



ISSN : 2821-9465 (Print)  
ISSN : 3027-8155 (Online)

# วารสาร การศึกษา

EJ-NSTRU



มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช  
Education Journal of Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2568 Vol. 4 No. 2 July – December 2025  
Education Journal of Nakhon Si Thammarat Rajabhat University





วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช  
Education Journal of Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

ISSN: 2821-9465 (Print) ISSN: 3027-8155 (Online)

เจ้าของ : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ที่ปรึกษา : อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชทุกฝ่าย

คณบดีคณะครุศาสตร์

รองคณบดีคณะครุศาสตร์ทุกฝ่าย

วัตถุประสงค์ : 1. เพื่อเผยแพร่บทความวิชาการ และงานวิจัยทางด้านครุศาสตร์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์และสาขาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องของคณาจารย์และนักศึกษาระดับปริญญาตรี ระดับบัณฑิตศึกษาทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย รวมถึงผู้สนใจทั่วไป

2. เพื่อเป็นช่องทางแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูล ประสบการณ์ และผลงานวิจัยของบุคลากรในสถาบันการศึกษา

กำหนดการเผยแพร่ : ปีละ 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม ถึง มิถุนายน, ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม ถึง ธันวาคม

บรรณาธิการ : รองศาสตราจารย์ ดร.นพรัตน์ ชัยเรือง มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ผู้ช่วยบรรณาธิการ : ดร.กตัญญูตา บางโท มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

กองบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิตยารัตน์ คงนาลีก มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

อาจารย์ศุภชัย โชติกิจวิภาทย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ศาสตราจารย์ ดร.พทุทธิ ศิริบรรณพิทักษ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร.ปรัชญนันท์ นิลสุข มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

รองศาสตราจารย์ ดร.นิรันดร์ จุลทรัพย์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.เรวดี กระโหมวงศ์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริรัตน์ ชูพันธ์ อรรถพลพิพัฒน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ฝ่ายจัดการวารสาร : นางสาวสุตารัตน์ สุขบรรจง มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ฝ่ายออกแบบปกวารสาร: อาจารย์ศุภชัย โชติกิจวิภาทย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

บทความที่ตีพิมพ์ได้รับการพิจารณาคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิที่เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (double-blind review)  
ลิขสิทธิ์ของบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารเป็นของวารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

## สาส์นจากบรรณาธิการ

ด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจในการเป็นเวทีทางวิชาการ เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และประสบการณ์ทางการศึกษา เผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการที่มีคุณภาพจากนักวิชาการ คณาจารย์ นักวิจัย นิสิต นักศึกษาทั้งในระดับชาติและนานาชาติ วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ได้มีการพัฒนาคุณภาพอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้วารสารผ่านการประเมินคุณภาพวารสารวิชาการของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) รอบที่ 5 พ.ศ. 2568 - 2572 อยู่ในกลุ่มที่ 2 ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2568 ถึง วันที่ 31 ธันวาคม 2572 ในนามของกองบรรณาธิการ ผมขอขอบคุณผู้สนับสนุนทุกท่านที่ให้ความไว้วางใจในการส่งบทความที่ดี มีคุณภาพมีลงตีพิมพ์และเผยแพร่ในวารสารครุศาสตร์ของเรา พร้อมทั้งขอขอบคุณคณะผู้ทรงคุณวุฒิที่ร่วมกันกลั่นกรองผลงานด้วยความเอาใจใส่ และมีจรรยาบรรณทางวิชาการอย่างเคร่งครัด ขอให้วารสารฉบับนี้เป็นอีกหนึ่งแรงขับเคลื่อนในการพัฒนาคุณภาพทางวิชาการ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่สนใจในศาสตร์ทางด้านครุศาสตร์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์และสาขาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง



(รองศาสตราจารย์ ดร.นพรัตน์ ชัยเรือง)

บรรณาธิการวารสารครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

## สารบัญ

รหัสบทความ ชื่อบทความ

จำนวนหน้า

### บทความวิชาการ (Academic article)

|        |                                                                                                                                                      |    |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| e11014 | การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดเพื่อส่งเสริมสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์<br>ณัฐกฤตา สุทิน กิตติศักดิ์ ใจอ่อน และอารี สารีปา                         | 12 |
| e1161  | ภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา<br>ปณัฏฐา ชันภักดี และชัยวิชิต เขียวระนะ                                                                   | 9  |
| e1225  | ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์: กุญแจสู่ความสำเร็จในการสอนสำหรับการเป็นครูมืออาชีพ<br>วรรณลลิตา ธีระแพง สุภัทรา สุริวงษ์ เอกนถน บางท่าไม้ และลลิตาชัย ลายเสมา | 12 |

### บทความวิจัย (Research article)

|       |                                                                                                                                                                                                                           |    |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| e1983 | การพัฒนาแบบแผนการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H<br>เอกรักษ์ ไชยสถาน                                     | 12 |
| e2234 | ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน<br>กิตติศักดิ์ รัตนแก้ว และกฤษฎา กุณฑล                                               | 11 |
| e2181 | ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะด้านในที่มีต่อทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย<br>รายวิชาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย<br>สุพรรณนิการ์ ศรีสุวรรณ | 11 |
| e2432 | วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในจังหวัดกระบี่<br>ชนิษฐากานต์ ข้อคำ บัญเลิศ ธาณิรัตน์ และนริศ แก้วสินวล                                                                                          | 12 |

## สารบัญ (ต่อ)

| รหัสบทความ                            | ชื่อบทความ                                                                                                                                                                                                                                                              | จำนวนหน้า |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>บทความวิจัย (Research article)</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                         |           |
| e2517                                 | การบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา<br>สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล<br>ปนัดดา ตลาศิริ และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ                                                                                                                | 12        |
| e2440                                 | การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ<br>เพื่อพัฒนาทักษะความแวดไวทางวัฒนธรรม<br>กรีกมล หนูเกื้อ และธชมล กำลังเกื้อ                                                                                                                    | 9         |
| e2673                                 | ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน<br>เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม สำหรับนักศึกษาครุศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา<br>ชุติมา จันทระจิตร                                                                                           | 12        |
| e2354                                 | การศึกษาทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์<br>โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1<br>โรงเรียนพิมานพิทยาสรรค์ จังหวัดสตูล<br>อนันตชัย ทรัพย์ฤทธิ์ จิรุฑม์ อารมณ்சัน นิธิกร ธรรมขันธ<br>และกิตติรัตน์ เกษตรสุนทร | 9         |

## การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดเพื่อส่งเสริมสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ Open Approach To Promote Mathematical Competencies

Received: September 5, 2024    Revised: November 7, 2024    Accepted: November 8, 2024

ณัฐกฤตา สุทิน<sup>1\*</sup> กิตติศักดิ์ ใจอ่อน<sup>2</sup> และอารี สาริปา<sup>3</sup>

Nattakritta Sutin<sup>1\*</sup> Kittisak Jai-on<sup>2</sup> and Aree Saripa<sup>3</sup>

<sup>1</sup> โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย สุราษฎร์ธานี ตำบลเสม็ด อำเภอไชยา สุราษฎร์ธานี 84150

<sup>1</sup> Kanjanapisek Wittayalai Surattani School, Samet, Chaiya, Surat Thani, 84150

<sup>2,3</sup> คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ตำบลท่าजू อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280

<sup>2,3</sup> Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University, Tha Ngio, Mueang Nakhon Si Thammarat, 80280

\*Corresponding Author, E-mail: nattakritta.nsn@gmail.com

### บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ของตนเองอย่างเต็มที่ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน คือ ขั้นการนำเสนอปัญหาปลายเปิด ขั้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ขั้นการอภิปรายและเปรียบเทียบร่วมกันทั้งชั้น และขั้นการสรุปโดยการเชื่อมโยงแนวคิดของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ ทั้ง 6 สมรรถนะ ได้แก่ พัฒนาสมรรถนะการแก้ปัญหา สมรรถนะการสื่อสารและนำเสนอ สมรรถนะการให้เหตุผลเชิงคณิตศาสตร์ สมรรถนะการสร้างข้อสรุปทั่วไป และขยายแนวคิด สมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ และสมรรถนะการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี สมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์นั้น ได้เกิดขึ้นในกระบวนการจัดการเรียนรู้และเห็นได้อย่างชัดเจน จากผลงานของผู้เรียน ดังนั้นวิธีการแบบเปิดซึ่งเป็นแนวทางการสอนที่เน้นการแก้ปัญหา จากสถานการณ์ปัญหาจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสนำเสนอแนวคิดของตนเอง ได้อภิปรายแลกเปลี่ยนแนวคิดกับเพื่อน เห็นความแตกต่างระหว่างแนวคิด ที่ตนเองทราบและที่ตนเองยังไม่ทราบ โดยมีครูทำหน้าที่เชื่อมโยงแนวคิดของผู้เรียนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน เพื่อนำไปสู่การสร้างความรู้ความเข้าใจและมนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ต่อไป

**คำสำคัญ :** การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด และสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์

## Abstract

The open approach is an instructional strategy that empowers learners to actively construct their own knowledge by providing students with opportunities to think critically, analyze information, and solve problems independently, this approach fosters a deeper understanding of mathematical concepts. The learning process is typically divided into four phases: problem presentation, independent learning, whole-class discussion and comparison, and summarizing by connecting students' ideas. When implemented in mathematics classrooms, the open approach has been shown to develop six keys mathematical competencies: problem-solving, communication and presentation, mathematical reasoning, generalization and extension, creative thinking, and using tools and technology. These competencies are nurtured throughout the learning process and are evident in students' work. Given its emphasis on problem-solving within real-world contexts, the open approach is essential for developing mathematical competencies. It offers students the chance to present their own ideas, engage in peer discussions, and recognize the gaps in their understanding. The teacher plays a crucial role in connecting students' ideas to foster a deeper understanding of mathematical concepts and principles.

**Keywords :** Open Approach and Mathematical Competencies

## บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 สังคมมีการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะความเจริญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (information and communication technology) ทำให้เกิดผลกระทบอย่างยืดยาวต่อการค้าขายสินค้าที่เน้นการค้าในรูปแบบใหม่ที่ใช้เทคโนโลยี การผลิตนวัตกรรมที่อาศัยเทคนิคความชำนาญและความคิดสร้างสรรค์ การพึ่งพากันในลักษณะเครือข่าย เพื่อแก้ปัญหาร่วมกันโดยเฉพาะปัญหาเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและพลังงานซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือกันของคนทั้งโลก นอกจากนี้ความเปลี่ยนแปลงสำคัญที่จะเกิดขึ้นคือการอยู่ร่วมกันของคนในสังคมและปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลซึ่งเกิดจากความเจริญด้านคมนาคมและการติดต่อสื่อสาร และความก้าวหน้าด้านการแพทย์ เกี่ยวกับวิทยาการด้านสุขภาพทำให้คนอายุยืน สังคมจึงมีผู้สูงอายุเป็นจำนวนมาก สภาพแวดล้อม และลักษณะกิจกรรมการอยู่ร่วมกันในสังคมจึงต้องเปลี่ยนแปลงตามไป ทำให้บุคคลต้องมีคุณลักษณะสำคัญหลายอย่างที่จะสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างดีมีความสุข และมีความสำเร็จ การที่บุคคลจะอยู่ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงดังกล่าว การจัดการศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการวางแผนกำหนดนโยบาย เพื่อเตรียมพร้อมบุคคลในสังคม ประเทศไทยก็เป็นเช่นเดียวกับประเทศต่างๆ ที่มีความตระหนักต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว จึงได้มีการปรับเปลี่ยนแนวคิด มุมมอง และแนวทางการจัดการศึกษาในลักษณะการกำหนดจุดเน้นในการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนมากยิ่งขึ้น มีการศึกษาแนวคิดแนวทางการจัดการศึกษา แนวคิดเบื้องหลังการกำหนดกรอบสมรรถนะของผู้เรียนที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนในระดับต่างๆ และเตรียมยกย่องหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เน้นการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน เพื่อการเตรียมพร้อมในการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน (Office of the Education Council, 2021, p. 2)

สมรรถนะทางคณิตศาสตร์ (mathematical competencies) เป็นคุณลักษณะภายในที่แสดงออกด้วยการแสดงศักยภาพในการบูรณาการความรู้ ทักษะ และเจตคติที่มีต่อคณิตศาสตร์ เพื่อจัดการและตอบสนองต่อสถานการณ์ปัญหาหรือสร้างสรรค์ผลงานจนได้บรรลุผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งต้องอาศัยทั้งความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ที่เป็นความเข้าใจ มโนทัศน์ และความคิดทางคณิตศาสตร์ร่วมกับทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ (OECD, 2020) ดังนั้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะทางคณิตศาสตร์จึงมีความสำคัญ เพราะเป็นการให้ความสำคัญต่อผลลัพธ์ปลายทางที่นอกจากผู้เรียนจะมีความรู้ทางคณิตศาสตร์แล้วยังสามารถบูรณาการความรู้ ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์นั้นในการสร้างสรรค์ผลงานหรือแก้ไขสถานการณ์ปัญหาต่างๆ ได้

การสอนที่เน้นการคิดทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนครูผู้สอนจะต้องอาศัยรูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาอย่างวิธีการแบบเปิด (Open Approach) วิธีการแบบเปิดเป็นรูปแบบการสอนคณิตศาสตร์ของครูญี่ปุ่น มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนคณิตศาสตร์ด้วยศักยภาพของตนเอง (Nohda, 2000) การสอนโดยใช้วิธีการแบบเปิดมีเป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนคณิตศาสตร์ในแนวทางที่ตอบสนองความสามารถของผู้เรียนควบคู่ไปกับระดับการตัดสินใจด้วยตนเองในการเรียนรู้ และสามารถขยายหรือเพิ่มเติมคุณภาพของกระบวนการ และผลที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ได้ ซึ่งครูที่ใช้วิธีการแบบเปิดในการสอนจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะต้องพยายามทำความเข้าใจแนวคิดของผู้เรียนให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ทำให้แนวคิดทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนในกิจกรรมทางคณิตศาสตร์ขึ้นไปอยู่ในระดับสูงขึ้นไปโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้การเจรจาต่อรองความหมายกับผู้เรียนคนอื่นหรือโดยอาศัยการชี้แนะของครู (Inprasitha, 2010) วิธีการแบบเปิดทำให้ผู้เรียนและผู้สอนได้พัฒนาความรู้ของตนเอง ซึ่งครูคือบุคคลที่สำคัญในการเตรียมตัวและพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมบทเรียนที่มีคุณภาพในการทำชั้นเรียนคณิตศาสตร์ให้เป็นชั้นเรียนที่เน้นการแก้ปัญหา (Problem solving classroom) จะต้องใช้การบูรณาการวิธีการแบบเปิดให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนที่สอนเป็นหลัก

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดเพื่อส่งเสริมสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์นั้นส่งผลให้คุณครูมีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ทั้งยังทำให้นำไปสู่การสร้างความรู้ความเข้าใจและมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ และก่อให้เกิดการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเป็นสารสนเทศในการนำไปพัฒนาต่อยอดแก่ผู้สนใจศึกษาต่อไป

### สมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์

การประเมินสมรรถนะทางการศึกษาเป็นสิ่งที่ทุกประเทศให้ความสำคัญ โดยเฉพาะในด้านคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาองค์ความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 ในบริบทของประเทศไทย สมรรถนะทางการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC) มีความเชื่อมโยงกับสมรรถนะทางคณิตศาสตร์ที่มีการประเมินโดยองค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD, 2020) สมรรถนะในความหมายโดยทั่วไป หมายถึง บุคลิกลักษณะภายในของบุคคลที่นำมาใช้ปฏิบัติงานหรือแก้ไขปัญหาได้ประสบความสำเร็จหรือเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยบุคลิกลักษณะดังกล่าวคือ ความสามารถของบุคคลที่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะต่างๆ ของตนในการปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสมตามวุฒิภาวะในแต่ละช่วงวัย สำหรับสมรรถนะทางคณิตศาสตร์ซึ่งจัดเป็นสมรรถนะเฉพาะ (Specific Competencies) มีความหมายในทำนองเดียวกัน ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

Maakhanong (2010, p. 10) ได้เสนอความหมายของสมรรถนะทางคณิตศาสตร์ว่า หมายถึง การจัดการและตอบสนองอย่างมีประสิทธิภาพ ต่อความต้องการใช้งานทางคณิตศาสตร์ของสถานการณ์ที่มีความแตกต่างและหลากหลาย ต้องใช้ทั้งความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ (Mathematics content) ที่เป็นการเข้าใจเนื้อหาในทฤษฎี และความคิดทางคณิตศาสตร์ ร่วมกับทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ (skill and process of Mathematics) เช่น การแก้ปัญหา การใช้ภาษาเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ การคำนวณ

Deepuen (2018, p. 11) กล่าวว่า สมรรถนะคณิตศาสตร์ หมายถึง ความรู้ความสามารถ ทักษะ และคุณลักษณะอื่นๆ ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีคุณลักษณะที่แสดงออกในทางคณิตศาสตร์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology (2021, p. 6) กล่าวว่า สมรรถนะทางคณิตศาสตร์ หมายถึง ผลรวมของความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทางคณิตศาสตร์ที่มีอยู่ในตัวผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของงานที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

OECD (2023) นิยามสมรรถนะทางคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ และสามารถแปลงปัญหา ใช้คณิตศาสตร์ และตีความผลลัพธ์ทางคณิตศาสตร์ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในบริบทของโลกชีวิตจริง รวมถึงการใช้แนวคิด กระบวนการ ข้อเท็จจริง และเครื่องมือทางคณิตศาสตร์เพื่อบรรยาย อธิบาย และคาดการณ์ปรากฏการณ์ต่างๆ

จากการให้ความหมายข้างต้นจะเห็นว่าเป็นไปในทิศทางเดียวกับความหมายของสมรรถนะโดยทั่วไป ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า สมรรถนะทางคณิตศาสตร์ หมายถึง บุคลิกลักษณะภายในของบุคคลที่นำมาใช้ปฏิบัติงานหรือแก้ไขปัญหาทางคณิตศาสตร์หรือปัญหาที่ต้องใช้การประยุกต์ใช้ทางคณิตศาสตร์ได้ประสบความสำเร็จหรือเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยบุคลิกลักษณะดังกล่าวคือความสามารถของบุคคลที่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ และคุณลักษณะต่าง ๆ ของตนในการปฏิบัติงานทางคณิตศาสตร์ได้อย่างเหมาะสม

### การจำแนกสมรรถนะเฉพาะทางด้านคณิตศาสตร์

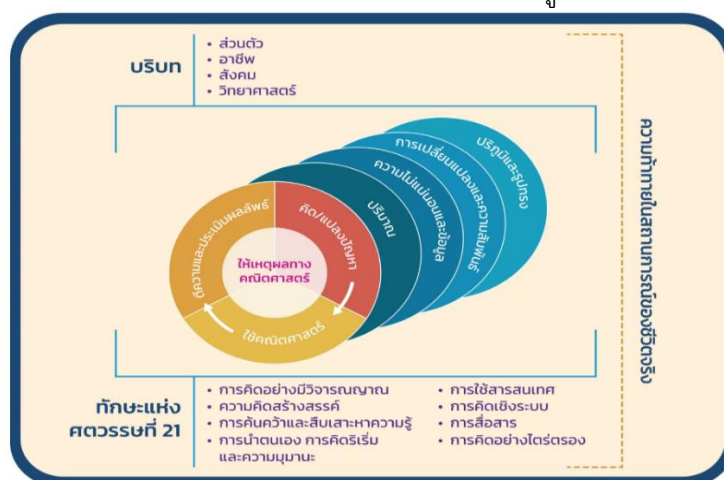
แนวคิดสมรรถนะตามกรอบของ PISA ในปี 2000, 2003, 2006, 2009, 2012, 2015 และ 2018 โดยการประเมินทางคณิตศาสตร์ถูกเน้นในปี 2003 และ 2012 ซึ่งประกอบด้วย 8 สมรรถนะ ดังนี้ (Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology, 2021, p. 3-4)

1. การคิดและการใช้เหตุผล (Thinking and Reasoning) สมรรถนะนี้เกี่ยวข้องกับความสามารถในการตั้งคำถามรู้คำตอบทางคณิตศาสตร์ เช่น นิยาม ทฤษฎี และความเข้าใจและการใช้ข้อจำกัด
2. การสร้างข้อโต้แย้ง (Argumentation) เกี่ยวข้องกับการรู้จักการพิสูจน์ทางคณิตศาสตร์และรู้ว่าการพิสูจน์แตกต่างจากการใช้เหตุผลอย่างไร สามารถติดตาม และประเมินการโต้แย้งทางคณิตศาสตร์
3. การสื่อสาร (Communication) เกี่ยวข้องกับการแสดงออกของตน ความสามารถที่ทำให้ผู้อื่นเข้าใจตน โดยวิธีการต่างๆ บนพื้นฐานของคณิตศาสตร์ และสามารถเข้าใจ การพูดและการเขียนของผู้อื่น
4. การสร้างตัวแบบ (Modeling) เกี่ยวข้องกับการวางโครงสร้างของสถานการณ์ที่จะต้องนำมาสร้างเป็น ตัวแบบ (Model) การแปลความเป็นจริงให้เข้าสู่โครงสร้างทางคณิตศาสตร์ วิเคราะห์ วิจัย ตัวแบบและผลที่เกิดขึ้น การติดตามและควบคุมกระบวนการของการสร้างตัวแบบ
5. การตั้งและการแก้ปัญหา (Problem posing and solving) เป็นสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับการตั้งคำถาม การสร้างเป็นปัญหาคณิตศาสตร์ และการนิยาม ปัญหาคณิตศาสตร์แบบต่างๆ และการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์แบบต่างๆ โดยวิธีการที่หลากหลาย

6. การแสดงเครื่องหมายแทน (Representation) สมรรถนะด้านนี้เกี่ยวข้องกับการแปลรหัส (decoding) และการเข้ารหัส (encoding) การแปลความ การตีความ และการบอกความแตกต่างของการแสดงเครื่องหมายของคณิตศาสตร์แบบต่างๆ

7. การใช้สัญลักษณ์ ภาษา และการดำเนินการ (Using symbolic, language and operation) เกี่ยวข้องกับการแปลรหัส การตีความสัญลักษณ์ ภาษาคณิตศาสตร์ และความเข้าใจการเชื่อมโยงของ ภาษาคณิตศาสตร์กับภาษาธรรมดา การแปลความจากภาษาธรรมดาไปเป็นสัญลักษณ์/ภาษาคณิตศาสตร์

8. ใช้ตัวช่วยและเครื่องมือ (Using aids and tools) สมรรถนะนี้เกี่ยวข้องกับการรับรู้และความสามารถในการใช้ตัวช่วยและเครื่องมือนอกจากนี้ยังหมายถึงความรู้ถึงข้อจำกัดของเครื่องมืออื่นๆ



ภาพ 1 สมรรถนะทางคณิตศาสตร์ตามกรอบของ PISA

ที่มา: Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology (2021, p. 7)

กรอบหลักสูตรของประเทศไทยตามแนวทางของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พิจารณาสมรรถนะทางคณิตศาสตร์ตามแนวทาง สสวท. แทนกรอบการประเมินความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ PISA 2021 (Phromtrus, 2023) ในการสังเคราะห์เทียบกับสมรรถนะทางคณิตศาสตร์ตามกรอบการประเมินในปี 2003 และ 2012 เนื่องจากสมรรถนะตามแนวทาง สสวท. และ PISA 2021 เป็นการระบุสมรรถนะเดียวกัน โดยสมรรถนะทางคณิตศาสตร์ดังกล่าวเน้นจำแนกไว้ 4 ด้าน ได้แก่ (Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology, 2021, p. 16 - 43) รายละเอียดดังนี้

1. สมรรถนะการคิด/แปลงปัญหา (Formulate: F) หมายถึง ความสามารถในการ พิจารณาสถานการณ์และตัดสินใจนำกระบวนการทางคณิตศาสตร์มาใช้ในการวิเคราะห์ สร้างแนวทางและนำไปแก้ไข ปัญหาผ่านการแปลงปัญหาจากสถานการณ์ในชีวิตจริงให้อยู่ในขอบเขตคณิตศาสตร์กำหนดโครงสร้างทางคณิตศาสตร์ และใช้การแสดงผลให้เหมาะสมกับบริบทโลกชีวิตจริง รวมถึงสามารถให้เหตุผลเกี่ยวกับข้อจำกัดและข้อตกลงเบื้องต้นได้อย่างสมเหตุสมผล

2. สมรรถนะการใช้คณิตศาสตร์ (Employ: E) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการประยุกต์ใช้แนวคิด หลักการ ข้อเท็จจริง วิธีดำเนินการ กระบวนการ และเหตุผลทางคณิตศาสตร์ ในการแก้ปัญหาที่ผ่านการคิด/แปลงปัญหามาแล้ว เพื่อให้ได้ผลลัพธ์หรือข้อสรุปทางคณิตศาสตร์ ผ่านการแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การแสดงการคำนวณ การแก้สมการ การลงข้อสรุปจากสมมติฐานทางคณิตศาสตร์ การใช้สัญลักษณ์ การสกัดข้อมูลทางคณิตศาสตร์จากตารางและกราฟการจัดการกับรูปร่างและรูปทรง และการวิเคราะห์ รวมถึงการสร้างแบบจำลองของสถานการณ์ปัญหา สร้างกฎเกณฑ์ ระบุความเชื่อมโยงระหว่างองค์ความรู้ทางคณิตศาสตร์ และสร้างข้อโต้แย้งทางคณิตศาสตร์

3. สมรรถนะการตีความและประเมิน (Interpret and Evaluate: I) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการพิจารณาวิธีการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ผลลัพธ์ หรือข้อสรุป แล้ว ตีความภายใต้บริบทของปัญหาโลกชีวิตจริง ซึ่งรวมถึงการแปลความหมายผลลัพธ์หรือการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ย้อนกลับเข้าไปในบริบทของปัญหา และประเมินว่าผลลัพธ์เหล่านั้นสมเหตุสมผลกับบริบทนั้นๆ หรือไม่

4. สมรรถนะการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ (Mathematical Reasoning: R) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการให้เหตุผลอย่างสมเหตุสมผลและนำเสนอข้อโต้แย้งที่น่าเชื่อว่าเป็นไปได้โดยตรงไปตรงมา ด้วยคณิตศาสตร์เป็นศาสตร์ที่มีกรอบแนวคิดที่ชัดเจน แต่ก็สามารถวิเคราะห์และแปลความหมายได้หลากหลาย การให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ จึงมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้นในการลง ข้อสรุปที่แน่ชัดและเป็นจริงอยู่เสมอ นอกจากนี้ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ว่าในบริบทโลกชีวิตจริงที่มีความหลากหลาย ผลลัพธ์ทางคณิตศาสตร์ที่เชื่อถือได้จะต้องเกิดจากการให้เหตุผลและการกำหนดข้อตกลงเบื้องต้นทางคณิตศาสตร์ที่เหมาะสม และสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การลงข้อสรุปนั้นจะต้องทำอย่างเป็นกลาง แม้จะไม่มี การตรวจสอบจากผู้อื่นก็ตาม

จากการศึกษาสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ ตามกรอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พิจารณาสมรรถนะทางคณิตศาสตร์ โดยสมรรถนะทางคณิตศาสตร์ดังกล่าวนี้จำแนกไว้ 6 สมรรถนะ ได้แก่ (Office of the Basic Education Commission, 2022, p. 32 - 33) รายละเอียดดังนี้

1. การแก้ปัญหา
  - 1.1 มีความอยากรู้อยากเห็น มองเห็นปัญหาทางคณิตศาสตร์ในชีวิตจริงด้วยมุมมองของตนเอง
  - 1.2 แก้ปัญหาในชีวิตจริงด้วยแนวคิดของตนเองในสถานการณ์ต่างๆ และเรียนรู้คณิตศาสตร์ผ่านการสะท้อนความคิด (reflect) จากประสบการณ์ของตนเองหรือแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น
  - 1.3 มีความกระตือรือร้นและมุ่งมั่นในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์
  - 1.4 ตระหนักและเห็นคุณค่าของการใช้คณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหา
2. การสื่อสาร และนำเสนอ
  - 2.1 สื่อสารแนวคิดทางคณิตศาสตร์ของตนเองอย่างมั่นใจโดยใช้การแสดงแทนทางคณิตศาสตร์ที่หลากหลาย ด้วยสื่อของจริง รูปภาพงานศิลปะ แผนภาพ ภาษา หรือสัญลักษณ์
  - 2.2 รับฟัง เข้าใจความหมาย เคารพในความแตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่นเห็นคุณค่าแนวคิดของผู้อื่น
  - 2.3 แสดงวิธีคิด หลักฐาน หรือข้อมูลประกอบการแก้ปัญหา เพื่อนำเสนอแนวคิดหรือวิธีการของตนเองอย่างเป็นระบบ
3. การให้เหตุผล
  - 3.1 ให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์สนับสนุนแนวคิดหรือข้อคาดการณ์ของตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล ให้เหตุผลเชิงตรรกะ โดยใช้ข้อเท็จจริง หรือข้อสรุปทั่วไปทางคณิตศาสตร์
  - 3.2 รับฟัง พิจารณาแนวคิดของผู้อื่นหรือข้อมูลในรูปแบบต่างๆ ประกอบการตัดสินใจเพื่อสนับสนุนหรือโต้แย้งอย่างเหมาะสม
  - 3.3 ตระหนักถึงความจำเป็นและความสำคัญในการให้เหตุผล
4. การสร้างข้อสรุปทั่วไป และขยายแนวคิด
  - 4.1 สร้างข้อคาดการณ์ ผ่านการสังเกต ค้นหาลักษณะร่วมที่เกิดขึ้นจากกรณีเฉพาะ โดยใช้มุมมองทางคณิตศาสตร์ ทั้งด้านความรู้และวิธีการเรียนรู้ เพื่อสร้างข้อสรุปทั่วไป
  - 4.2 ขยายแนวคิด โดยใช้ความรู้และวิธีการเรียนรู้ ที่ได้เรียนรู้มาก่อนเพื่อสร้างแนวคิดใหม่ หรือแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตจริง

## 5. การคิดสร้างสรรค์

5.1 คิดได้อย่างหลากหลาย ละเอียดละเอียด แตกต่างจากเดิม คิดริเริ่ม

5.2 ประยุกต์และนำไปใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว ยืดหยุ่นในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ

## 6. การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการเรียนรู้

6.1 ใช้และแบ่งปันสื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อแสดงแนวความคิดสร้างความเข้าใจ หรือแก้ปัญหา

6.2 สืบค้น ตรวจสอบแหล่งที่มา (origin) ของข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และเลือกใช้ประกอบการเรียนรู้และแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ และรู้เท่าทัน

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นจะเห็นว่า สมรรถนะเฉพาะทางด้านคณิตศาสตร์สามารถจำแนกออกได้เป็น 6 สมรรถนะ ดังนี้ สมรรถนะการแก้ปัญหา สมรรถนะการสื่อสารและนำเสนอ สมรรถนะการให้เหตุผลเชิงคณิตศาสตร์ สมรรถนะการสร้างข้อสรุปทั่วไปและขยายแนวคิด สมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ และสมรรถนะการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการเรียนรู้

**แนวทางในการใช้รูปแบบการเรียนรู้สู่การพัฒนาสมรรถนะ**

Office of the Education Council (2021) เสนอว่า การออกแบบการสอนตามแนวทางนี้เป็นการนำรูปแบบการเรียนรู้มาใช้ในการพัฒนาสมรรถนะ เป็นการสอนตามปกติที่มีการนำรูปแบบการเรียนรู้หรือนวัตกรรมการสอนที่ใช้อยู่เดิมมาวิเคราะห์เชื่อมโยงโดยใช้สมรรถนะที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ที่ครูนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและเกิดสมรรถนะที่เป็นเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียน

รูปแบบการสอนเป็นชุดของความสัมพันธ์ของความรู้ต่างๆ ที่อธิบายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ โดยรูปแบบการสอนที่นักการศึกษาพัฒนาขึ้นส่วนใหญ่มีองค์ประกอบสำคัญคือ จุดหมาย แนวคิดทฤษฎีพื้นฐาน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ หลักในการแสดงออกของครู ระบบสังคมในการเรียน ระบบสนับสนุนรูปแบบ และผลที่เกิดกับผู้เรียน นอกจากนี้ครูยังสามารถปรับหรือเพิ่มขั้นตอนหรือใช้แหล่งเรียนรู้ เป็นต้น

ขั้นตอนการดำเนินการตามแนวทางในการใช้รูปแบบการเรียนรู้ สู่การพัฒนาสมรรถนะ ประกอบด้วย

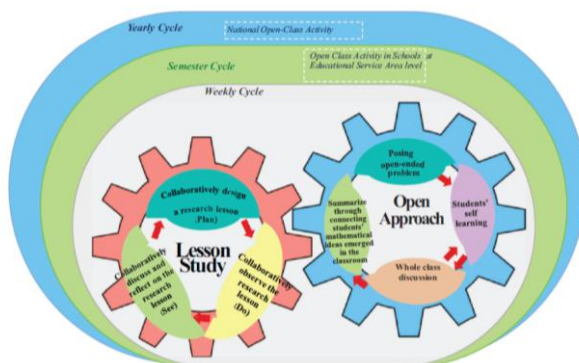
1. ศึกษาทำความเข้าใจรูปแบบการสอนต่างๆ พิจารณาร่วมกับสมรรถนะที่มุ่งพัฒนาในการทำความเข้าใจรูปแบบต้องเข้าใจทั้งขั้นตอนแนวคิดพื้นฐานและหลักในการแสดงออกของครูพิจารณาว่าจะก่อให้เกิดผลกับผู้เรียนเป็นทักษะหรือความสามารถต่างๆ ของสมรรถนะที่มุ่งพัฒนา

2. เมื่อการออกแบบกิจกรรมการสอนอาจมีการปรับหรือเพิ่มขั้นตอนในการฝึกทักษะหรือสมรรถนะย่อยที่เน้นการให้ผู้เรียนแสดงความสามารถออกมาให้เห็นผลจริง เช่น เพิ่มขั้นตอนการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่หรือในชีวิตจริง

3. เนื่องจากตามรูปแบบการสอนมีความเป็นระบบแบบแผนสูง ครูจึงต้องมีเตรียมการทั้งสื่อเทคโนโลยี วัสดุอุปกรณ์ เอกสาร คำถามสำคัญที่ครูใช้ รวมทั้งเครื่องมือวัด เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามรูปแบบ มีประสิทธิภาพ นำไปสู่การพัฒนาสมรรถนะได้

## แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach)

กรอบแนวคิด TLSOA (Transformative Lesson Study incorporated with Open Approach) ภาพที่ 2 (Inprasitha, 2022, p.4) เป็นแนวทางการสอนคณิตศาสตร์ที่สร้างสรรค์เพื่อปรับปรุงการศึกษาครูในประเทศไทย กระบวนการเปลี่ยนแปลงจึงจำเป็นต้องพิจารณาบริบทที่แตกต่างกัน การสอนคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายคือครูเรียนรู้ร่วมกันเพื่อปรับแนวคิดให้สอดคล้องกับบริบท โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดเป้าหมายและการวางแผนการจัดการเรียนรู้ 2) การนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้และการสังเกตการสอน และ 3) การสะท้อนผล เพื่อเสริมให้ผู้เรียนสะท้อนถึงการเรียนรู้ของตนเอง การให้โอกาสผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและวิธีการสอน เพื่อพัฒนาแนวทางการสอนในอนาคต (Office of Basic Education Commission, 2021)



ภาพ 2 Transformative Lesson Study incorporated with Open Approach: TLSOA model  
ที่มา: Inprasitha (2022, p.4)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) (Inprasitha, 2021) แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นการนำเสนอปัญหาปลายเปิด เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำเสนอปัญหาปลายเปิดให้ผู้เรียนได้เผชิญปัญหาหรือสถานการณ์ในชีวิตจริงหรือใกล้ตัวผู้เรียน
2. ขั้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องหาวิธีการที่หลากหลาย เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา โดยผู้เรียนแต่ละคนเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาที่แตกต่างกันออกไปตามความสามารถและศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน
3. ขั้นการอภิปรายและเปรียบเทียบร่วมกันทั้งชั้นเรียน เป็นขั้นตอนที่แต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายในกลุ่มย่อยถึงแนวทางในการแก้ปัญหาที่ได้ว่ามีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัญหาที่กำหนดให้หรือไม่เพียงใด เมื่อมีการอภิปรายกลุ่มย่อย เพื่อให้เพื่อนในห้องเรียน ได้รับทราบถึงแนวทางในการแก้ปัญหา
4. ขั้นการสรุปโดยการเชื่อมโยงแนวคิดของผู้เรียน เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกิจกรรมที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเพื่อหาข้อสรุปแนวทางในการแก้ปัญหาที่เหมาะสม กับสถานการณ์ปัญหานั้นมากที่สุด เป็นข้อสรุปแนวคิดร่วมกันของทุกคนในชั้นเรียน ซึ่งจุดเด่นของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ประการหนึ่งที่ใช้วิธีการแบบเปิด คือ สามารถดึงเอากระบวนการทางคณิตศาสตร์ ออกมาจากตัวผู้เรียนได้เป็นรูปธรรมที่สุด

## ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดเพื่อส่งเสริมสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย สุราษฎร์ธานี

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย สุราษฎร์ธานี มุ่งเน้นพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ พัฒนาการคิดและการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ร่วมกันศึกษาแนวคิดและหลักการการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) เพื่อนำมาประยุกต์ใช้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

จากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดนั้นเกิดผลอย่างชัดเจนในการส่งเสริมสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ให้กับผู้เรียน ในส่วนนี้จะนำเสนอตัวอย่างการจัดการเรียนรู้และผลงานของผู้เรียนที่สะท้อนผลการเรียนรู้ รายวิชาตรีโกณมิติและพีชคณิตเชิงเส้น หน่วยการเรียนรู้ฟังก์ชันตรีโกณมิติ เรื่องการหาระยะทางและความสูง โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ขั้นการนำเสนอปัญหาปลายเปิด เป็นขั้นที่ครูนำเสนอ ปัญหาปลายเปิดในชั้นเรียนครูจะต้องนำเสนอสถานการณ์ปัญหานั้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ กฎ และเงื่อนไขของปัญหานั้นๆ โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของปัญหาและตั้งใจฟังสถานการณ์ปัญหา และยังพัฒนาสมรรถนะการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการเรียนรู้โดยใช้สื่อเทคโนโลยีในการนำเสนอสถานการณ์ปัญหา



ภาพ 3 ขั้นการนำเสนอปัญหาปลายเปิด ภาพแสดงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

2. ขั้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนแต่ละคนได้ใช้ความคิดทางคณิตศาสตร์อย่างอิสระในการแก้ปัญหา เน้นให้ผู้เรียนได้คิดหาแนวทางการแก้ปัญหาที่หลากหลายในการพัฒนาสมรรถนะการแก้ปัญหา ผู้เรียนต้องใช้สมรรถนะการให้เหตุผลเชิงคณิตศาสตร์ในการสนับสนุนเชิงตรรกะ โดยใช้ข้อเท็จจริง สมบัติต่างๆ หรือข้อสรุปทั่วไปทางคณิตศาสตร์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสร้างข้อสรุปทั่วไปและขยายแนวคิด เนื่องจากในสถานการณ์ที่กำหนดนั้นสามารถแสดงแนวคิดในการหาคำตอบได้มากกว่า 1 วิธีในการคิดหาคำตอบ และได้พัฒนาสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์เพราะการแก้สถานการณ์ปัญหานั้นสามารถคิดได้อย่างหลากหลาย ทั้งยังต้องประยุกต์ใช้ความรู้ในหลายๆ เรื่องเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่กำหนด



ภาพ 4 ขั้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ภาพแสดงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

3. ขั้นการอภิปรายและเปรียบเทียบร่วมกันทั้งชั้นเรียน เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องอภิปรายแนวความคิดการแก้ปัญหาของตนเองในชั้นเรียนซึ่งจะเป็นการสร้างสมรรถนะการสื่อสารและนำเสนอให้กับผู้เรียน รวมถึงสมรรถนะการให้เหตุผลเชิงคณิตศาสตร์เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนสามารถเข้าใจแนวคิดของตนเองได้ สิ่งที่สำคัญคือ การบันทึกแนวความคิดการแก้ปัญหาของผู้เรียนในใบกิจกรรม เพื่อให้เห็นถึงแนวคิดของผู้เรียนที่เป็นลายลักษณ์อักษร และครูก็สามารถประเมินแนวคิด/วิธีการแก้ปัญหาของผู้เรียนได้จากใบกิจกรรม การบันทึกแนวคิดนั้นครูสามารถตรวจสอบสมรรถนะต่างๆ ได้



ภาพ 5 ขั้นการอภิปรายและเปรียบเทียบร่วมกันทั้งชั้นเรียน ภาพแสดงขั้นตอนการจัดการจัดการเรียนรู้

4. ขั้นการสรุปโดยการเชื่อมโยงแนวคิดของผู้เรียน เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้คิดแนวคิดแต่ละกลุ่มลงบนกระดาน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนได้เห็นถึงแนวคิดที่หลากหลายนั้นได้พัฒนาสมรรถนะการสร้างข้อสรุปทั่วไปและขยายแนวคิด และครูได้ทำการเปรียบเทียบแนวคิดของผู้เรียนถึงความเหมือนและความต่างของแนวคิดนั้นๆ ครูได้ส่งเสริมแนวคิดที่หลากหลายในทางบวก โดยการนำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมทั้งแนะนำและปรับเปลี่ยนแนวคิดให้เหมาะสม และได้พัฒนาสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนได้จุดประกายแนวคิดใหม่ต่อจากแนวคิดของตนเอง



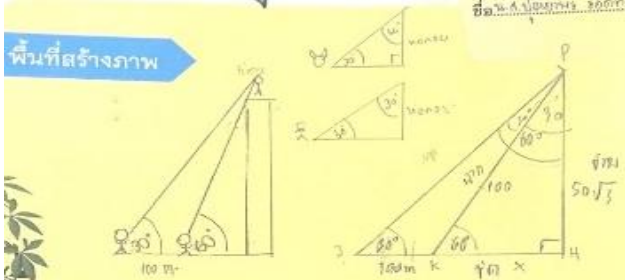
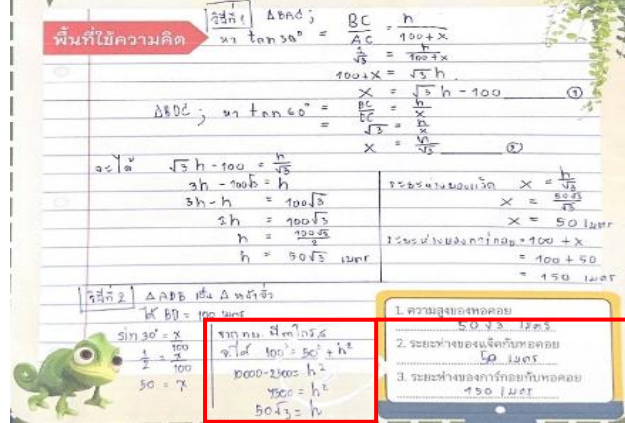
ภาพ 6 ขั้นการสรุปโดยการเชื่อมโยงแนวคิดของผู้เรียน ภาพแสดงขั้นตอนการจัดการจัดการเรียนรู้

**ตาราง 1** การวิเคราะห์สมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนวิเคราะห์จากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด

| ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิด             | สมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์                                                                                                               |
|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการนำเสนอปัญหาปลายเปิด                  | - สมรรถนะการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี                                                                                                   |
| ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง                    | - สมรรถนะการแก้ปัญหา<br>- สมรรถนะการให้เหตุผลเชิงคณิตศาสตร์<br>- สมรรถนะการสร้างข้อสรุปทั่วไปและขยายแนวคิด<br>- สมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ |
| ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการอภิปรายและเปรียบเทียบร่วมกันทั้งชั้น | - สมรรถนะการสื่อสารและนำเสนอ<br>- สมรรถนะการให้เหตุผลเชิงคณิตศาสตร์                                                                     |
| ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการสรุปโดยการเชื่อมโยงแนวคิดของผู้เรียน | - สมรรถนะการสร้างข้อสรุปทั่วไปและขยายแนวคิด<br>- สมรรถนะการคิดสร้างสรรค์                                                                |

จากการวิเคราะห์สมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนจากผลงานของผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดนั้นเกิดผลอย่างชัดเจนในการส่งเสริมสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ให้กับผู้เรียน ในส่วนนี้จะนำเสนอผลงานของผู้เรียนที่สะท้อนผลการเรียนรู้ รายวิชาตรีโกณมิติและพีชคณิตเชิงเส้น หน่วยการเรียนรู้ฟังก์ชันตรีโกณมิติ เรื่องการหาระยะทางและความสูง ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 ตัวอย่างการวิเคราะห์สมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนจากผลงานของผู้เรียน

| ผลงานของผู้เรียน                                                                   | สมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียน                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | <p>สมรรถนะการสื่อสารและนำเสนอ ใช้การแสดงแทนทางคณิตศาสตร์ด้านรูปภาพ แผนภาพ และสัญลักษณ์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม แสดงวิธีคิด หลักฐานภาพประกอบการแก้ปัญหา และสามารถนำเสนอแนวคิดด้วยรูปภาพแสดงถึงวิธีการของตนเองได้อย่างเป็นระบบ</p>                                                                                                                 |
|  | <p>สมรรถนะการให้เหตุผลเชิงคณิตศาสตร์ อธิบายแนวคิดตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล โดยสามารถนำทฤษฎีบทพีทาโกรัส ที่เคยเรียนในช่วงมัธยมศึกษาตอนต้น เข้ามาช่วยในการให้เหตุผลในการแก้ปัญหา ประกอบกับการใช้ความรู้ เรื่องฟังก์ชันตรีโกณมิติมาสนับสนุนแนวคิดและประกอบการตัดสินใจ เพื่อสนับสนุนและโต้แย้งอย่างเหมาะสม ข้อคาดการณ์ของตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล</p> |

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนใช้สมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาสถานการณ์ที่ครูกำหนดให้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม โดยในการทำกิจกรรมการเรียนรู้และการทำใบกิจกรรมนั้นผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะการแก้ปัญหา สมรรถนะการสื่อสารและนำเสนอ สมรรถนะการให้เหตุผลเชิงคณิตศาสตร์ สมรรถนะการสร้างข้อสรุปทั่วไปและขยายแนวคิด สมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ และสมรรถนะการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี ได้อย่างชัดเจนในทุกสมรรถนะ จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดสามารถส่งเสริมสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนได้

### บทสรุป

การจัดการเรียนรู้โดยการศึกษาชั้นเรียนและการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดบูรณาการร่วมกับทักษะการคิด TLSOA เป็นวิธีการที่เป็นประโยชน์ทั้งการเรียนรู้ของผู้เรียนและการเรียนรู้ของกลุ่มครูและผู้บริหาร ที่เน้นการปฏิบัติบนหลักปรัชญาการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผลการเรียนรู้มีความคงทนมากกว่าการเรียนรู้ที่ผู้เรียนไม่ได้ลงมือปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดโดยการออกแบบกิจกรรมและสถานการณ์ปัญหาเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดไม่ได้เน้นที่ผลลัพธ์สุดท้ายคือคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว แต่เพื่อเป็นการส่งเสริมสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดนั้นหากอยากให้เกิดผลบัพทบาทของครูผู้สอนนับว่าสำคัญมาก ซึ่งครูผู้สอนจะต้องทำหน้าที่เป็นโค้ช ผู้ดำเนินรายการ คอยให้คำแนะนำ และกระตุ้นให้ผู้เรียนแก้ปัญหาด้วยตนเอง จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะการแก้ปัญหา สมรรถนะการสื่อสารและนำเสนอ สมรรถนะการให้เหตุผลเชิงคณิตศาสตร์ สมรรถนะการสร้างข้อสรุปทั่วไปและขยายแนวคิด สมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ และสมรรถนะการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี เห็นได้จากผลงานของผู้เรียนที่สะท้อนผลการเรียนรู้ ดังนั้นวิธีการแบบเปิดซึ่งเป็นแนวทางของการสอนที่เน้นการแก้ปัญหาสามารถพัฒนาสมรรถนะเฉพาะทางคณิตศาสตร์

## References

- Deepuen, K. (2018). *Mathematical Competency Under Thailand 4.0 of Matthayomsuksa 3 Students in the Secondary Educational Service Area 8* (Doctoral dissertation). Chonburi: Faculty of Education, Burapha University. <https://buiir.buu.ac.th/xmlui/handle/1234567890/7495> (in Thai)
- Inprasitha, M. (2010). One feature of adaptive lesson study in Thailand: Designing learning unit. *Proceeding of the 45th Korean National Meeting of Mathematics Education*. (pp. 193-206). Gyeongju: Dongkook University.
- \_\_\_\_\_. (2021). *Blended learning classroom design (BLC): Training materials for implementing competency-based curriculum in classrooms using educational innovations and open approach [Slides]*. Khon Kaen: ASEAN Teacher Education Research and Development Institute. (in Thai)
- \_\_\_\_\_. (2022). Lesson study and open approach development in Thailand: a longitudinal study. *International Journal for Lesson and Learning Studies*, 11(5): 1-15. <https://doi.org/10.1108/IJLLS-04-2021-0029>
- Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology. (2021). *Training materials for competency-based mathematics learning management*. Bangkok: OSTP. (in Thai)
- Maakhanong, A. (2010). *Mathematical skills and processes: Development for development*. Bangkok: Chulalongkorn University. (in Thai)
- Nohda, N. (2000). A study of "Open-approach" method in school mathematics teaching. *Paper presented at the 10th International Congress on Mathematical Education*, Makuhari, Japan.
- OECD. (2020). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- \_\_\_\_\_. (2023). *PISA 2022 Assessment and Analytical Framework*. PISA. OECD Publishing, Paris. <https://doi.org/10.1787/dfe0bf9c-en>
- Office of Basic Education Commission. (2021). *Guidelines for Open Approach Instruction [Guidelines for Open Approach Instruction]*. OBEC. (in Thai)
- \_\_\_\_\_. (2022). *(Draft) Basic education curriculum framework, primary level*. Bangkok: The Co-operative Printing Press of Thailand. (in Thai)
- Office of the Education Council. (2021). *Guidelines for proactive competency-based learning management: Lessons learned from concept to practice*. Bangkok: Office of Educational Standards and Development. (in Thai)
- Phromtrus, A. (2023). *Developing Learning Activities Using an Open Approach Together with Assessment for Learning to Promote the Mathematical Competencies of Ninth Grade Students* (Master's thesis). Phitsanulok: Naresuan University. <http://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/handle/123456789/5854> (in Thai)

## ภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา Digital Leadership of Educational Administrators

Received: October 25, 2024

Revised: January 29, 2025

Accepted: March 4, 2025

ปณัฏฐา ขันภักดี<sup>1\*</sup> และชัยวิชิต เขียรชนะ<sup>2</sup>

Panutchaya Kunpakdee<sup>1\*</sup> and Chaiwichit Chianchana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ 1518 ถนนประชาราษฎร์ 1 แขวงวงศ์สว่าง เขตบางซื่อ กรุงเทพฯ 10800

<sup>1,2</sup> Faculty of Technical Education King Mongkut's University of Technology North Bangkok, 1518, Pracharat 1, Wongsawang, Bangsue, Bangkok 10800

\*Corresponding Author, E-mail: kunpakdeepok33@gmail.com

### บทคัดย่อ

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน ส่งผลให้ผู้บริหารสถานศึกษา ต้องปรับเปลี่ยนบทบาทในการบริหารจัดการ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยเน้นการพัฒนาผู้บริหารให้มีความรู้และทักษะที่หลากหลาย บทความนี้มีวัตถุประสงค์ในการสังเคราะห์องค์ประกอบที่สำคัญของภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ วิสัยทัศน์ดิจิทัล การสื่อสารดิจิทัล การสร้างเครือข่ายเพื่อการเรียนรู้ การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ดิจิทัล การพัฒนาวิชาชีพของบุคลากร และความคล่องตัวทางดิจิทัล ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ผู้บริหารสถานศึกษาที่สามารถพัฒนาองค์ประกอบเหล่านี้ได้ จะมีศักยภาพในการปรับตัวและนำพาสถานศึกษาไปสู่ความสำเร็จในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ :** ภาวะผู้นำด้านดิจิทัล และผู้บริหารสถานศึกษา

### Abstract

Technological advancements have compelled educational administrators to adapt their roles to enhance the quality of education. Emphasis is placed on developing executives to have a variety of knowledge and skills. This article aims to synthesize the key components of digital leadership for educational administrators, which consist of six aspects: digital vision, digital communication, building digital learning networks, fostering a digital learning culture, professional development for staff, and enhancing digital agility. The study results indicate that educational administrators who can develop these components will have the ability to adapt and lead their institutions toward success in the digital era effectively.

