงพอใจ น้อย |
| 1.00 - 1.50 | หมายถึง | มีความพึงพอใจ น้อยที่สุด |

ผลการวิจัย

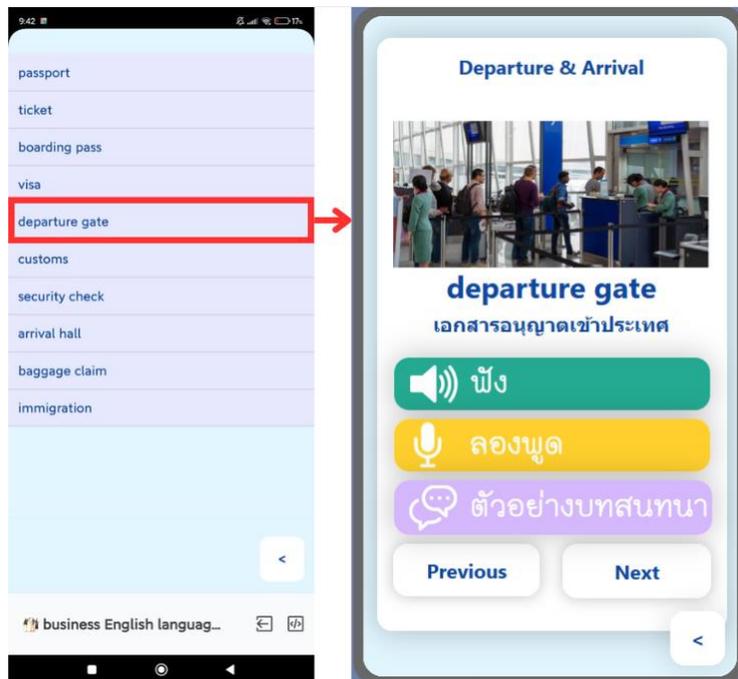
การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ” มีผลการวิจัยประเด็นที่สำคัญ ดังนี้คือ

1. ผลการวิจัยพบว่าแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา โดยใช้กรอบแนวคิดการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟน โดยใช้กรอบแนวคิดการพัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ในการศึกษาวิจัยนี้ที่นักวิจัยได้นำเสนอผลการพัฒนาตามหมวดต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

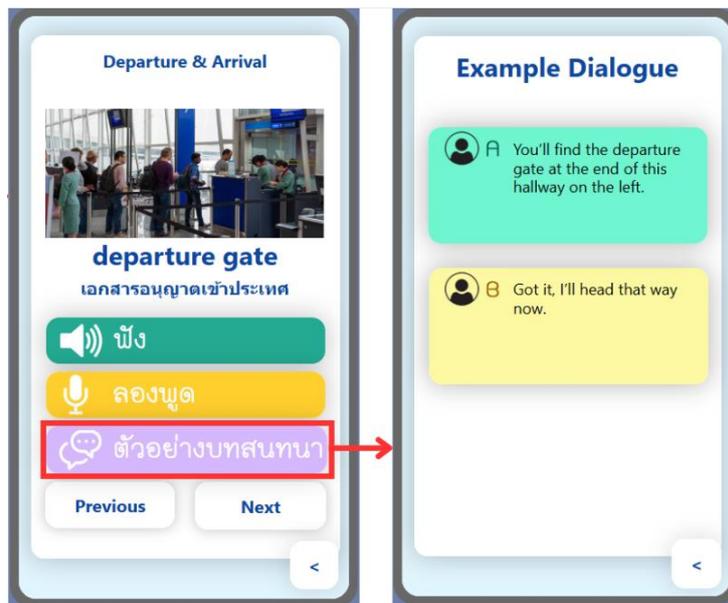
ส่วนของเมนูหลัก ซึ่งประกอบด้วยหมวดหมู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน 1) Departure & Arrival 2) In a Hotel 3) Eating in a Restaurant 4) Transportation 5) Asking for Directions 6) Shopping 7) Sightseeing in Thailand 8) Emergencies 9) Making Travel Arrangements และ 10) Reminder before the Trip and Planning the Tour



ภาพที่ 2 ส่วนของเมนูหลัก



ภาพที่ 3 ตัวอย่างหน้าจอคำศัพท์เรียนรู้ Departure & Arrival



ภาพที่ 4 ตัวอย่างเมนูย่อย Departure & Arrival

ในหน้าคำศัพท์ที่ผู้ใช้เลือกมาแล้วจะมีฟังก์ชันให้ฝึกฝนภาษาได้หลายรูปแบบ ได้แก่ :

- ปุ่ม "ฟัง" สำหรับกดเพื่อฟังการออกเสียงที่ถูกต้องของคำนั้น
- ปุ่ม "ลองพูด" สำหรับให้ผู้ใช้พูดตาม จากนั้นแอปพลิเคชันจะรับฟังเสียงของผู้ใช้และวิเคราะห์การออกเสียงถูกต้องหรือไม่
- ปุ่ม "ตัวอย่างบทสนทนา" ซึ่งจะแสดงตัวอย่างประโยคหรือบทสนทนาที่ใช้คำศัพท์นั้นในสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้ใช้เข้าใจการนำไปใช้งานได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

แต่ละหมวดหมู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันประกอบไปด้วย

- 1) Departure & Arrival 2) In a Hotel 3) Eating in a Restaurant 4) Transportation 5) Asking for Directions 6) Shopping 7) Sightseeing in Thailand 8) Emergencies 9) Making Travel Arrangements และ 10) Reminder before the Trip and Planning the Tour ดังตารางที่ 1 และ 2

ตารางที่ 1 หมวดคำศัพท์ในหมวดที่ 1 - 5

| Departure & Arrival | In a Hotel | Eating in a Restaurant | Transportation | Asking for Directions |
|---------------------|-----------------|------------------------|----------------|-----------------------|
| passport | reception | menu | bus | map |
| ticket | reservation | order | taxi | Intersection |
| boarding | check-in | bill | train | turn left |
| pass | check-out | waiter | subway | turn right |
| visa | key card | waitress | station | straight ahead |
| departure gate | room service | table for two | timetable | traffic light |
| customs | house keeping | appetizer | fare | block |
| security check | concierge | main course | ticket booth | crosswalk |
| arrival hall | laundry service | beverage | platform | nearby |
| baggage claim | wake-up call | dessert | seat number | opposite |

ตารางที่ 2 หมวดคำศัพท์ในหมวดที่ 6 - 10

| Shopping | Sightseeing in Thailand | Emergencies | Making Travel Arrangements | Reminder and Planning Tour |
|--------------|-------------------------|------------------|----------------------------|----------------------------|
| price | temple | hospital | Itinerary | luggage |
| discount | market | clinic | flight booking | packing list |
| cashier | beach | pharmacy | hotel booking | currency exchange |
| receipt | island | police station | tour package | vaccination |
| credit card | waterfall | ambulance | car rental | travel guide |
| cash | elephant camp | emergency number | travel insurance | emergency contact |
| shopping bag | night bazaar | insurance | check availability | travel checklist |
| fitting room | grand palace | injury | travel agency | weather forecast |
| promotion | floating market | fire escape | travel document | travel adapter |
| refund | ancient city | emergency exit | cancellation | |

2. การวิจัยพบว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา นำเสนอเป็นส่วนตัวดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลด้านคุณลักษณะส่วนบุคคลผลการวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม เพื่ออธิบายถึงลักษณะส่วนบุคคล ซึ่งประกอบไปด้วยเพศ อายุ ประสบการณ์ใช้งานแอปพลิเคชันเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 คน ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละคุณลักษณะส่วนบุคคล

| | ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคล | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|------------------------|--------------------------|------------|---------------|
| เพศ | ชาย | 9 | 30.00 |
| | หญิง | 21 | 70.00 |
| | รวม | 30 | 100.00 |
| อายุ | ต่ำกว่า 18 ปี | 3 | 10.00 |
| | 18-25 ปี | 27 | 90.00 |
| | รวม | 30 | 100.00 |
| ประสบการณ์ใช้งาน | ไม่เคยเลย | 18 | 60.00 |
| แพลตฟอร์มโลกเสมือนจริง | เคยบ้างเป็นครั้งคราว | 12 | 40.00 |
| | ใช้งานเป็นประจำ | 0 | 0 |
| | รวม | 30 | 100.00 |

จากตารางที่ 1 พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70.00 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 อายุระหว่าง 18-25 ปี จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90.00 รองลงมาคืออายุ ต่ำกว่า 18 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ส่วนใหญ่ไม่เคยมีประสบการณ์ใช้งานแอปพลิเคชัน จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 รองลงมาเคยบ้างเป็นครั้งคราว จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00

ส่วนที่ 2 ข้อมูลระดับความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟน เรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ นำเสนอด้งตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

| ความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชัน | \bar{X} | SD | แปลความ |
|--|-------------|------------|------------|
| 1. ด้านเนื้อหา (Content) | 4.23 | .44 | มาก |
| 2. ด้านการใช้งาน (Usability) | 4.22 | .49 | มาก |
| 3. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning Outcomes) | 4.25 | .50 | มาก |
| 4. ด้านความพึงพอใจโดยรวม (Over All) | 4.07 | .39 | มาก |
| เฉลี่ยรวม | 4.19 | .46 | มาก |

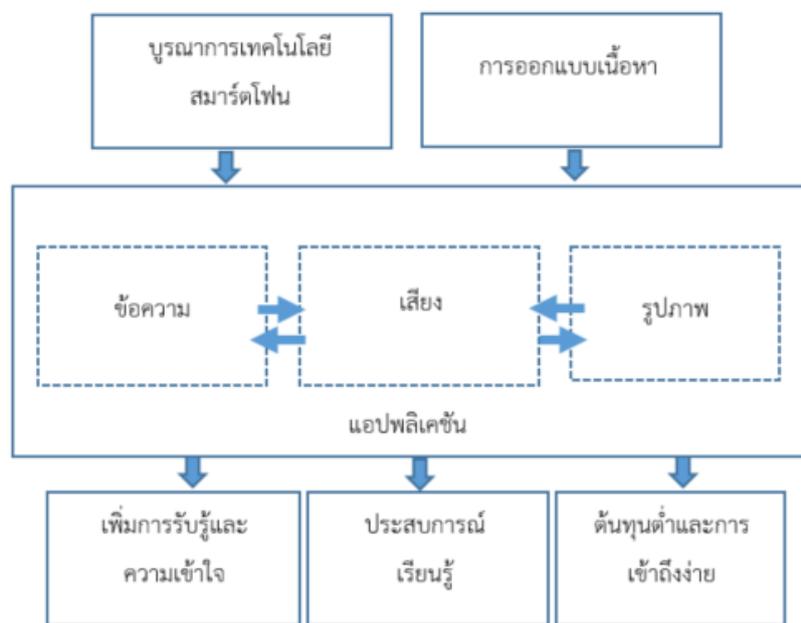
จากตารางที่ 2 พบว่าระดับความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยรวมแล้วอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$, $SD = .46$) หากเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$, $SD = .50$) ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.23$, $SD = .44$) ด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.22$, $SD = .49$) และด้านความพึงพอใจโดยรวม ($\bar{X} = 4.07$, $SD = .39$) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ มีประเด็นที่น่าสนใจนำมาอภิปรายผลการวิจัย ซึ่งจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน ผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาวดี ในเสนา และธิดากุล บุญรักษา (2567) ได้ทำการศึกษาการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อการพัฒนาการรับรู้การใช้คำปรากฏร่วมของนักศึกษาที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ผลการศึกษาพบว่าแอปพลิเคชันที่ใช้พัฒนาการรับรู้การใช้คำปรากฏร่วมของนักศึกษาที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ มีผลการประเมินคุณภาพแอปพลิเคชัน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษและด้านคอมพิวเตอร์ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจหลังการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการพัฒนาการรับรู้การใช้คำปรากฏร่วมจากผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด และ ศิริวรรณ เลิศรัตนสกุล และ นภัสกร กรวยสวัสดิ์ (2567) ได้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเสริมทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแอปพลิเคชันมีประสิทธิภาพในการเพิ่มทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้งนี้อาจจะมาจากการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟน นั้นผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาตามต้องการ

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

งานวิจัยเรื่องแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ทโฟนในหัวข้อ “การสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการ” ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ได้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการ บูรณาการเทคโนโลยีสมาร์ทโฟนกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในบริบทเฉพาะทางอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบเนื้อหาในรูปแบบมัลติมีเดีย เช่น ข้อความ รูปภาพ เสียง และ อินโฟกราฟิก ส่งผลเชิงบวกต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเฉพาะด้านผ่านแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนสามารถยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งเปิดมุมมองใหม่ในการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีต้นทุนต่ำและเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มการจัดการศึกษาในยุคดิจิทัล สามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาแอปพลิเคชันด้านอื่น ๆ หรือปรับใช้กับบริบทการเรียนการสอนที่หลากหลายมากขึ้นในอนาคต



ภาพที่ 5 การบูรณาการเทคโนโลยีสมาร์ทโฟนกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

บทสรุป

งานวิจัยการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ทโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยอาศัยกระบวนการทดลอง ออกแบบพัฒนาอย่างมีขั้นตอน สร้างแหล่งเรียนรู้ให้นักศึกษาต่อไป

ผลจากการศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ทโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ โดยเก็บจากแบบสอบถามจำนวน 30 ชุด พบว่าเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายคิดเป็นร้อยละ 70.00 ส่วนใหญ่อายุอยู่ระหว่าง 18 – 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 90.00 และไม่เคยมีประสบการณ์ใช้งานแอปพลิเคชัน คิดเป็นร้อยละ 60.00 ความพึงพอใจแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ทโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จากผู้ตอบแบบสอบถาม 4 ด้านได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านการใช้งาน 3) ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) ด้านความพึงพอใจ

โดยรวม พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญ ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมากค่าเฉลี่ยที่ 4.25 ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากค่าเฉลี่ยที่ 4.23 ด้านการใช้งานอยู่ในระดับมากค่าเฉลี่ยที่ 4.22 และ ด้านความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากค่าเฉลี่ยที่ 4.07 ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1) ด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่อง การสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ที่เป็นช่องทางในการเรียนรู้ของนักศึกษา ควรพิจารณาด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบสื่อ ให้ครอบคลุมเนื้อหามากขึ้น

2) การฝึกปฏิบัตินักศึกษาควรนำไปฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องโดยแต่ละหมวดควรจะเรียงตามคำศัพท์แล้วให้ฝึกจากตัวอย่างการสนทนา ฝึกฟัง และฝึกพูดจากคำศัพท์ ตามลำดับและนำไปสู่การใช้งานจริง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาการฝึกปฏิบัติและเพิ่มส่วนที่เชื่อมต่อกับ AI ให้สามารถเพิ่มการสนทนาแบบเรียลไทม์ได้จากแอปพลิเคชันได้เลย

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2566). จำนวนผู้เยี่ยมเยือนชาวต่างชาติ. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <https://www.mots.go.th > images>.

แจ่มจันทร์ บุญโญปกรณ์. (2565). การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการการท่องเที่ยว

เพื่อยกระดับการให้บริการการท่องเที่ยวบนชีวิตวิถีใหม่ด้วยแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ. วารสารศิลปศาสตรราชชมงคลสุวรรณภูมิ, 4(2), 402-412.

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2566). การท่องเที่ยวไทยฟื้นตัวอย่างไรในเชิงพื้นที่. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.bot.or.th/th/research-and-publications/article/chaengsibia/article-2023jun13.html>.

ฉันทวิช วิเชียรพันธ์. (2557). สื่อดิจิทัลกับการดำรงชีวิต. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วังอักษร.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน.

ภูมิภักดิ์วิจิตร ภูมิพงศ์ชชศร และคณะ. (2568). ความสัมพันธ์ระหว่างระบบการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษากับประสิทธิภาพการเรียนการสอนแบบผสมผสานในสถานศึกษา. วารสารส่งเสริมและพัฒนาริชาการสมัยใหม่, 3(2), 767-786.

ศิริวรรณ เลิศรัตนสกุล และนภัสกร กรวยสวัสดิ์. (2567). การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเสริมทักษะ คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5. วารสารวิศวกรรมและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์, 2(3), 25-36.

สุภาวดี ไนเสนา และธิดากุล บุญรักษา. (2567). การสร้างแอปพลิเคชันเพื่อการพัฒนาการรับรู้การใช้ คำปรากฏร่วมของนักศึกษาที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง. วารสารวิจัยวิชาการ, 7(5), 241-258.

- เอกพล วิงวอน และวีรพล น้อยคล้าย. (2568). ปัญหาการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้ให้บริการนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติในอำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 13(1), 107-123.
- Demir, K., & Akpınar, E. (2018). *The effect of mobile learning applications on students' academic achievement and attitudes toward mobile learning*. Malaysian Online Journal of Educational Technology, 6(2), 48–59.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (1986). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2007). *A theory of learning for the mobile age*. In R. Andrews & C. Haythornthwaite (Eds.), *The SAGE handbook of e-learning research* (pp. 221–247). London: SAGE Publications.

รูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษา ในสังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม
Safety Management Model of Educational Institutions under The Secondary
Educational Service Area Office Samut Sakhon Samut Songkhram

เดชา ปาณะศรี
Decha Panasee

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม
The Secondary Educational Service Area Office Samut Sakhon Samut Songkhram, Thailand.
Correspondence E-mail: rongdecha@gmail.com

Received 10/08/2025 | Revised 14/09/2025 | Accepted 21/09/2025

บทความวิจัย (Research Article)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม 2) สร้างรูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม และ 3) ประเมินรูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี ใช้แนวคิดการบริหารความปลอดภัยในสถานศึกษาและแนวคิด PDCA เป็นกรอบการวิจัย พื้นที่วิจัย คือ โรงเรียนมัธยมศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม จำนวน 20 โรงเรียน กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้บริหารและครูหัวหน้างานกิจการนักเรียน จำนวน 295 คน ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 9 คน และผู้ทรงคุณวุฒิ 9 คน ใช้วิธีคัดเลือกแบบสุ่มแบบแบ่งชั้นและการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ชนิด คือ 1) แบบสอบถาม 2) แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง 3) แบบประเมินความเหมาะสมและความถูกต้องวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิเคราะห์เนื้อหาแล้วเขียนบรรยายเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า 1. สภาพการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.84$) โดยด้านการจัดองค์กรความปลอดภัยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด และด้านการประเมินผลและปรับปรุงมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 2. รูปแบบการบริหารความปลอดภัยประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลัก ได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิว่ามีความเหมาะสมและถูกต้องในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$) 3. รูปแบบมีคุณภาพโดยรวมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.16$) โดยด้านความถูกต้องได้คะแนนสูงสุด และด้านความเป็นไปได้ได้คะแนนต่ำสุด

องค์ความรู้จากงานวิจัยนี้ คือ รูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาแบบองค์รวมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษา เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและเสริมสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: การบริหารความปลอดภัย; สถานศึกษาระดับมัธยมศึกษา; รูปแบบการบริหารจัดการ

Abstract

This research aimed to 1) study the current state of safety management in schools under the Secondary Educational Service Area Office Samut Sakhon Samut Songkhram, 2) develop a safety management model for schools under the Secondary Educational Service Area Office Samut Sakhon Samut Songkhram, and 3) evaluate the safety management model for schools under the Secondary Educational Service Area Office Samut Sakhon Samut Songkhram. The research employed a mixed-method approach using school safety management concepts and the PDCA framework as the research framework. The research area consisted of 20 secondary schools under the Secondary Educational Service Area Office Samut Sakhon Samut Songkhram. The sample included 295 school administrators and student affairs coordinators, 9 key informants, and 9 experts, selected through stratified random sampling and purposive sampling. Three research instruments were used: 1) questionnaires, 2) semi-structured interviews, and 3) appropriateness and accuracy assessment forms. Data analysis employed basic statistics including mean and standard deviation, while qualitative data were analyzed through content analysis and descriptive narrative presentation. The research results were found as follows;

1. The overall state of school safety management was at a high level ($\bar{x} = 3.84$), with safety organization management having the highest mean and evaluation and improvement having the lowest mean.

2. The safety management model comprised 6 main components and was assessed by experts as having appropriateness and accuracy at the highest level ($\bar{x} = 4.61$).

3. The model demonstrated overall quality at a high level ($\bar{x} = 4.16$), with accuracy receiving the highest score and feasibility receiving the lowest score.

The knowledge contribution from this research is a holistic school safety management model that can be applied in secondary schools to create safe learning environments and sustainably foster a safety culture.

Keywords: Safety management; Secondary schools; Management model

บทนำ

การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ มีวัตถุประสงค์หลักในการเสริมสร้างความมั่นคงในชีวิตของคนทุกช่วงวัย จากภัยคุกคามในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะ อาชญากรรม ยาเสพติด ภัยพิบัติจากธรรมชาติ โรคอุบัติใหม่ และภัยจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี (แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2579) สอดคล้องกับนโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปี 2566 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาสถานศึกษาให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยของนักเรียนทุกคน และส่งเสริมระบบกลไกในการดูแลความ

ปลอดภัยอย่างเข้มข้นให้กับนักเรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา จากภัยคุกคามทุกรูปแบบ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2566)

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาอยู่ในช่วงวัยรุ่น (อายุ 12-18 ปี) ซึ่งมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากนักเรียนในระดับอื่น โดยเป็นวัยของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา และมีพัฒนาการที่อยากรู้ อยากเห็น อยากทดลอง ต้องการการยอมรับในกลุ่มเพื่อนฝูง (ศูนย์ทรัพยากรสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2567) ลักษณะเหล่านี้ทำให้วัยรุ่นเป็นกลุ่มที่มีปัจจัยเสี่ยงสูงต่อภัยคุกคามต่าง ๆ เนื่องจากถูกชักจูงได้ง่ายหากขาดความยับยั้งชั่งใจ แตกต่างจากเด็กในระดับประถมศึกษาที่ยังอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้ใหญ่มากกว่า

ข้อมูลจากศูนย์บริหารความสุขและความปลอดภัย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2567) แสดงให้เห็นว่า ในปีงบประมาณ 2567 มีเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยในสถานศึกษาเพิ่มขึ้น ประกอบด้วย ภัยที่เกิดจากการใช้ความรุนแรงของมนุษย์ 17 กรณี ภัยที่เกิดจากอุบัติเหตุ 14 กรณี ภัยที่เกิดจากการถูกละเมิดสิทธิ์ 2 กรณี และภัยที่เกิดจากผลกระทบต่อสุขภาพทางกายและจิตใจ 2 กรณี รวมถึงภัยอื่น ๆ 8 กรณี สะท้อนถึงความจำเป็นในการมีแนวทางการบริหารความปลอดภัยที่เฉพาะเจาะจง และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

แม้ว่าจะมีการกำหนดนโยบายและมาตรการความปลอดภัยในสถานศึกษาอย่างครอบคลุม แต่การศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการบริหารความปลอดภัยที่เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษายังมีข้อจำกัด การขาดรูปแบบการบริหารความปลอดภัยที่ครอบคลุมและสอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของวัยรุ่นจึงเป็นปัญหาสำคัญที่ต้องการการศึกษาเพื่อหาแนวทางการแก้ไข ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนา รูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม เพื่อหาแนวทางการปกป้อง คุ้มครอง และช่วยเหลือเด็กนักเรียนจากภัยอันตรายต่าง ๆ และใช้เป็นแนวทางในการวางแผนบริหารจัดการด้านความปลอดภัยในสถานศึกษา ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาเด็กนักเรียนให้มีชีวิตที่ปลอดภัย มีคุณภาพชีวิตที่ดี และเติบโตเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติสืบต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษา ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม
2. เพื่อสร้างรูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม
3. เพื่อประเมินรูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษา ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม

การทบทวนวรรณกรรม

ในยุคปัจจุบัน ความปลอดภัยในสถานศึกษาได้กลายเป็นประเด็นสำคัญที่สังคมให้ความสนใจอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาซึ่งเป็นช่วงวัยที่นักเรียนมีพฤติกรรมเสี่ยงสูงทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสังคม การจัดสภาพแวดล้อมให้ปลอดภัยไม่เพียงแต่เป็นหน้าที่เชิงกายภาพหรือการควบคุมความเสี่ยงจากอุบัติเหตุเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการสร้างระบบสนับสนุนด้านจิต

สังคม การป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง และการเสริมสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยในทุกระดับขององค์กร สถานศึกษา

องค์การยูนิเซฟ (UNICEF, 2020) ได้นิยาม “สถานศึกษาที่ปลอดภัย” ว่าเป็นสถานที่ที่นักเรียน ครู และบุคลากรสามารถอยู่ได้โดยปราศจากความรุนแรง การกลั่นแกล้ง ภัยพิบัติ ตลอดจนปัจจัยเสี่ยงจากทั้ง ภายในและภายนอกโรงเรียน โดยจำเป็นต้องมีระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนอย่างเป็นระบบ และการบริหารจัดการความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพ ในทำนองเดียวกัน ศูนย์เฝ้าระวังสถานการณ์เด็กและเยาวชน (Child Watch Thailand, 2565) ยังได้ชี้ให้เห็นว่า ความไม่ปลอดภัยในสถานศึกษามักเกิดจากหลากหลาย ปัจจัย ทั้งจากบุคคลภายใน เช่น ครู เพื่อนนักเรียน หรือเจ้าหน้าที่โรงเรียน บุคคลภายนอก เช่น ผู้ปกครอง หรือชุมชน และสิ่งแวดล้อม เช่น อาคารเรียน อุปกรณ์สนามเด็กเล่น ระบบไฟฟ้า รวมไปถึงโครงสร้างการจัดการภายในโรงเรียนที่ยังขาดการประเมินและตอบสนองอย่างมีประสิทธิภาพ

แม้ว่าจะมีความพยายามในระดับนโยบายในการส่งเสริมความปลอดภัยในโรงเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2565) ที่ได้กำหนดแนวทางสร้าง “เขตปลอดภัยในสถานศึกษา” (Safe School Zone) แต่ยังคงพบข้อจำกัดในการปฏิบัติจริง โดยเฉพาะในแง่ของ เครื่องมือประเมินภาวะเสี่ยง และแนวทางการจัดการที่สามารถปรับใช้ได้ตามบริบทของแต่ละโรงเรียน ทั้งนี้ ยังขาดรูปแบบการบริหารความปลอดภัยที่ออกแบบมาเฉพาะสำหรับโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยคำนึงถึงพฤติกรรมและปัจจัยเสี่ยงเฉพาะของวัยรุ่น

วัยรุ่นถือเป็นช่วงวัยที่มีความซับซ้อนและเปราะบาง ทั้งในเชิงอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรม ศูนย์ทรัพยากรสุขภาพ สสส. (2567) ได้รายงานไว้ว่า วัยรุ่นมีแนวโน้มต่อพฤติกรรมเสี่ยง เช่น การใช้สารเสพติด การทะเลาะวิวาท การมีเพศสัมพันธ์โดยไม่ปลอดภัย และการถูกชักจูงจากกลุ่มเพื่อนหรือสื่อสังคมออนไลน์อย่างรวดเร็ว ปัจจัยเหล่านี้ล้วนส่งผลต่อความปลอดภัยในสถานศึกษา และจำเป็นต้องได้รับการ วิเคราะห์อย่างลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับการบริหารจัดการความปลอดภัยในเชิงระบบ

เมื่อพิจารณาจากแนวคิดทางทฤษฎี พบว่าหลายประเทศได้นำกรอบแนวคิดแบบองค์รวมมาปรับใช้กับการบริหารจัดการความปลอดภัยในโรงเรียน เช่น กรอบแนวคิด “School Safety Framework” ของ Loh และ Yeo (2021) ซึ่งประกอบด้วยสามองค์ประกอบหลัก ได้แก่ การจัดการภาวะฉุกเฉิน การป้องกันเชิงรุก และการส่งเสริมสุขภาพจิต โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ครู และผู้ปกครองอย่างสอดคล้อง อย่างไรก็ตาม กรอบแนวคิดดังกล่าวยังไม่ได้ถูกประยุกต์ใช้กับโรงเรียนในประเทศไทยในระดับนโยบายหรือระดับพื้นที่

ในด้านทฤษฎีการพัฒนามนุษย์ แนวคิดของ Erikson (1968) ซึ่งอธิบายพัฒนาการของวัยรุ่นว่าอยู่ในช่วงการแสวงหาอัตลักษณ์ตนเอง ก็สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบรูปแบบการบริหารจัดการความปลอดภัยที่เชื่อมโยงกับบริบททางจิตใจและสังคมของวัยรุ่นได้อย่างเหมาะสม

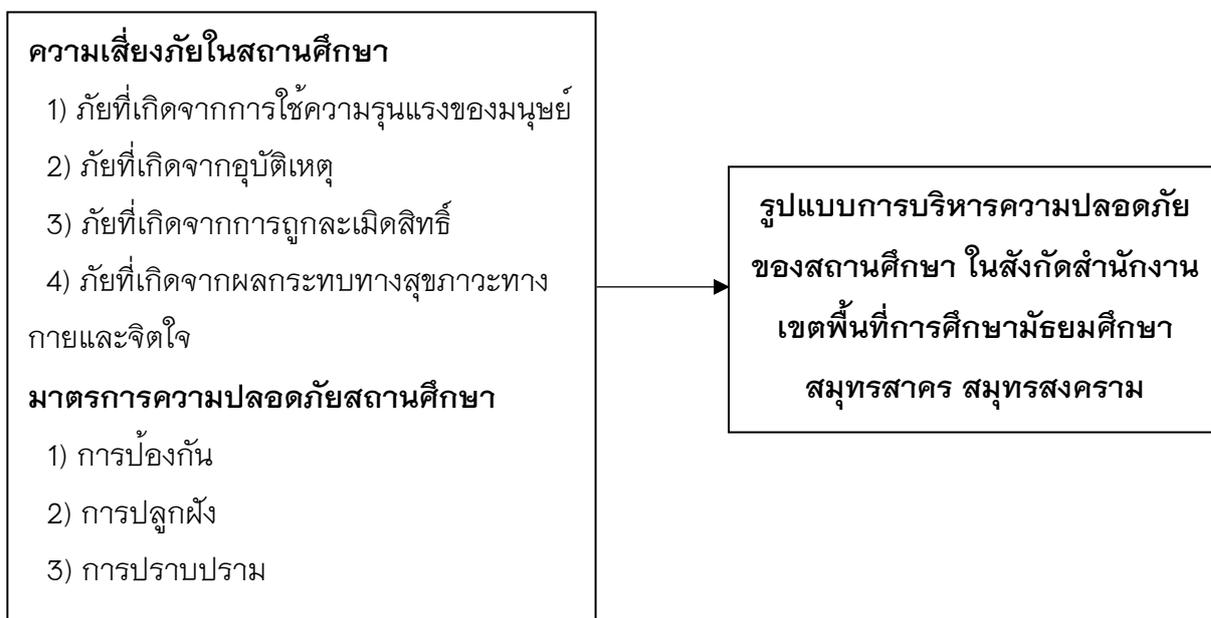
นอกจากนี้ แนวคิดแบบ Whole School Approach ซึ่งได้รับการส่งเสริมโดยองค์การยูเนสโก (UNESCO, 2020) ก็เสนอให้โรงเรียนสร้างวัฒนธรรมแห่งความปลอดภัยร่วมกัน โดยอาศัยความร่วมมือจากทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นผู้บริหาร ครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน โดยถือเป็นแนวคิดที่สามารถนำมาประยุกต์เพื่อออกแบบรูปแบบการบริหารจัดการความปลอดภัยในโรงเรียนไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการวิเคราะห์เอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าข้อมูลที่มีอยู่ในปัจจุบันยังไม่เพียงพอและไม่ตอบโจทย์ต่อความต้องการเฉพาะของโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางสังคม วัฒนธรรม และพฤติกรรมของนักเรียน งานวิจัยนี้จึง