**Keywords :** Digital Leadership and Educational administrators

## บทนำ

ในโลกยุคดิจิทัลที่การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ผู้บริหารสถานศึกษาที่ไม่มีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อาจเผชิญกับความท้าทายในการบริหารที่ส่งผลกระทบต่อทั้งครูและนักเรียนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคน สังคม และชาติ ทำหน้าที่เป็นกลไกหลักในการเสริมสร้างคุณภาพของกำลังคน ให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในยุคที่โลกเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การศึกษามีบทบาทสำคัญในการสร้างความได้เปรียบให้กับประเทศในการแข่งขันและความสามารถในการคงอยู่บนเวทีโลก ภายใต้ระบบเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้ประเทศต่างๆ ทั่วโลก จึงให้ความสำคัญและมุ่งมั่นพัฒนาการศึกษา เพื่อยกระดับทรัพยากรมนุษย์ของตนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจและสังคมทั้งในระดับประเทศ ภูมิภาค และระดับโลก (Office of the Education Council Secretariat, 2017) การพัฒนาประเทศจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งการศึกษาถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยมีผู้บริหารสถานศึกษาเป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการศึกษา ผู้บริหารในยุคสมัยใหม่ควรมีภาวะผู้นำด้านดิจิทัล (Keesookpun, 2016) การเปลี่ยนแปลงทางวิทยาการของโลกที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของทุกชาติทุกภาษา รวมถึงประเทศไทย ดังนั้นประเทศไทยจึงจำเป็นต้องปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ ซึ่งถูกเรียกว่า “ยุคดิจิทัล” โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการปรับตัวให้เข้ากับโลกแห่งความรู้ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้มากขึ้น ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเดินทาง การสื่อสาร หรือ การศึกษา ซึ่งเทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยให้ชีวิตประจำวันมีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น (Pakotang, 2018) ผู้บริหารในยุคดิจิทัล จึงต้องมีความเข้าใจและก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี เพราะผู้บริหารเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างการเปลี่ยนแปลงทั้งในทางปฏิบัติและวัฒนธรรมภายในสถานศึกษา การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการบริหารจัดการมีความสำคัญในการยกระดับคุณภาพของผู้เรียนและบุคลากรให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและเพื่อบรรลุเป้าหมายขององค์กร (Sheninger, 2019)

แม้ว่ามีงานวิจัยจำนวนมากเกี่ยวกับการบริหารการศึกษา แต่ยังขาดการศึกษาเฉพาะที่นำเสนอองค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านดิจิทัลในบริบทของผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของสถานศึกษา หากผู้บริหารมีภาวะผู้นำด้านดิจิทัลในระดับสูง จะมีความได้เปรียบในการแข่งขัน ซึ่งจะนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายอย่างยั่งยืน และสามารถบริหารการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับเป้าหมายและทิศทางของการเปลี่ยนแปลง (Saensuk, 2016) ซึ่งผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องมีความรู้และความเข้าใจในบริบทของสถานศึกษาในยุคดิจิทัลเป็นอย่างดี รวมถึงต้องมีความสามารถในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารสถานศึกษา และห้องเรียนอย่างเหมาะสม เริ่มจากการยอมรับเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงในระดับบุคคล ผู้บริหาร และครู จากนั้นจึงส่งเสริมให้ครูบูรณาการศาสตร์การสอน เนื้อหา และเทคโนโลยีเข้ากับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อให้การจัดการสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 มีประสิทธิภาพด้วยภาวะผู้นำทางเทคโนโลยี (Chaemchoy, 2015) การมีภาวะผู้นำด้านดิจิทัลสะท้อนถึงพฤติกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาที่ใช้อิทธิพลและอำนาจในการกระตุ้นให้บุคลากรปฏิบัติงานด้วยความกระตือรือร้นและเต็มใจ ผู้นำจะต้องมีวิสัยทัศน์ ความรู้ และความสามารถในการนำกระบวนการดิจิทัลมาใช้อย่างเหมาะสม พร้อมทั้งชี้แนะพฤติกรรมของบุคลากรให้บรรลุเป้าหมาย และสนับสนุนการเปลี่ยนแปลงในการจัดการศึกษาและการทำงานภายในสถานศึกษาให้สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป (Somprach, 2019) ในการบริหารจัดการสถานศึกษายุคดิจิทัล ผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสารและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการบริหารงานของสถานศึกษาได้อย่างเหมาะสม คุ่มค่า และเพียงพอต่อการใช้งาน (Pakotang, 2018)

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในทุกภาคส่วน สถานศึกษาก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงกระแสการเปลี่ยนแปลงนี้ได้ ผู้บริหารสถานศึกษาจึงต้องเผชิญหน้ากับความท้าทายในการปรับตัว เพื่อยกระดับคุณภาพการบริหารและการเรียนการสอน การขาดความพร้อมหรือขาดทักษะด้านดิจิทัลอาจส่งผลกระทบต่อการพัฒนาผู้เรียนและองค์กรในภาพรวม แม้จะมีการศึกษาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในสถานศึกษา แต่ยังคงขาดการนำเสนอองค์ประกอบที่ชัดเจนของภาวะผู้นำด้านดิจิทัลที่เหมาะสมสำหรับผู้บริหาร ในบริบทของสถานศึกษา บทความนี้จะมุ่งนำเสนอองค์ประกอบที่สำคัญของภาวะผู้นำด้านดิจิทัลที่ถูกสังเคราะห์จากแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสนับสนุนผู้บริหารในการปรับตัวและสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน

## ภาวะผู้นำด้านดิจิทัล

### 1. ความหมายของภาวะผู้นำด้านดิจิทัล

จากการเปลี่ยนแปลงบริบทของสถานศึกษาในยุคดิจิทัล ภายใต้ความปกติวิถีใหม่ (NewNormal) สิ่งสำคัญ คือ ผู้นำต้องมีความรู้และสามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย คุณลักษณะของภาวะผู้นำด้านดิจิทัลตามทัศนะของนักทฤษฎีและนักวิชาการ ประกอบด้วย ดังนี้ Martin and Grydziecki (2006) กล่าวว่า เป็นความสามารถในการรับรู้และใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้นำต้องสามารถดำเนินการต่างๆ เช่น การระบุ (Identify) เข้าถึง (Access) จัดการ (Manage) บูรณาการ (Integrate) ประเมิน (Evaluate) วิเคราะห์ (Analyze) และสังเคราะห์ (Synthesize) ทฤษฎาดิจิทัล นอกจากนี้ยังต้องมีความสามารถในการสร้างความรู้ใหม่ การสร้างสื่อ และการสื่อสารกับผู้อื่นในบริบทต่างๆ ของชีวิต เพื่อการแสดงออกและสะท้อนทางสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ

Stodd (2017) และ American Library Association (2013) กล่าวว่า เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการค้นหา ประเมิน สร้าง และสื่อสารผ่านสารสนเทศดิจิทัล ซึ่งต้องอาศัยทั้งความรู้ ความเข้าใจและทักษะทางเทคนิคที่จำเป็น ทำให้การบริหารงานมีความคล่องตัวในการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

Pakotang (2018) กล่าวว่า เป็นการที่ผู้บริหารสถานศึกษามุ่งแสวงหาความรู้และใช้ความรู้นั้นในการเสริมสร้างความเข้าใจให้แก่ครู เพื่อนำไปสู่การปรับเปลี่ยนแนวคิดและวิธีการจัดการเรียนการสอน โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการเพิ่มพลังในการเรียนรู้ของผู้เรียน และพัฒนากระบวนการจัดการศึกษาให้เกิดประโยชน์สูงสุด นอกจากนี้ ผู้บริหารยังต้องสามารถบริหารงานวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในสถานการณ์ชีวิตวิถีใหม่ ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงด้านการศึกษาในยุคดิจิทัล เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างรวดเร็ว

Kanchanathanachai (2019) และ Tama and Sriputtarin (2021) กล่าวว่า เป็นความสามารถของผู้บริหารสถานศึกษา ในการใช้ความรู้และความสามารถด้านดิจิทัลบริหารงาน โดยการสร้างความเชื่อมั่นและแรงจูงใจในการทำงานร่วมกันผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้บรรลุเป้าหมายขององค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ

Suksaen (2020) กล่าวว่า เป็นผู้นำที่มีสมรรถนะหลักในการพัฒนาการเรียนรู้ ซึ่งสามารถคาดการณ์การเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตจากสถานการณ์ในปัจจุบัน

Klanpaitoon (2021) และ Pusri (2022) กล่าวว่า เป็นพฤติกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยมุ่งเน้นการสร้างความร่วมมือกับครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการการศึกษา

Thawinkan (2021) และ Sunthawong (2022) กล่าวว่า เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของผู้บริหารสถานศึกษาเพื่อกระตุ้นและสนับสนุนให้ครูและบุคลากรที่เกี่ยวข้องนำเทคโนโลยีมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้และการบริหารจัดการภายในสถานศึกษา โดยมีวิสัยทัศน์ ความรู้และความสามารถในการนำกระบวนการทางดิจิทัลมาใช้ให้เหมาะสม สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้เรียน ครู และผู้ที่เกี่ยวข้อง

โดยสรุปภาวะผู้นำด้านดิจิทัล คือ พฤติกรรมของผู้บริหารที่แสดงถึงความรู้และความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมให้ครูและบุคลากรมีความรู้ และทักษะ สามารถบูรณาการเทคโนโลยีในการจัดการศึกษาอย่างสอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้เรียน ครู และผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยคำนึงถึงคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

**1. องค์ประกอบภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา** นักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงและสรุปองค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านดิจิทัล ดังนี้

Sheninger (2014) กล่าวว่า ภาวะผู้นำด้านดิจิทัลมีองค์ประกอบ 7 ประการ ดังนี้ 1) การสื่อสารดิจิทัล 2) การเป็นมืออาชีพด้านดิจิทัล 3) การมีความคิดสร้างสรรค์ 4) การสอนและการเรียนรู้ 5) การสร้างเครือข่ายดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ 6) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล สร้างมุมมองและแผนกลยุทธ์ และ 7) การพัฒนาวิชาชีพของบุคลากร โดยองค์ประกอบเหล่านี้ส่งเสริมการใช้โซเซียลมีเดียเพื่อเผยแพร่ภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กร และสนับสนุนการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน พร้อมสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ส่วนบุคคลและเชื่อมโยงผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

Zhu (2016) กล่าวว่า ภาวะผู้นำด้านดิจิทัล มีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 องค์ประกอบ คือ 1) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล 2) การสร้างนวัตกรรม 3) การพัฒนาวิชาชีพของบุคลากร 4) การสร้างเครือข่ายดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และ 5) การสื่อสารดิจิทัล โดยองค์ประกอบเหล่านี้มุ่งเน้นที่วิสัยทัศน์ที่ชัดเจน ความคิดสร้างสรรค์ การสรุปข้อมูลอย่างเป็นบวก การทำงานร่วมกัน และความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

Chaemchoy (2017) กล่าวว่า องค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านดิจิทัล แบ่งเป็น 5 องค์ประกอบหลัก คือ 1) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ดิจิทัล 2) การปรับปรุงอย่างเป็นระบบ 3) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล 4) การเป็นมืออาชีพด้านดิจิทัล และ 5) การเป็นพลเมืองดิจิทัล จากองค์ประกอบนี้ผู้บริหารสถานศึกษาควรส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ยุคดิจิทัลด้วยการใช้เทคโนโลยีอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ พัฒนาครูให้มีความเชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม สร้างแรงบันดาลใจและวิสัยทัศน์ในการเปลี่ยนแปลงองค์กร พร้อมปลูกฝังจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมในยุคดิจิทัลอย่างยั่งยืน

Elliott (2017) กล่าวว่า องค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านดิจิทัล ประกอบด้วย 1) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล 2) การรู้ดิจิทัล 3) การค้นหาและการใช้งาน 4) การพัฒนาความคล่องตัวทางดิจิทัล และ 5) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ดิจิทัล องค์ประกอบเหล่านี้มุ่งเน้นที่วิสัยทัศน์ดิจิทัล ความคล่องแคล่วในการใช้เทคโนโลยี การใช้ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ ความเข้าใจในทักษะของบุคลากร และการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

Sullivan (2017) กล่าวว่า ภาวะผู้นำด้านดิจิทัลประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้ 1) การรู้ดิจิทัล 2) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล 3) การสร้างโอกาส 4) การเป็นพลเมืองดิจิทัล 5) การสื่อสารดิจิทัล 6) การปรับปรุงอย่างเป็นระบบ 7) การพัฒนาความคล่องตัวทางดิจิทัล และ 8) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ดิจิทัล องค์ประกอบเหล่านี้เน้นถึงความรู้ดิจิทัล วิสัยทัศน์ดิจิทัล การป้องกัน การแสดงตัวตน การสื่อสาร การปรับตัว ความตระหนักต่อตนเอง และการสร้างวัฒนธรรมในบริบทดิจิทัล

Thannimalai and Raman (2018) กล่าวว่า ภาวะผู้นำด้านดิจิทัล มีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้ 1) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล 2) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ดิจิทัล 3) การสื่อสารดิจิทัล 4) การเป็นมืออาชีพด้านดิจิทัล และ 5) การเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยองค์ประกอบเหล่านี้จะเน้นเกี่ยวกับการมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ความเป็นเลิศในวิชาชีพ การทำงานร่วมกัน และการเป็นพลเมืองดิจิทัล

Pakotang (2018) กล่าวว่า องค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านดิจิทัล มีดังนี้ 1) การใช้เครื่องมือที่มีเทคโนโลยี 2) การค้นหาและใช้งาน 3) การสอนและเรียนรู้ 4) การสื่อสารดิจิทัล 5) การสร้างนวัตกรรม และ 6) การเข้าสู่โลกยุคดิจิทัลอย่างปลอดภัย

Leesakul (2018) กล่าวว่า ภาวะผู้นำด้านดิจิทัล ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ดังนี้ 1) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล 2) การค้นหาและใช้งาน 3) ความสามารถในการนำเสนอสารสนเทศมาใช้ (Data Driven) 4) ความเข้าใจในความรู้และทักษะของบุคลากร และ 5) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ดิจิทัล

Somprach (2019) กล่าวว่า องค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านดิจิทัลมี 5 องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 1) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล 2) การพัฒนาวิชาชีพของบุคลากร 3) สมรรถนะและความสามารถทางดิจิทัล 4) การสร้างเครือข่ายดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ 5) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ดิจิทัล

Phromsi (2019) กล่าวว่า องค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านดิจิทัลมี 6 ประการ ได้แก่ 1) การรู้ดิจิทัล 2) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล 3) การสร้างโอกาส 4) การพัฒนาความคล่องตัวทางดิจิทัล 5) การสร้างเครือข่ายดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และ 6) การสอนและการเรียนรู้

Onla-or et al. (2020) กล่าวว่า องค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านดิจิทัล ที่สำคัญ 5 ประการ ได้แก่ 1) การสื่อสารดิจิทัล 2) การสร้างเครือข่ายดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ 3) การสร้างนวัตกรรม 4) การพัฒนาความคล่องตัวทางดิจิทัล และ 5) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล

Tama and Sriputtarin (2021) กล่าวว่า คุณลักษณะเด่นขององค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านดิจิทัล มีดังนี้ 1) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล 2) การสร้างเครือข่ายดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ 3) การมีความคิดสร้างสรรค์ 4) การพัฒนาวิชาชีพของบุคลากร 5) การสอนและการเรียนรู้ และ 6) สมรรถนะและความสามารถทางดิจิทัล โดยองค์ประกอบเหล่านี้เน้นการมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน การทำงานร่วมกันและการมีส่วนร่วม การสร้างสรรค์นวัตกรรม ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การสร้างแรงจูงใจ และการพัฒนาองค์กรให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนได้ทำตารางสังเคราะห์เกี่ยวกับองค์ประกอบภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 การสังเคราะห์ตัวแปรการศึกษาองค์ประกอบภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา

| ภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของ<br>ผู้บริหารสถานศึกษา | Sheninger (2014) | Zhu (2016) | Chaemchoy (2017) | Elliott (2017) | Sullivan (2017) | Thannimalai and Raman (2018) | Pakotang (2018) | Leesakul (2018) | Somprach (2019) | Phromsi (2019) | Onla-or et al. (2020) | Tama and Sriputtarin (2021) | ความถี่ | ร้อยละ | ค่าที่ใช้ได้ |
|-----------------------------------------------|------------------|------------|------------------|----------------|-----------------|------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|----------------|-----------------------|-----------------------------|---------|--------|--------------|
| 1) การใช้เครื่องมือที่มีเทคโนโลยี             |                  |            |                  |                |                 | /                            | /               |                 |                 |                |                       |                             | 1       | 8.3    |              |
| 2) การค้นหาและใช้งาน                          |                  |            |                  | /              |                 |                              | /               | /               |                 |                |                       |                             | 3       | 25.0   |              |
| 3) การสอนและเรียนรู้                          | /                |            |                  |                |                 |                              | /               |                 |                 | /              |                       | /                           | 4       | 33.3   |              |
| 4) การสื่อสารดิจิทัล                          | /                | /          |                  |                | /               | /                            | /               |                 |                 |                | /                     |                             | 6       | 50.0   | 2            |
| 5) การสร้างนวัตกรรม                           |                  | /          |                  |                |                 |                              | /               |                 |                 |                | /                     |                             | 3       | 25.0   |              |
| 6) การเข้าสู่โลกยุคดิจิทัลอย่างปลอดภัย        |                  |            |                  |                |                 |                              | /               |                 |                 |                |                       |                             | 1       | 8.3    |              |
| 7) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล                     | /                | /          | /                | /              | /               | /                            |                 | /               | /               | /              | /                     | /                           | 11      | 91.7   | 1            |
| 8) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ดิจิทัล         |                  |            | /                | /              |                 | /                            |                 | /               | /               |                |                       |                             | 5       | 41.7   | 4            |
| 9) การเป็นมืออาชีพด้านดิจิทัล                 | /                |            | /                |                |                 | /                            |                 |                 |                 |                |                       |                             | 3       | 25.0   |              |
| 10) การปรับปรุงอย่างเป็นระบบ                  |                  |            | /                |                | /               |                              |                 |                 |                 |                |                       |                             | 2       | 16.7   |              |
| 11) การเป็นพลเมืองดิจิทัล                     |                  |            | /                |                | /               | /                            |                 |                 |                 |                |                       |                             | 3       | 25.0   |              |
| 12) การสร้างโอกาส                             |                  |            |                  |                | /               |                              |                 |                 |                 | /              |                       |                             | 2       | 16.7   |              |
| 13) การพัฒนาวิชาชีพของบุคลากร                 | /                | /          |                  |                |                 |                              |                 | /               | /               |                |                       | /                           | 5       | 41.7   | 5            |
| 14) สมรรถนะและความสามารถทางดิจิทัล            |                  |            |                  |                | /               |                              |                 |                 | /               |                |                       | /                           | 3       | 25.0   |              |
| 15) การสร้างเครือข่ายดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้  | /                | /          |                  |                |                 |                              |                 |                 | /               | /              | /                     | /                           | 6       | 50.0   | 3            |
| 16) การรู้ดิจิทัล                             |                  |            |                  | /              | /               |                              |                 |                 |                 | /              |                       |                             | 3       | 25.0   |              |
| 17) การพัฒนาความคล่องตัวทางดิจิทัล            |                  |            |                  | /              | /               |                              |                 | /               |                 | /              | /                     |                             | 5       | 41.7   | 6            |
| 18) การมีความคิดสร้างสรรค์                    | /                |            |                  |                |                 |                              |                 |                 |                 |                |                       | /                           | 2       | 16.7   |              |

จากตาราง 1 การสังเคราะห์ตัวแปรการศึกษาองค์ประกอบภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา เป็นเกณฑ์ในการเลือกเฉพาะด้าน ผู้วิจัยเลือกตัวแปรที่มีความถี่ 5 ขึ้นไปมาใช้ ประกอบด้วย 6 ด้าน ดังนี้ 1) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล 2) การสื่อสารดิจิทัล 3) การสร้างเครือข่ายดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ 4) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ดิจิทัล 5) การพัฒนาวิชาชีพของบุคลากร และ 6) การพัฒนาความคล่องตัวทางดิจิทัล

1) การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล คือ ความสามารถด้านกลยุทธ์และการวางแผนพัฒนาสถานศึกษา โดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือ ในการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนมุมมองบุคลากรภายในองค์กร

2) การสื่อสารดิจิทัล คือ ความสามารถด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีภายในองค์กร ผ่านการฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างชัดเจน และเข้าใจง่าย โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาพัฒนาการสื่อสารในองค์กร

3) การสร้างเครือข่ายดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ คือ การสนับสนุนด้านการเรียนรู้ทั้งภายในและระหว่างองค์กรเพื่อส่งเสริมให้บุคลากรพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

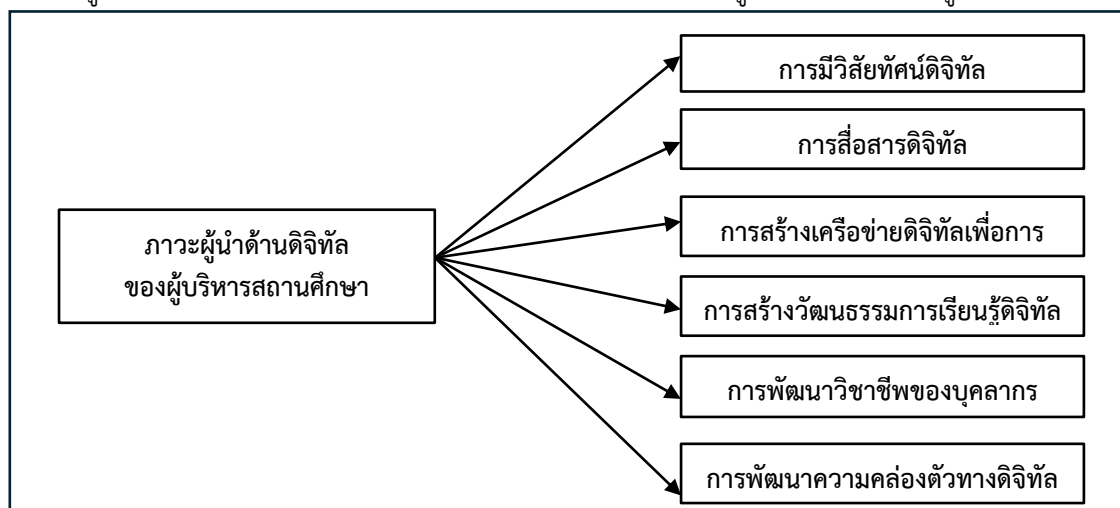
4) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ดิจิทัล คือ การส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ แหล่งเรียนรู้ และสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็น เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและผลักดันให้บุคลากรในองค์กรพัฒนาความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

5) การพัฒนาวิชาชีพของบุคลากรและ คือ ความสามารถด้านการวางแผน การจัดการ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาตนเองด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ให้กับบุคลากรในองค์กร เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน

6) การพัฒนาความคล่องตัวทางดิจิทัล คือ การส่งเสริมและการใช้ข้อมูลจากระบบเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อพัฒนาระบบการดำเนินงานและการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

โดยผู้เขียนได้สรุปองค์ประกอบภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา รวมทั้งศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะเห็นได้ว่าองค์ประกอบของภาวะผู้นำดิจิทัลที่ได้สอดคล้องกับนโยบายและบริบทของผู้บริหารสถานศึกษา ดังภาพ 1

**2. องค์ความรู้ใหม่ : องค์ประกอบภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา** จากการสังเคราะห์ตัวแปรการศึกษาขององค์ประกอบภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา ผู้เขียนได้พัฒนาเป็นองค์ความรู้ใหม่ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาองค์ประกอบภาวะผู้นำด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา



ภาพ1 กรอบแนวคิด

## บทสรุป

ภาวะผู้นำด้านดิจิทัลเป็นหัวใจสำคัญในการบริหารสถานศึกษา ในยุคดิจิทัล บทความนี้ได้สังเคราะห์องค์ประกอบหลัก 6 ประการ ได้แก่ การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล การสื่อสารดิจิทัล การสร้างเครือข่ายดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ดิจิทัล การพัฒนาวิชาชีพของบุคลากร และการพัฒนาความคล่องตัวทางดิจิทัล องค์ประกอบเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาศักยภาพของผู้บริหารเท่านั้น แต่ยังส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนและประสิทธิภาพการจัดการองค์กร เพื่อให้สถานศึกษาเติบโตและปรับตัวท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของยุคดิจิทัล บทความนี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการสนับสนุนผู้บริหารให้พัฒนาองค์ความรู้ทักษะ และทัศนคติด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่มีประสิทธิภาพ

## References

- American Library Association. (2013). *Digital literacy, libraries, and public policy*. Washington, D.C.: Office for Information Technology. Retrieved from <http://hdl.handle.net/11213/16261>
- Chaemchoy, S. (2015). Technology Leadership: Leading Technology Into 21<sup>st</sup> Century School. *Journal of Education and Innovation*, 17(4), 216–224. retrieved from [https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal\\_nu/article/view/43757](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/43757) (in Thai)
- \_\_\_\_\_. (2017). *School Management in the Digital Era*. Phitsanulok: Naresuan University Press. (in Thai)
- Elliott, T. (2017, August 25). *Digital Leadership: A Six-Step Framework For Transformation*. G.R. JENKIN & ASSOCIATES. <https://grjenkin.com/articles/category/big-data/1179608/08/25/2017/digital-leadership-a-six-step-framework-for-transformation>
- Kanchanathanachai, K. (2019). *Digital Leadership Indicators for Administrators in Schools Under the Office of the Basic Education Commission* (Doctoral dissertation). Nakhon Pathom: Mahamakut Buddhist University. (in Thai)
- Keesookpun, E. (2016, November 1). *School Management in Digital Era*. TruePlookpanya. <https://www.trueplookpanya.com/education/content/52232> (in Thai)
- Klanpaitoon, S. (2021). *A MODEL FOR DEVELOPING ADMINISTRATOR'S INSTRUCTIONAL LEADERSHIP IN THE DIGITAL AGE* (Doctoral dissertation). Phitsanulok: Naresuan University. (in Thai)
- Leesakul, P. (2018, September 26). *Leadership in the Digital Era: Leadership in the Digital World*. Medium. <https://aj-pakornleesakul.medium.com/leadership-in-digital-era-ภาวะผู้นำในโลกดิจิทัล-5f66d3a5b3fe> (in Thai)
- Martin, A., & Grudziecki, J. (2006). Digeulit: Concepts and tools for digital literacy development. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5(4), 249–267. <https://doi.org/10.11120/ital.2006.05040249>
- Office of the Education Council Secretariat. (2017). *National Education Plan B.E. 2560 - 2579 (2017 - 2036)*. Bangkok: Prikwan Graphic. (in Thai)
- Onla-or, C., Bangwiset, S., Saenpao, K., & Onla-or, S. (2020). Digital Era Leadership for Educational Administration. *College of Asian Scholars Journal*, 10(1), 108-119 (in Thai)

- Pakotang, J. (2018). *Digital Leadership for Professional School Administrators*. Ubon Ratchathani: Siritham Offset. (in Thai)
- Phromsi, C. (2019). *Developing a Digital Leadership Model for Successful Digital Reform*. (in Thai)
- Pusri, A. (2022). *Strategies for the Development of Digital Leadership for Administrators of Small Schools under the Office of Mahasarakham Primary Educational Service Area 2* (master's thesis). Mahasarakham: Mahasarakham University. <http://202.28.34.124/dspace/handle/123456789/1667> (in Thai)
- Saensuk, C. (2016). *Leadership* (3rd ed.). Bangkok: Triple Group Co., Ltd. P.148 (in Thai)
- Sheninger, E. C. (2014). *Digital leadership: changing paradigms for changing times*. United States of America: Corwin.
- \_\_\_\_\_. (2019). *Digital leadership: changing paradigms for changing time*. Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Somprach, K. (2019). *Leadership: Concepts, Theory and development*. Faculty of Education, Khon Kaen University. (in Thai)
- Stodd, J. (2017, November 6) *Ten reasons for social leadership*. Global Focus Magazine. <https://globalfocusmagazine.com/10-reasons-social-leadership/>
- Suksaen, K. (2020). *Digital Leadership Development Model For School Administrators Of Saint Gabriel's Foundation, Thailand* (Doctoral dissertation). Pathum Thani: Rangsit University. (in Thai)
- Sunthawong, P. (2022). *The Guidelines to Develop the Digital Leadership for Teachers under the Secondary Educational Service Area Office Mahasarakham* (Doctoral dissertation). Mahasarakham: Mahasarakham University. <http://202.28.34.124/dspace/handle/123456789/1659> (in Thai)
- Sullivan, L. (2017, June 21). *8 Skills Every Digital Leader Needs*. CMSWire.Com. <https://www.cmswire.com/digital-workplace/8-skills-every-digital-leader-needs/>
- Thannimalai, R., & Raman, A. (2018). THE INFLUENCE OF PRINCIPALS' TECHNOLOGY LEADERSHIP AND PROFESSIONAL DEVELOPMENT ON TEACHERS' TECHNOLOGY INTEGRATION IN SECONDARY SCHOOLS. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 15(1), 201–226. <https://e-journal.uum.edu.my/index.php/mjli/article/view/mjli2018.15.1.8> (in Thai)
- Tama, L., & Sriputtarin, S. (2021). Digital Era Leadership of School Administrators Affecting Educational Quality Assurance System Implementation of Schools under the Secondary Educational Service Area Office 22. *Rajapark Journal*, 15(38), 224–240. retrieved from <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/RJPJ/article/view/248088> (in Thai)
- Thawinkan, D. (2021). *Digital Leadership*. Khon Kaen: Faculty of Education, Khon Kaen University. p.135 (in Thai)
- Zhu, P. (2016). The plant cell. *Journal Description*, 18(9), 102.

## ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์: กุญแจสู่ความสำเร็จในการสอนสำหรับการเป็นครูมืออาชีพ Generative AI: The Key to Success in Teaching for Professional Educators

Received: November 15, 2024

Revised: April 3, 2025

Accepted: April 18, 2025

วรรณสิริ ธุระแพง<sup>1\*</sup> สุภัทรา สุริวงษ์<sup>2</sup> เอกนถน บางท่าไม้<sup>3</sup> และสิทธิชัย ลายเสมา<sup>4</sup>  
Wannasiri Thurapaeng<sup>1\*</sup> Supatra Suriwong<sup>2</sup> Eknarin Bangthamai<sup>3</sup> and Sittichai Laisema<sup>4</sup>

<sup>1</sup> คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ตำบลจอมบึง อำเภोजอมบึง จังหวัดราชบุรี 70150

<sup>1</sup> Faculty of Science and Technology, Muban Chombueng Rajabhat University, Chom Bueng, Chom Bueng, Ratchaburi, 70150

<sup>2</sup> โรงเรียนบางมด (ตันเปาว์วิทยาการ) ซ.พุทธบูชา 26/3 แขวงบางมด เขตทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร 10140

<sup>2</sup> Bangmod (Tanpaowittayakarn) School, Phutthabucha 26/3 Alley, Bang Mot, Thung Khru, Bangkok 10140

<sup>3,4</sup> คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ตำบลพระปฐมเจดีย์ อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม 73000

<sup>3,4</sup> Faculty of Education, Silpakorn University, Phra Prathom Chedi, Mueang Nakhon Pathom, Nakhon Pathom, 73000

\*Corresponding Author, E-mail: thurapaeng.wannasiri@gmail.com

### บทคัดย่อ

บทความนี้กล่าวถึงปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ที่เป็นกุญแจที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการสอน โดยการพัฒนาสมรรถนะการสอนของครูยุคใหม่ที่เน้นการพัฒนาการทักษะการสอนโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ ในการสร้างและออกแบบเนื้อหาที่น่าสนใจ เช่น ข้อความ ภาพ เสียง และวิดีโอ ซึ่งช่วยให้การจัดการเรียนรู้ มีความทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น โดยมีการเลือกใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์อย่างเหมาะสมที่จะช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพการเรียนรู้ แต่การใช้เทคโนโลยีต้องคำนึงถึงจริยธรรม เช่น ความโปร่งใส ความปลอดภัยของข้อมูล และการป้องกันอคติ ซึ่งการเป็นครูมืออาชีพในยุคศตวรรษที่ 21 ต้องมีความเชี่ยวชาญด้านวิชาการ นักออกแบบการเรียนรู้ และสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนแล้ว ต้องเป็นโค้ชผู้สร้างแรงบันดาลใจที่มีความเข้าใจบริบทของผู้เรียน มีการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน และใช้จิตวิญญาณของความเป็นครูในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการพัฒนาอย่างรอบด้าน และครูต้องมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องทั้งด้านวิชาการ เทคโนโลยี และการใช้นวัตกรรมใหม่ๆ บทบาทของปัญญาประดิษฐ์จึงไม่ได้มาแทนครู แต่เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการเสริมสร้างสมรรถนะของครูให้ทันยุค ทันสมัย และสามารถยกระดับคุณภาพ การศึกษาได้อย่างยั่งยืน

**คำสำคัญ:** ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ ครูมืออาชีพ และสมรรถนะการสอนสำหรับครู

## Abstract

This article explores the role of generative artificial intelligence (AI) as a key enabler in enhancing teaching success through the development of modern teachers' instructional competencies. It highlights how AI can be applied to design and generate engaging learning content-such as text, images, audio, and video-thus creating a more modern and responsive learning environment tailored to learners' needs. The appropriate integration of AI tools enhances learning effectiveness, while ethical considerations-such as transparency, data privacy, and bias prevention-must also be addressed.

In the 21st century, a professional teacher must be more than a subject expert and knowledge transmitter. Teachers must act as learning designers, coaches, and motivators who understand the learners' contexts and use technology effectively to support holistic student development. Continuous self-improvement in academic knowledge, technological literacy, and innovation is essential for teachers to remain relevant in today's rapidly changing world. Rather than replacing teachers, generative AI serves as a supportive tool that strengthens professional competencies and sustainably elevates the quality of education.

**Keywords:** Generative AI, Professional Educators and Teaching Competencies for Teachers

## บทนำ

โลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบันทำให้การเรียนรู้มีการขับเคลื่อนที่รวดเร็วสำหรับครูต้องติดตามสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงให้ทันเพื่อที่สามารถนำไปพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ครูจึงมีความจำเป็นอย่างมากที่จะต้องพัฒนาทักษะการสอนอยู่ตลอดเวลา ซึ่งการมีทักษะการสอนที่ดีจะนำไปสู่การออกสร้างและออกแบบเนื้อหาการเรียนการสอนที่น่าสนใจ เพื่อให้เป็นครูมืออาชีพจึงไม่เพียงเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่ต้องสามารถอบรมสั่งสอนทั้งด้านจริยธรรม คุณธรรม และปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้แก่ผู้เรียน มีความเป็นผู้นำทางการเปลี่ยนแปลงในการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อยกระดับการจัดการเรียนรู้ให้ทันสมัยและมีคุณภาพ ต้องเป็นผู้ที่มีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอทั้งด้านความรู้ ทักษะ และการใช้เทคโนโลยี การเป็นครูมืออาชีพต้องเป็นทั้งผู้นำ ผู้ร่วมพัฒนา และเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลกระทบเชิงบวกของผู้เรียน โรงเรียนและสังคมโดยรวม (Sirisuvanno and Thongdee, 2023)

ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ หรือ Generative AI เป็นเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่เข้ามาเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่ช่วยให้ครูสามารถสร้างสรรค์และออกแบบเนื้อหาที่เป็นอัตโนมัติได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ ภาพ เสียง และวิดีโอ ซึ่งช่วยให้การเรียนการสอนมีความทันสมัยและตรงกับความต้องการของผู้เรียนมากขึ้น เมื่อปี 2565 ChatGPT ที่ถูกพัฒนาโดย OpenAI ได้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ออกมา ต่อมา Gemini ชื่อเดิมคือ Bard ที่พัฒนาโดย Google ที่เปิดตัวหลัง ChatGPT ได้ไม่นาน ตามมาด้วย Claude ที่เปิดตัวในเดือนมีนาคม 2566 ที่พัฒนาโดย Anthropic ทำให้ในตอนนี้มีหลายค่ายที่พัฒนาปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ออกมาให้ใช้ได้ใช้กัน ซึ่งปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพที่เข้ามาช่วยให้ครูสามารถสร้างและออกแบบการเรียนการสอนได้ง่ายขึ้น ประหยัดเวลาในการตัดสินใจ แต่ยังขาดด้านความคิดสร้างสรรค์ ความเข้าใจในตัวมนุษย์และวัฒนธรรมที่ถูกต้อง (Boonlue, 2024; Department for Education, 2023; Ma et al., 2024; Sudtachart, 2024; Tangerine, 2024)

ครูจำเป็นต้องมีการพัฒนาสมรรถนะตนเองในด้านของเทคโนโลยีเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสามารถช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพได้หลายมิติ ทั้งการวิเคราะห์ผู้เรียน การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ การประเมินผล ตลอดจนการสร้างสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน ส่งผลให้เกิดความตื่นตัวและตระหนักในการเรียนรู้ร่วมกันมากขึ้น ครูจึงต้องมีความรู้ ความเข้าใจ และมีการพัฒนาสมรรถนะปัญญาประดิษฐ์เพื่อประยุกต์ใช้ในการบวนการเรียนรู้ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านของเนื้อหา การเรียนรู้ การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและถูกต้อง การใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีประสิทธิภาพต้องดำเนินคู่กับสมรรถนะด้านเทคโนโลยีที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของจริยธรรมวิชาชีพ และต้องเข้าใจหลักการทำงานของปัญญาประดิษฐ์อย่างรอบด้าน การเป็นครูมืออาชีพจึงไม่เพียงแต่เป็นผู้ที่มีความรู้ในเชิงวิชาการเท่านั้น ต้องมีทักษะที่หลากหลายและสามารถบูรณาการเทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ากับการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์บนพื้นฐานของคุณธรรม จริยธรรม และแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหา การคิดวิเคราะห์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน (Sirisuvanno and Thongdee, 2023)

จะเห็นได้ว่าปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์เป็นเทคโนโลยีหนึ่งที่น่าสนใจที่จะเป็นกุญแจสำคัญสู่ความสำเร็จในการสอนเปรียบเสมือนเป็นคู่หูของครูที่ช่วยในการออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนได้ สามารถพัฒนาและปรับปรุงสื่อการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจทันต่อยุคสมัยและมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนแต่ละวัยได้ในระยะเวลาอันรวดเร็ว มีการช่วยวิเคราะห์ข้อมูลและประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็วตามที่ต้องการ ทำให้ครูสามารถที่จะปรับปรุงการเรียนการสอนได้ เพื่อให้ประสิทธิภาพได้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้การเรียนรู้มีความหลากหลายและมีความสร้างสรรค์ในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น

### ครูมืออาชีพ

อาชีพครูในประเทศไทยถือเป็นบุคคลสำคัญที่มีบทบาทในการพัฒนาการศึกษาและทรัพยากรของมนุษย์ และระบบการศึกษา ครูมืออาชีพต้องมีความรู้ ทักษะ และสามารถจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง พร้อมใช้เครื่องมือการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละช่วงวัย ครูต้องมีจรรยาบรรณทางวิชาชีพและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ความมุ่งมั่น เมตตา และจิตวิญญาณความเป็นครูเป็นหัวใจสำคัญของครูมืออาชีพ การเรียนรู้ตลอดชีวิตช่วยให้ครูมีความรอบรู้ด้านเนื้อหา การใช้เทคโนโลยี และทักษะการสื่อสาร ครูที่แสดงออกอย่างเหมาะสมจะได้รับความเคารพจากศิษย์ และสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าเชื่อถือ การพัฒนาครูจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาของชาติ (Chankla, 2016; Funchien, 2018)

### สมรรถนะการสอนสำหรับครู

สมรรถนะของครูในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ต้องมีความรู้และเข้าใจในสิ่งที่สอน สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาทั้งในและต่างประเทศได้ มีความเข้าใจธรรมชาติของผู้เรียน สามารถเลือกใช้เทคนิคการสอนที่เหมาะสม พร้อมทั้งสามารถประเมินผลและให้ข้อเสนอแนะอย่างมีคุณภาพ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน นอกจากนี้ ครูควรมีความร่วมมือระหว่างผู้ปกครองและชุมชน เข้าใจบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย มีจิตสำนึกในการพัฒนาตนเอง มีความเชี่ยวชาญในการสอน และยึดมั่นในจริยธรรมและจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพ สำหรับประเทศไทยคุรุสภาได้กำหนดมาตรฐานความรู้ และประสบการณ์วิชาชีพครู ซึ่งครูต้องมีความรอบด้าน เข้าใจบริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคมและประยุกต์ใช้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มีความรู้ด้านจิตวิทยาในการพัฒนาผู้เรียน สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้

วัดและประเมินผลเพื่อพัฒนาผู้เรียน รวมถึงการออกแบบและประเมินคุณภาพการจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนผ่านการประเมินตามเกณฑ์ของคุรุสภาเพื่อให้ครูเกิดสมรรถนะที่มุ่งเน้นในการพัฒนาผู้เรียนด้วยจิตวิญญาณความเป็นครู สามารถจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี มีการสร้างเครือข่ายระหว่างผู้ปกครองและชุมชน ตลอดจนเป็นผู้ที่ประพฤติตนตามจรรยาบรรณของวิชาชีพ นอกจากนี้ตามแนวคิด TPACK Model ครูควรมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ มีความรู้เกี่ยวกับวิธีการสอน และมีความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอดเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับเนื้อหา เทคโนโลยี และวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 จนส่งผลทำให้ครูเป็นครูมืออาชีพได้อย่างแท้จริง (Hongkhuntod, 2015; Office of the Teacher Civil Service and Educational Personnel Commission, 2019; Teachers' Council of Thailand, 2020)

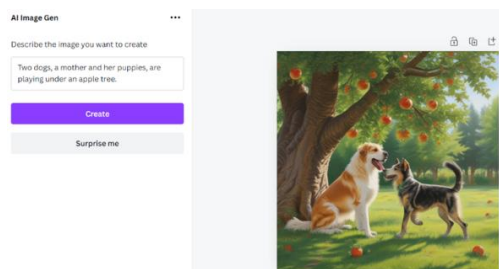
สมรรถนะการสอนสำหรับครู คือ ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ครอบคลุม การวางแผน การประเมินผล และการสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ครูต้องมีความรู้ลึกในเนื้อหา ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม และยึดจริยธรรมวิชาชีพ การมีสมรรถนะการสอนจะช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียน ในยุคนี้สมรรถนะปัญญาประดิษฐ์ เป็นสิ่งสำคัญที่ครูต้องมี เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ครูต้องเลือกใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์อย่างเหมาะสมกับเนื้อหา บริบท และความต้องการของผู้เรียน โดยต้องคำนึงถึงจริยธรรมและความปลอดภัย ครูจึงต้องมีการฝึกอบรมและพัฒนาสมรรถนะอย่างต่อเนื่องเพื่อปรับใช้ในการเรียนการสอน และร่วมมือกับนโยบายของสถาบันการศึกษา ในการสร้างการศึกษาที่ยั่งยืน (Chankla, 2016; DIA, n.d.; Intel, n.d.; Muanguaiporn, 2023; Sanguanrat and Parunggul, 2021)

### ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์

ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์ (Generative AI) คือ เทคโนโลยีที่สามารถสร้างเนื้อหาที่ไม่เคยมีมาก่อน เช่น ข้อความ รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ หรือเนื้อหาอื่นๆ โดยอาศัยการเรียนรู้จากข้อมูลจำนวนมาก ตัวอย่างเช่น ChatGPT และ GANs (Generative Adversarial Networks) ซึ่งมีความสามารถใกล้เคียงกับมนุษย์ ในการสร้างภาพเสมือนจริงได้ ที่ทำงานผ่านโครงข่ายประสาทเทียมและการเรียนรู้เชิงลึก เพื่อสร้างผลลัพธ์ใหม่ อย่างสร้างสรรค์โดยไม่ยึดติดกับข้อมูลเดิม ครูสามารถนำ Generative AI มาใช้ในการออกแบบการเรียน การสอนที่สอดคล้องกับผู้เรียนแต่ละคนและช่วยประหยัดเวลาในการสร้างสื่อการเรียนการสอน (McKinsey and Company, 2024; Ma et al., 2024; Shukla, 2024; Nerdoptimize Team, 2023)

การออกแบบการเรียนการสอน เป็นสิ่งที่ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์สามารถช่วยเหลือครูในการสร้าง เนื้อหาที่มีความเฉพาะกับผู้เรียนให้มีความเหมาะสมทำให้การเรียนการสอนมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น และสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น

#### การสร้างรูปภาพอัตโนมัติ



ภาพ 1 การสร้างรูปภาพอัตโนมัติ เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ คือ CANVA

การสร้างภาพโดยใช้โครงข่ายปฏิปักษ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative Adversarial Networks: GANs) ประกอบด้วย ตัวสร้าง (Generator) และตัวแยกแยะ (Discriminator) ซึ่งทำงานแข่งขันกัน ตัวสร้างจะพยายามสร้างภาพให้สมจริงจากข้อมูลสุ่ม ขณะที่ตัวแยกแยะจะตรวจสอบว่าเป็นภาพจริงหรือปลอม ทั้งสองส่วนเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพที่สร้างมีความสมจริงมากขึ้น เทคนิคนี้นำไปใช้ในการสร้างภาพเสมือนจริง เพิ่มความละเอียดภาพ และสร้างผลงานศิลปะที่หลากหลาย (Boonlue, 2024; Bharath, 2021; Algoscale, 2022; TensorFlow, n.d.)

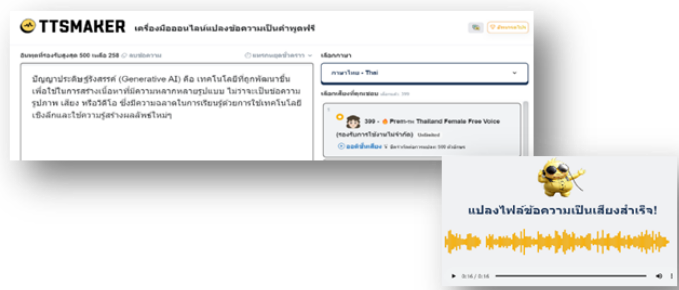
### การสร้างข้อความอัตโนมัติ



### ภาพ 2 การสร้างข้อความอัตโนมัติ เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ คือ ChatGPT

การทำงานจะเป็นการใช้โครงข่ายประสาทเทียมที่สามารถวิเคราะห์และคาดการณ์คำหรือวลีที่จะเกิดขึ้นโดยอิงจากข้อมูลขนาดใหญ่ที่เรียนรู้ล่วงหน้าจากอินเทอร์เน็ต ระบบนี้ใช้โครงสร้างแบบ Decoder-only เพื่อสร้างข้อความที่สอดคล้องกับบริบท ผู้ใช้ป้อนคำสั่ง โมเดลจะประมวลผลและสร้างข้อความที่ต่อเนื่องและมีความสมบูรณ์ ก่อนส่งผลลัพธ์ยังมีการกรองความเหมาะสม โมเดลมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มความแม่นยำในการเข้าใจและตอบสนองคำสั่งที่ซับซ้อน (Boonlue, 2024; Belcic and Stryker, 2024; H2O.ai, n.d.)

### การแปลงข้อความเป็นเสียงอัตโนมัติ



### ภาพ 3 การสร้างรูปภาพอัตโนมัติ เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ คือ TTSMAKER

ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์สามารถสร้างเนื้อหา เสียง และภาพได้โดยอัตโนมัติ ช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนและงานบริหารในสถานศึกษา แต่ยังคงต้องการตรวจสอบจากมนุษย์เพื่อป้องกันความคลาดเคลื่อนของข้อมูล กระบวนการนี้ต้องอาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ ทำให้ปัญญาประดิษฐ์มีการคิด จดจำ และพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์มีศักยภาพมากขึ้นในการเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอน ครูสามารถนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความหลากหลายของการเรียน ข้อสำคัญที่ต้องมีคือกำกับดูแลอย่างรอบคอบเพื่อให้เกิดผลดีและสร้างคุณค่าแก่การศึกษามากที่สุด (Boonlue, 2024; Bahroun et al., 2023; Litslink, 2024)

### เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสื่อการเรียนการสอน

การเลือกเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่สำคัญเพื่อเป็นตัวช่วยในสร้างสื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ โดยจะต้องเลือกให้มีความเหมาะสมกับแต่ละบทเรียน อันดับแรกจำเป็นต้องศึกษาเครื่องมือที่ตรงกับความต้องการของการเรียนรู้และการสอนก่อนไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการวางแผนการสอน การสร้างสื่อการสอน การติดตามผลการเรียน การปรับปรุงการสอน โดยในปัจจุบันมีเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่หลากหลายที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนและการออกแบบการสอนให้สามารถเลือกใช้กัน ดังนี้

**ตาราง 1** เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ตามประเภทการใช้งาน (Bransen, 2024; SCBXNextTech, 2024; Siripipattanakul et al., 2024; Teaching Utopians, 2024)

| เครื่องมือ<br>ปัญญาประดิษฐ์ | การสนทนาและ<br>การอภิปราย | การสร้าง<br>ปฏิสัมพันธ์และ<br>แบบทดสอบ | การสร้างชั้นเรียน<br>ออนไลน์และการ<br>จัดการเรียนรู้ | การสร้างสื่อ | การช่วย<br>ในการเรียนรู้ |
|-----------------------------|---------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------|--------------|--------------------------|
| Recap                       | ✓                         |                                        |                                                      |              |                          |
| Kahoot                      |                           | ✓                                      |                                                      |              |                          |
| Plicker                     |                           | ✓                                      |                                                      |              |                          |
| Voxer                       | ✓                         |                                        |                                                      |              |                          |
| Learnneo                    |                           |                                        |                                                      |              | ✓                        |
| Visme                       |                           |                                        |                                                      | ✓            |                          |
| Nearpod                     |                           | ✓                                      |                                                      |              |                          |
| Quizizz                     |                           | ✓                                      |                                                      |              |                          |
| Edmodo                      |                           |                                        | ✓                                                    |              |                          |
| Storyboard That             |                           |                                        |                                                      | ✓            |                          |
| Schoolology                 |                           |                                        | ✓                                                    |              |                          |
| CANVA                       |                           |                                        |                                                      | ✓            | ✓                        |
| ChatGPT                     | ✓                         | ✓                                      |                                                      |              | ✓                        |
| Prompt Lab AI               |                           |                                        |                                                      | ✓            | ✓                        |
| Alisa                       |                           |                                        |                                                      | ✓            | ✓                        |
| Capcut                      |                           |                                        |                                                      |              | ✓                        |
| TTSMAKER                    |                           |                                        |                                                      |              | ✓                        |
| Fliki                       |                           |                                        |                                                      | ✓            | ✓                        |
| Copilot                     | ✓                         | ✓                                      |                                                      |              | ✓                        |
| Perplexity AI               | ✓                         | ✓                                      |                                                      |              | ✓                        |
| Quillbot                    |                           |                                        |                                                      | ✓            | ✓                        |
| Grammarly                   |                           |                                        |                                                      |              | ✓                        |
| Monica AI                   |                           |                                        |                                                      |              | ✓                        |
| Padlet                      | ✓                         | ✓                                      | ✓                                                    |              | ✓                        |
| MagicSchool.ai              |                           | ✓                                      |                                                      | ✓            | ✓                        |

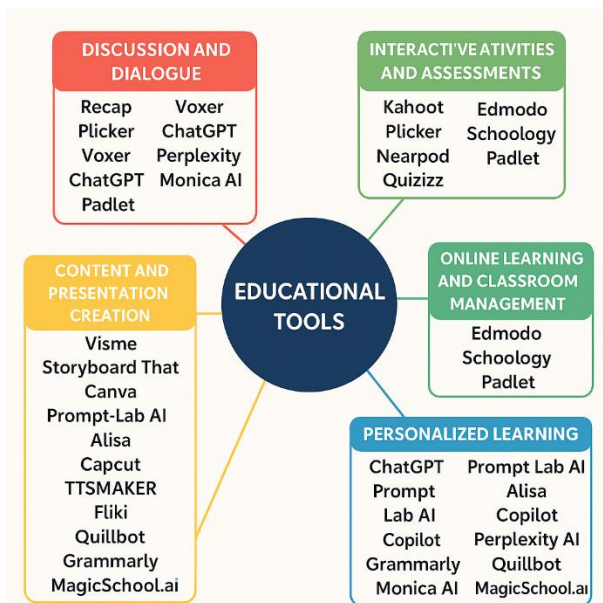
จากตาราง 1 สรุปได้ว่า เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อการเรียนรู้ตามประเภทการใช้งาน 5 ด้านหลัก ได้แก่ การสนทนาและการอภิปราย การสร้างปฏิสัมพันธ์และแบบทดสอบ การสร้างชั้นเรียนออนไลน์และการจัดการเรียนรู้ การสร้างสื่อ และการช่วยในการเรียนรู้ เช่น ChatGPT, MagicSchool.ai และ Canva มีศักยภาพครอบคลุมหลายด้าน ขณะที่เครื่องมือเฉพาะทางอย่าง Kahoot หรือ Grammarly เน้นฟังก์ชันเฉพาะ การเลือกใช้เครื่องมือให้ตรงกับเป้าหมายการสอนจะช่วยส่งเสริมสมรรถนะครูมืออาชีพ และทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพและหลากหลายยิ่งขึ้น

เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนมีความหลากหลายสามารถจัดกลุ่มที่ทำให้ผู้สอนสามารถนำไปเลือกใช้ตามวัตถุประสงค์ของเนื้อหาหรือรายวิชาได้ ซึ่งสามารถอธิบายรายละเอียดได้ ดังนี้