มุ่งหวังที่จะเติมเต็มช่องว่างขององค์ความรู้ด้วยการสร้าง “รูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษา” ที่มีพื้นฐานจากบริบทจริง ทั้งในด้านข้อมูลเชิงคุณภาพจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง และข้อมูลเชิงปริมาณจากสถานการณ์ความเสี่ยง เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้จริง และขยายผลในระดับนโยบายต่อไป

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงผสมผสาน ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564) ประกอบด้วย 1) ภัยที่เกิดจากการใช้ความรุนแรงของมนุษย์ (Violence) 2) ภัยที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accident) 3) ภัยที่เกิดจากการถูกละเมิดสิทธิ์ (Right) 4) ภัยที่เกิดจากผลกระทบทางสุขภาพทางกายและจิตใจ (Unhealthiness) และมาตรการความปลอดภัยสถานศึกษา ประกอบด้วย 3 มาตรการ ได้แก่ การป้องกัน การปลุกฝัง และการปราบปราม โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยผสมผสานวิธี (Mixed Method) รูปแบบ Explanatory Sequential Design พื้นที่วิจัย คือ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม ซึ่งประกอบด้วยโรงเรียนมัธยมศึกษา จำนวน 20 โรงเรียน อยู่ในจังหวัดสมุทรสาคร 11 โรงเรียน และจังหวัดสมุทรสงคราม 9 โรงเรียน มีนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงปีที่ 6 โดยมีการแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้บริหารและครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม จำนวน 1,127 คน ประกอบด้วย

ผู้บริหารโรงเรียน (ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ) จำนวน 60 คน และครูผู้สอน จำนวน 1,067 คน ตามข้อมูลจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม ประจำปีการศึกษา 2567

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรการคำนวณของ Taro Yamane ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 295 คน โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ตามขนาดของโรงเรียนและสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือ แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันของการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษา และแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) สำหรับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 9 คน ลักษณะของเครื่องมือ แบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ สภาพปัจจุบันการบริหารความปลอดภัยแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม แบบสัมภาษณ์มีคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับรูปแบบ/แนวทางการบริหารความปลอดภัย

คุณภาพของเครื่องมือ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน โดยใช้เทคนิค IOC ได้ค่า 0.80-1.00 และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร Alpha Coefficient ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.94

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยการส่งแบบสอบถามและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ พร้อมทั้งตรวจสอบคุณภาพข้อมูลด้วยวิธี Triangulation และ Member Checking

การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติพรรณนา (ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความถี่ ร้อยละ) ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แบบอุปนัย (Inductive Content Analysis)

สถิติที่ใช้ สถิติพรรณนาและการวิเคราะห์เนื้อหา

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างรูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์เกี่ยวกับการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษา จำนวน 9 คน ประกอบด้วย ผู้บริหารการศึกษาระดับเขตพื้นที่ 3 คน ผู้บริหารสถานศึกษา 3 คน อาจารย์มหาวิทยาลัยด้านบริหารการศึกษา 2 คน และผู้บริหารระดับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 1 คน

เครื่องมือ แบบบันทึกการสนทนากลุ่มและประเด็นการสนทนากลุ่ม และแบบประเมินความเหมาะสมและความถูกต้องของรูปแบบ ลักษณะของเครื่องมือ แบบประเมินความเหมาะสมและความถูกต้องแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนจากระดับ 1 (น้อยที่สุด) ถึงระดับ 5 (มากที่สุด)

คุณภาพของเครื่องมือ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน โดยใช้เทคนิค IOC ได้ค่า 0.80-1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) กับผู้ทรงคุณวุฒิ พร้อมการประเมินความเหมาะสมและความถูกต้องของรูปแบบ ใช้เวลาในการสนทนาครั้งละ 45-60 นาที

การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์เนื้อหาแบบนิรนัย (Deductive Content Analysis) ตามองค์ประกอบทั้ง 6 ของรูปแบบ และการวิเคราะห์คะแนนประเมินโดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สถิติที่ใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินคุณภาพของรูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม

กลุ่มตัวอย่าง ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 20 คน และครูหัวหน้างานกิจการนักเรียน จำนวน 20 คน รวม 40 คน จากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือ แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษา ลักษณะของเครื่องมือ แบบประเมินคุณภาพแบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ คุณภาพรูปแบบการบริหารความปลอดภัยแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คุณภาพของเครื่องมือ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน โดยใช้เทคนิค IOC ได้ค่า 0.80-1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยการส่งแบบประเมินให้กลุ่มตัวอย่างประเมินคุณภาพของรูปแบบที่สร้างขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำผลไปเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด โดยเกณฑ์ผ่านการประเมิน คือ ค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป

สถิติที่ใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า สภาพการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ระดับสภาพการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาโดยรวม

| การบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษา | \bar{x} | S.D. | ระดับ |
|----------------------------------|-----------|------|-------|
| 1. การวางแผนความปลอดภัย | 3.89 | 0.72 | มาก |
| 2. การจัดองค์กรความปลอดภัย | 4.12 | 0.68 | มาก |
| 3. การนำแผนไปปฏิบัติ | 3.76 | 0.84 | มาก |
| 4. การควบคุมและติดตาม | 3.85 | 0.79 | มาก |
| 5. การประเมินผลและปรับปรุง | 3.58 | 0.91 | มาก |
| รวม | 3.84 | 0.79 | มาก |

จากตารางที่ 1 พบว่า สภาพการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม โดยรวมมีค่าเฉลี่ย 3.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.79 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การจัดองค์กรความปลอดภัย ($\bar{x} = 4.12$, S.D. = 0.68) รองลงมาคือ การวางแผนความปลอดภัย ($\bar{x} = 3.89$, S.D. = 0.72) การควบคุมและติดตาม ($\bar{x} = 3.85$, S.D. = 0.79) การนำแผนไปปฏิบัติ ($\bar{x} = 3.76$, S.D. = 0.84) และการประเมินผลและปรับปรุง ($\bar{x} = 3.58$, S.D. = 0.91) ตามลำดับ

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 9 คน ได้ข้อค้นพบที่สำคัญดังนี้

ด้านจุดแข็งของการบริหารความปลอดภัย พบว่า สถานศึกษาในสังกัดมีการดำเนินงานที่เป็นระบบและได้รับการสนับสนุนอย่างดี โดยทุกโรงเรียนได้จัดตั้งคณะกรรมการความปลอดภัยในโรงเรียนครบถ้วน

ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความตระหนักและความพร้อมในการบริหารจัดการด้านความปลอดภัย นอกจากนี้ยังมีระบบการรายงานเหตุการณ์ที่ชัดเจนและรวดเร็ว ทำให้สามารถติดตามและแก้ไขปัญหาได้ทันเวลาที่ ส่วนที่เป็นจุดแข็งสำคัญอีกประการหนึ่งคือ การได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานภายนอกอย่างดี โดยเฉพาะสถานีตำรวจและโรงพยาบาล ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการสร้างเครือข่ายความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพในการดูแลความปลอดภัยของนักเรียน

อย่างไรก็ตาม ยังพบปัญหาและอุปสรรคที่สำคัญหลายประการที่ต้องได้รับการแก้ไข ปัญหาหลักที่พบคือ การขาดงบประมาณในการปรับปรุงสิ่งอำนวยความสะดวกด้านความปลอดภัย ซึ่งส่งผลให้การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและอุปกรณ์ความปลอดภัยไม่เป็นไปตามมาตรฐานที่ต้องการ นอกจากนี้ยังพบว่าบุคลากรในสถานศึกษาขาดความรู้เฉพาะด้านการบริหารความปลอดภัย ทำให้การดำเนินงานอาจไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร และที่สำคัญคือ การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนยังไม่เพียงพอ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเสริมสร้างความปลอดภัยให้กับนักเรียนทั้งในและนอกสถานศึกษา ปัญหาเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการบริหารความปลอดภัยที่สามารถแก้ไขข้อจำกัดดังกล่าวและเสริมสร้างจุดแข็งที่มีอยู่ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ที่ 2. ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. หลักการ (Principles)
 - หลักการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน
 - หลักการป้องกันก่อนเกิดเหตุ
 - หลักการบริหารจัดการแบบองค์รวม
 - หลักการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
2. จุดมุ่งหมายของรูปแบบ (Objectives)
 - เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยในสถานศึกษา
 - เพื่อพัฒนาระบบการบริหารความปลอดภัยที่มีประสิทธิภาพ
 - เพื่อสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยในสถานศึกษา
3. ระบบและกลไกของรูปแบบ (System and Mechanism)
 - ระบบการบริหารจัดการความปลอดภัย
 - กลไกการประสานงานระหว่างหน่วยงาน
 - ระบบการรายงานและติดตาม
4. วิธีดำเนินการของรูปแบบ (Implementation Process)
 - ขั้นตอนการวางแผน (Plan)
 - ขั้นตอนการปฏิบัติ (Do)
 - ขั้นตอนการตรวจสอบ (Check)
 - ขั้นตอนการปรับปรุง (Act)
5. การประเมินรูปแบบ (Evaluation)
 - การประเมินผลลัพธ์
 - การประเมินผลกระทบ

6. เงื่อนไขความสำเร็จ (Success Factors)

- ภาวะผู้นำของผู้บริหาร
- การมีส่วนร่วมของบุคลากร
- การสนับสนุนจากชุมชน
- ความพร้อมของทรัพยากร

ผลการตรวจสอบรูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษา ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม จากผู้ทรงคุณวุฒิ

ตารางที่ 2 ความเหมาะสมและความถูกต้องของรูปแบบการบริหารความปลอดภัย

| องค์ประกอบของรูปแบบ | ความเหมาะสม | | | ความถูกต้อง | | |
|---------------------------|-------------|-------------|------------------|-------------|-------------|------------------|
| | \bar{x} | S.D. | ระดับ | \bar{x} | S.D. | ระดับ |
| 1. หลักการ | 4.67 | 0.48 | มากที่สุด | 4.67 | 0.52 | มากที่สุด |
| 2. จุดมุ่งหมายของรูปแบบ | 4.78 | 0.44 | มากที่สุด | 4.78 | 0.44 | มากที่สุด |
| 3. ระบบและกลไกของรูปแบบ | 4.56 | 0.53 | มากที่สุด | 4.56 | 0.53 | มากที่สุด |
| 4. วิธีดำเนินการของรูปแบบ | 4.44 | 0.73 | มาก | 4.44 | 0.73 | มาก |
| 5. การประเมินรูปแบบ | 4.33 | 0.71 | มาก | 4.33 | 0.71 | มาก |
| 6. เงื่อนไขความสำเร็จ | 4.89 | 0.31 | มากที่สุด | 4.89 | 0.35 | มากที่สุด |
| รวม | 4.61 | 0.53 | มากที่สุด | 4.61 | 0.55 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 1 พบว่า รูปแบบการบริหารความปลอดภัยที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมโดยรวมใน ระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบ พบว่า เงื่อนไขความสำเร็จมี คะแนนเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.89$, S.D. = 0.31) รองลงมาคือ จุดมุ่งหมายของรูปแบบ ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.44) และหลักการ ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.48) ตามลำดับ และในส่วนของด้านความถูกต้องของรูปแบบการ บริหารความปลอดภัยอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.55) โดยองค์ประกอบที่ได้ คะแนนสูงสุดยังคงเป็นเงื่อนไขความสำเร็จ ($\bar{x} = 4.89$, S.D. = 0.35) รองลงมาคือ จุดมุ่งหมายของรูปแบบ ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.44) และหลักการ ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.52) ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความมั่นใจในทั้งความเหมาะสมและความถูกต้องของรูปแบบที่พัฒนาขึ้น

วัตถุประสงค์ที่ 3. ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 3 คุณภาพของรูปแบบการบริหารความปลอดภัยตามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง

| การบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษา | \bar{x} | S.D. | ระดับ |
|----------------------------------|-------------|-------------|------------|
| 1. ความเหมาะสม (Appropriateness) | 4.25 | 0.68 | มาก |
| 2. ความเป็นไปได้ (Feasibility) | 3.89 | 0.72 | มาก |
| 3. ความถูกต้อง (Accuracy) | 4.31 | 0.65 | มาก |
| 4. ความเป็นประโยชน์ (Utility) | 4.18 | 0.71 | มาก |
| รวม | 4.16 | 0.69 | มาก |

จากตารางที่ 4 พบว่า รูปแบบการบริหารความปลอดภัยมีคุณภาพโดยรวมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.16$, S.D. = 0.69) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านความถูกต้องมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.31$, S.D. = 0.65) รองลงมาคือ ความเหมาะสม ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.68) ความเป็นประโยชน์ ($\bar{x} = 4.18$, S.D. = 0.71) และความเป็นไปได้ ($\bar{x} = 3.89$, S.D. = 0.72) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของกลุ่มตัวอย่าง พบประเด็นที่สำคัญดังนี้

จุดแข็งของรูปแบบ โดยเริ่มจากการแนะนำกลุ่มผู้ประเมิน (40 คน) แล้วอธิบายจุดแข็งทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความชัดเจนของขั้นตอน ความยืดหยุ่นในการประยุกต์ใช้ และการเชื่อมโยงกับนโยบาย

ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง โดยเชื่อมโยงจากจุดแข็งมาสู่โอกาสในการพัฒนา อธิบายข้อเสนอแนะทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ การจัดหาทรัพยากร ตัวชี้วัดความสำเร็จ และแนวทางการประเมินผล พร้อมเชื่อมโยงกับปัญหาที่พบจากการศึกษา

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า สภาพการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.84$, S.D. = 0.79) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การจัดองค์การความปลอดภัย ($\bar{x} = 4.12$, S.D. = 0.68) รองลงมาคือ การวางแผนความปลอดภัย ($\bar{x} = 3.89$, S.D. = 0.72) และการควบคุมและติดตาม ($\bar{x} = 3.85$, S.D. = 0.79) ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ การประเมินผลและปรับปรุง ($\bar{x} = 3.58$, S.D. = 0.91) ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า สถานศึกษาในพื้นที่ได้ดำเนินการตามนโยบายและแนวทางของกระทรวงศึกษาธิการอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะการจัดตั้งคณะกรรมการความปลอดภัยและการมีระบบการรายงานที่ชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของสุชีรา ใจหวัง (2561) ที่พบว่า การจัดการความปลอดภัยในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 อยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะด้านการจัดสิ่งแวดล้อมและการจัดบริการความปลอดภัย นอกจากนี้ ผลการศึกษายังสอดคล้องกับงานวิจัยของเตชินท์ พัฒน์ โชติวีชรานานนท์ และคณะ (2565) ที่ได้เสนอรูปแบบ ICBA MODEL เพื่อการบริหารความปลอดภัยในสถานศึกษา ซึ่งเน้นการค้นหาสาเหตุของอุบัติเหตุ การควบคุมสาเหตุทางวัตถุ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และการจัดกิจกรรมส่งเสริมความปลอดภัย อย่างไรก็ตาม การที่ด้านการประเมินผลและปรับปรุงมีคะแนนต่ำสุดนั้น สะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนาระบบการประเมินผลและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ตามที่ธีรยุทธ เมืองแมน และคณะ (2566) ได้เสนอแนะว่า การพัฒนาระบบการบริหารจัดการความปลอดภัยต้องมีการติดตามประเมินผลและปรับปรุงอย่างเป็นระบบเพื่อให้เกิดความยั่งยืน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า รูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ หลักการ จุดมุ่งหมายของรูปแบบ ระบบและกลไกของรูปแบบ วิธีดำเนินการของรูปแบบ การประเมินรูปแบบ และเงื่อนไขความสำเร็จ โดยผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่ารูปแบบมีความเหมาะสมและถูกต้องโดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$) ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับหลักการบริหารสถานศึกษาสมัยใหม่และสามารถตอบสนองต่อบริบทของการศึกษาไทยในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564) ที่เสนอแนวทางการดำเนินงานความปลอดภัยสถานศึกษาที่เน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนและการป้องกันก่อนเกิดเหตุ นอกจากนี้ การที่เงื่อนไขความสำเร็จได้รับคะแนนสูงสุด ($\bar{x} = 4.89$) นั้นแสดงให้เห็นว่าผู้ทรงคุณวุฒิเห็นความสำคัญของปัจจัยสนับสนุน เช่น ภาวะผู้นำของผู้บริหาร การมีส่วนร่วมของบุคลากร

การสนับสนุนจากชุมชน และความพร้อมของทรัพยากร ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของกนกอร อุ่ณสถานท์ (2563) ที่พบว่าภาวะผู้นำของผู้บริหารและการมีส่วนร่วมของบุคลากรเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จของการบริหารความปลอดภัยในสถานศึกษา รูปแบบที่พัฒนาขึ้นยังใช้หลักการของวงจร PDCA (Plan-Do-Check-Act) ซึ่งเป็นแนวทางที่ได้รับการยอมรับในการบริหารจัดการสมัยใหม่ และสอดคล้องกับแนวคิดการบริหารคุณภาพแบบองค์รวม (Total Quality Management) ที่เน้นการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า รูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.16$, S.D. = 0.69) โดยด้านความถูกต้องมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.31$, S.D. = 0.65) รองลงมาคือ ความเหมาะสม ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.68) และความเป็นประโยชน์ ($\bar{x} = 4.18$, S.D. = 0.71) ตามลำดับ ส่วนด้านความเป็นไปได้มีคะแนนต่ำสุด ($\bar{x} = 3.89$, S.D. = 0.72) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีพื้นฐานทางทฤษฎีที่มั่นคงและสอดคล้องกับบริบทของการศึกษาไทย โดยการนำแนวคิดและหลักการจากงานวิจัยที่มีความน่าเชื่อถือมาผนวกกับข้อมูลเชิงประจักษ์จากการศึกษาสภาพปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม การที่ด้านความเป็นไปได้ได้คะแนนต่ำสุดนั้น สะท้อนถึงความท้าทายในการนำรูปแบบไปประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ โดยเฉพาะเรื่องงบประมาณ บุคลากร และการสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ พิจิกานต์ ศรีพิมาย และรัตนะ บัวสนธ์ (2562) พบว่า รูปแบบการประเมินความสามารถในการประเมินได้ของโครงการทางการศึกษา มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานการประเมินโครงการของคณะกรรมการร่วมพัฒนาคุณภาพงานประเมินทางการศึกษา ทั้ง 4 มาตรฐาน ดังนี้ มาตรฐานด้านการใช้ประโยชน์ มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก มาตรฐานด้านความเป็นไปได้ มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก มาตรฐานด้านความเหมาะสม มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก และมาตรฐานด้านความถูกต้องแม่นยำ มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในภาพรวม พบว่า รูปแบบการประเมินความสามารถในการประเมินได้ของโครงการทางการศึกษา มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานการประเมินอยู่ในระดับมาก

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ รูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาแบบองค์รวม (Holistic School Safety Management Model) ที่ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ หลักการ จุดมุ่งหมายของรูปแบบ ระบบและกลไกของรูปแบบ วิธีดำเนินการของรูปแบบ การประเมินรูปแบบ และเงื่อนไขความสำเร็จ ที่ผสานระหว่างหลักการบริหารจัดการสมัยใหม่กับบริบทเฉพาะของวัยรุ่นในระดับมัธยมศึกษา โดยใช้กรอบแนวคิด PDCA (Plan-Do-Check-Act) ร่วมกับการเน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน การป้องกันก่อนเกิดเหตุ การบริหารจัดการแบบองค์รวม และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบเดิมที่เน้นการแก้ไขปัญหาหลังเกิดเหตุ รูปแบบนี้ให้ความสำคัญกับการสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยและการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางสังคมในสถานศึกษา

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง "การพัฒนาแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม" เป็นการวิจัยผสมวิธี (Mixed Method) แบบ Explanatory Sequential Design ที่ดำเนินการใน 3 ขั้นตอน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพการบริหารความปลอดภัยปัจจุบัน สร้างรูปแบบการบริหารความปลอดภัย และประเมินคุณภาพของรูปแบบที่พัฒนาขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า สภาพการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านการจัดองค์กรความปลอดภัยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.12$) ส่วนด้านการประเมินผลและปรับปรุงมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{x} = 3.58$) รูปแบบการบริหารความปลอดภัยที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลัก และได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเหมาะสมและถูกต้องในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$) นอกจากนี้ การประเมินคุณภาพของรูปแบบจากกลุ่มตัวอย่างพบว่า มีคุณภาพในระดับมาก ($\bar{x} = 4.16$) โดยด้านความถูกต้องได้คะแนนสูงสุด และด้านความเป็นไปได้ได้คะแนนต่ำสุด สะท้อนถึงความท้าทายในการนำไปประยุกต์ใช้จริง

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า สภาพการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก แต่ด้านการประเมินผลและปรับปรุงมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด พร้อมทั้งยังพบปัญหาการขาดงบประมาณ บุคลากรขาดความรู้เฉพาะด้าน และการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนยังไม่เพียงพอ ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ดังนี้ 1) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาควรจัดสรรงบประมาณเฉพาะด้านความปลอดภัยให้สถานศึกษาอย่างเพียงพอและต่อเนื่อง 2) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับบุคลากรในสถานศึกษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะด้านการบริหารความปลอดภัย 3) พัฒนาระบบการประเมินผลและติดตามที่เป็นรูปธรรม มีตัวชี้วัดที่ชัดเจน และ 4) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนผ่านกิจกรรมและการสื่อสารที่เข้าถึงได้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า รูปแบบการบริหารความปลอดภัยที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและถูกต้องในระดับมากที่สุด โดยเงื่อนไขความสำเร็จได้คะแนนสูงสุด ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ดังนี้ 1) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานควรนำรูปแบบไปใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายระดับชาติ 2) ผู้บริหารสถานศึกษาควรพัฒนาภาวะผู้นำด้านความปลอดภัยและสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมของบุคลากร 3) สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชนและหน่วยงานภายนอกอย่างเป็นระบบ และ 4) จัดเตรียมทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกให้เพียงพอต่อการดำเนินงานตามรูปแบบ

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า รูปแบบมีคุณภาพในระดับมาก แต่ด้านความเป็นไปได้ได้คะแนนต่ำสุด และมีข้อเสนอแนะให้เพิ่มรายละเอียดการจัดหาทรัพยากรและตัวชี้วัดความสำเร็จ ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ดังนี้ 1) ปรับปรุงรูปแบบโดยเพิ่มรายละเอียดแนวทางการจัดหาทรัพยากรและการบริหารงบประมาณ 2) พัฒนาตัวชี้วัดความสำเร็จที่วัดได้และเป็นรูปธรรม พร้อมเครื่องมือการประเมิน 3) จัดทำคู่มือการปฏิบัติและแนวทางการนำไปใช้ที่ชัดเจน และ 4) ทดลองใช้รูปแบบในสถานศึกษานำร่องก่อนขยายผลในวงกว้าง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบ คือ รูปแบบการบริหารความปลอดภัยของสถานศึกษาแบบองค์รวม ที่สำคัญ คือ การผสมผสานระหว่างหลักการบริหารจัดการสมัยใหม่กับบริบทเฉพาะของวัยรุ่นและลักษณะของสถานศึกษาในแต่ละพื้นที่ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับ สถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาในพื้นที่อื่น ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมคล้ายคลึงกัน โดยควรให้ความสำคัญกับการ

ปรับปรุงแบบให้เหมาะสมกับบริบทเฉพาะของแต่ละพื้นที่ การเตรียมความพร้อมของบุคลากร และการสร้างเงื่อนไขความสำเร็จที่เอื้อต่อการดำเนินงาน สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ 1) การศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิผลของรูปแบบการบริหารความปลอดภัยในสถานศึกษาระดับต่าง ๆ 2) การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการบริหารความปลอดภัยในสถานศึกษา 3) การศึกษาปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความปลอดภัยของนักเรียนวัยรุ่น 4) การพัฒนาแนวทางการสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยในสถานศึกษาอย่างยั่งยืน และ 5) การศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างความปลอดภัยในสถานศึกษากับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

3. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากผลวิจัยพบว่าด้านการประเมินผลและปรับปรุง มีคะแนนต่ำสุด จึงควรกำหนดนโยบายให้ทุกโรงเรียนมีระบบติดตาม ประเมินผลเป็นประจำ เช่น การจัดทำตัวชี้วัดที่ชัดเจน (KPI) รายงานต่อสำนักงานเขตพื้นที่ทุก 6 เดือน พร้อมกลไก Feedback Loop เพื่อใช้ข้อมูลเหตุการณ์จริงในการปรับปรุงมาตรการความปลอดภัยอย่างเป็นระบบ

เพื่อแก้ปัญหาความเป็นไปได้ที่ได้คะแนนต่ำ ควรกำหนดนโยบายให้มุ่งประมาณเฉพาะด้านความปลอดภัย พร้อมทั้งอบรมเชิงปฏิบัติการแก่บุคลากรที่เกี่ยวข้อง (เช่น ผู้บริหาร ครูหัวหน้างานกิจการนักเรียน) ให้มีความรู้เฉพาะด้านความปลอดภัยและการจัดการภาวะเสี่ยง รวมถึงสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชนและหน่วยงานภายนอกอย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- กนกอร อุ่สถานนท์. (2563). การบริหารด้านความปลอดภัยของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 กรุงเทพมหานคร. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 10(2), 1-14.
- เตชินท์พัฒน์ โชติวัชรธนานนท์, เฉลิมพล มีชัย, & วีระวัฒน์ พัฒนกุลชัย. (2565). นวัตกรรมและความปลอดภัยของสถานศึกษาในยุคดิจิทัล. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ*, 25(2), 272-287.
- ธีรยุทธ เมืองแมน, ญาณิศา บุญจิตร, & มนต์ชัย พงศ์สุวรรณ. (2566). การพัฒนาระบบการบริหารจัดการความปลอดภัยในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(11), 251-265.
- นิลุบล จิตตเสวี. (2564). *การพัฒนาแบบการบริหารจัดการความปลอดภัยในสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พิจิกานต์ ศรีพิมาย, & รัตนะ บัวสนธิ์. (2562). การพัฒนารูปแบบการประเมินความสามารถในการประเมินได้ของโครงการทางการศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 21(4), 212-223.
- ศูนย์ทรัพยากรสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2567). *พัฒนาการวัยรุ่น*. สืบค้น 1 กรกฎาคม 2568 จาก <https://resourcecenter.thaihealth.or.th/media/mQOE>
- ศูนย์ทรัพยากรสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2567). *วัยรุ่นไทยกับความเสี่ยง: พฤติกรรมเสี่ยงและแนวทางการป้องกันในบริบทของโรงเรียนมัธยมศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ทรัพยากรสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม. (2567). *แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568*. สืบค้น 10 กรกฎาคม 2568 จาก https://www.sesaskss.go.th/data_19675
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). *คู่มือการดำเนินงานความปลอดภัยสถานศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). *แนวทางการดำเนินงานสถานศึกษาปลอดภัย ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). *แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566*. กรุงเทพมหานคร : กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2567). *คู่มือข้อปฏิบัติและมาตรการในการรักษาความปลอดภัยในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพมหานคร : กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2567). *รายงานสถานการณ์ความปลอดภัยในสถานศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567*. กรุงเทพมหานคร : สำนักอำนวยการ สพฐ.
- สุชีรา ใจหวัง, & จันทร์ศม์ ภูติอรียวัฒน์. (2561). การศึกษาการจัดการความปลอดภัยในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1. *วารสารบริหารการศึกษา มศว*, 15(28), 50–61.
- Child Watch Thailand. (2565). *รายงานสถานการณ์เด็กและเยาวชนไทยประจำปี 2565*. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิเพื่อการเฝ้าระวังและพัฒนาเด็กและเยาวชน.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: W. W. Norton & Company.
- Loh, A., & Yeo, M. (2021). *School safety framework for holistic development*. Singapore: National Institute of Education Press.
- UNESCO. (2020). *Safe to learn: A whole school approach to prevent school violence*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- UNICEF. (2020). *Safe to learn: Global programme strategy*. New York: United Nations Children's Fund.