**ตาราง 2** การจัดกลุ่มเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์

| กลุ่มเครื่องมือ<br>ปัญญาประดิษฐ์                                  | เครื่องมือ                                                                                                                                | รายละเอียด                                                                                                                                  | สมรรถนะ<br>ครูมืออาชีพ                                                                                                                       | ผลที่เกิดกับ<br>ผู้เรียน                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| กลุ่มเครื่องมือสำหรับ<br>การสนทนาและอภิปราย                       | Recap, Plicker,<br>Voxer, ChatGPT,<br>Copilot,<br>Perplexity AI,<br>Monica AI,<br>Padlet                                                  | เครื่องมือที่สนับสนุนการ<br>ตั้งคำถาม การแสดง<br>ความคิดเห็น การสื่อสาร<br>และการโต้ตอบแบบ<br>ทันที ทั้งแบบข้อความ<br>เสียง หรือ AI ผู้ช่วย | - มีความสามารถในการ<br>สร้างบทสนทนา<br>ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์<br>- ส่งเสริมการสื่อสาร<br>และปฏิสัมพันธ์ในชั้น<br>เรียน                      | มีกล้าแสดงออก<br>มีทักษะการคิด<br>การสื่อสาร และ<br>เห็นคุณค่าใน<br>ความหลากหลาย<br>ของความคิดเห็น                                |
| กลุ่มเครื่องมือสำหรับ<br>สร้างปฏิสัมพันธ์และ<br>แบบทดสอบ          | Kahoot,<br>Plicker,<br>Nearpod,<br>Quizizz,<br>ChatGPT,<br>Copilot,<br>MagicSchool.ai                                                     | เครื่องมือสร้างเกมการ<br>เรียนรู้ ข้อสอบแบบ<br>interactive และระบบ<br>ให้ feedback ทันที                                                    | - ออกแบบกิจกรรม<br>ประเมินผลที่มี<br>ประสิทธิภาพ<br>- วางแผนการเรียนรู้<br>แบบยืดหยุ่นและ<br>ตอบสนองผู้เรียน                                 | ผู้เรียนเกิด<br>แรงจูงใจในการ<br>เรียน และ<br>สามารถ<br>ตอบสนองต่อการ<br>เรียนได้<br>ตลอดเวลา                                     |
| กลุ่มเครื่องมือสำหรับ<br>จัดการชั้นเรียนและการ<br>เรียนรู้ออนไลน์ | Edmodo,<br>Schoology,<br>Padlet                                                                                                           | เครื่องมือจัดการชั้นเรียน<br>ดิจิทัล ใช้มอบหมายงาน<br>วัดผล สื่อสาร และสร้าง<br>ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครู-<br>นักเรียน                          | - บริหารจัดการ<br>ห้องเรียนออนไลน์<br>- มีความยืดหยุ่นในการ<br>ออกแบบการเรียนการสอน                                                          | ผู้เรียนสามารถ<br>เข้าถึงบทเรียนได้<br>ทุกที่ รู้จักการมี<br>ความรับผิดชอบ<br>และมีอิสระใน<br>การเรียนรู้                         |
| กลุ่มเครื่องมือสำหรับ<br>การสร้างสื่อและการ<br>นำเสนอ             | Visme,<br>Storyboard<br>That, Canva,<br>Prompt Lab AI,<br>Alisa, Capcut,<br>TTSMaker,<br>Fliki, Quillbot,<br>Grammarly,<br>MagicSchool.ai | เครื่องมือสำหรับสร้างสื่อ<br>ภาพ เสียง วิดีโอ<br>ข้อความ อินโฟกราฟิก<br>และบทความด้วย AI                                                    | - ครูมีความทันสมัยและ<br>มีความหลากหลายใน<br>การใช้เทคโนโลยีเพื่อ<br>ออกแบบการเรียนการสอน<br>- สร้างสื่อการเรียนรู้ที่<br>เหมาะสมกับผู้เรียน | ผู้เรียนเข้าใจ<br>เนื้อหาได้ง่ายขึ้น<br>ผ่านภาพหรือ<br>เสียง และมีความ<br>สนุกสนานในการ<br>เรียน กระตุ้น<br>ความคิด<br>สร้างสรรค์ |
| กลุ่มเครื่องมือช่วยการ<br>เรียนรู้เฉพาะบุคคล                      | ChatGPT,<br>Prompt Lab AI,<br>Alisa, Copilot,<br>Perplexity AI,<br>Quillbot,<br>Grammarly,<br>Monica AI,<br>MagicSchool.ai                | เครื่องมือ AI ที่สนับสนุน<br>การเรียนรู้แบบ<br>Personalized เช่น สรุป<br>เนื้อหา อธิบายบทเรียน<br>ตรวจสอบภาษา คิดคอน<br>เทนต์               | - ช่วยในการส่งเสริมการ<br>เรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล<br>- วางแผนการเรียนรู้<br>และสื่อที่ตรงกับบริบท<br>ของเนื้อหาและผู้เรียน                     | ผู้เรียนสามารถ<br>เรียนรู้ได้ตนเอง<br>และมีการพัฒนา<br>ในด้านของ Self-<br>directed<br>learning และ<br>Lifelong<br>learning        |

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่า กลุ่มเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์แบ่งเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ การสนทนาและการอภิปราย กิจกรรมแบบมีปฏิสัมพันธ์และการประเมินผล การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ การสร้างสื่อและการนำเสนอ และการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล เครื่องมือแต่ละกลุ่มมีบทบาทในการสนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูสามารถเลือกใช้ตามวัตถุประสงค์การสอนเพื่อพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพ เครื่องมือเหล่านี้ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ทันสมัย และตอบโจทย์ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และเพิ่มความเป็นครูมืออาชีพได้อย่างครอบคลุม (Bransen, 2024; SCBXNextTech, 2024; Siripipattanakul et al., 2024; Teaching Utopians, 2024)



ภาพ 4 การสร้างภาพอินโฟกราฟิกกลุ่มเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ คือ ChatGPT

### ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์สำหรับการสร้างและออกแบบเนื้อหาการเรียนการสอนที่น่าสนใจ

ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สามารถออกแบบและสร้างเนื้อหา เช่น ภาพ ข้อความ วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและตรงกับความต้องการของผู้เรียน ครูสามารถนำ AI มาช่วยสร้างสื่อที่มีภาพ เสียง ดนตรี หรือแม้แต่ภาพยนตร์สั้น เพื่อเสริมบทเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ AI ยังสามารถนำไปใช้ในด้าน การออกแบบ เกม โปรแกรม และสิ่งพิมพ์ต่างๆ รวมถึงบูรณาการในบริบทวัฒนธรรม สุขภาพ และการท่องเที่ยว ทำให้ผู้เรียนเห็นภาพรวมได้ชัดเจนและสร้างสรรค์ (Attanai, 2024; Creative Economy Agency, n.d.; Nerdoptimize Team, 2023; Nukunsomprathana, 2023)

### จริยธรรมและการปรับตัวในการใช้ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์

การใช้ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์ในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนถึงแม้จะมีประโยชน์และมีคุณค่า แต่ต้องคำนึงถึงจริยธรรมและการปรับตัวการใช้งานอย่างเหมาะสม การใช้งานเทคโนโลยีอย่างโปร่งใสเป็นสิ่งสำคัญ ทุกฝ่ายจำเป็นต้องเข้าใจถึงกระบวนการและผลลัพธ์ที่มาจากการใช้ปัญญาประดิษฐ์ รังสรรค์ รวมถึงต้องให้ความสำคัญกับข้อมูลที่เป็นความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูลของแต่ละบุคคล โดยต้องมั่นใจว่าข้อมูลของผู้ใช้จะต้องถูกปกป้องอย่างรัดกุม และการใช้งานปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์ต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่นโดยเด็ดขาด รวมถึงข้อพิจารณาด้านจริยธรรม รวมถึงการคุ้มครองสิทธิในการตัดสินใจของมนุษย์ การส่งเสริมความเสมอภาคและการรักษาความหลากหลายทางวัฒนธรรมและภาษาศาสตร์ (Boonlue, 2024; Heidt, 2024; Watters, 2023)

การใช้ปัญญาประดิษฐ์อาจก่อให้เกิดความอคติ ความไม่เท่าเทียม และการเลือกปฏิบัติ จึงต้องมีการกำกับดูแลอย่างใกล้ชิดเพื่อความเป็นธรรมและปลอดภัยในการใช้งาน การสร้างเนื้อหาที่เป็นเท็จ หรืออันตรายต้องได้รับการควบคุมเพื่อลดผลกระทบต่อผู้เรียนและสังคม การใช้งาน AI ต้องคำนึงถึงจริยธรรม ความรับผิดชอบ และความเท่าเทียมในการเข้าถึง โดยไม่ละเมิดสิทธิหรือข้อมูลของผู้อื่น ความไว้วางใจของผู้ใช้ และการใช้เทคโนโลยีอย่างยั่งยืนต้องควบคู่กับการเคารพในความหลากหลายและสิทธิส่วนบุคคล (Datawow, 2023; Sirimaya, 2024; Al-kfairy et al., 2024)

### ทิศทางที่มองไปข้างหน้าสำหรับปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์

ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์จะถูกนำมาใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้น แต่ทิศทางในด้านการศึกษาก็ยังเป็นสิ่งที่ต้องการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของผู้เรียนให้ตรงตามความต้องการของผู้เรียนให้มากขึ้น ซึ่งการเรียนรู้ของแต่ละคนมีความแตกต่าง จึงควรออกแบบบทเรียนให้เฉพาะเจาะจงตามความสามารถของผู้เรียน ปัญญาประดิษฐ์ช่วยในการสร้างบทเรียน วิเคราะห์พฤติกรรม และประเมินผลได้อย่างแม่นยำ พร้อมพัฒนาให้ทำงานร่วมกับมนุษย์ได้ดียิ่งขึ้น ในขณะเดียวกันก็ต้องใส่ใจจริยธรรม ความปลอดภัย และการลดอคติที่อาจเกิดขึ้น การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพต้องมีการควบคุม ตรวจสอบ และวิจัยอย่างรอบด้าน สุดท้ายเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์จะพัฒนาต่อไปอย่างต่อเนื่อง จนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ทั้งในการทำงาน การเรียน การใช้ชีวิตต้องมีสติมากขึ้น รู้จักการใช้งานปัญญาประดิษฐ์อย่างมีคุณค่าและต้องรู้จักควบคุม ปัญญาประดิษฐ์อย่าให้ปัญญาประดิษฐ์ควบคุมชีวิตของมนุษย์ อีกทั้งต้องมีการติดตามและประเมินระบบของปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์อย่างต่อเนื่องเพื่อให้สอดคล้องกับการศึกษา (Boonlue, 2024; Nerdoptimize Team, 2023; Han, 2024; Yusuf et al., 2024)

### สรุป

การใช้ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์ (Generative AI) เป็นกุญแจที่ช่วยในการพัฒนาการเรียนการสอนของครูอย่างมืออาชีพ เป็นตัวช่วยในการพัฒนาการเรียนการสอนที่ทันสมัยและตรงตามความต้องการของผู้เรียน เช่น ข้อความ ภาพ เสียง และวิดีโอ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังเน้นการคำนึงถึงจริยธรรมการใช้งาน เช่น ความโปร่งใส ความปลอดภัยของข้อมูล และการป้องกันอคติ ปัญญาประดิษฐ์มีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายและสามารถมีการประเมินผลได้อย่างรวดเร็ว ครูต้องมีการพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยีทางปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์เพื่อนำมาใช้ในการปรับการสอนให้สอดคล้องกับผู้เรียน พร้อมคำนึงถึงการใช้งานอย่างมีจริยธรรมและมีการกำกับดูแลที่เหมาะสม เพื่อความเท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยี ครูมืออาชีพในศตวรรษที่ 21 จึงไม่เพียงแต่ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ได้ แต่ต้องเลือกใช้อย่างเหมาะสม สามารถวิเคราะห์ผู้เรียน สร้างการเรียนรู้ที่เป็นธรรม มีคุณภาพ และยั่งยืน โดยที่ครูต้องเป็นทั้งผู้ออกแบบ จัดการ และดูแลตลอดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงในการขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่

## Reference

- Algoscale. (2022, June 20). *How to use GAN to generate images*. Algoscale. <https://algoscale.com/blog/how-to-use-gan-to-generate-images/>
- Al-kfairy, M., Mustafa, D., Kshetri, N., Insiew, M., & Alfandi, O. (2024). Ethical challenges and solutions of generative ai: An interdisciplinary perspective. *Informatics*, 11(3), 58. <https://doi.org/10.3390/informatics11030058>
- Attanai, T. (2024, February 26). *Generative AI and the learning revolution*. Attanai. <https://www.attanai.com/trends-social/generativeai/> (in Thai)
- Bahrour, Z., Anane, C., Ahmed, V., & Zacca, A. (2023). Transforming education: A comprehensive review of generative artificial intelligence in educational settings through bibliometric and content analysis. *Sustainability*, 15(17), 12983. <https://doi.org/10.3390/su151712983>
- Belcic, I. & Stryker, C. (2024, September 18). What is GPT (generative pretrained transformer)? ibm. <https://www.ibm.com/think/topics/gpt>
- Bharath, K. (2021, April 19). Complete guide to generative adversarial networks (GANs). Paperspace by DigitalOcean Blog. <https://blog.paperspace.com/complete-guide-to-gans/>
- Boonlue, S. (2024). GUIDANCE FOR GENERATIVE AI IN EDUCATION AND RESEARCH FOR TEACHERS. *Journal of Industrial Education*, 23(2), B1-B12. <https://doi.org/10.55003/JIE.23202> (in Thai)
- Bransen, M. (2024, January 31). The 22 best AI education tools (students & teachers) in 2024. Tilburg.Ai. <https://tilburg.ai/2024/01/best-ai-education-tools/>
- Chankla, N. (2016, November 27). *Professional “teacher” or “teaching” profession*. GotoKnow. <https://www.gotoknow.org/posts/619232> (in Thai)
- Creative economy agency. (n.d.). *Generative AI: A New Assistant for the Future of Creators*. Cea.or.Th. <https://www.cea.or.th/en/single-research/Generative-AI> (in Thai)
- Datawow. (2023, October 1). *Responsible AI: A Guide to Using AI Ethically and Responsibly*. Datawow. <https://www.datawow.co.th/blogs/responsible-ai-a-guide-to-ethical-and-socially-responsible-ai-usage> (in Thai)
- Department for Education. (2023, 26 September). *Generative artificial intelligence (AI) in education*. GOV.UK. <https://www.gov.uk/government/publications/generative-artificial-intelligence-in-education/generative-artificial-intelligence-ai-in-education>
- DIA. (n.d.). *AI and Education: The Ultimate Intelligent Assistant for a New Dimension of Better Learning*. DIA. <https://www.dia.co.th/articles/ai-in-education/> (in Thai)
- Funchien, N. (2018, August 29). *Guidelines for self-development to become a professional teacher*. TruePlookpanya. <https://www.trueplookpanya.com/education/content/68689/-teaartedu-teaart-teaarttea-> (in Thai)
- H2O.ai. (n.d.). *GPT (Generative Pre-trained Transformer)*. H2O.ai. <https://h2o.ai/wiki/gpt/>
- Han, Y. (2024). Commentary: Generative artificial intelligence empowers educational reform: current status, issues, and prospects. *Frontiers in Education*, 9, 1445169. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1445169>

- Heidt, A. (2024, September 4). *Intellectual property and data privacy: the hidden risks of AI*. Nature. <https://doi.org/10.1038/d41586-024-02838-z>
- Hongkhuntod, A. (2015, March 1). *Instructional design concept: TPACK model (Part 1)*. PITCs For Teach. <https://pitcforteach.blogspot.com/2015/03/tpack-model.html> (in Thai)
- Intel. (n.d.). *Artificial intelligence (AI) in education*. Intel. <https://www.thailand.intel.com/content/www/th/th/learn/ai-in-education.html> (in Thai)
- Litslink. (2024, 3 October). *Generative AI in Education: The Impact, Ethical Considerations, and Use Cases*. Litslink. <https://litslink.com/blog/generative-ai-in-education-the-impact-ethical-considerations-and-use-cases>
- Ma, Q., Crosthwaite, P., Sun, D., & Zou, D. (2024). Exploring ChatGPT literacy in language education: A global perspective and comprehensive approach. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 7, 100278. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100278>
- McKinsey & Company. (2024, 2 April). *What is generative AI?* Mckinsey.com. <https://www.mckinsey.com/featured-insights/mckinsey-explainers/what-is-generative-ai>
- Muangaiorn, N. (2023, 17 July). *The role of teachers in the AI era*. RCIM. <https://www.rcim.in.th/ปัญญาประดิษฐ์-ai-กับการศึกษา/> (in Thai)
- NerdOptimize Team. (2023, 26 June). *What is Generative AI? How many types are there? How prominent is it? What can it be used for?* Nerdoptimize. <https://nerdoptimize.com/generative-ai/> (in Thai)
- Nukunsomprattana, P. (2023, 22 November). *A collection of 7 Generative AI categories for use in the digital age*. Popticle.com. <https://www.popticles.com/marketing/generative-ai-category/> (in Thai)
- Office of the Teacher Civil Service and Educational Personnel Commission. (2019). *Southeast Asian teacher competency framework*. Bangkok: Ministry of Education
- Sanguanrat, S., & Parungul, C. (2021). Curriculum and competency-based teaching in school. *The Journal of Sirindhornparithat*, 22(2), 351-364. Retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jsr/article/download/251951/172086/930367> (in Thai)
- SCBXNextTech. (2024, 10 September). Explore AI secrets in CANVA to create your work as you wish. Facebook. <https://www.facebook.com/share/p/epSWFippXdxYWUqQ/?mibextid=WC7FNe> (in Thai)
- Shukla, N. (2024, October 7). *What are Generative Artificial Intelligence Examples?* Analytics Insight. <https://www.analyticsinsight.net/artificial-intelligence/what-are-generative-artificial-intelligence-examples>
- Sirimaya, B. (2024, April 26). *Ethics in the Development of Creative AI Technologies*. Amity solutions. <https://www.amitysolutions.com/th/blogs/ethics-for-developing-generative-ai> (in Thai)
- Siripattanakul, S., Chaivisit, S., & Sriboonruang, P. (2024). ChatGPT Smart Chatbot Technology for Future Learning. *Journal of Education Studies, Chulalongkorn University*, 52(2), EDUCU5202012. Retrieved from <https://doi.org/10.14456/educu.2024.29> (in Thai)

- Sirisuvanno, P., & Thongdee, V. (2023). Developing teachers to become professional teachers in the 21st century. *Journal of MCU Ubon Review*, 8(1), 757–766. Retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/265429> (in Thai)
- Sudtachart, S. (2024, June 7). *What is Generative AI? What can it do? Will it steal people's jobs?* Disrupt. <https://www.disruptignite.com/blog/generative-ai> (in Thai)
- Tangerine. (2024, June 6). *What is Generative AI? What can it do? How is it different from traditional AI?* Tangerine. <https://www.tangerine.co.th/blogs/data-analytics-artificial-intelligence/what-is-generative-ai/> (in Thai)
- Teachers' Council of Thailand. (2020). *Standards of knowledge and professional experience for teachers*. <https://ratchakitcha.soc.go.th/documents/17130946.pdf> (in Thai)
- Teaching Utopians. (2024, August 21). *A guide to using AI tools for lesson planning and teaching*. Teachingutopians. <https://teachingutopians.com/2024/08/21/a-guide-to-using-ai-tools-for-lesson-planning-and-teaching/>
- TensorFlow. (n.d.). *Deep convolutional generative adversarial network (DCGAN) tutorial*. TensorFlow. <https://www.tensorflow.org/tutorials/generative/dcgan?hl=th>
- Watters, A. (2023, November 16). *11 Common Ethical Issues in Artificial Intelligence*. Gtia.org. <https://gtia.org/blog/common-ethical-issues-in-artificial-intelligence>
- Yusuf, A., Pervin, N., & Román-González, M. (2024). Generative AI and the future of higher education: A threat to academic integrity or reformation? Evidence from multicultural perspectives. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00453-6>

การพัฒนาแบบการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้  
วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H  
The Development of a Learning Model and Learning Achievement  
in Health Education of Grade 7 Students  
through Active Learning Based on the 4H Process

Received: June 3, 2025

Revised: August 10, 2025

Accepted: September 2, 2025

เอกรัก ไชยสถาน  
Eakarak Chaiyasatarn

โรงเรียนศรีบุญยานนท์ ตำบลสวนใหญ่ อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี 11000  
Sriboonyanon School, Suan Yai, Mueang Nonthaburi, Nonthaburi, 11000

Corresponding Author, E-mail: eakarak\_c@sb.ac.th

#### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังใช้รูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้น ม.1 โรงเรียนศรีบุญยานนท์ จำนวน 40 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.38/79.13 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 2) ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ย 10.95 และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ย 15.83 ค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์หลังการใช้รูปแบบของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ :** รูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก และกระบวนการ 4H

## Abstract

This research aimed to 1) develop a health education learning model using Active Learning based on the 4H process, 2) compare the learning achievement in health education of Grade 7 students before and after using the health education learning model with Active Learning based on the 4H process, and 3) investigate students' satisfaction with the developed learning model. The sample group consisted of 40 Grade 7 students from Sriboonyanon School. The findings revealed that 1) the developed health education learning model using Active Learning based on the 4H process had an efficiency score of 81.38/79.13, which was higher than the predetermined criterion of 75/75; 2) the students' pre-test mean score was 10.95, while the post-test mean score was 15.83 the post-test learning achievement was significantly higher than the pre-test at the .05 level; and 3) the overall student satisfaction with the health education learning model using Active Learning based on the 4H process was at a high level.

**Keywords :** Health Education Learning Model, Active Learning and 4H Process

## บทนำ

การศึกษาเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพรอบด้าน และสุขภาพที่ดีเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ไม่อาจมองข้ามได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมอย่างรวดเร็ว การเรียนรู้เรื่องสุขศึกษาจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการดูแลสุขภาพตนเองและผู้อื่นอย่างยั่งยืน เพราะสุขภาพ หรือ สุขภาวะ เป็นเรื่องสำคัญ เพราะเกี่ยวข้องกับทุกมิติของชีวิต ซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม รวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพ จนเป็นกิจนิสัย อันจะส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ (Ministry of Education, 2008)

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสุขศึกษาที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูสู่ผู้เรียน (Passive Learning) มุ่งเน้นที่การถ่ายทอดความรู้โดยใช้การบรรยายเป็นหลัก อาจทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่เต็มที่ และไม่ได้ส่งเสริมการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อย่างแท้จริง ซึ่งอาจไม่ตอบสนองต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนยุคใหม่ที่ต้องการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความตื่นตัวในการเรียน ไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น การจัดการศึกษานั้นยึดตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติปีพ.ศ. 2542 ฉบับเพิ่มเติม พ.ศ. 2545 ต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก คือการเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและการเรียนรู้ จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันเพื่อได้ฝึกการคิด การแก้ปัญหา และฝึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ตลอดจนทักษะการสื่อสาร ที่ถือว่ามีความจำเป็นและสำคัญต่อการดำรงชีวิตอย่างมาก (Photikasem, 2022)

จากประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสุขศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียน มีพฤติกรรมเบื่อหน่าย ขาดสมาธิในการเรียน ไม่สามารถจดจำเนื้อหาได้ยาวนาน อีกทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนยังอยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐาน ผลการประเมินปลายภาคเรียนที่ 2/2566 พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนอยู่ที่ 68.49 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 70 ตามที่สถานศึกษากำหนด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ใช้อยู่ในปัจจุบันยังไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ในบริบทของการเรียนวิชาสุขศึกษา ซึ่งเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม สุขภาพ การตัดสินใจ และการดูแลตนเอง จำเป็นต้องใช้กระบวนการเรียนรู้ ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ สร้างประสบการณ์จริง และเกิดการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งนี้ วิธีรูปแบบการเรียนการสอนในปัจจุบันยังเน้นการบรรยายและการจดจำเนื้อหาเป็นหลัก ซึ่งไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการการเรียนรู้เชิงลึกและการพัฒนาทักษะชีวิตของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) จึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะชีวิตของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุนี้ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Approach) ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเอง รู้จักคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “Active Learning” หรือการเรียนรู้เชิงรุกที่เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องลดบทบาทของผู้สอน แต่เพิ่มบทบาทของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและได้คิดในสิ่งที่ทำลงไป เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูด้วยการลงมือทำกิจกรรมร่วมกันทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน จากนั้นก็สร้างองค์ความรู้ขึ้นจากสิ่งที่ได้ลงมือทำนั้นผ่านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความหมายกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ (Phoyen, 2021)

การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก คือ แนวทางการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เช่น การคิดวิเคราะห์ การอภิปราย การตั้งคำถาม การทำกิจกรรมกลุ่ม และการแก้ปัญหา โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) มากกว่าการถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องหนึ่งในกระบวนการที่สามารถนำมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกได้อย่างมีประสิทธิภาพคือ กระบวนการ 4H ซึ่งเป็นแนวคิดที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะผ่านการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง โดยกระบวนการ 4H ประกอบไปด้วย 1) กิจกรรมพัฒนาสมอง (Head) หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิด เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า ตัดสินใจ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 2) กิจกรรมพัฒนาจิตใจ (Heart) หมายถึง กิจกรรมส่งเสริม พัฒนา และปลูกฝังค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม การทำประโยชน์เพื่อสังคม เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์จนเป็นลักษณะนิสัย และมีจิตสำนึกที่ดีต่อตนเองและส่วนรวม 3) กิจกรรมพัฒนาทักษะการปฏิบัติ (Hand) หมายถึง กิจกรรมเสริมสร้างทักษะการทำงาน ทักษะทางอาชีพที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบความสามารถ ความถนัด และศักยภาพของตนเอง และ 4) กิจกรรมพัฒนาสุขภาพ (Health) หมายถึง กิจกรรมเสริมสร้างสุขภาพเพื่อให้ผู้เรียนมีสมรรถนะทางกายที่สมบูรณ์ แข็งแรง มีเจตคติที่ดีต่อการดูแลสุขภาพ และมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็นนิสัย (Supervision Unit, Office of the Basic Education Commission, 2019)

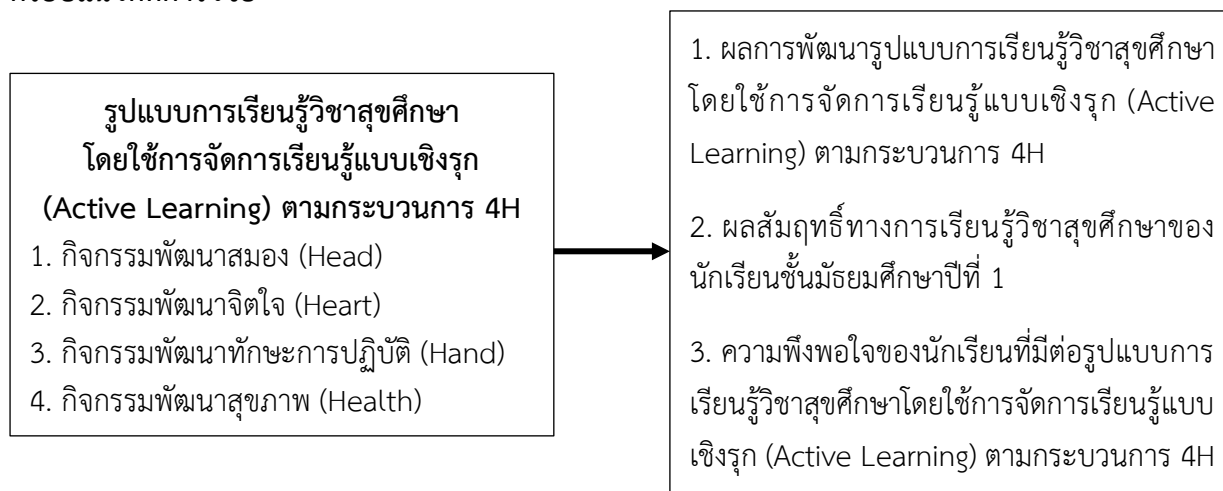
การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning ตามกระบวนการ 4H จะช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา โดยการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่ม การทำงานร่วมกันในโครงการต่าง ๆ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง รวมถึงการให้โอกาสนักเรียนในการนำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้สามารถทำให้นักเรียนเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการดูแลสุขภาพตนเองได้อย่างลึกซึ้ง (Bureau of Academic Affairs and Educational Standards, 2016)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะพัฒนารูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H เพื่อยกระดับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความหมาย พัฒนาทักษะชีวิต และสร้างพฤติกรรมสุขภาพที่ดีอย่างยั่งยืน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังใช้รูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H

### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## ระเบียบวิธีวิจัย

**ประชากร** เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศรีบุญยานนท์ จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 ห้องเรียน รวม 445 คน

**กลุ่มตัวอย่าง** เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศรีบุญยานนท์ จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 40 คน

### ตัวแปรการวิจัย

1. **ตัวแปรอิสระ** ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H

### 2. ตัวแปรตาม

2.1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H

2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H

**เนื้อหาการวิจัย** รายวิชาสุขศึกษา มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

**ระยะเวลา** ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

### เครื่องมือที่ใช้

1. **เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง** แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ รวม 5 แผนการเรียนรู้ ระยะเวลา 5 สัปดาห์

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสุขศึกษา

2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สุขศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H

### การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H จำนวน 5 แผน 5 สัปดาห์ ได้นำแผนการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งได้แก่ ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ได้ค่า IOC เท่ากับ 1.00 ซึ่งมีค่า IOC  $\geq 0.67$  ถือว่าผ่านเกณฑ์ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผลการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.38/79.13 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบหาความถูกต้อง ความสอดคล้องของเนื้อหา และความเหมาะสม เพื่อประเมินคุณภาพของเครื่องมือ ซึ่งนำมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าระหว่าง 0.67–1.00

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตรประเมินค่า (Rating Scale) แบบ Likert 5 ระดับ เกณฑ์การประเมิน ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจมาก ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย ระดับ 1 หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด แบบสอบถามประกอบไปด้วยด้านกิจกรรมการเรียนรู้ด้านครูผู้สอนและด้านพัฒนาการเรียนรู้นักเรียน รวมจำนวน 15 ข้อ และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบหาความถูกต้อง ความสอดคล้องของเนื้อหา และความเหมาะสม เพื่อประเมินคุณภาพของเครื่องมือ ซึ่งนำมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าระหว่าง 0.67–1.00

#### การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ผล

1. ทดสอบประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H ด้วยการดำเนินการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนการสอนสุขศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มตัวอย่างตลอดระยะเวลาการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนที่พัฒนาไว้ และเก็บข้อมูลระหว่างเรียน (E1) จากคะแนนเฉลี่ยของแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมระหว่างเรียนทุกครั้ง และเก็บข้อมูลหลังเรียน (E2) จากคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน โดยพิจารณาจากค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากการวิเคราะห์ E1/E2

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H ก่อนเริ่มใช้รูปแบบการเรียนรู้ดำเนินการจัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาในเนื้อหาที่สอน จำนวน 20 ข้อ (ปรนัย 4 ตัวเลือก) ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน และทดสอบ Try-out กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) จากนั้นให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำ แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ก่อนเริ่มการเรียนตามแผน และทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เมื่อสิ้นสุดการสอน แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยใช้สถิติ t-test dependent เพื่อตรวจสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน

3. หาค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H โดยจัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H ซึ่งประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ข้อคำถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert scale) ครอบคลุมด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้อการจัดการเรียนการสอนของครู การมีส่วนร่วมของผู้เรียนและประโยชน์ที่ได้รับ ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแบบสอบถามดังกล่าวผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) หลังจากสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกคนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อสรุประดับความพึงพอใจ

## ผลการวิจัย

1. การวิจัยการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สุขศึกษาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H

**ตาราง 1** ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H

| จำนวน (คน) | ประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E <sub>1</sub> ) | ประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E <sub>2</sub> ) | E <sub>1</sub> /E <sub>2</sub> |
|------------|--------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------|
| 40         | 81.38                                      | 79.13                                    | 81.38/79.13                    |

จากตาราง 1 ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.38/79.13 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ม.1

**ตาราง 2** ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการทดสอบเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง (n=40)

| การทดสอบ  | ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) | ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) | t      | Sig 1 tailed |
|-----------|-------------------------|----------------------------|--------|--------------|
| ก่อนเรียน | 10.95                   | 2.81                       | 10.20* | .0000        |
| หลังเรียน | 15.83                   | 1.17                       |        |              |

p < .05

จากตาราง 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H

**ตาราง 3** ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H

| ที่ | รายการที่ประเมิน                                                                                        | ผลการวิเคราะห์ |      |           |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------|-----------|
|     |                                                                                                         | $\bar{X}$      | S.D. | แปลผล     |
| 1.  | กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเอง                                              | 4.28           | 0.81 | มาก       |
| 2.  | กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและกระตือรือร้นอยากเรียนรู้                                  | 4.31           | 0.79 | มาก       |
| 3.  | กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้                            | 4.53           | 0.69 | มากที่สุด |
| 4.  | กิจกรรมการเรียนรู้มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย                                                    | 4.39           | 0.89 | มาก       |
| 5.  | กิจกรรมการเรียนรู้มีสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย น่าสนใจ                                               | 4.33           | 0.90 | มาก       |
| 6.  | กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมการเรียนที่สนุกสนานไม่น่าเบื่อเรียนแล้วมีความสุข                           | 4.43           | 0.87 | มาก       |
| 7.  | กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น                                                | 4.18           | 1.02 | มาก       |
| 8.  | ครูผู้สอนมีการเตรียมความพร้อมกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน                                  | 4.39           | 0.91 | มาก       |
| 9.  | ครูผู้สอนดูแลเอาใจใส่คอยกระตุ้นและให้กำลังใจ                                                            | 4.31           | 0.95 | มาก       |
| 10. | ครูผู้สอนใช้เทคนิคการสอนที่เหมาะสมและหลากหลาย                                                           | 4.28           | 0.90 | มาก       |
| 11. | ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นพบข้อสรุปและนำไปใช้ในชีวิตจริงได้                                              | 4.44           | 0.84 | มาก       |
| 12. | นักเรียนมีการพัฒนาด้านสติปัญญา ความคิด และความรู้ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการตัดสินใจ (Head) | 4.30           | 0.88 | มาก       |

| ที่ | รายการที่ประเมิน                                                                                                               | ผลการวิเคราะห์ |      |       |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------|-------|
|     |                                                                                                                                | $\bar{X}$      | S.D. | แปลผล |
| 13. | นักเรียนมีการพัฒนาด้านจิตใจ คุณธรรม จริยธรรม และเจตคติที่ดี เช่น ความรับผิดชอบ ความมีวินัย และความเห็นอกเห็นใจ (Heart)         | 4.36           | 0.94 | มาก   |
| 14. | นักเรียนมีการพัฒนาด้านทักษะการปฏิบัติ การลงมือทำจริง เช่น การฝึกทักษะชีวิต การทำกิจกรรมกลุ่ม (Hand)                            | 4.33           | 1.00 | มาก   |
| 15. | นักเรียนเกิดการส่งเสริมสุขภาพทั้งกายและใจ เช่น การส่งเสริมให้ดูแลตนเอง มีพฤติกรรมสุขภาพที่เหมาะสม และมีสุขภาพจิตที่ดี (Health) | 4.43           | 0.87 | มาก   |
| รวม |                                                                                                                                | 4.35           | 0.70 | มาก   |

จากตาราง 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.35 \pm 0.70$ ) โดยคะแนนเฉลี่ยระดับมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.53 \pm 0.69$ ) คะแนนเฉลี่ยระดับมาก ได้แก่ ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นพบข้อสรุปและนำไปใช้ใน ชีวิตจริงได้ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.44 \pm 0.84$ ) กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนานไม่น่าเบื่อ เรียนแล้วมีความสุข อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.43 \pm 0.87$ ) นักเรียนเกิดเกิดการส่งเสริมสุขภาพทั้งกายและใจ เช่น การส่งเสริมให้ดูแลตนเอง มีพฤติกรรมสุขภาพที่เหมาะสม และมีสุขภาพจิตที่ดี อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.43 \pm 0.87$ ) กิจกรรมการเรียนรู้มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.39 \pm 0.89$ ) และครูผู้สอนมีการเตรียมความพร้อม กระตือรือร้นในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน ( $\bar{X} = 4.39 \pm 0.91$ )

### อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.38/79.13 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 แสดงว่า รูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามกระบวนการ 4H เป็นแนวทางที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในวิชาสุขศึกษา โดยช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย มีส่วนร่วมในกิจกรรมและสามารถนำความรู้ไปใช้ใน ชีวิตจริงได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Posrithong (2022) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ทางด้านดนตรีของนิสิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ พบว่า การประเมินผลความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับ Chairattanawan and Sirianuntapiboon (2022) ที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้แบบเชิงรุกเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงปฏิบัติด้วยตนเองตามหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผ่านกิจกรรมพื้นฐานในการเรียนรู้ ได้แก่ การพูดการฟัง การเขียน การอ่าน และการสะท้อนคิดผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงผู้ชี้แนะแนวทาง ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้จะส่งเสริมทักษะและเจตคติของผู้เรียนได้อย่างมากและยังทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจได้อย่างลึกซึ้งและมีความสุขและความสนุกในการเรียนรู้จากการปฏิบัติ

2. ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย 10.95 และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย 15.83 ค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kamrod et al. (2017) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักแนวคิด 4H ต่อความตระหนักในการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชและการมีสุขภาวะที่ดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนมีความตระหนักในการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ( $p < .05$ ) และมีสุขภาวะอยู่ในระดับดีมาก (เฉลี่ย  $3.83 \pm 0.247$ ) และ Photikasem (2022) ที่ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกตามกระบวนการ GPAS 5 Steps 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.01 จากการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามกระบวนการ 4H เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ตรง ให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติจริง และมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามเนื้อหาสาระที่กำหนด ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ ทดลอง ตัดสินใจ และแก้ปัญหา โดยอาศัยความร่วมมือภายในกลุ่มในการพัฒนาและปรับปรุงผลงานจนสมบูรณ์ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้ความภาคภูมิใจในตนเอง และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ทั้งในการดูแลตนเองและสมาชิกในครอบครัว ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามกระบวนการ 4H มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นกระบวนการที่เน้นการมีประสบการณ์ตรง การลงมือปฏิบัติจริง การทำงานร่วมกัน และการสะท้อนคิด ซึ่งล้วนเป็นกระบวนการที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งซึ่งมากกว่าการเรียนรู้แบบบรรยาย นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ รวมถึงการพัฒนาชิ้นงานจากความร่วมมือในกลุ่ม ซึ่งส่งผลให้เกิดความรู้ความภาคภูมิใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่อง การดูแลสุขภาพของตนเองและคนรอบข้าง

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.35 \pm 0.70$ ) โดยคะแนนเฉลี่ยระดับมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.53 \pm 0.69$ ) คะแนนเฉลี่ยระดับมากที่สุด ได้แก่ ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นพบข้อสรุปและนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.44 \pm 0.84$ ) กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมการเรียนที่สนุกสนานไม่น่าเบื่อ เรียนแล้วมีความสุข อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.43 \pm 0.87$ ) นักเรียนเกิดความรู้สึกดีทั้งกายและใจ เช่น การส่งเสริมให้ดูแลตนเอง มีพฤติกรรมสุขภาพที่เหมาะสม และมีสุขภาพจิตที่ดี อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.43 \pm 0.87$ ) กิจกรรมการเรียนรู้มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.39 \pm 0.89$ ) และครูผู้สอนมีการเตรียมความพร้อมกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน ( $\bar{X} = 4.39 \pm 0.91$ ) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Posrithong (2022) ที่ได้ศึกษาการพัฒนานวัตกรรมการจัด

การเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ทางด้านดนตรีของนิสิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ พบว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินเจตคติต่อรายวิชา ดนตรีของนิสิต หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามหลักทักษะชีวิต 4H เจตคติของนิสิต โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเกิดทักษะการเรียนรู้ใหม่ ๆ โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ด้านชอบทำกิจกรรมเพราะช่วยให้ผ่อนคลายไม่เครียด และด้านเกิดประสบการณ์ใหม่ในการสื่อสารและการแสดงออก มีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนด้านอื่น ๆ พบว่า มีผลการประเมินอยู่ในระดับมากทุกด้าน ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ 4H (Head, Heart, Hand, Health) เมื่อถูกนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย สามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริง เกิดแรงจูงใจในการเรียน และได้รับประสบการณ์ทั้งทางด้านความรู้ ทักษะชีวิต และการมีเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียน การที่นักเรียนรู้สึกว่าการศึกษามีความสนุก ไม่น่าเบื่อ และสามารถ นำความรู้ ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน สะท้อนให้เห็นถึงการออกแบบกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และตอบสนอง ต่อความต้องการและบริบทของผู้เรียนอย่างแท้จริง อีกทั้งการที่ครูมีความกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน ก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและเปิดใจต่อการเรียนรู้

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H ทำให้ผลสัมฤทธิ์วิชาสุขศึกษา เพิ่มขึ้น จึงเสนอแนะดังนี้

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H ครูจะต้องมีความเข้าใจ เนื้อหาในแต่ละประเด็นที่จะมอบหมายงานให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า ตลอดจนเข้าใจความเกี่ยวพันเชื่อมโยง ของแต่ละประเด็นเหล่านั้น และครูต้องการทำหน้าที่เสริมแรงแก่นักเรียนตลอดทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามกระบวนการ 4H ครูต้องมีความสามารถในการจัดกิจกรรมส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิด เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า ตัดสินใจ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เนื่องจากในขั้นตอนแรกของกิจกรรมต้องเริ่มต้น ด้วยการกระตุ้นความสนใจและให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ตรงที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามกระบวนการ 4H ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพราะว่ากระบวนการ 4H ประกอบด้วยกิจกรรม พัฒนาสมอง (Head) พัฒนาจิตใจ (Heart) พัฒนาทักษะการปฏิบัติ (Hands) และพัฒนาสุขภาพร่างกาย (Health) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมการเรียนรู้รอบด้าน ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ เจตคติ และทักษะ ปฏิบัติ การประยุกต์ใช้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษาไทย หรือสังคมศึกษา อาจช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้มากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดข้อมูล เปรียบเทียบถึงความเหมาะสมของกระบวนการ 4H ต่อเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบการสอนเชิงบูรณาการและการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในอนาคต

2.2 ควรมีการวิจัยการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H ในระดับชั้นอื่น ๆ เพราะจากผลการวิจัยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่ากระบวนการ 4H มีศักยภาพในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน การขยายการศึกษาสู่ระดับชั้นอื่น ทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาปีที่ 2 – 3 หรือมัธยมศึกษาตอนปลาย จะช่วยให้เข้าใจประสิทธิภาพของกระบวนการ 4H ในช่วงวัยที่มีพัฒนาการด้านสติปัญญาและสังคมต่างกัน ซึ่งอาจพบความแตกต่างในด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม การมีส่วนร่วมของผู้เรียน และผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ ข้อมูลดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับช่วงวัย และช่วยให้ครูสามารถปรับใช้กระบวนการ 4H ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับลักษณะผู้เรียนแต่ละช่วงอายุ

### องค์ความรู้ใหม่หรือข้อค้นพบใหม่

ในยุคนปัจจุบัน ระบบการศึกษานับการพัฒนาทักษะชีวิตในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะในวิชาสุขศึกษา ซึ่งมีความสำคัญในการส่งเสริมสุขภาพและคุณภาพชีวิตของนักเรียน การเรียนการสอนสุขศึกษาต้องเป็นการเรียนที่ไม่ใช่เพียงแค่การรับข้อมูลทางทฤษฎี แต่ต้องมีการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับการปฏิบัติจริง การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามกระบวนการ 4H จึงสามารถช่วยสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำและมีผลกระทบทางการเรียนรู้ที่ดีขึ้น จากแนวทางการเรียนการสอนนี้ ความสำเร็จในการเรียนรู้ของนักเรียนจะไม่เพียงแค่สะท้อนในผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสุขศึกษา แต่ยังสะท้อนถึงทักษะการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสังคมของนักเรียนอีกด้วย ขั้นตอนกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning ตามกระบวนการ 4H) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริง โดยมี 4H เป็นองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ Head (พัฒนาสมอง) เน้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ Heart (พัฒนาจิตใจ) ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ ความภาคภูมิใจในตนเอง และการมีส่วนร่วมในสังคม Hand (พัฒนาทักษะการปฏิบัติ) พัฒนาทักษะการทำงาน การลงมือปฏิบัติจริง การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ปัญหา และ Health (พัฒนาสุขภาพ) ส่งเสริมสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีของผู้เรียน มีขั้นตอนในการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามกระบวนการ 4H ดังนี้

1. ครูเริ่มต้นด้วยการกระตุ้นความสนใจและให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ตรงที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา
2. ครูนำเสนอความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ได้รับ
3. ครูจัดกิจกรรมที่หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและสร้างความเข้าใจ
4. ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานของตนเอง เพื่อเป็นการฝึกทักษะการสื่อสารและแสดงออก
5. ครูส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้จากกันและกัน
6. ครูส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปปรับปรุงและประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

นี่คือรูปแบบการสอนแบบ 4H

## References

- Bureau of Academic Affairs and Educational Standards. (2016). *Guidelines for managing learning time according to the "Less Teaching, More Learning" policy*. Bangkok: Office of Academic Affairs and Educational Standards. (in Thai)
- Chairattanawan, K., & Sirianuntapiboon, S. (2022). Active Learning : Essential Proactive Learning Process in the 21st Century. *Education Journal of Nakhon Si Thammarat Rajabhat University*, 1(1), 21–31. retrieved from <https://so16.tci-thaijo.org/index.php/EJ-NSTRU/article/view/472> (in Thai)
- Kamrod, I., Phornpisutthimas, S., & Tantayotai, P. (2017). Effects of 4H based learning management on plant genetic conservation awareness and well-being in senior secondary students. In Faculty of Science, Burapha University (Ed.), *Holistic Research for Benefit of Mankind. The 9th National Science Research Conference*. (pp. BI 16 – BI 23). Faculty of Science, Burapha University. <https://www.researchgate.net/publication/318324739> (in Thai)
- Ministry of Education. (2008). *Basic Education Core Curriculum for the Buddhist Era. 2008*. Bangkok: Agricultural Cooperative Community Printing House of Thailand. (in Thai)
- Photikasem, S. (2022). *A Study of Learning Achievement and Attitudes toward Health Education of Mathayomsuksa 3 Students through Active Learning Based on the GPAS 5 Steps Process* (Research report). Ratchaburi: Watbanpong Samakkeekhunupatham School, Office of the Private Education Commission. (in Thai)
- Phoyen, K. (2021). Active Learning: Learning management that addresses 21st-century education. *Silpakorn University Journal of Education*, 19(1), 11–28. Retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/suedujournal/article/view/245317> (in Thai)
- Posrithong, A. (2022). The Development of Blended Innovative Music Learning Management on Life Skills (4H) To Promote Music Learning Competencies of Students studying Toward The Field Of Elementary Education Under In Charging of The Faculty Of Education. *Journal of Educational Research Faculty of Education, Srinakharinwirot University*, 17(2), 29–43. Retrieved from <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jre/article/view/14953> (in Thai)
- Supervision Unit, Office of the Basic Education Commission. (2019). *Guidelines for supervision to develop and promote active learning in accordance with the policy of reducing class time, increasing learning time*. Bangkok; Office of the Basic Education Commission. <https://academic.obec.go.th/web/document/view/143> (in Thai)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน  
Literature Learning Achievement of Grade 5 Students Using  
The 5Es Inquiry Based Learning Model Combined with Gamification

Received: August 8, 2025

Revised: September 5, 2025

Accepted: September 11, 2025

กิตติศักดิ์ รัตนแก้ว<sup>1</sup> และกฤษฎา กุณฑล<sup>2\*</sup>

Kittisak Rattanakaew<sup>1</sup> and Krisda Kunthon<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ตำบลท่าजू อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280

<sup>1,2</sup>Thai Language Student, Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University, Tha Ngio, Mueang, Nakhon Si Thammarat, 80280

\*Corresponding Author, E-mail: krisda\_kun@nstru.ac.th

### บทคัดย่อ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษา จังหวัดตรัง จำนวน 488 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดห้วยนาง (วันครู 2501) จังหวัดตรัง จำนวน 21 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีโดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน จำนวน 2 แผน ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ได้ค่าเฉลี่ย 4.76 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.74 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจในการเรียนมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน

**คำสำคัญ :** ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วรรณคดี การสืบเสาะหาความรู้ 5E และเกมมิฟิเคชัน

## Abstract

This experimental research aimed to compare literature learning achievement of grade 5 students before and after using the 5E inquiry-based learning model combined with gamification. The population consisted of 488 fifth-grade students in Trang Primary Educational Office Service Area 2. The sample comprised 21 fifth-grade students from Wat Huai Nang (Wan Khru 2501) School in Trang Province using a cluster sampling. The research instruments included: 1) Two literature lesson plans based on the 5Es inquiry-based learning model combined with gamification, which received an average appropriateness score of 4.76. 2) A 20-item achievement test with a reliability coefficient of 0.74. The data were analyzed using mean ( $\bar{X}$ ), standard deviation (S.D.), and a dependent samples t-test. The results showed that students who learned using the 5E inquiry-based learning model combined with gamification had significantly higher post-test scores compared to their pre-test scores at the .05 level of significance. This suggests that the learning activities were effective in enhancing student learning outcomes, fostering engagement, and improving content understanding.

**Keywords:** Academic achievement, Literature, 5E inquiry-based learning and Gamification

## บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ และเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งต่อชนชาติไทย เนื่องจากเป็นสื่อกลางที่ใช้ในการสื่อสาร ซึ่งถ่ายทอดความรู้สึกรู้สึกนึกคิดผ่านการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน เพื่อสร้างเป็นความเข้าใจร่วมกันในการสื่อสาร นอกจากนี้ยังมีการเลือกใช้ถ้อยคำในการถ่ายทอดผ่านอารมณ์ ความรู้สึก เรื่องเล่า วัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิต เป็นศิลปะการใช้ภาษาอันงดงามทางภาษา เรียกว่า “วรรณคดี” กล่าวได้ว่าวรรณคดีเป็นส่วนหนึ่งของภาษาไทยที่มีความสำคัญ เพราะนอกจากเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวของมนุษย์แล้วนั้น ยังคงดำรงไว้ซึ่งความวิจิตรงดงามทางภาษา สะท้อนภาพชีวิต สร้างความสนุกสนานให้ผู้อ่าน จึงควรค่าแก่การร่วมกันอนุรักษ์และดำรงให้คงอยู่สืบไป (Jannalao, 2022)

วรรณคดีเป็นผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นศิลปะประเภทหนึ่งที่เกิดจากจินตนาการของมนุษย์ เพื่อสะท้อนสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคม วรรณคดีและวรรณกรรมไทย เป็นผลงานอันทรงคุณค่าที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน วรรณคดีวรรณกรรมไทยให้ความสนุกสนานและความบันเทิงแก่ผู้อ่านให้คุณค่าทางด้านอารมณ์ เนื้อหา และคุณค่าด้านสังคม กล่าวคือ วรรณคดีทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตามและสะท้อนใจ สอดแทรกความรู้ แนวคิด คติธรรม และความงามทางภาษา นอกจากนี้วรรณคดียังเป็นสื่อในการบอกเล่าเรื่องราว วิถีชีวิต และสภาพทางสังคมของคนไทยในอดีตได้อีกด้วย (Waenpet, 2017) แต่การสอนวรรณคดียังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรเนื่องจากเนื้อหาไกลตัวผู้เรียน การสอนเน้นท่องจำเนื้อหาตัวละคร ขาดกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิธีสอนของครูที่ยังขาดความเชื่อมโยงเพื่อนำไปใช้และวิธีเรียนของผู้เรียนที่ยังขาดความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน (Baeseiw and Angkhasanyalak, 2023)

ในปัจจุบันการจัดการเรียนรู้รายวิชาวรรณคดียังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ยังคงประสบปัญหาทั้งด้านของครูผู้สอนและนักเรียน ปัญหาทางด้านของครูผู้สอนนั้นเกิดจากการที่ครูผู้สอนจบไม่ตรงสาขาวิชาภาษาไทย ครูเน้นการสอนเชิงบรรยายและการท่องจำมากเกินไป ใช้วิธีการสอนที่ไม่เหมาะสม ไม่มีสื่อและนวัตกรรม รวมถึงกลวิธีในการจูงใจนักเรียน เป็นผลให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้นและความสนใจในการเรียนวรรณคดี ส่วนปัญหาของนักเรียนนั้นพบว่า นักเรียนนั้นเกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดี เพราะคิดว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว และต้องท่องจำคำศัพท์เป็นส่วนใหญ่ นักเรียนจึงไม่สามารถเข้าใจเกี่ยวกับวรรณคดี ขาดความซาบซึ้ง รวมทั้งไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดี จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ผิดไปจากวัตถุประสงค์ของหลักสูตร (Jannalao, 2022) นอกจากนั้นแล้วการพัฒนาทักษะการอ่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การส่งเสริมการอ่านและการพัฒนาทักษะการอ่านเชิงลึกจึงควรเป็นเรื่องที่ครูและผู้ปกครองให้ความสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะนี้ระยะยาว (Srithep and Shoosit, 2025)

การจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีตัวชี้วัดชั้นปี ประกอบด้วย 1) สรุปเรื่องจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่าน 2) ระบุความรู้ และข้อคิดจากการอ่านวรรณคดี และวรรณกรรมที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง 3) อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรม 4) ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ ซึ่งตัวชี้วัดเหล่านี้ เมื่อนำมาปรับใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้มีส่วนตรงกับปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไม่บรรลุวัตถุประสงค์เท่าที่ควร (Ministry of Education, 2008, p.55) เมื่อพิจารณารายละเอียดข้อมูลของกระทรวงศึกษาธิการดังกล่าวพบว่าแนวทางการแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีนั้น ครูผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนเทคนิคและวิธีการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น เกิดแรงจูงใจ และสนใจในการเรียน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเทคนิคและวิธีการสอนวรรณคดีในหลากหลายรูปแบบ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจ เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง

การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิด สามารถแก้ปัญหาและค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง กระตุ้นความสนใจผู้เรียนด้วยการใช้คำถาม แสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ โดยผู้สอนอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีกระบวนการสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้เรียนด้วยการตั้งประเด็นคำถาม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบสามารถจดจำเนื้อหาที่เรียนได้เป็นอย่างดี และเชื่อมโยงความรู้ที่ได้ศึกษากับความรู้เดิมนำมาสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นแล้วการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ยังเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดเวลาให้โอกาสแก่ผู้เรียนได้ฝึกคิด ฝึกสังเกต ฝึกสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง โดยครูผู้สอนจะใช้คำถามเป็นตัวกระตุ้น ให้นักเรียนได้เกิดการคิดและหาคำตอบด้วยตัวเองและครูยังเป็นผู้กำกับควบคุม ดำเนินการให้คำปรึกษาชี้แนะช่วยเหลือให้กำลังใจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Phonyiam and Prasertsang, 2024)

การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เพียงอย่างเดียวอาจยังไม่เพียงพอให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาได้ จำเป็นต้องมีการนำเทคโนโลยีหรือวิธีการจัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน โดยเฉพาะการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและเกิดความสนใจในการเรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องได้มากขึ้น (Saenuaong and Suebsing, 2024) ผู้วิจัยพิจารณาว่าหากใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เพียงอย่างเดียว อาจยังไม่ตอบโจทย์ผู้เรียน จึงได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อพัฒนาผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่สูงขึ้น (Waenpet, 2017; Khankhet, 2017)

การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาปรับใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E นั้น เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีแก้ไขปัญห (Phaknimnual, 2021) จากการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ด้วยเหตุนี้การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และจดจำ เนื้อหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดียิ่งขึ้น (Boonsouykhwan, 2022)

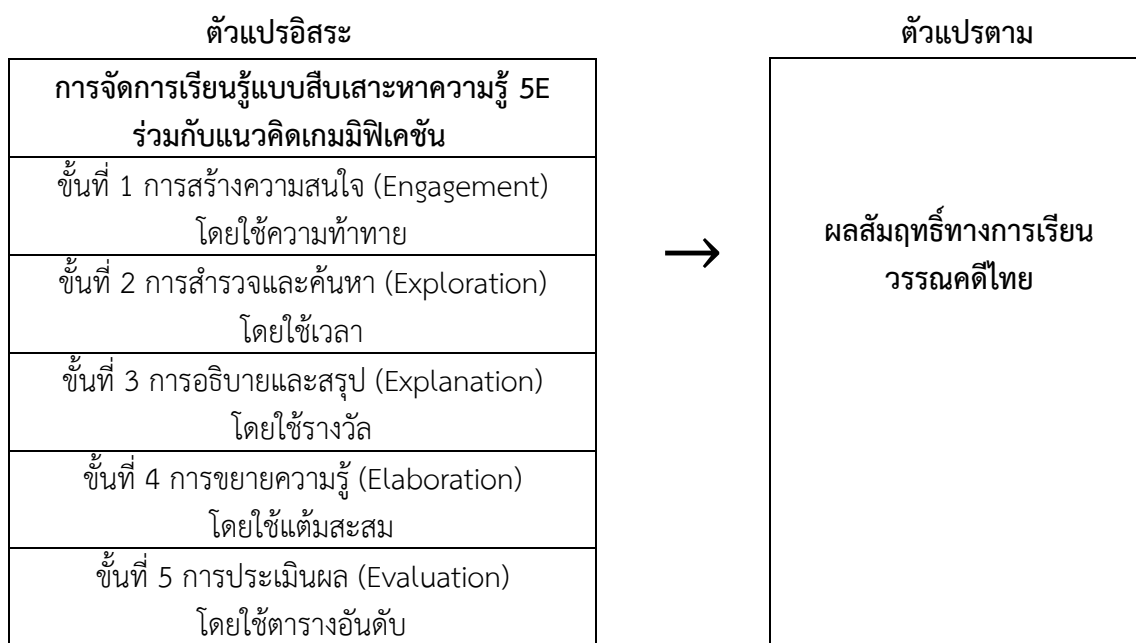
การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E มาใช้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นได้อย่างเห็นได้ชัด จากผลการศึกษาพบว่าการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นกลยุทธ์ทางการศึกษาที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเข้มข้น โดยการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการสืบเสาะ เช่น การทดลองและการสังเกต ส่วนการนำเกมมาประยุกต์ใช้ (Gamification) แสดงให้เห็นถึงศักยภาพที่น่าสนใจในการดึงดูดเด็ก ๆ เข้าสู่บริบทการเรียนรู้ (Zhang et al., 2025) รวมทั้งการศึกษาการประยุกต์ใช้เกม (Gamification) ในการยกระดับผลลัพธ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยการนำองค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน ป้ายสัญลักษณ์ (badges) กระดานจัดอันดับ (leaderboards) และความท้าทาย มาผนวกเข้ากับบริบทที่ไม่ใช่เกม ซึ่งได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในฐานะวิธีการสอนที่สร้างสรรค์และสร้างแรงจูงใจในการศึกษา (Fatah, 2025)

ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เนื่องจากการจัดการเรียน การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้นักเรียนได้แสวงหาคำตอบ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจในการเรียน และสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน ซึ่งถือเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเสริมและพัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

## กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่นำมาใช้มี 5 ขั้นตอนประกอบด้วยขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำเสนอความท้าทายหรือภารกิจที่น่าสนใจซึ่งกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและตั้งคำถามให้นักเรียนได้สำรวจ ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นหา (Exploration) นักเรียนจะได้เวลาเพื่อค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล คล้ายกับการแข่งขันจับเวลาในเกม ขั้นที่ 3 การอธิบายและสรุป (Explanation) เมื่อนักเรียนสามารถอธิบายแนวคิดที่ได้เรียนรู้ได้อย่างชัดเจน ก็จะได้รับรางวัลทันทีเพื่อเป็นกำลังใจและยืนยันความเข้าใจที่ถูกต้อง ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ (Elaboration) เป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องผ่านการสะสมแต้มจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ และขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation) ใช้ตารางอันดับ เพื่อแสดงผลความก้าวหน้าและการมีส่วนร่วมของนักเรียน

## ระเบียบวิธีวิจัย

**ประชากร** เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาตรัง เขต 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 488 คน

**กลุ่มตัวอย่าง** กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดห้วยนาง (วันครู 2501) จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม

**เนื้อหาการวิจัยทดลอง** คือ รายวิชาพื้นฐานภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

**ระยะเวลา** ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

### เครื่องมือที่ใช้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 2 แผน รวม 12 ชั่วโมง ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) 5 ระดับ ซึ่งผลการประเมินพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ได้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) อยู่ที่ 4.76 อยู่ในระดับที่เหมาะสมมากที่สุด และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ 0.42

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี โดยการใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ผลการประเมินตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 ค่าความยากระหว่าง 0.50-0.77 และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ ระหว่าง 0.27-0.45 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบปรนัย โดยใช้สูตร KR-20 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.74

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบนักเรียนก่อนเรียน ใช้แบบทดสอบก่อนเรียนแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

2. ดำเนินการการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้

3. ทดสอบนักเรียนหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งนักเรียนจะต้องผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 ขึ้นไป

**การวิเคราะห์ข้อมูล** เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยนำคะแนนของนักเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent

### ผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่า t-test เท่ากับ 13.48 มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) หลังเรียนเท่ากับ 13.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.20 และมีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ก่อนเรียนเท่ากับ 7.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.55 แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจในการเรียนมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน

จากการศึกษาวิจัย “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)” ผู้วิจัยได้สรุปและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

**ตาราง 1** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยใช้สถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent

| การทดสอบ  | n  | $\bar{X}$ | S.D. | t-test |
|-----------|----|-----------|------|--------|
| ก่อนเรียน | 21 | 7.14      | 1.55 | 13.48* |
| หลังเรียน | 21 | 13.80     | 2.20 |        |

\* หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนวรรณคดีโดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีโดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถใช้จัดการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจในการเรียนมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิด สามารถแก้ปัญหาและค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง กระตุ้นความสนใจผู้เรียนด้วยการใช้คำถาม แสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และการจัดการเรียนรู้สามารถสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนในการเรียนรู้ได้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

จากการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีโดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เป็นประสบการณ์แก่ผู้เรียน ฝึกแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และฝึกการคิดอย่างมีกระบวนการ ตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นระบบ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนและชีวิตประจำวันได้ โดยสามารถวิเคราะห์ผลจากการเรียนรู้แต่ละขั้นของผู้เรียนได้ดังนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัย และตั้งประเด็นคำถาม ตลอดจนได้มีการสืบค้นแสวงหาข้อมูล จากประเด็นที่จะศึกษา ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นหา (Exploration) ผู้เรียนได้สืบค้นข้อมูลจากประเด็นที่จะศึกษา ด้วยทักษะและวิธีการต่าง ๆ อย่างมีกระบวนการ ขั้นที่ 3 การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้อธิบาย สรุปและอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ (Elaboration) ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ที่ได้ศึกษากับความรู้เดิม จากกิจกรรมที่ครูผู้สอนเป็นผู้จัด ทำให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น และขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation) ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ทราบว่าผู้เรียนได้ความรู้อะไรบ้าง น้อยเพียงใด และมีการสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ ทำให้ครูผู้สอนทราบถึงข้อบกพร่องในการจัดการเรียนรู้ และนำไปพัฒนาในครั้งต่อไป ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้สืบเสาะหาความรู้ 5E เน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ และมีทักษะการคิดที่ดี ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการเรียนวรรณคดีมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับ Khankhet (2017) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดเวลาให้โอกาสแก่ผู้เรียนได้ฝึกคิด ฝึกสังเกต ฝึกสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง โดยครูผู้สอนจะใช้คำถามเป็นตัวกระตุ้น ทำให้นักเรียนได้เกิดการคิด และหาคำตอบด้วยตัวเองและครูยังเป็นผู้กำกับควบคุม ดำเนินการให้คำปรึกษาชี้แนะช่วยเหลือให้กำลังใจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

นอกจากนี้การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E เป็นแนวคิดที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำกลไกหรือองค์ประกอบของเกมมาปรับใช้ และออกแบบเป็นกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้และแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ สนุกกับกิจกรรม ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสนุกสนาน ผู้เรียนไม่ตึงเครียดกับเนื้อหา ส่งผลให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้อย่างยิ่งขึ้นและบรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ โดยในการบวนการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาปรับใช้ ดังนี้ 1. ตารางอันดับ (Leaderboard) เป็นการจัดอันดับจากคะแนนสะสมในช่วงเวลาหนึ่ง เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันขึ้น 2. เวลา (Time) คือการบริหารเวลาในการทำกิจกรรม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความสำเร็จ 3. ความท้าทาย (Challenges) คือสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นมีความต้องการที่จะติดตามเกมต่อไป เช่น อุปสรรค ระดับ เวลา เป็นต้น เมื่อเอาชนะความท้าทายจะเกิดความภาคภูมิใจและต้องการพัฒนาตนเองให้มีความสามารถสูงขึ้นไปเรื่อย ๆ 4. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งเสริมสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่น จะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จในการแข่งขัน และ 5. แต้มสะสม (Points) คือการบ่งบอกถึงความสำเร็จจากการร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นแนวคิดที่สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน และผู้เรียนให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในกิจกรรม ทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนาน น่าสนใจยิ่งขึ้นได้มากขึ้น ช่วยให้ผู้สอนจัดการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลายและบรรลุสัมฤทธิ์ผลได้มากขึ้น สอดคล้องกับ Sritakaew (2021) ที่กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ที่จัดสภาพแวดล้อมให้เหมือนเกม เรียนรู้และเล่นไปในเวลาเดียวกัน ผู้เรียนจึงรู้สึกสนุกและเพลิดเพลิน มีความต้องการติดตามการทำกิจกรรมต่อไป การได้รับรางวัลและการถูกท้าทาย ยังเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดและทักษะ เพื่อเอาชนะความท้าทายให้ตนเองไปสู่ระดับที่สูงขึ้นและได้รับรางวัล ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ตลอดจนสามารถพัฒนาตนเองให้มีความสามารถสูงมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Jannalao (2022) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณีตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา หลังเรียน ( $\bar{X} = 15.92$ ) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 8.50$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและสอดคล้องกับ Waenpet (2017) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด ( $\text{Mean} = 22.46, \text{S.D.} = 2.60$ ) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\text{Mean} = 15.50, \text{S.D.} = 3.97$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผลการศึกษาของ Boonsouykhwan (2022) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อน การจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ รวมทั้งมีความสอดคล้องกับการศึกษาของ Naemsai et al. (2024) ที่พบว่าการใช้แนวคิดเกี่ยวกับเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถช่วยเพิ่มเติมทักษะการคิดเชิงเหตุผลและการวิเคราะห์ปัญหา ทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น

จากผลการวิจัยและการอภิปรายผลดังกล่าว เป็นเหตุผลสำคัญที่สนับสนุนว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียน

## ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้จากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพ กระตุ้นผู้เรียนให้สนใจในการเรียนมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน

1.2 วรรณคดีที่นำมาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ควรเป็นวรรณคดีที่มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีรูปแบบเนื้อหาที่น่าสนใจ และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้เกิดคำถามกระตุ้นความคิด เพื่อสืบค้นข้อมูลความรู้ด้วยตนเอง

1.3 ครูผู้สอนควรศึกษาข้อมูลและขั้นตอนของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างละเอียด ทำความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนระหว่างการจัดการเรียนรู้ และสามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างราบรื่น

1.4 การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการทำกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม ควรละผู้เรียน เก่ง กลาง และอ่อน กลุ่มละเท่า ๆ กัน เพื่อประสิทธิภาพในการทำกิจกรรมที่ดียิ่งขึ้น

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับเนื้อหาอื่น ๆ หรือกลุ่มสาระอื่น ๆ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบ 5E และเกมมิฟิเคชันมีความยืดหยุ่น สามารถแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ที่คล้ายคลึงกันได้

2.2 ควรมีการศึกษาการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาทักษะอื่น ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เนื่องจากทักษะเหล่านี้เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ช่วยกระตุ้นการตั้งคำถามและการใช้เหตุผล

2.3 ควรมีการศึกษาการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในระดับชั้นอื่น ๆ เนื่องจากเป้าหมายการเรียนรู้ในแต่ละระดับชั้นมีความแตกต่างกัน

## องค์ความรู้ใหม่หรือข้อค้นพบใหม่

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยน่าจะแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E (Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate) ซึ่งเป็นรูปแบบที่เน้นการสร้างความรู้ความเข้าใจ การสำรวจ การอธิบาย การขยายความ และการประเมินผล ควบคู่ไปกับการประยุกต์ใช้หลักการของเกม เช่น การให้คะแนน รางวัล การแข่งขัน และความท้าทาย เป็นต้น ในการเรียนการสอนวรรณคดี ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้มากขึ้น เข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

2. ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันในบริบทการเรียนรู้ แม้ว่าเกมมิฟิเคชันจะเป็นที่รู้จักในวงกว้าง แต่งานวิจัยนี้ได้ยืนยันประสิทธิภาพในบริบทเฉพาะของการเรียนวรรณคดีและแสดงให้เห็นถึงกลไกที่เกมมิฟิเคชันช่วยเสริมความสนใจในการเรียนรู้

## References

- Baeseiw, K., & Angkhasanyalak, Y. (2023). Technique In Thai Literature Teaching By Active Learning Activity: From Practical To Thinking Development. *Journal of Education, Silpakom University*, 21(1), 60–72. Retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/suedujournal/article/view/260484> (in Thai)
- Boonsouykhwan, S., & Kongwijit, P. (2022). The development of Thai literature learning achievement and the happiness learning of matthayomsuksa 3 students by using gamification approach with giving feedback. *Journal of MBU education*, 10(2), 281–291. retrieved from <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/edj/article/view/261276> (in Thai)
- Fatah, P. F. A. (2025). The effectiveness of gamification in enhancing English language learning outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 5(2), 304–320. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v5i2.5238>
- Jannalao, P. (2022). *The development of literature learning achieved by using the book titled Pra Aphimanee Nee Nang Phee Seau in Pra Aphimanee through inquiry - based learning and educational games for secondary 3 students* (Master's thesis). Phitsanulok: Naresuan University. Retrieved from <https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/handle/123456789/5536> (in Thai)
- Khankhet, W. (2017). *Learning management by using the inquiry method (5e) with the Heller and heller logical physics problem solving strategy to Develop learning achievement and the ability of physics problem Solving of tenth grade students* (Master's thesis). Chonburi: Burapha University. <https://buuir.buu.ac.th/xmlui/handle/1234567890/6918> (in Thai)
- Ministry of Education. (2008). *Core indicators and learning contents of the Thai language learning group*. Bangkok: The Agricultural Co-operative Federation of Thailand. (in Thai)
- Naemsai, K., Songupakan, T., Rattanaphant, T., & Chotikiphiwat, S. (2024). Developing A Series of Unplugged Game Activities Lessons to Enhance Reasoning Skills Logical in Solving Problems For Grade 5 Students Huasai (Reunprachaban) School. *Education Journal of Nakhon Si Thammarat Rajabhat University*, 3(2), e0929. retrieved from <https://so16.tci-thaijo.org/index.php/EJ-NSTRU/article/view/929> (in Thai)
- Phaknimnual, D. (2021). *Development of a learning management model using Gamification Technique on Sufficiency Economy to Enhance Problem Solving Skills for Primary 5 Students* (Master's thesis). Chanthaburi: Rambhai Barni Rajabhat University. retrieved from <https://etheses.rbru.ac.th/showthesis.php?theid=423&group=19> (in Thai)
- Phonyiam, P., & Prasertsang, P. (2024). Guidelines For Learning Management The 5E Of Inquiry-Based Learning Combined With High Level Questions Technique. *Kalasin University Journal of Humanities Social Sciences and Innovation*, 3(1), 68–85. <https://doi.org/10.14456/hsi.2024.6> (in Thai)
- Saenuaong, T., & Suebsing, S. (2024). The Results of the Learning Management on the Topic of Substances Around Us Using the Inquiry-Based Teaching Method (5Es). *Education Journal of Nakhon Si Thammarat Rajabhat University*, 3(2), e0922. retrieved from <https://so16.tci-thaijo.org/index.php/EJ-NSTRU/article/view/922> (in Thai)

- Sritakaew, P. (2021). *Effects of the Learning Cell Based on Gamification Concept toward Mathematic Achievement and Problem Posing Ability for Matthayomsuksa Five Students* (Master's thesis). Faculty of Education, Srinakharinwirot University. retrieved from <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/1887> (in Thai)
- Srithep, W., & Shoosit, P. (2025). Nurturing Proficient Young Readers: The Four-Legged Chair Approach to Holistic Reading Development. *Education Journal of Nakhon Si Thammarat Rajabhat University*, 4(1), e1133. retrieved from <https://so16.tci-thaijo.org/index.php/EJ-NSTRU/article/view/1133> (in Thai)
- Waenpet, P. (2017). *The development of thai literature achievement for matthayomsuksa 3 students by using inquiry approach and mind-mapping technique* (Master's thesis). Nakhon Pathom: Silpakorn University. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/1473> (in Thai)
- Zhang, F., Brynildsrud, H., Papavlasopoulou, S., Sharma, K., & Giannakos, M. (2025). Where inquiry-based science learning meets gamification: a design case of Experiverse. *Behaviour & Information Technology*, 44(5), 1099–1121. <https://doi.org/10.1080/0144929x.2024.2433058>

ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะด้านในที่มีต่อทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้  
สำหรับเด็กปฐมวัย รายวิชาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย  
ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

Effective of Learning Management with the Inner Art Process on the  
Learning Experiences Skills for Early Childhood Course on Experiences  
Learning Management for Early Childhood of Students of Program in  
Early Childhood Education

Received: July 19, 2025

Revised: September 5, 2025

Accepted: September 15, 2025

สุพรรณิการ์ ศรีสุวรรณ

Supunnika Srisuwan

สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ตำบลท่าजू อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280  
Early Childhood Education, Faculty Of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University, Tha Ngio, Mueang, Nakhon Si Thammarat, 80280

Corresponding Author, E-mail: supunnika\_sri@nstru.ac.th

#### บทคัดย่อ

ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะด้านในที่มีต่อทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย รายวิชาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่จัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะด้านในกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา ชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 1073309 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 กลุ่มเรียน จำนวน 55 คน เครื่องมือการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 10 แผน และแบบประเมินทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของนักศึกษา มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.87 เก็บข้อมูลโดยจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการศิลปะด้านใน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า หลังจากจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการศิลปะด้านใน นักศึกษามีทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทุกด้านอยู่ในระดับดีมาก ด้านที่สูงที่สุดคือ ด้านการจัดกิจกรรม ( $\mu = 1.87$ ,  $\sigma = 0.85$ ) รองลงมาคือ ด้านสื่อ-วัสดุอุปกรณ์ ( $\mu = 1.85$ ,  $\sigma = 0.26$ )

**คำสำคัญ :** กระบวนการศิลปะด้านใน ทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และเด็กปฐมวัย

## Abstract

The Effects of Inner Art-Based Learning Processes on the Skills of Experiences Learning for Early Childhood. Course on Experiences Learning Management for Early Childhood of students of Program in Early Childhood Education: A Quasi-Experimental Study. The research aims to examine the skills in designing learning experiences of Early Childhood Education students at Nakhon Si Thammarat Rajabhat University who engage in learning through inner art-based processes. The target group consists of 55 third-year students enrolled in the course 1073309: Experiences Learning Management for Early Childhood during the second semester of the academic year 2023, divided into two classes. The research tools are 10 lesson plans for the course and an assessment form for evaluating the students' skills in organizing early childhood learning experiences, which has a consistency index of 0.87. Data were collected by conducting teaching with an internal artistic process and analyzed using mean and standard deviation.

The research findings indicate that after implementing the internal artistic process in teaching, students' skills in organizing learning experiences were rated as very good overall. The highest skill was in activity organization ( $\mu = 1.87$ ,  $\sigma = 0.85$ ), followed by media and materials ( $\mu = 1.85$ ,  $\sigma = 0.26$ ).

**Keywords :** Inner Art Process, Learning Experiences Skills and Early Childhood

## บทนำ

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย (หลักสูตร 4 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562) กำหนดให้นักศึกษาชั้นปีที่ 3 เรียนรายวิชา 1073309 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย (Experiences Learning Management for Early Childhood) จำนวน 3 หน่วยกิต ซึ่งมีวัตถุประสงค์สำคัญคือ เพื่อให้นักศึกษามีเจตคติที่ดี และออกแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดของนวัตกรรมการศึกษาปฐมวัยและหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงที่สอดคล้องกับบริบทของสังคม ชุมชนและท้องถิ่น สามารถผลิตสื่อการสอน และปฏิบัติตามขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสม และประเมินผลและสรุปความจากผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ครบ 6 กิจกรรมหลัก ทั้งนี้ผู้สอนได้ระบุงบกลยุทธ์การสอนในรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) โดเน้นการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะด้านในที่ช่วยนำพาให้ผู้เรียนเข้าสู่ภาวะของการรู้เนื้อรู้ตัวและทำปัจจุบันขณะได้ดี ในหลากหลายมิติผ่านประสบการณ์การค้นพบของแต่ละบุคคล (Kongsuwan and Pruekpunkajee, 2022) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Yaemsunthorn (2021) ที่ได้กล่าวว่า การแสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านท่าทางจะช่วยพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองอันจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะที่จำเป็นด้านต่าง ๆ ได้สูงมากขึ้น เช่น ความสามารถในการสื่อสาร การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกอย่างสร้างสรรค์ เป็นต้น

ปัจจุบันรูปแบบการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นการพัฒนาวัตถุนอกและเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาทางด้านวิชาการ (Hard skills) โดยหลงลืมการพัฒนาจิตวิญญาณภายใน (Thai Health Office, 2018) ทำให้นักศึกษาไม่เท่าทันความคิดความรู้สึกของตนเอง ขาดความมั่นใจในการนำเสนองานที่ตรงตามความต้องการของตนเอง ขาดการประสานศิลปะความงดงามจากธรรมชาติรอบตัว มีสภาวะความมั่นคงทางอารมณ์ที่ควรได้รับการพัฒนาและกลมเกลียวเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การปฏิบัติหน้าที่ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยอันเป็นช่วงวัยของการสร้างรากฐานสำคัญของชีวิตมนุษย์ (Pruekpunkajee, 2024) ทั้งหมดนี้คือการสะท้อนผลจากการเรียนรู้

ในรายวิชาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 เนื่องจากการพัฒนาครูปฐมวัยมีผลต่อการพัฒนาเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นอนาคตของชาติ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการพัฒนากระบวนการจัดการประสบการณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย สอดคล้องตามข้อค้นพบของกรมอนามัยที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการเด็กปฐมวัยไทย ครั้งที่ 6 พ.ศ. 2560 พบว่า สถานการณ์พัฒนาการสมวัยเด็กปฐมวัยยังคงที่และมีแนวโน้มลดลง พัฒนาการสมวัยเด็กปฐมวัยไทยมีอัตราต่ำกว่าสถิติองค์การอนามัยโลก ที่พบร้อยละ 80-85 ของเด็กปฐมวัยทั่วโลก และไม่บรรลุค่าเป้าหมายตามแผนบูรณาการพัฒนาศักยภาพคนตามช่วงวัย ที่กำหนดไว้ร้อยละ 85 สภาพปัญหาในการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ทั้งนี้ข้อค้นพบที่ปัจจัยคัดสรรที่ควรพัฒนาอย่างเร่งด่วน คือ ระบบสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย (Department of Health, 2018)

จัดประสบการณ์ให้เด็กได้รับการพัฒนาโดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็ก เน้นเด็กเป็นสำคัญ ตอบสนองความต้องการความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล และบริบทของสังคม ที่เด็กอาศัยอยู่ ประเด็นสำคัญ คือการพัฒนาอารมณ์ จิตใจ และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม เป็นการปลูกฝังให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และผู้อื่น มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออกมีวินัย รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ประหยัด เมตตา กรุณา เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน มีมารยาท และปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยและศาสนาที่นับถือ จุดเน้นของกิจกรรมเสริมประสบการณ์ส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดใหม่ ๆ จากสิ่งที่เรียนรู้ หรือลงมือปฏิบัติจริง (Education Council Office, 2022) สอดคล้องกับ Supawan and Jarunchawanapet (2025) ที่ได้ให้ความสำคัญกับการบ่มเพาะความงาม เพื่อให้หัวใจเรายกระดับไปในสิ่งที่ดีกว่า 'การมองเห็นความงามอยู่ในท่ามกลางความงาม ช่วยให้เรามีความรู้สึกที่ดีกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เพราะฉะนั้นน่าจะอาศัยความงามเข้ามาอยู่ในการเลี้ยงดูเด็ก เราต้องหาทางที่จะพัฒนา เครื่องรับสัมผัสในผู้คนที่เลี้ยงดูเด็ก ทำอย่างไรเขาถึงจะรับสัมผัสเอาความงามภายนอกเข้าสู่ภายในได้ และสะท้อนความงามภายในของเขาออกสู่ภายนอกได้ ถ้าทำอย่างนั้นได้ การเลี้ยงดูเด็กจะเป็นการอนุบาลที่สวยงามมาก เป็นคำกล่าวของนักวิชาการและคุณครูผู้สอนระดับปฐมวัยผู้มุ่งเน้นการพัฒนาความงามงดงามภายในจิตใจ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาจิตวิญญาณของมนุษย์อย่างแท้จริง สอดคล้องกับ Jarunchawanapet et al. (2024) ที่ได้กล่าวว่า ครูผู้สอนเด็กเปรียบเสมือนจิตรกร และ "จิตรกรต้องพัฒนาใจของตัวเองก่อน" เพื่อที่จะส่งพลังที่ดีออกมาในรูป แล้วมาสู่ผู้คนที่มาชมภาพผลงาน