การพัฒนาทักษะใหม่ (Re-skills) และการยกระดับทักษะเดิม (Up-skills)
สำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในยุค AI: แนวทางและการปฏิบัติ
Re-skilling and Up-skilling Educational Administrators in the AI Era:

รัตน์ต์ สมพงษ์¹, สุนทรี วรรณไพเราะ^{2*}
Rattanun Sompong¹, Suntaree Wannapairo^{2*}

¹โรงเรียนบ้านหน้าทอง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1

²สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

¹Bannathong School, Songkhla Primary Educational Service Area Office 1

²Educational Administration Program, Faculty of Education, Thaksin University

*Corresponding Author e-mail: suntaree@tsu.ac.th

Received 11/08/2025 | Revised 28/09/2025 | Accepted 02/10/2025

บทความวิชาการ (Academic Article)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวคิด นิยาม และความแตกต่างระหว่างการพัฒนาทักษะใหม่ (Re-skills) และการยกระดับทักษะเดิม (Up-skills) ของผู้บริหารสถานศึกษา ตลอดจนวิเคราะห์ความสำคัญของการพัฒนาทักษะดังกล่าวต่อการบริหารสถานศึกษาในปัจจุบันและอนาคต และนำเสนอแนวทางที่เป็นรูปธรรมในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะเหล่านี้สำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในยุค AI เนื้อหาครอบคลุมการวิเคราะห์ผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์ การนิยามการพัฒนาทักษะใหม่และการยกระดับทักษะเดิม พร้อมยกตัวอย่างทักษะที่จำเป็น การสำรวจความจำเป็นที่ผู้บริหารต้องพัฒนาทักษะเหล่านี้เพื่อการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์และการนำองค์กรสู่การเปลี่ยนแปลง รวมถึงการนำเสนอรูปแบบและแนวทางการปฏิบัติในการส่งเสริมการพัฒนาทักษะใหม่และการยกระดับทักษะเดิม นอกจากนี้ยังกล่าวถึงความท้าทายและข้อควรพิจารณาในการนำแนวทางการพัฒนาทักษะเหล่านี้ไปปรับใช้ในบริบทของสถานศึกษา การทำความเข้าใจความแตกต่างและความสัมพันธ์ระหว่างสองแนวคิดนี้ถือเป็นรากฐานสำคัญในการวางแผนกลยุทธ์การพัฒนาศักยภาพบุคลากรที่ยั่งยืน เพื่อให้สถานศึกษาสามารถผลิตพลเมืองที่มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของโลกอนาคตได้อย่างแท้จริง การลงทุนในการพัฒนาทักษะเหล่านี้จึงเป็นการลงทุนที่สำคัญที่สุด เพื่อความสำเร็จของสถานศึกษาในปัจจุบันและอนาคตที่ปัญญาประดิษฐ์ จะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตและสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะใหม่, การยกระดับทักษะเดิม, ผู้บริหารสถานศึกษา, ยุค AI

Abstract

This article primarily aims to present concepts, definitions, and distinctions between re-skilling and up-skilling for educational administrators. It also analyzes the importance of

such skill development for current and future educational administration. Furthermore, it proposes concrete guidelines for promoting and developing these skills for educational administrators in the AI era. The content provides an analysis of AI's impact, along with definitions of re-skilling and up-skilling, and includes examples of the necessary skills. It also explores the necessity for administrators to develop these skills for strategic decision-making and leading organizational change. Additionally, it presents models and practical approaches for fostering both re-skilling and up-skilling. Challenges and considerations for applying these skill development guidelines within the Thai educational context are also discussed. Understanding the differences and relationships between these two concepts is crucial for sustainable human resource development strategies, enabling educational institutions to produce quality citizens who meet the demands of the future world. Therefore, investing in these skill developments is the most significant investment for the success of educational institutions now and in the future, where AI will inevitably become an integral part of life and society.

Keywords: Re-skilling, Up-skilling, Educational Administrator, AI Era

บทนำ

แผนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566 -2570) เป็นแผนที่มีความชัดเจนในการกำหนดทิศทางและเป้าหมายการพัฒนาประเทศ เพื่อให้ประเทศไทยสามารถเติบโตต่อไปอย่างต่อเนื่องและยั่งยืนท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลง ความไม่แน่นอน และความซับซ้อนที่มากขึ้นของโลกยุคใหม่ ปัจจุบันเป็นยุคที่โลกมีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างมาก มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ และใช้ในการกระจายข้อมูลข่าวสารได้ในเวลาอันสั้น ผู้บริหารจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมความพร้อมตัวเองและคนในองค์กรในการจัดเตรียมความรู้และสร้างผู้เรียนให้มีทักษะสำหรับดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565)

ผู้บริหารมีความสำคัญเป็นอย่างมากที่จะจูงใจผู้ใต้บังคับบัญชาให้มีส่วนร่วมในการทำงาน เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในองค์กร เป็นผู้นำที่มีความสามารถในการปรับเปลี่ยน นำพาองค์กรที่บริหารให้สามารถเกิดประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ผลที่ดีในยุค AI (Artificial Intelligence) ผู้นำจะต้องเป็นผู้นำที่พร้อมเรียนรู้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อนำมาปรับใช้ในการบริหารจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งภาวะผู้นำที่มีความสำคัญและสอดคล้องกับการบริหารสถานศึกษาในยุค AI (Artificial Intelligence) ที่มุ่งเน้นภาวะผู้นำของผู้บริหารที่มีความรอบรู้ เป็นการมองแล้วแก้ไขและรู้ซึ่งถึงประเด็นทางสังคมไทยและสังคมโลก ผู้นำรุ่นใหม่จะต้องวิเคราะห์ การเปลี่ยนแปลงที่มีอยู่ใน สังคมไทยและสังคมโลกได้ว่าอะไรคือปัญหา อะไรคือสิ่งที่เกิดขึ้น และอะไรที่อยู่เบื้องหลังสิ่งเหล่านั้น (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2563) จำเป็นต้องเรียนรู้เทคโนโลยีและเปิดรับนวัตกรรมใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา จึงต้องมีการเลือกใช้เทคโนโลยีที่สามารถนำมารองรับการจัดการการบริหารองค์กร เท่าทันกับนวัตกรรม และเทคโนโลยีในยุคอนาคต (อำพรพรรณ กังวานพณิชย์, 2566)

ภายใต้บริบทการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนและกำหนดทิศทางขององค์กร จึงต้องเผชิญกับความท้าทายที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น การบริหารจัดการแบบเดิม

อาจไม่เพียงพอที่จะนำพาสถานศึกษาไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม และเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนสำหรับโลกอนาคตที่ขับเคลื่อนด้วย AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การที่ AI เข้ามามีอิทธิพลอย่างมากในทุกภาคส่วน ทำให้ผู้บริหารต้องตื่นตัวและเตรียมพร้อมเพื่อรับมือกับความท้าทายใหม่ๆ ผู้บริหารในยุค AI จึงต้องมีความสามารถในการเป็นผู้นำที่พร้อมเรียนรู้และปรับใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อนำพาองค์กรไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ ผู้บริหารที่รอบรู้จะสามารถใช้ AI ในการวิเคราะห์และทำความเข้าใจถึงปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างครอบคลุม ช่วยให้สามารถวางกลยุทธ์และตัดสินใจแก้ไขได้อย่างตรงจุด สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา การบริหารแบบเดิมอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างสรรค์นวัตกรรมและเตรียมพร้อมผู้เรียนสำหรับโลกอนาคตที่ขับเคลื่อนด้วย AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาทักษะใหม่หรือ Re-skills และการยกระดับทักษะเดิมหรือ Up-skills จึงเป็นสิ่งจำเป็นเร่งด่วน โดยเฉพาะทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เข้ามาช่วยในการบริหารจัดการ การวางแผนกลยุทธ์ และการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เปิดรับการเปลี่ยนแปลง

แนวทางการพัฒนาทักษะใหม่ (Re-skills) ซึ่งคือการเรียนรู้ทักษะที่แตกต่างไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง เพื่อรองรับบทบาทหรือสายงานใหม่ และการยกระดับทักษะเดิม (Up-skills) ซึ่งคือการเพิ่มพูนความเชี่ยวชาญในทักษะที่มีอยู่ให้ลึกซึ้งและทันสมัยยิ่งขึ้น จึงมิใช่เพียงทางเลือก แต่เป็นความจำเป็นเร่งด่วนสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา การมีทักษะที่ทันสมัยจะช่วยให้ผู้บริหารสามารถนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ วางแผนกลยุทธ์ที่เฉียบคม และสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของบุคลากรและผู้เรียนให้ก้าวทันยุคสมัย (วิไลวรรณ วงศ์จินดา, 2565)

บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อนำเสนอแนวคิด นิยาม และความแตกต่างระหว่างการพัฒนาทักษะใหม่ และการยกระดับทักษะเดิมของผู้บริหารสถานศึกษา นำเสนอแนวทางที่เป็นรูปธรรมในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะเหล่านี้สำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในยุคปัญญาประดิษฐ์ เพื่อให้สถานศึกษาสามารถผลิตพลเมืองที่มีคุณภาพและตอบโจทย์ความต้องการของโลกอนาคตได้อย่างแท้จริง การลงทุนในการพัฒนาทักษะเหล่านี้จึงเป็นการลงทุนที่สำคัญที่สุด เพื่อความสำเร็จของสถานศึกษาในปัจจุบันและอนาคตที่ปัญญาประดิษฐ์ จะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตและสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะใหม่ และการยกระดับทักษะเดิม

ความหมายการพัฒนาทักษะใหม่

สมพร ปานดำ (2563) ได้กล่าวว่าการพัฒนาทักษะใหม่ หมายถึง การปรับปรุงทักษะเดิมที่มีอยู่ให้สามารถปฏิบัติงานหรือเพิ่มผลิตภาพได้ โดยมี การประยุกต์ใช้ และเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ และมีความจำเป็นสำหรับการทำงานในโลกยุคอนาคต อาทิ Big Data, Data Science, Internet of Things (IoT), Cloud Technology, DevOps, Artificial Intelligence (AI), Digital Marketing

Sukarna et al. (2020) ได้ให้ความหมายการพัฒนาทักษะใหม่ หมายถึง การเรียนรู้ทักษะใหม่ เพื่อให้สามารถทำงานที่แตกต่างกัน เป็นกระบวนการพัฒนาบุคลากรเชิงกลยุทธ์ที่มุ่งเน้นการเสริมสร้างความรู้ ทักษะ และความสามารถ ที่แตกต่างไปจากเดิม เพื่อเตรียมความพร้อมให้บุคลากรสามารถปฏิบัติงานในตำแหน่งหรือบทบาทใหม่ ภายในหรือภายนอกองค์กรได้สำเร็จ

Sawant et al. (2022) ให้คำนิยามการพัฒนาทักษะใหม่ไว้ว่า การที่คนๆ หนึ่งเรียนรู้ทักษะที่ใหม่ เพื่อที่จะสามารถเปลี่ยนไปทำงานในตำแหน่งหรือสายงานที่ไม่เคยทำมาก่อนได้สำเร็จ ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้หรือสอนทักษะใหม่ทั้งหมดให้กับบุคคล เพื่อก้าวไปสู่อีกด้านที่ต้องการทักษะและทรัพยากรใหม่

กล่าวโดยสรุป การพัฒนาทักษะใหม่ หมายถึง การเรียนรู้ทักษะที่แตกต่างไปจากเดิม เพื่อเปลี่ยนไปทำงานในสายอาชีพใหม่ บทบาทใหม่ หรือเพื่อปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของตลาดแรงงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่เทคโนโลยีและระบบอัตโนมัติเข้ามามีบทบาทมากขึ้น

ความหมายการยกระดับทักษะเดิม

สมพร ปานดำ (2563) ได้กล่าวว่าการยกระดับทักษะเดิม หมายถึง การพัฒนาและยกระดับทักษะการทำงานที่แรงงานมีอยู่เดิมให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น รวมถึงการสร้างเสริมทักษะเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่แรงงาน ทั้งนี้เพื่อจะเพิ่มผลิตภาพแรงงาน และเพิ่มผลผลิตในการทำงานอีกด้วย

ธนากร คุ่มภัย และคณะ (2564) ได้ให้ความหมายการยกระดับทักษะเดิมคือ การพัฒนาและยกระดับทักษะการทำงานที่แรงงานมีอยู่เดิม ให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น รวมถึงการสร้างเสริมทักษะเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่แรงงาน

วิไลวรรณ วงศ์จินดา และคณะ (2565) ได้ให้ความหมายการยกระดับทักษะเดิมหมายถึง การให้ความรู้เกี่ยวกับทักษะใหม่หรือทักษะที่สูงขึ้นให้กับพนักงานเพื่อปิด ช่องว่างความต่างระหว่างทักษะที่พนักงานมีกับทักษะที่บริษัทต้องการ

Sawant et al. (2022) ได้ให้ความหมายการยกระดับทักษะเดิม คือ กระบวนการที่มอบความสามารถขั้นสูงให้กับบุคคล เช่น พนักงานผ่านการศึกษาฝึกอบรมที่มากขึ้น ส่งผลให้กลุ่มได้รับประสบการณ์ ความรู้ และทักษะที่สูงขึ้น

กล่าวโดยสรุปการยกระดับทักษะเดิม หมายถึง การพัฒนาหรือเพิ่มพูนทักษะที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น ลึกขึ้น หรือมีความเชี่ยวชาญมากขึ้น เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานในตำแหน่งปัจจุบัน

ความสำคัญของแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะใหม่ และการยกระดับทักษะเดิม

RUIZ-VALDÉS et al. (2023) ความสำคัญต่อองค์กร การลงทุนในการพัฒนาทักษะใหม่ และการยกระดับทักษะเดิม ช่วยให้องค์กรสามารถรักษาความสามารถในการแข่งขันและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี

Rangarajan & Rubasree (2024) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะใหม่ และการยกระดับทักษะเดิมจะส่งผลเชิงบวกต่อความคล่องตัวของบุคลากร (Talent Mobility) และความผูกพันของพนักงาน (Engagement) สำหรับพนักงานการพัฒนาทักษะใหม่ และการยกระดับทักษะเดิมช่วยเพิ่มความมั่นใจในการทำงาน ความสามารถในการเคลื่อนย้ายตำแหน่งงาน และการมีส่วนร่วมของพนักงาน

กล่าวโดยสรุปการพัฒนาทักษะใหม่ และการยกระดับทักษะเดิม ช่วยให้องค์กรสามารถรักษาความสามารถในการแข่งขันและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีได้ ความคล่องตัวของบุคลากร การยกระดับทักษะและการฝึกฝนทักษะใหม่จะส่งผลเชิงบวกต่อความคล่องตัวของบุคลากร

ทักษะการบริหารสถานศึกษาในยุค AI

ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการศึกษาให้มี ประสิทธิภาพและเกิด ประสิทธิภาพผลของสถานศึกษา ซึ่งในยุค AI จำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถ สมรรถนะ และประสบการณ์ ทางการบริหารการศึกษา โดยมีประเด็นที่เกี่ยวข้องดังนี้

ความหมายทักษะการบริหารสถานศึกษา

นักวิชาการได้กล่าวถึงทักษะการบริหารของผู้บริหารสถานศึกษาไว้ ดังนี้

คณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2553) ได้ให้ความหมายของทักษะการบริหารสถานศึกษาว่า การนำความรู้มาใช้ในการปฏิบัติงานจนเกิดความชำนาญและคล่องแคล่ว

วิโรจน์ สารรัตน์ (2563) ได้ให้ความหมายของทักษะการบริหารไว้ว่า หมายถึง ความสามารถที่จะเปลี่ยนแปลง ความรู้สู่การปฏิบัติเพื่อให้เกิดผลตามที่พึงประสงค์ โดยอาศัยหน้าที่หลักทางการบริหารอย่างน้อย 4 ประการ คือ การวางแผน การจัดองค์การ การนำ และการควบคุม

อัญชลี เศรษฐทรัพย์ทวี (2568) ได้ให้ความหมายว่าการที่ผู้บริหารมีสมรรถนะที่สำคัญ ซึ่งเอื้อต่อการ บริหารจัดการภารกิจต่าง ๆ ภายในสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะเหล่านี้ครอบคลุมถึงความสามารถ ในการวางแผนเชิงกลยุทธ์ การตัดสินใจอย่างมีข้อมูล การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การนำบุคลากร

Katz (2024) ได้ให้ความหมายของทักษะการบริหารไว้ว่า หมายถึง ความสามารถของผู้บริหารที่ใช้ในการบริหารงานเพื่อความสำเร็จมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลซึ่งจะต้องมีทักษะการบริหาร 3 ด้านที่ทำให้งานเกิดประสิทธิภาพ ประกอบด้วยทักษะ 3 ด้าน คือ ทักษะด้านเทคนิควิธี ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ และทักษะด้านความคิดรวบยอด

สรุปได้ว่าทักษะการบริหารสถานศึกษา หมายถึง การที่ผู้บริหารมีสมรรถนะที่สำคัญซึ่งเอื้อต่อการ บริหารจัดการภารกิจต่าง ๆ ภายในสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะเหล่านี้ครอบคลุมถึงความสามารถ ในการวางแผนเชิงกลยุทธ์ การตัดสินใจอย่างมีข้อมูล การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์ มาจากคำว่า Artificial Intelligence หรือเรียกว่า AI โดยเป็นการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ที่สามารถประมวลผลและทำงานในรูปแบบที่คล้ายคลึงกับความสามารถทางปัญญาของมนุษย์ เช่น การเรียนรู้ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ (Russell, 2022) โดยเริ่มพัฒนามาตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 20 จากรากฐานแนวคิดของนักคณิตศาสตร์อย่าง Charles Babbage, Ada Lovelace และต่อมาโดย Alan Turing ซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็น “บิดาแห่งปัญญาประดิษฐ์” (Grzybowski et al., 2024)

ปัญญาประดิษฐ์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจากระบบ Expert Systems ในยุค 1970 ไปจนถึงเทคนิค Machine Learning และ Deep Learning ที่ทรงพลังในปัจจุบัน ส่งผลให้ปัญญาประดิษฐ์มีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมาก ตัดสินใจ และเรียนรู้ด้วยตนเอง (Puranik, 2024)

Dangwal (2023) กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถเปลี่ยนแปลงระบบการจัดการและการบริหารแบบเดิม สามารถปรับเปลี่ยนวิธีการสอนและการเรียนรู้แบบดั้งเดิมโดยการผสมรวมเข้ากับเทคโนโลยี E-learning และระบบการจัดการการเรียนรู้ (LMS) ออนไลน์ได้อย่างลงตัว

Alkan (2024) กล่าวว่า การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษาทำให้สามารถพัฒนาการศึกษาให้มีความเป็นส่วนตัว, ยืดหยุ่น, ครอบคลุม, และมีส่วนร่วมมากขึ้น

กล่าวโดยสรุปปัญญาประดิษฐ์ มีความสำคัญในการเปลี่ยนแปลงระบบการจัดการและการบริหารแบบเดิมให้มีความมีประสิทธิภาพ ทำให้การศึกษาในปัจจุบันมีความเป็นส่วนตัว ยืดหยุ่น ครอบคลุม และมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น ไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือที่เข้ามาช่วยในกระบวนการเรียนการสอนเท่านั้น แต่ยังมีบทบาท

สำคัญในการเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ เท่าเทียม, และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

จริยธรรมในการใช้ปัญญาประดิษฐ์

ประเด็นด้านจริยธรรมและความเท่าเทียมในการใช้ AI ทางการศึกษาในการขับเคลื่อนการศึกษาด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ผู้นำทางการศึกษาต้องให้ความสำคัญกับประเด็นด้านจริยธรรมและความเท่าเทียม ดังที่ Holmes et al. (2023) ได้เน้นย้ำว่าการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ในการศึกษาต้องคำนึงถึงความยุติธรรม ความโปร่งใส และการคุ้มครองสิทธิของผู้เรียนเป็นสำคัญ

ประเด็นด้านจริยธรรมและความเป็นส่วนตัว ผู้นำทางการศึกษาต้องพิจารณาประเด็นต่อไปนี้

1. การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล การกำหนดนโยบายและแนวปฏิบัติที่ชัดเจนในการเก็บรวบรวม จัดเก็บ และใช้ข้อมูลของผู้เรียนและบุคลากร (ปิยวัฒน์ สุทธิประภา, 2567)
2. ความโปร่งใสของอัลกอริทึม การทำให้อัลกอริทึม ปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ในการศึกษามีความโปร่งใสและอธิบายได้ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและการยอมรับ (Mousaviniasab et al., 2021)
3. การกำกับดูแลการใช้ปัญญาประดิษฐ์ การพัฒนาระบบกำกับดูแลการใช้ AI ในสถาบันการศึกษาที่มีการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย (วิจารณ์ พานิช, 2566)
4. การตระหนักถึงอนาคตในระบบปัญญาประดิษฐ์ การระมัดระวังและแก้ไขอคติที่อาจเกิดขึ้นในระบบปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งอาจนำไปสู่การตัดสินใจที่ไม่เป็นธรรมหรือการเลือกปฏิบัติ (Kasneji et al., 2023)

ทักษะที่จำเป็นของผู้บริหารสถานศึกษาในยุค AI

วิจารณ์ พานิช (2553) กล่าวว่า ทักษะการบริหารของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

1. ด้านชีวิตและการทำงาน คือ ทักษะของคนที่ต้องเตรียมออกไปทำงานโดยใช้ความรู้ (Knowledge Worker) โดยครูและศิษย์นั้นจะต้องเปลี่ยนแปลงตัวเองโดยสิ้นเชิงเพื่อให้เป็นการเตรียมคนออกไปทำงานที่ใช้ความรู้
2. ด้านความยืดหยุ่นและการปรับตัว คือ ความรับผิดชอบในหน้าที่ความสามารถในการปรับตัว ความสามารถในการดัดแปลงให้เหมาะสม (Accountability and Adaptability) การฝึก ความรับผิดชอบส่วนตัวและความยืดหยุ่นในบริบทต่าง ๆ การบรรลุตามมาตรฐานและเป้าหมายสำหรับตนเองและผู้อื่น รู้จักอดทนต่อสภาวะแวดล้อมที่ไม่แน่นอน
3. ด้านการริเริ่มสร้างสรรค์และการเป็นตัวของตัวเอง หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ และความกระตือรือร้น (ความอยากรู้อยากเห็น) ทางปัญญา (Creativity and Intellectual Curiosity) พัฒนาการนำไปใช้และการสื่อสารความคิดเห็นไปสู่ผู้อื่น เปิดรับและโต้ตอบแง่มุมที่ใหม่และหลากหลาย
4. ด้านทักษะด้านสังคมและทักษะข้ามวัฒนธรรม เป็นการสื่อสารความเข้าใจไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารทางการพูด การเขียนที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งช่องทางมีลติมีเดียในรูปแบบและบริบทที่หลากหลาย โดยเฉพาะการวิเคราะห์การเข้าถึงการบูรณาการ การประเมิน และการจัดทำข้อมูลในรูปแบบและสื่อที่หลากหลาย
5. ด้านการเป็นผู้สร้างหรือผู้ผลิต และความรับผิดชอบต่อสื่อได้ เป็นความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) ใส่ใจต่อชุมชนอย่างมีความรับผิดชอบ ตระหนักไปพฤติกรรมทางเชื้อชาติตามบริบทของชุมชน

6. ด้านภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ เป็นการคิดเชิงวิพากษ์และการคิดอย่างเป็นระบบ (Critical Thinking and Systems Thinking) ฝึกการใช้เหตุผลในการทำความเข้าใจ และการสร้าง ทางเลือกที่ซับซ้อน

อานวย มีราคา และคณะ (2567) กล่าวว่า ทักษะการบริหารของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคปัญญาประดิษฐ์ เป็นการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ผู้บริหารต้องมีความเข้าใจและสามารถใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการข้อมูล การประเมินผล และการตัดสินใจการเพื่อพัฒนา

Bozkurt et al. (2019) ได้กล่าวถึงทักษะในศตวรรษที่ 21 ออกเป็น 3 แกนหลัก

1. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ประกอบด้วย ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) คือความสามารถในการสร้างแนวคิดใหม่ ๆ ที่มีคุณค่า การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) คือความสามารถในการวิเคราะห์ระบบความคิดของตนเองและจัดการมันให้สอดคล้องกับมาตรฐานทางปัญญา สำหรับผู้บริหารการศึกษาการสื่อสาร (Communication) คือกระบวนการแสดงอารมณ์และความคิดอย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพผ่านการเขียนและคำพูด และการทำงานร่วมกัน (Collaboration) คือกระบวนการที่บุคลากรมารวมตัวกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและดำเนินการร่วมกันเพื่อแก้ไขปัญหา

2. ทักษะการรู้เท่าทัน (Literacy Skills) ประกอบด้วย การรู้เท่าทันข้อมูล (Information Literacy) คือความสามารถในการเข้าถึง ประเมิน จัดระเบียบ และใช้ข้อมูลที่ต้องการและสร้างสรรค์เพื่อแก้ไขปัญหา การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คือความเข้าใจว่าข้อความสื่อถูกสร้างขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ใด ใช้เครื่องมือใด และมีอิทธิพลต่อความเชื่อ พฤติกรรม และค่านิยมของผู้คนอย่างไร และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี (Technology Literacy) คือการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้าง ประเมิน บูรณาการ จัดการ และเข้าถึงข้อมูล

3. ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career Skills) ประกอบด้วย ความยืดหยุ่นและการปรับตัว (Flexibility and Adaptability) คือความสามารถในการปรับตัวเข้ากับบทบาทและความรับผิดชอบที่หลากหลาย และทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การริเริ่มและการกำกับตนเอง (Initiative and Self-Direction) คือการที่พนักงานรับผิดชอบเกินกว่าบทบาทที่กำหนดเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพส่วนบุคคลและขององค์กร ทักษะทางสังคมและระหว่างวัฒนธรรม (Social and Cross-Cultural Skills) คือการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิผล การมีประสิทธิผลและความรับผิดชอบ (Productivity and Accountability) คือความสามารถของเจ้าหน้าที่ในการตอบสนองต่อผู้ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการใช้อำนาจและความรับผิดชอบของพวกเขา และความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบ (Leadership and Responsibility) คือการที่ผู้บริหารสามารถโน้มน้าวและชี้นำบุคลากรไปสู่เป้าหมายขององค์กร โดยใช้ทักษะการแก้ปัญหาและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

Colebra (2024) ได้สำรวจสมรรถนะหลักและทักษะเชิงพฤติกรรมของผู้บริหารโรงเรียน ได้แก่ การจัดการตนเอง ความเป็นมืออาชีพและจริยธรรม การมุ่งผลลัพธ์ การทำงานเป็นทีม และนวัตกรรม รวมถึงสมรรถนะความเป็นผู้นำ ได้แก่ การนำคน การบริหารจัดการประสิทธิภาพของคน และการพัฒนาคน

Karakose et al. (2024) ได้กล่าวว่า บทบาทของผู้นำสถานศึกษาในยุคปัญญาประดิษฐ์ มีการเปลี่ยนแปลงจากเดิมที่มุ่งเน้นการจัดการทางเทคนิคไปสู่การเสริมสร้างศักยภาพความเป็นผู้นำในภาพรวม สิ่งนี้ต้องการให้ผู้บริหารสถานศึกษา นำหลักการความเป็นผู้นำเชิงดิจิทัล (Digital Leadership) มาปฏิบัติ

โดยการใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อสร้างกระบวนการอิทธิพลทางสังคมที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความรู้สึก ความคิด พฤติกรรม และผลการปฏิบัติงานของบุคคล กลุ่ม และองค์กร

Mohan et al. (2024) ได้กล่าวไว้ว่า ความเป็นผู้นำในองค์กรที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI-Driven Organizations) ต้องการทักษะที่หลากหลายเพื่อจัดการกับความซับซ้อนของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว คุณสมบัติพื้นฐานสำหรับผู้ผู้นำในองค์กรเหล่านี้คือความเชี่ยวชาญด้านเทคนิค ความเข้าใจพื้นฐานในเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์, การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) และ วิทยาศาสตร์ข้อมูล (Data Science) ทำให้ผู้นำสามารถตัดสินใจได้อย่างมีข้อมูล, สื่อสารกับทีมงานด้านเทคนิคได้อย่างมีประสิทธิภาพ, และมองเห็นการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์เชิงกลยุทธ์ภายในองค์กร

จากข้อมูลแนวคิด ทฤษฎี จึงสรุปได้ว่า ทักษะการบริหารสถานศึกษาในยุคปัญญาประดิษฐ์ ประกอบด้วย 3 ทักษะสำคัญดังนี้

1. ทักษะด้านเทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ มีความเข้าใจและสามารถใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการข้อมูล การประเมินผล และการตัดสินใจ นำปัญญาประดิษฐ์ มาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอน สามารถบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพด้วยเทคโนโลยี ส่งเสริมให้ครูและนักเรียนปรับตัวและใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์ได้

2. ทักษะด้านภาวะผู้นำ ต้องเป็น “ผู้นำเชิงดิจิทัล” (Digital Leadership) ที่สามารถนำหลักการปัญญาประดิษฐ์ มาสร้างอิทธิพลทางสังคมและขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงองค์กร สามารถสร้างกระบวนการเพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความรู้สึก ความคิด พฤติกรรม และผลการปฏิบัติงานของบุคคล กลุ่ม และองค์กร

3. ทักษะด้านนวัตกรรมและการปรับตัว มีความคิดริเริ่มใหม่ ๆ เพื่อสร้างนวัตกรรม มีความยืดหยุ่นและสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีได้อย่างดี

แนวทางการพัฒนาทักษะใหม่และการยกระดับทักษะเดิมสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในยุค AI

จากการศึกษาการพัฒนาทักษะใหม่ (Re-skills) และการยกระดับทักษะเดิม (Up-skills) ของผู้บริหารสถานศึกษาในยุค AI ผู้ประพันธ์นำเสนอเป็นแนวทางการพัฒนา ทักษะใหม่และการยกระดับทักษะเดิมสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในยุค AI ดังตาราง

| กลุ่มทักษะ | ทักษะใหม่ที่ควร “พัฒนา” (Re-skills) | ทักษะเดิมที่ควร "ยกระดับ" (Up-skills) |
|---------------------|--|--|
| ด้านเทคโนโลยีและ AI | <p>1. การประยุกต์ใช้ AI ในการบริหาร เรียนรู้การใช้เครื่องมือ AI เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการข้อมูล, การวิเคราะห์ผลการปฏิบัติงาน และการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์</p> <p>2. การนำ AI มาพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ AI เพื่อสร้างนวัตกรรมการบริหารสถานศึกษา</p> | <p>1. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลพื้นฐาน พัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อจัดการข้อมูล, การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน</p> <p>2. การประเมินผลด้วยเทคโนโลยี ยกระดับความสามารถในการใช้โปรแกรมหรือแพลตฟอร์มเพื่อช่วยในการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน</p> <p>3. การจัดการทรัพยากร เพิ่มพูนความรู้ด้านการใช้ระบบบริหารจัดการ</p> |

| กลุ่มทักษะ | ทักษะใหม่ที่ควร “พัฒนา” (Re-skills) | ทักษะเดิมที่ควร "ยกระดับ" (Up-skills) |
|---------------------------|---|--|
| | 3. การส่งเสริมการใช้ AI สร้างทักษะในการส่งเสริมและให้คำแนะนำแก่ครูและนักเรียนให้สามารถปรับตัวและใช้ประโยชน์จาก AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพ | ทรัพยากรในองค์กร หรือระบบบริหาร การศึกษา ที่มีอยู่เดิม |
| ด้านภาวะผู้นำ | 1. ความเป็นผู้นำเชิงดิจิทัล สร้างทักษะใหม่ในการนำองค์กรด้วยหลักการ AI เพื่อขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมองค์กร 2. การสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เปิดรับนวัตกรรม พัฒนาความสามารถในการสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้บุคลากรกล้าคิดริเริ่มและทดลองใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ 3. การกำกับดูแล AI เรียนรู้และกำหนดนโยบายที่ชัดเจนเกี่ยวกับการใช้ AI ในสถานศึกษา รวมถึงประเด็นด้านจริยธรรมและความเป็นส่วนตัวของข้อมูล | 1. การวางแผนและจัดการเชิงกลยุทธ์ พัฒนาความสามารถในการวางแผนและกำหนดเป้าหมายขององค์กรให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล 2. การนำคนและการสื่อสาร ยกระดับทักษะการสื่อสารเพื่อสร้างแรงจูงใจและการทำงานร่วมกันกับบุคลากรในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงสูง 3. การบริหารความเสี่ยง เพิ่มพูนความสามารถในการคาดการณ์และบริหารจัดการความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี |
| ด้านนวัตกรรมและการปรับตัว | 1. ความยืดหยุ่นและการปรับตัว สร้างทักษะในการปรับตัวเข้ากับบทบาทและความรับผิดชอบที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว 2. การคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม พัฒนาความสามารถในการสร้างแนวคิดใหม่ ๆ ที่มีคุณค่าและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในองค์กร 3. การรู้เท่าทัน AI สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความสามารถและข้อจำกัดของ AI เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้อย่างเต็มที่และปลอดภัย | 1. การคิดเชิงวิพากษ์ ยกระดับทักษะการใช้เหตุผลเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่ซับซ้อน 2. การแก้ปัญหา พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในบริบทใหม่ ๆ ที่มีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง 3. การทำงานร่วมกัน เพิ่มพูนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะข้ามวัฒนธรรมเพื่อให้สามารถทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขา |

กล่าวโดยสรุป การปรับตัวของผู้บริหารภายใต้บริบทสังคม AI ผู้บริหารจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทและพัฒนาตนเองสู่การเป็น ผู้นำเชิงดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการสร้าง ความยืดหยุ่น และการปรับตัว เพื่อรับมือกับความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว พร้อมทั้งต้องมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในความสามารถและข้อจำกัด

ของ AI ที่จะนำมาซึ่งการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ ทั้งนี้ทักษะด้านการนำคนและการสื่อสาร ยังคงเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและนำพาบุคลากรให้ก้าวไปข้างหน้าร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 1 แนวทางการพัฒนาทักษะใหม่ (Re-skills)
ที่มา: ผู้เขียน (2568)



ภาพที่ 2 การยกระดับทักษะเดิม (Up-skills)
ที่มา: ผู้เขียน (2568)

เอกสารอ้างอิง

- คณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2553). *คู่มือการกำหนดความรู้ความสามารถ ทักษะและสมรรถนะ สำหรับตำแหน่ง*. นนทบุรี: ประชุมช่างจำกัด.
- ธนากร คุ่มภัย, ประทีน เลี่ยนจำรูญ, และสมพร ปานดำ. (2564). การพัฒนากำลังคนอาชีวศึกษาด้านอุตสาหกรรมเพื่อรองรับการพัฒนาเศรษฐกิจฐานนวัตกรรม. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยี*, 1(1), 52-62.
- ปิยวัฒน์ สุทธิประภา. (2024). ประเด็นจริยธรรมในการใช้ AI ในการศึกษาไทย. *วารสารนวัตกรรม การศึกษาและการเรียนรู้*, 4(1), 25-42.
- ภคพล ชันทอง และสุชาดา บุบผา. (2024). สมรรถนะดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลกระทบต่อชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาหนองคาย. *วารสารปัญญาปณิธาน*, 9(1), 99-112.
- ไพฑูริย์ สีน รัตน์. (2020). อนาคตของครุศึกษาไทยกับการสร้างความฉลาดรู้: ศาสตราจารย์ กิตติคุณ ดร. ไพฑูริย์ สีนรัตน์. *คุรุสภาวิทยาจารย์*, 1(1), 1-7.
- วิจารณ์ พานิช. (2553). *ผู้บริหารองค์กรอัจฉริยะฉบับนักปฏิบัติ*. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์ พลัสลิซซิ่ง.
- วิจารณ์ พานิช. (2566). การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน: Education for Sustainable Development. *คุรุสภาวิทยาจารย์*, 4(2), 1-12.
- วิไลวรรณ วงศ์จินดา, นิกร สุขชาติ, และธีรชาติ นุสโส. (2565). การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะ Reskill & Upskill และเตรียมความพร้อมรองรับการทำงานในอนาคต หลังวิกฤตการโรคระบาด ของ COVID-19. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(5), 114-127.
- วิโรจน์ สารรัตน์. (2553). *ผู้บริหารโรงเรียนสามมิติการพัฒนาวิชาชีพสู่ความเป็นผู้บริหารที่มี ประสิทธิภาพ*. ขอนแก่น: คลังน่านาวิทยา.
- เศรษฐทรัพย์ทวี. (2568). ทักษะการบริหารเพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพของสถานศึกษา. *รายงานการประชุม Graduate School Conference (Vol. 8, No. 1, p.766)*.
- สมพร ปานดำ. (2563). *พัฒนาและยกระดับทักษะอาชีวศึกษาไทยในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก*. *รัฐสารวิ รัช*, 63(1), 124-133.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566—2570)*. ราชกิจจานุเบกษา.
- อัญชลี เศรษฐทรัพย์ทวี. (2568, 23 พฤษภาคม). ทักษะการบริหารเพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพของ สถานศึกษา. ใน *การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 8: ก้าวข้ามขอบเขต ความรู้สู่การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างยั่งยืน* (หน้า 766-773). มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนัน ฑา.
- อำพรพรรณ กังวานพลิชย์ และสุเมธ งามกนก. (2023). *ภาวะผู้นำในยุค Next normal: นวัตกรรมและ เทคโนโลยีในยุคอนาคตทางการศึกษา*. *วารสารสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย (ส พบ ท.)*, 5(2), 37-52.
- อานวย มีราคา, ชาญวิทย์ หมุนอุดม, อีรวัฒน์ หินแก้ว และปราณี คนสวย. (2567). ทักษะการบริหารของ ผู้บริหารสถานศึกษาในยุค AI สู่ความเป็นเลิศ. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 10(1), 3081-3096.

- Alkan, A. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Education of Students with Special Needs. *International Journal of Technology in Education and Science*, 8(4), 542-557
- Bozkurt, S., Çoban, Ö., & Kan, A. (2019). Developing on educational administrators' 21st century skills scale: Study of validity and reliability. *Kastamonu Education Journal*, 27(3)
- Colebra, A. A. M. (2024). Leveraging professional learning: Enhancing instructional supervision to support teacher growth. *Leveraging Professional Learning: Enhancing Instructional Supervision to Support Teacher Growth*, 151(1), 19-19.
- Dangwal, K. L. (2023). Technology for Assessment and Evaluation. *University News*, 61(08), 53-60
- Grzybowski, W. (2024). Comparison of river and coastal water as potential sources of bioavailable iron. *Marine Pollution Bulletin*, 205, 116634.
- Holmes, W., Bialik, M. and Fadel, C. (2023) Artificial Intelligence in Education. *Globethics Publications*, 8, 621-653. <https://doi.org/10.58863/20.500.12424/4276068>
- Katz, R. L. (1955). Skills of an Effective Administrator. *Harvard Business Review*, 33, 33-42.
- Karakose, T., & Tülübas, T. (2024). School Leadership and Management in the Age of Artificial Intelligence (AI): Recent Developments and Future Prospects. *Educational Process: International Journal*, 13(1), 7-14.
- Kasneci, E., Seßler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F.,... & Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and individual differences*, 103, 102274.
- Mohan, D. R., Dutta, D. V. J., Tulsyan, P., Jog, A., Jilani, S., & Kaliyaperumal, V. (2024). Leadership Skills in the AI-Driven Enterprise: Identifying New Competencies for Success and Humanities Conference. *Journal of Electrical Systems*.
- Mousavinasab, E., Zarifasanaiey, N., R., Niakan Kalhori, S., Rakhshan, M., Keikha, L., & Ghazi Saeedi, M. (2021). Intelligent tutoring systems: a systematic review of characteristics, applications, and evaluation methods. *Interactive Learning Environments*, 29(1), 142-163.
- Popkova, E. G., & Gulzat, K. (2019, May). Technological revolution in the 21st century: digital society vs. artificial intelligence. In *Institute of Scientific Communications Conference* (pp. 339-345). Cham: Springer International Publishing.
- Puranik, S. (2024). *Developing a Framework for Intelligent Stopping Distance in Autonomous Vehicles*. Master Thesis. Delft University of Technology.
- Rangarajan, R., & Rubasree, J. (2024). Up-skilling and Re-skilling: A Strategic Response to Changing Skill Demands. *European Economic Letters (EEL)*, 14(1), 765-774.

- RUIZ-VALDÉS, S., Alberto RUIZ-TAPIA, J., & Carmen GÓMEZ-CHAGOYA, M. (2023). Trends and challenges in the upskilling and reskilling of the workforce in the 21st century: an analysis of the strategies and results in the acquisition of skills for adaptation to technological and labor change. *Journal of Human Resources Training/Revista de Formación de Recursos Humanos*, 9(24).
- Russell, S. (2022). Artificial Intelligence and the Problem of Control. *Perspectives on digital humanism*, 19, 1-322.
- Sawant, R., Thomas, B., & Kadlag, S. (2022). Reskilling and upskilling: To stay relevant in today's industry. *International Review of Business and Economics*, 7(1), 4.
- Sukarna, C., & Nanvadee, C. (2020). Importance of reskilling and upskilling the workforce. *Interdisciplinary Sripatum Chonburi Journal*, 6(2), 23-31.

หลักเกณฑ์และคำแนะนำสำหรับผู้นิพนธ์บทความ
วารสารครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
(Journal of Education and Human Development
Chaiyaphum Rajabhat University)

วารสารครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ มีนโยบายในการส่งเสริมเผยแพร่ผลงานวิชาการ และงานวิจัยที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาการ และเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชิงวิชาการ โดยครอบคลุมด้านครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ การศึกษา ภาษาวรรณกรรม และสหวิทยาการ กำหนดการตีพิมพ์ปีละ 2 ฉบับ ออกราย 6 เดือน (ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน, และฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม) โดยรูปแบบผลงานที่วารสารจะรับพิจารณา มี 5 ประเภท คือ บทความพิเศษ บทความวิจัย บทความทางวิชาการ บทความปริทัศน์ และปกิณกะ เพื่อให้วารสารมีคุณภาพในระดับมาตรฐานสากล และนำไปอ้างอิงได้ ผลงานที่ส่งมาตีพิมพ์ จะต้องมีการส่งบทความต้นฉบับและเสนอความรู้ใหม่ที่ทันสมัยรวมทั้งข้อคิดเห็นที่เกิดประโยชน์ต่อผู้อ่าน ผลงานไม่เคยถูกนำไปตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารอื่นใดมาก่อน และไม่ได้อยู่ในระหว่างการพิจารณาลงวารสารใด ๆ การเตรียมต้นฉบับที่จะมาลงตีพิมพ์ควรปฏิบัติตามคำแนะนำดังนี้

สถานที่ติดต่อและการสมัครสมาชิก

คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
เลขที่ 167 หมู่ที่ 2 ตำบลนาฝาย อำเภอเมืองชัยภูมิ จังหวัดชัยภูมิ 36000
โทรศัพท์ 044-815-111 ต่อ 6700

ส่วนที่ 1 ประเภทของบทความที่ลงตีพิมพ์ในวารสาร

วารสารครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ตีพิมพ์บทความประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1.1 บทความพิเศษ บทความทางวิชาการพิเศษ ที่เสนอเนื้อหาความรู้วิชาการอย่างเข้มข้น และผ่านการอ่านและพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชานั้น ๆ มีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักวิชาการในวงการวิชาการ/วิชาชีพ

1.2 บทความทางวิชาการ ที่เสนอเนื้อหาความรู้วิชาการ มีกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักศึกษาหรือประชาชนทั่วไป

1.3 บทความวิจัย (Research Article) ได้แก่ รายงานผลงานวิจัยใหม่ที่มีองค์ความรู้อันเป็นประโยชน์ซึ่งไม่เคยตีพิมพ์ในวารสารใด ๆ มาก่อน

1.4 บทความปริทัศน์ (Review Article) เป็นบทความที่รวบรวมความรู้จากตำรา หนังสือ และวารสารใหม่ หรือจากผลงานและประสบการณ์ของผู้นิพนธ์มาเรียบเรียงขึ้น โดยมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจัย เปรียบเทียบกัน

1.5 ปกิณกะ (Miscellany) ได้แก่ บทความทบทวนความรู้ เรื่องแปล ย่อความจากวารสารต่างประเทศ การแสดงความคิดเห็น วิจัย เสนอแนะเครื่องมือใหม่ ตำรา หรือหนังสือใหม่ที่น่าสนใจ หรือข่าวการประชุมทั้งระดับชาติ และระดับนานาชาติ

การส่งบทความ

บทความที่จะตีพิมพ์ในวารสารครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ต้องผ่านระบบลงทะเบียนออนไลน์ https://so13.tci-thaijo.org/index.php/j_EDU และรอการตรวจสอบจากกองบรรณาธิการ

การตรวจสอบบทความและพิสูจน์อักษร

ผู้พิมพ์ควรตระหนักถึงความสำคัญในการเตรียมบทความให้ถูกต้องตามรูปแบบของบทความที่วารสารกำหนด ตลอดจนตรวจสอบความถูกต้องแน่นอน พร้อมทั้งพิสูจน์อักษรก่อนที่จะส่งบทความนี้ให้กับบรรณาธิการ การเตรียมบทความให้ถูกต้องตามข้อกำหนดของวารสารจะทำให้การพิจารณาตีพิมพ์มีความรวดเร็วมากยิ่งขึ้น และทางกองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ที่จะไม่พิจารณาบทความจนกว่าจะได้แก้ไขให้ถูกต้องตามข้อกำหนดของวารสาร

การเตรียมบทความ

บทความต้องเป็นตัวพิมพ์ดีด โดยใช้ชุดแบบอักษร (font) ชนิดไทยสารบรรณ (TH Sarabun PSK) ขนาดอักษร 14 จัดกั้นหลังตรง และมีระยะห่างระหว่างบรรทัดหนึ่งช่อง (double spacing) ตลอดเอกสาร พิมพ์หน้าเดียวลงบนกระดาษ (A 4) พิมพ์ให้ห่างจากขอบกระดาษ ด้านซ้าย และด้านขวา ขนาด 3.81 ซม. ด้านบน ขนาด 4.5 ซม. และด้านล่าง ขนาด 4.01 ซม. พร้อมใส่หมายเลขหน้ากำกับทางมุมขวาบนทุกหน้า บทความไม่ควรยาวเกิน 15 หน้ากระดาษพิมพ์ (A 4) โดยนับรวมภาพประกอบและตาราง

การพิจารณาและคัดเลือกบทความ

บทความแต่ละบทความจะได้รับพิจารณาจากคณะกรรมการกลั่นกรองบทความวารสาร (Peer Review) 3 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง และได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการก่อนตีพิมพ์ โดยการพิจารณาบทความจะมีรูปแบบที่ผู้พิจารณาบทความไม่ทราบชื่อหรือข้อมูลของผู้เขียนบทความ และผู้เขียนบทความไม่ทราบชื่อผู้พิจารณาบทความ (Double - blind peer review)

ส่วนที่ 2 บทคัดย่อ (Abstract)

บทคัดย่อควรมีความยาวไม่เกิน 350 คำ โดยแยกต่างหากจากเนื้อเรื่อง บทความวิจัย/วิชาการ ต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งบทคัดย่อควรเขียนให้ได้ใจความทั้งหมดของเรื่อง ไม่ต้องอ้างอิงเอกสาร รูปภาพ หรือตาราง และ ให้มีเพียง 3 ส่วนเท่านั้น คือ

- 1) **วัตถุประสงค์** ควรกล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการศึกษา
- 2) **ผลการวิจัยพบว่า** ควรประกอบด้วยผลที่ได้รับจากการค้นคว้า ศึกษา และผลของค่าสถิติ (ในกรณีมีการวิเคราะห์)
- 3) **คำสำคัญ** ควรมีคำสำคัญไม่เกิน 3 คำ ที่ครอบคลุมชื่อเรื่องที่ศึกษาและจะปรากฏอยู่ในส่วนท้ายของบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และคั่นด้วยเครื่องหมายอัฒภาค (Semicolon) (;)

ส่วนที่ 3 เนื้อเรื่อง ควรประกอบด้วย

- 3.1 การเตรียมต้นฉบับสำหรับการเขียนบทความวิจัย ประกอบด้วย

3.1.1 บทนำ (Introduction) เป็นส่วนกล่าวนำโดยอาศัยการปริทรรศน์ (Review) ข้อมูลจากรายงานวิจัย ความรู้ และหลักฐานต่าง ๆ จากหนังสือหรือวารสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ศึกษา และกล่าวถึงเหตุผลหรือความสำคัญของปัญหาในการศึกษาครั้งนี้

3.1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objectives) เป็นการกำหนด วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการวิจัย รวมถึงรวบรวมหลักการ วิธีการ โดยมีรายละเอียดว่าจะต้องศึกษาอะไรบ้าง เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล และเสนอผลการวิจัยได้อย่างชัดเจน

3.1.3 วิธีดำเนินการวิจัย (Methods) เป็นการกำหนด วิธีการ กิจกรรม รายละเอียดของการวิจัย การศึกษาประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา และวิธีการศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวมทั้งสถิติที่นำมาใช้วิเคราะห์ข้อมูล

3.1.4 สรุปผลการวิจัย (Results) เป็นการแสดงผลที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ในข้อ 3.1.2 ควรจำแนกผลออกเป็นหมวดหมู่และสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ของการศึกษาโดยการบรรยายในเนื้อเรื่อง และแสดงรายละเอียดเพิ่มเติมด้วยภาพประกอบ ตาราง กราฟ หรือ แผนภูมิ ตามความเหมาะสม

3.1.5 อภิปรายผลการวิจัย (Discussion) เป็นการนำข้อมูลที่ได้มาจากการวิเคราะห์ของผู้นิพนธ์ นำมาเปรียบเทียบกับผลการวิจัยของผู้อื่น เพื่อให้มีความเข้าใจหรือเกิดความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนั้น รวมทั้งข้อดี ข้อเสียของวิธีการศึกษา เสนอแนะความคิดเห็นใหม่ ๆ ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางที่จะนำไปประยุกต์ให้เกิดประโยชน์

3.1.6 ข้อเสนอแนะ (Suggestion) การแนะนำผลการวิจัยไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

3.1.7 กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) (Acknowledgement) เป็นส่วนที่กล่าวขอบคุณต่อองค์กร หน่วยงาน หรือบุคคลที่ให้ความช่วยเหลือร่วมมือในการวิจัย รวมทั้งแหล่งที่มาของเงินทุนวิจัย และหมายเลขของทุนวิจัย

3.1.8 เอกสารอ้างอิง (References) ใช้รูปแบบการอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาตามหลักเกณฑ์ APA (American Psychological Association) เป็นการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อความไว้ในเครื่องหมายวงเล็บ () แทรกในเนื้อหา ซึ่งมีรูปแบบการเขียนอ้างอิงที่นิยมแพร่หลายโดยมีกฎเกณฑ์การอ้างอิงที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้มีความชัดเจนในการลงรายการงานเขียนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องการศึกษาและการปฏิบัติ

3.2 การเตรียมต้นฉบับสำหรับการเขียนบทความวิชาการ ประกอบด้วย

3.2.1 บทนำ (Introduction) เป็นส่วนกล่าวนำโดยอาศัยการปริทรรศน์ (review) ข้อมูลจากรายงานวิจัย ความรู้ และหลักฐานต่าง ๆ จากหนังสือหรือวารสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ศึกษา และกล่าวถึงเหตุผลหรือความสำคัญของปัญหาในการศึกษาครั้งนี้

3.2.2 เนื้อหา (Content) เรื่องราวที่ผู้เขียนต้องการจะให้ผู้อ่านได้รับทราบ เนื้อหาที่ดีต้องมีรายละเอียดที่ชัดเจนและน่าสนใจ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสมรรถภาพทางความคิดของผู้เขียนเป็นสำคัญ

3.2.3 สรุป (Summarizing) เป็นวิธีการเขียนบทความที่ผู้เขียนจะต้องเขียนให้เหลือเฉพาะส่วนที่มีความสำคัญ เป็นการกลั่นกรอง การรวบรวมหรือการลดข้อความให้เหลือส่วนที่สำคัญเท่านั้น

3.2.4 เอกสารอ้างอิง (References) ใช้รูปแบบการอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาตามหลักเกณฑ์ APA (American Psychological Association) ซึ่งมีรูปแบบการเขียนอ้างอิงที่นิยมแพร่หลาย

โดยมีกฎเกณฑ์การอ้างอิงที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้มีความชัดเจนในการลงรายการงานเขียนต่าง ๆ ที่เป็นรูปแบบเดียวกัน

3.3 การเตรียมต้นฉบับสำหรับการเขียนบทวิจารณ์หนังสือ ประกอบด้วย

3.3.1 ชื่อเรื่องของหนังสือ (Title) ให้ระบุทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ

3.3.2 ชื่อผู้เขียนหนังสือ (Author) ให้ระบุชื่อเต็มทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษพร้อม
ระบุสถาบัน หรือหน่วยงานที่ผู้เขียนสังกัด

3.3.3 ชื่อผู้วิจารณ์(Name of Reviews)ให้ระบุชื่อเต็มทั้งภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ
พร้อมระบุสถาบัน หรือหน่วยงานของผู้วิจารณ์สังกัด

3.3.4 เนื้อหาการวิจารณ์ (Reviews Content) ในการเขียนเกี่ยวกับหนังสือวิจารณ์ เนื้อ
เรื่องจะเป็นส่วนแสดงความคิดเห็นและรายละเอียดในการวิจารณ์ โดยนำเสนอเรื่องราวจุดเด่น จุดบกพร่อง
ของเรื่อง โดยทำการวิจารณ์หรือวิพากษ์อย่างมีหลักเกณฑ์และเหตุผลตามหลักวิชาการ

3.3.5 สรุป (Summarizing) เป็นวิธีการเขียนสรุปความคิดเห็นทั้งหมดที่วิจารณ์รวมถึง
ให้ข้อคิดหรือข้อสังเกตที่เป็นประโยชน์สำหรับผู้อ่าน

3.3.6 เอกสารอ้างอิง (References) ใช้รูปแบบการอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาตาม
หลักเกณฑ์ APA (American Psychological Association) ซึ่งมีรูปแบบการเขียนอ้างอิงที่นิยมแพร่หลาย
โดยมีกฎเกณฑ์การอ้างอิงที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้มีความชัดเจนในการลงรายการงานเขียนต่าง ๆ ที่เป็น
รูปแบบเดียวกัน

การเขียนเอกสารอ้างอิง

1. รายงานการวิจัย

ชื่อผู้เขียน (ในกรณีภาษาไทย ใช้ชื่อและนามสกุล และในกรณีภาษาอังกฤษ ใช้นามสกุลและชื่อ). ปีที่
พิมพ์. ชื่อเรื่อง. ชื่อย่อของวารสาร. เล่มที่พิมพ์ ฉบับที่พิมพ์: เลขหน้าแรกถึงหน้าสุดท้ายของเรื่อง. ในกรณีที่มี
ผู้เขียนมากกว่า 6 คน ให้ใส่รายชื่อผู้เขียนคนแรก แล้วตามด้วยคำว่า “และคณะ” หรือ “et al.”

2. หนังสือ

ชื่อผู้เขียน (ในกรณีภาษาไทย ใช้ชื่อและนามสกุล และในกรณีภาษาอังกฤษ ใช้นามสกุลและชื่อ). ปีที่
พิมพ์. ชื่อหนังสือ. สำนักพิมพ์. เมืองที่พิมพ์ : เลขหน้าแรกถึงหน้าสุดท้ายของเรื่อง.

3. รายงานการประชุมและสัมมนา

ชื่อผู้แต่ง. ปีที่พิมพ์. ชื่อเอกสารรวมเรื่องที่ได้จากรายงานการประชุม. วัน เดือน ปีที่จัด : สถานที่จัด :
สำนักพิมพ์ หรือผู้จัดพิมพ์. เลขหน้า.

4. วิทยานิพนธ์/ ดุษฎีนิพนธ์/ สารนิพนธ์

ชื่อผู้แต่ง. ปีที่พิมพ์. ชื่อเรื่อง. ระดับวิทยานิพนธ์ : ชื่อสถาบันการศึกษา.

5. บทความในหนังสือพิมพ์

ชื่อผู้เขียน. ปีที่พิมพ์. ชื่อเรื่อง. ชื่อหนังสือพิมพ์. เล่มที่พิมพ์ ฉบับที่พิมพ์: เลขหน้าแรกถึงหน้าสุดท้าย
ของเรื่อง.

6. สัมภาษณ์

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์. วัน เดือน ปีที่สัมภาษณ์. ตำแหน่ง (ถ้ามี).

7. สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ชื่อผู้แต่ง. ปีที่พิมพ์. ชื่อเรื่อง. ชื่อเว็บไซต์. วัน เดือน ปีที่สืบค้น. ได้มาจาก ชื่อ website.

ส่วนที่ 4 ภาพประกอบ (Figure) และส่วนตาราง (Table)

ภาพประกอบและตารางควรมีเท่าที่จำเป็น โดยพิมพ์หน้าละ 1 ภาพ หรือ 1 ตารางสำหรับคำบรรยายภาพและตารางให้พิมพ์เหนือภาพหรือตาราง ส่วนคำอธิบายเพิ่มเติมให้ใส่ใต้ภาพหรือตาราง

กำหนดการออกวารสาร

ตีพิมพ์ปีละ 2 ฉบับ ออกราย 6 เดือน

ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน

ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

ตัวอย่างรูปแบบการเขียนบทความ

| | |
|---------------------------------|-------------------|
| การตั้งค่าหน้ากระดาษ A 4 | |
| ระยะขอบ | |
| ด้านบน 4.5 ซม. | ด้านล่าง 4.01 ซม. |
| ด้านซ้าย 3.81 ซม. | ด้านขวา 3.81 ซม. |

ชื่อเรื่อง ภาษาไทย..... (TH Sarabun PSK 18 pt. หนา).....
ภาษาอังกฤษ..... (TH Sarabun PSK 18 pt. หนา).....

ชื่อผู้นิพนธ์ ภาษาไทย 1
ชื่อผู้นิพนธ์ ภาษาอังกฤษ 2
(TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. ปกติ)

บทคัดย่อภาษาไทย (TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. หนา)

.....
.....(เนื้อเรื่อง TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. ปกติ).....
.....

คำสำคัญ: (หัวข้อ TH Sarabun PSK ขนาด 16 Pt.หนา). (เนื้อหา TH Sarabun PSK ขนาด 16 Pt.ปกติ)

Abstract (TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. หนา)

.....
.....(เนื้อเรื่อง TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. ปกติ).....
.....

Keyword: (หัวข้อ TH SarabunPSKขนาด 16 Pt. หนา). (เนื้อหา TH Sarabun PSK ขนาด 16 Pt.ปกติ)

บทนำ (Introduction) (TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. หนา)

.....
.....(เนื้อเรื่อง TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. ปกติ).....
.....

วัตถุประสงค์ (TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. หน้า)

.....
.....(เนื้อเรื่อง TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. ปกติ).....
.....

วิธีการศึกษา (TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. หน้า)

.....
.....(เนื้อเรื่อง TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. ปกติ).....
.....

ผลการศึกษา (TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. หน้า)

.....
.....(เนื้อเรื่อง TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. ปกติ).....
.....

สรุปและอภิปรายผล (TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. หน้า)

.....
.....(เนื้อเรื่อง TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. ปกติ).....
.....

เอกสารอ้างอิง (References) (TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. หน้า)

.....(เนื้อเรื่อง TH Sarabun PSK ขนาด 16 pt. ปกติ).....

ใช้รูปแบบการอ้างอิงตามคู่มือการพิมพ์ของสมาคมจิตวิทยาอเมริกา (APA Style)

ตัวอย่าง เช่น

- งามพิศ ศรีบัว. (2542). *ผลกระทบทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมจากการปลูกยาสูบของเกษตรกรอำเภอบ้านแพง จังหวัดนครพนม*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาไทยคดีศึกษา (เน้นมนุษยศาสตร์) บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จักรี ศรีจารุเมธีญาณ. (2562). *วัฒนธรรมทางการศึกษาในโลกยุคใหม่*. *วารสารมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด*. ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม). หน้า 401-407.
- วิเชียร มีบุญ. (2541). *พิธีกรรมจับปลาปักในลุ่มน้ำโขง บ้านหาดไคร้ ตำบลเวียงอำเภอเชียงของ จังหวัดเชียงราย*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาไทยคดีศึกษา (เน้นมนุษยศาสตร์) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อคินร พิพัฒน์, หม่อมราชวงศ์. (2526). *Persistence within change: Thai society in the nineteenth and twentieth centuries*. ใน ณรงค์ พ่วงพิศ และ พลศักดิ์ จิระไกรศิริ (บรรณาธิการ), *สังคมไทยใน 200 ปี* (หน้า 19-58). กรุงเทพฯ : เจ้าพระยาการพิมพ์.
- อังคินันท์ อินทร์กำแหง และคณะ. (2549). *การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงเหตุและดัชนีวัดภาวะวิกฤตชีวิตสตรีไทยสมรส วัยกลางคนที่ทำงานนอกบ้านในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 12(1), 561 - 589.