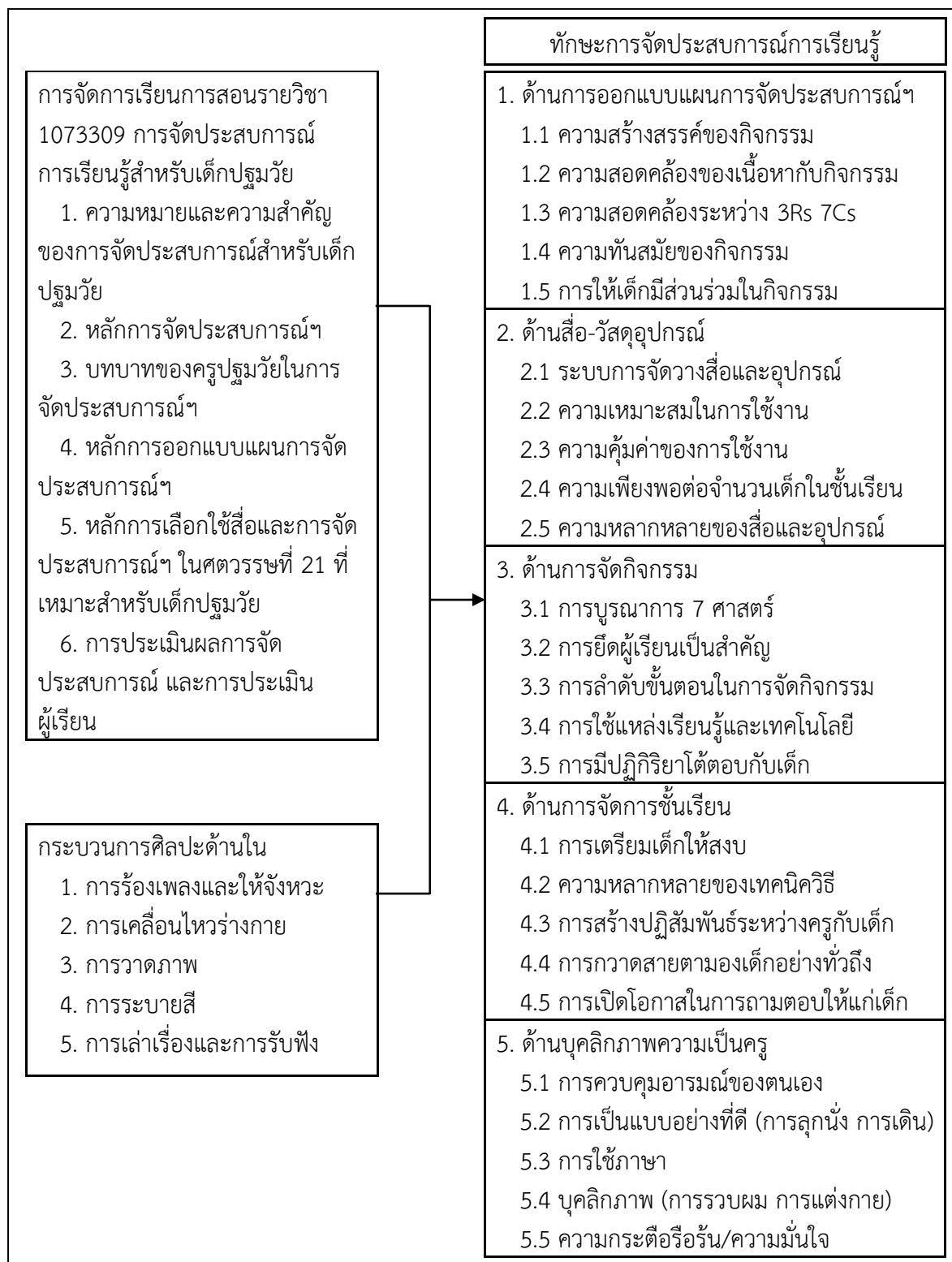
กระบวนการศิลปะด้านใน (Inner Art) เป็นการผสมผสานศิลปะหลากหลายรูปแบบ เช่น การจัดดอกไม้ การวาดภาพระบายสีน้ำ การร้องเพลง การเคลื่อนไหวร่างกาย การเข้าใจมุมมองของแสงและเงา โดยคำนึงถึงมิติที่สอดคล้องกันกับธรรมชาติ ซึ่งจะช่วยพัฒนาสภาวะทางใจของผู้ที่เข้าร่วมกระบวนการคล้ายการเฝ้ามอง การเปลี่ยนแปลงของเด็กด้วยความเข้าใจ จึงเปรียบว่าหากครูผู้ดูแลเด็กเข้าใจความเปลี่ยนแปลงและแตกต่างของสิ่งแวดล้อม เท่าทันอารมณ์และความคิดของตนเอง จะเป็นหนทางนำไปสู่การเข้าใจผู้เรียน โดยเฉพาะผู้เรียนในช่วงปฐมวัย และสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างอย่างหลากหลาย และประยุกต์ใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น (Pruekpunkajee, 2019)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาทักษะการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่จัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะด้านใน ประกอบด้วย 1) การร้องเพลงและให้จังหวะ 2) การเคลื่อนไหวร่างกาย 3) การวาดภาพ 4) การระบายสี และ 5) การเล่าเรื่องและการรับฟัง เพื่อบ่มเพาะความงามงดงามในจิตใจและกระบวนการออกแบบการจัดการประสบการณ์ของนักศึกษา โดยระบุประเด็นการศึกษาในครั้งนี้ 5 ประเด็นหลัก ประกอบด้วย 1) ด้านการออกแบบแผนการจัดการประสบการณ์ฯ 2) ด้านสื่อ-วัสดุอุปกรณ์ 3) ด้านการจัดกิจกรรม 4) ด้านการจัดการชั้นเรียน และ 5) ด้านบุคลิกภาพความเป็นครูเป็นอย่างไร ผลการวิจัยนำไปใช้ปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะด้านใน

### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## ระเบียบวิธีวิจัย

**กลุ่มเป้าหมาย** นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 1073309 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 กลุ่มเรียน จำนวน 55 คน

### ตัวแปรการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะด้านใน
2. ตัวแปรตาม ทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

**เนื้อหาการวิจัย** รายวิชา 1073309 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย 5 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) ด้านการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ฯ 2) ด้านสื่อ – วัสดุอุปกรณ์ 3) ด้านการจัดกิจกรรม 4) ด้านการจัดการชั้นเรียน และ 5) ด้านบุคลิกภาพความเป็นครู

**ระยะเวลา** ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 10 คาบเรียน

### เครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้กระบวนการศิลปะด้านใน จำนวน 10 แผน สอดคล้องตาม การพัฒนาเด็กปฐมวัยที่ระบุในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย (Ministry of Education, 2018; Thai Health Office, 2018)

2. แบบประเมินทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของนักศึกษาที่ได้สังเคราะห์จากหลักการประเมินการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย (Thai Health Office, 2018; Sukhothai Thammarat Open University, 2019) ประกอบด้วย 5 ประเด็นหลัก ได้แก่

2.1 ด้านการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ฯ ประกอบด้วย 1.1) ความสร้างสรรค์ของกิจกรรม 1.2) ความสอดคล้องของเนื้อหาต่อกิจกรรม 1.3) ความสอดคล้องระหว่าง 3Rs 7Cs 1.4) ความทันสมัยของกิจกรรม และ 1.5) การให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรม

2.2 ด้านสื่อ-วัสดุอุปกรณ์ ประกอบด้วย 2.1) ระบบการจัดวางสื่อและอุปกรณ์ 2.2) ความเหมาะสมในการใช้งาน 2.3) ความคุ้มค่าของการใช้งาน 2.4) ความเพียงพอต่อจำนวนเด็กในชั้นเรียน และ 2.5) ความหลากหลายของสื่อและอุปกรณ์

2.3 ด้านการจัดกิจกรรม ประกอบด้วย 3.1) การบูรณาการ 7 ศาสตร์ 3.2) การยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ 3.3) การลำดับขั้นตอนในการจัดกิจกรรม 3.4) การใช้แหล่งเรียนรู้และเทคโนโลยี และ 3.5) การมีปฏิริยาโต้ตอบกับเด็ก

2.4 ด้านการจัดการชั้นเรียน ประกอบด้วย 4.1) การเตรียมเด็กให้สงบ 4.2) ความหลากหลายของเทคนิควิธี 4.3) การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็ก 4.4) การกวาดสายตามองเด็กอย่างทั่วถึง และ 4.5) การเปิดโอกาสในการถามตอบให้แก่เด็ก

2.5 ด้านบุคลิกภาพความเป็นครู ประกอบด้วย 5.1) การควบคุมอารมณ์ของตนเอง 5.2) การเป็นแบบอย่างที่ดี 5.3) การใช้ภาษา 5.4) บุคลิกภาพ และ 5.5) ความกระตือรือร้น/ความมั่นใจ

**การสร้างและการทดสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย**

1. ทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ฯ
2. ดำเนินการตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน อยู่ในระดับ 0.85
3. ปรับแก้ประเด็นข้อคำถามของเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิและนำไปทดลองใช้จริง
4. ปรับลำดับขั้นตอนให้มีความละเอียดมากยิ่งขึ้น ก่อนนำไปใช้จริง

### การสร้างและการทดสอบคุณภาพของแบบประเมินทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของนักศึกษา

1. ผู้วิจัยทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และออกแบบแบบประเมินฯ
2. ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน อยู่ในระดับ 0.88
3. ปรับแก้ประเด็นข้อคำถามของเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิและนำไปทดลองใช้จริง
4. ทดลองใช้แบบประเมินทักษะการจัดประสบการณ์ฯ พบว่า สามารถประเมินพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน

จึงไม่มีการปรับแก้หลังทดลองใช้

#### การเก็บข้อมูล

1. จัดการเรียนการสอนถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยผ่านกระบวนการศิลปะด้านในตามกระบวนการที่กำหนดใน มคอ.3
2. นักศึกษาออกแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 2 กิจกรรม และนำเสนอต่ออาจารย์ผู้สอนนอกเวลาเรียนเป็นรายบุคคล
3. นักศึกษาออกแบบสื่อการเรียนรู้ และนำเสนอในชั้นเรียนก่อนดำเนินการผลิตสื่อ
4. นักศึกษาสาธิตการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 2 กิจกรรม
5. ผู้สอนประเมินผลทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้ แบบประเมินทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของนักศึกษา

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. คำนวณค่าเฉลี่ยของคะแนน ( $\mu$ ) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ ) จากการประเมินผลทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
2. ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายจากการประเมินผลทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้

|             |         |              |
|-------------|---------|--------------|
| 1.51 – 2.00 | หมายถึง | ระดับดีมาก   |
| 1.01 – 1.50 | หมายถึง | ระดับปานกลาง |
| 0.50 – 1.00 | หมายถึง | ระดับน้อย    |

## ผลการวิจัย

การดำเนินงานวิจัยเพื่อศึกษาทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่จัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะในด้านใด สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

**ตาราง 1** ภาพรวมของทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่จัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะ ด้านใด

| รายการ                               | ค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) | ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ ) | แปลผล |
|--------------------------------------|---------------------|----------------------------------|-------|
| 1. ด้านการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ฯ | 1.79                | 0.30                             | ดีมาก |
| 2. ด้านสื่อ-วัสดุอุปกรณ์             | 1.85                | 0.26                             | ดีมาก |
| 3. ด้านการจัดกิจกรรม                 | 1.87                | 0.85                             | ดีมาก |
| 4. ด้านการจัดการชั้นเรียน            | 1.82                | 0.28                             | ดีมาก |
| 5. ด้านบุคลิกภาพความเป็นครู          | 1.84                | 0.26                             | ดีมาก |
| รวม                                  | 1.84                | 0.45                             | ดีมาก |

หลังจากจัดการเรียนการสอนในรายวิชา 1073309 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 นักศึกษาทั้ง 2 กลุ่มเรียน จำนวน 55 คน มีทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทุกด้านอยู่ในระดับดีมาก ด้านที่สูงที่สุด คือ ด้านการจัดกิจกรรม ( $\mu = 1.87$ ,  $\sigma = 0.85$ ) รองลงมา คือ ด้านสื่อ-วัสดุอุปกรณ์ ( $\mu = 1.85$ ,  $\sigma = 0.26$ )

**ตาราง 2** ทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาด้านการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ฯ

| รายการ                               | ค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) | ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ ) | แปลผล |
|--------------------------------------|---------------------|----------------------------------|-------|
| 1.1 ความสร้างสรรค์ของกิจกรรม         | 1.84                | 0.25                             | ดีมาก |
| 1.2 ความสอดคล้องของเนื้อหากับกิจกรรม | 1.86                | 0.28                             | ดีมาก |
| 1.3 ความสอดคล้องระหว่าง 3Rs 7Cs      | 1.65                | 0.27                             | ดีมาก |
| 1.4 ความทันสมัยของกิจกรรม            | 1.73                | 0.30                             | ดีมาก |
| 1.5 การให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรม    | 1.88                | 0.34                             | ดีมาก |
| รวม                                  | 1.79                | 0.30                             | ดีมาก |

หลังจากจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะในด้านใด พบว่า นักศึกษามีทักษะด้านการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ฯ ทุกประเด็นอยู่ในระดับดีมาก ( $\mu = 1.79$ ,  $\sigma = 0.30$ ) ประเด็นที่สูงที่สุด คือ การให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรม ( $\mu = 1.88$ ,  $\sigma = 0.34$ ) รองลงมา คือ ความสอดคล้องของเนื้อหากับกิจกรรม ( $\mu = 1.86$ ,  $\sigma = 0.28$ )

ตาราง 3 ทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาด้านสื่อ-วัสดุอุปกรณ์

| รายการ                                 | ค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) | ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ ) | แปลผล |
|----------------------------------------|---------------------|----------------------------------|-------|
| 2.1 ระบบการจัดวางสื่อและอุปกรณ์        | 1.87                | 0.24                             | ดีมาก |
| 2.2 ความเหมาะสมในการใช้งาน             | 1.90                | 0.20                             | ดีมาก |
| 2.3 ความคุ้มค่าของการใช้งาน            | 1.82                | 0.26                             | ดีมาก |
| 2.4 ความเพียงพอต่อจำนวนเด็กในชั้นเรียน | 1.86                | 0.28                             | ดีมาก |
| 2.5 ความหลากหลายของสื่อและอุปกรณ์      | 1.81                | 0.31                             | ดีมาก |
| รวม                                    | 1.85                | 0.26                             | ดีมาก |

นักศึกษามีทักษะด้านสื่อ-วัสดุอุปกรณ์ ทุกประเด็นอยู่ในระดับดีมาก ( $\mu = 1.85$ ,  $\sigma = 0.26$ ) ประเด็นที่สูงที่สุด คือ ความเหมาะสมในการใช้งาน ( $\mu = 1.90$ ,  $\sigma = 0.20$ ) รองลงมา คือ ระบบการจัดวางสื่อและอุปกรณ์ ( $\mu = 1.87$ ,  $\sigma = 0.24$ )

ตาราง 4 ทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาด้านการจัดกิจกรรม

| รายการ                              | ค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) | ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ ) | แปลผล |
|-------------------------------------|---------------------|----------------------------------|-------|
| 3.1 การบูรณาการ 7 ศาสตร์            | 1.70                | 0.37                             | ดีมาก |
| 3.2 การยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ         | 1.93                | 0.18                             | ดีมาก |
| 3.3 การลำดับขั้นตอนในการจัดกิจกรรม  | 1.86                | 0.25                             | ดีมาก |
| 3.4 การใช้แหล่งเรียนรู้และเทคโนโลยี | 1.92                | 1.83                             | ดีมาก |
| 3.5 การมีปฏิริยาโต้ตอบกับเด็ก       | 1.94                | 0.16                             | ดีมาก |
| รวม                                 | 1.87                | 0.85                             | ดีมาก |

นักศึกษามีทักษะด้านการจัดกิจกรรมทุกประเด็นอยู่ในระดับดีมาก ( $\mu = 1.87$ ,  $\sigma = 0.85$ ) ประเด็นที่สูงที่สุด คือ การมีปฏิริยาโต้ตอบกับเด็ก ( $\mu = 1.94$ ,  $\sigma = 0.16$ ) รองลงมา คือ การยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ( $\mu = 1.93$ ,  $\sigma = 0.18$ )

ตาราง 5 ทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาด้านการจัดการชั้นเรียน

| รายการ                                   | ค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) | ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ ) | แปลผล |
|------------------------------------------|---------------------|----------------------------------|-------|
| 4.1 การเตรียมเด็กให้สงบ                  | 1.71                | 0.34                             | ดีมาก |
| 4.2 ความหลากหลายของเทคนิควิธี            | 1.78                | 0.27                             | ดีมาก |
| 4.3 การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็ก | 1.94                | 0.16                             | ดีมาก |
| 4.4 การกวาดสายตามองเด็กอย่างทั่วถึง      | 1.80                | 0.28                             | ดีมาก |
| 4.5 การเปิดโอกาสในการถามตอบให้แก่เด็ก    | 1.89                | 0.23                             | ดีมาก |
| รวม                                      | 1.82                | 0.28                             | ดีมาก |

นักศึกษามีทักษะด้านการจัดการชั้นเรียนทุกประเด็นอยู่ในระดับดีมาก ( $\mu = 1.82$ ,  $\sigma = 0.28$ ) ประเด็นที่สูงที่สุด คือ การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็ก ( $\mu = 1.94$ ,  $\sigma = 0.16$ ) รองลงมา คือ การเปิดโอกาสในการถามตอบให้แก่เด็ก ( $\mu = 1.89$ ,  $\sigma = 0.23$ )

ตาราง 6 ทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาด้านบุคลิกภาพความเป็นครู

| รายการ                                      | ค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) | ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ ) | แปลผล |
|---------------------------------------------|---------------------|----------------------------------|-------|
| 5.1 การควบคุมอารมณ์ของตนเอง                 | 1.85                | 0.23                             | ดีมาก |
| 5.2 การเป็นแบบอย่างที่ดี (การลุก นั่ง เดิน) | 1.94                | 0.17                             | ดีมาก |
| 5.3 การใช้ภาษา                              | 1.79                | 0.28                             | ดีมาก |
| 5.4 บุคลิกภาพ (การรวบผม การแต่งกาย)         | 1.93                | 0.18                             | ดีมาก |
| 5.5 ความกระตือรือร้น/ความมั่นใจ             | 1.72                | 0.33                             | ดีมาก |
| รวม                                         | 1.84                | 0.26                             | ดีมาก |

นักศึกษามีทักษะด้านบุคลิกภาพความเป็นครูทุกประเด็นอยู่ในระดับดีมาก ( $\mu = 1.84$ ,  $\sigma = 0.26$ ) ประเด็นที่สูงที่สุด คือ การเป็นแบบอย่างที่ดี (การลุกนั่ง การเดิน) ( $\mu = 1.94$ ,  $\sigma = 0.17$ ) รองลงมา คือ บุคลิกภาพ (การรวบผม การแต่งกาย) ( $\mu = 1.93$ ,  $\sigma = 0.18$ )

### อภิปรายผลการวิจัย

1. นักศึกษามีทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยหลังจากผ่านการเรียนการสอนในรายวิชาด้วยกระบวนการศิลปะด้านในทุกด้านอยู่ในระดับดีมาก เนื่องจากศิลปะด้านในเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์จากภายใน ทำให้ค้นพบความสามารถของตนเองและยินดีแก้ไขผลงานของตนเองจากข้อค้นพบที่เกิดขึ้นระหว่างกิจกรรม สอดคล้องกับ (Jarunchawanapet et al., 2024) ที่ได้กล่าวว่า ศิลปะด้านในทำให้ผู้ใหญ่ได้สัมผัสถึงความปิติ ดีใจ สงบ พอใจ ไม่พอใจ การเห็นจิตใจตนเองขณะทำงาน ไม่จำกัดแค่ต้องสวยงามเสมอไป อาจเป็นความไม่พอใจ ความเร่รุม เป้าหมายของศิลปะด้านในคือการที่ตัวเราอยู่กับงานในทุกรายละเอียด ศิลปะด้านในไม่ใช่วิชาที่ใช้สอนเด็ก แต่มีหน้าที่เชื่อมกลับไปหาจิตใจของตนเอง สามารถบอกได้ว่าเขาพอใจกับงานแล้ว นั่นคือเขาเห็นจิตใจตนเองขณะทำงาน

2. การจัดกระบวนการศิลปะด้านในและมีการบูรณาการองค์ความรู้สำคัญของรายวิชาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยทำให้นักศึกษามีทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้านการจัดประสบการณ์สูงที่สุด สามารถบูรณาการ 7 ศาสตร์ กับการจัดกิจกรรมโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการลำดับขั้นตอนในการจัดกิจกรรม การใช้แหล่งเรียนรู้และเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับเด็ก (Hongsai et al., 2020) เนื่องจากการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะทำให้เด็กและผู้ใหญ่เกิดความคิดสร้างสรรค์จากความสบายใจเป็นการส่งเสริมการสื่อสารและการทำงานร่วมกันก่อเกิดเป็นต้นแบบที่ดีสามารถช่วยเสริมสร้างนิสัย (Education Council Office, 2018) และทักษะที่ดีให้กับเด็กปฐมวัยเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงทั้งยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองและกระตุ้นให้เด็กมีพฤติกรรมที่ดี (NAEYC, 2020)

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผู้สอนควรมีการจัดเตรียมอุปกรณ์ให้เพียงพอกับจำนวนนักศึกษาเพื่อให้การดำเนินกิจกรรมบรรลุตามเป้าหมาย สิ่งที่ควรระวังคือ การตัดสินผลงานของนักศึกษาเนื่องจากศิลปะด้านในไม่ใช่รายวิชา แต่เป็นกระบวนการในการนำพาความเป็นปัจจุบันขณะกลับมาสู่ใจของบุคคล เป็นตัวเชื่อมพาความงาม ความจริง ความดี กลับไปยังตัวผู้เรียน

1.2 กระบวนการศิลปะด้านในเหมาะสำหรับทุกรายวิชา โดยเฉพาะรายวิชาที่ต้องการพัฒนาทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ โดยที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้จัดเตรียมอุปกรณ์และดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในระยะเวลาที่เหมาะสม

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การออกแบบแบบประเมินที่มีความลุ่มลึกทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา เพื่อส่งเสริมศักยภาพของครูผู้สอนในระดับปฐมวัยให้เป็นต้นแบบในการออกแบบกิจกรรมทั้ง 6 กิจกรรมหลักที่เหมาะสมตามช่วงวัยและพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการที่สมบูรณ์และสมดุล

2.2 ควรมีการจัดกิจกรรมศิลปะด้านใน ผ่านกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การปั้นขี้ผึ้ง การแต่งเพลง การเล่นเครื่องดนตรีเพื่อเชื่อมโยงความเป็นธรรมชาติของสิ่งต่าง ๆ รอบตัวสู่ธรรมชาติของเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีคุณภาพต่อไป

## องค์ความรู้ใหม่หรือข้อค้นพบใหม่

การจัดการเรียนรู้ด้วยศิลปะด้านในพบว่า มีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นผ่อนคลายร่างกายและจิตใจ เช่น การหายใจลึก ๆ การยืดเหยียดขยับร่างกาย (กระโดด แกว่งแขน วาดแขน กระตืบเท้า โยกตัวช้า ๆ) 2) ขั้นการบริหารเสียงก่อนร้องเพลง โดยการไล่ระดับเสียงสูงต่ำ (เอะ เอะ เออะ อะ โอ อุ อา อี ฯลฯ) 3) ขั้นการเปล่งเสียงร้องเพลงและเคลื่อนไหวร่างกาย เรียงลำดับจากบทเพลงสั้น ๆ ทำนองไม่ซับซ้อน เช่น เพลงยามเช้า เพลงกล้วยบัวซี เพลง ณ ตรึงนี้ และเพลงที่มีความหมายในช่วงเวลาปัจจุบัน เช่น เพลงคนดีไม่มีวันตาย ฯลฯ 4) ขั้นจัดกิจกรรมหลักเพื่อการพัฒนาด้านใน (เฉพาะคาบ) เช่น จัดดอกไม้จัดใจ ระบายสีน้ำ วาดภาพ เย็บหุ่นผ้า ระบายสีฝุ่น ระบายสีเทียน และ 5) ขั้นเล่าสะท้อนความคิดและการรับรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างทำกิจกรรมหลัก (ขั้น 4) ซึ่งกระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการถ่ายทอดความคิดได้อย่างหลากหลายนำไปสู่การพัฒนาทักษะการออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความทันสมัยและเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนสนับสนุนวิจัยจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ภายใต้โครงการการพัฒนางานวิจัย สร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (โครงการที่ 1) กิจกรรมที่ 1 การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นและบูรณาการพันธกิจโดยใช้การวิจัยเป็นฐานประจำปีงบประมาณ 2567 และข้อมูลจากโครงการวิจัย เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะด้านในที่มีต่อทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย รายวิชาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย” ตามสัญญาเลขที่ คคศ.มรภ. เลขที่ จน.003/2567

## References

- Department of Health. (2018). *The 6th Study of Factors Affecting the Development of Thai Early Childhood, 2017*. Academic and Research Support Group, Health Promotion Bureau. <https://hp.anamai.moph.go.th/th/manuals-of-official/209030> (in Thai)
- Education Council Office, United Nations Children's Fund, Thailand. (2018). *Guidelines for raising, caring for, and developing early childhood children according to their abilities to improve the quality of children aged 0-5 years*. Bangkok: Prikwarn Graphic. (in Thai)
- Education Council Office. (2022). *Guidelines for Organizing Integrated Learning Experiences Centered on Children through "6 Core Activities"*. Nonthaburi: 21 Century. (in Thai)
- Hongsai, T., Kraikitraj, A., & Chugwichead, N. (2020). Environmental Management Conducive To Early Childhood Acquisition. *Panya*, 27(1), 102–111. retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/panya-thjo/article/view/234978> (in Thai)
- Jarunchawanapet, A., Chaisubunkanok, N., & Pruekpunkajee, A., (2024). *The inner art: A handbook and philosophy for children's workers*. Bangkok: Thai Health Office. (in Thai)
- Kongsuwan, S., & Pruekpunkajee, A. (2022). Innerscape “When inner art changes “us” and “the world” with beauty”. Bangkok: Thai Health Office. (in Thai)
- Ministry of Education. (2018). *Early Childhood Education Curriculum Guide 2017 (for children aged 3-6 years)*. Bangkok: Agricultural Cooperative Federation of Thailand Printing House Co., Ltd. (in Thai)
- National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2023, 10 March). *Developmentally Appropriate Practice*. Naeyc. <https://www.naeyc.org/resources/topics/dap>
- Pruekpunkajee, A. (2019). *Art for Happiness: Understanding and Approaches to Art for Children with Special Needs* (2nd ed.). Bangkok: AP Graphic Design & Printing. [https://www.scbfoundation.com/media\\_knowledge/document/292/ศิลปะสร้างสุขความเข้าใจและวิถีทางของศิลปะสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ-18552](https://www.scbfoundation.com/media_knowledge/document/292/ศิลปะสร้างสุขความเข้าใจและวิถีทางของศิลปะสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ-18552) (in Thai)
- Pruekpunkajee, A. (2024, 22 August). *Lesson learned: “Bringing inner art into the classroom*. Hook Learning. <https://hooklearning.com/brief-innerart-healthtalk/> (in Thai)
- Sukhothai Thammathirat Open University. (2019). *Providing physical, emotional, social and mental experiences for early childhood No.1. Course teaching documents of 21329*. Nonthaburi: Sukhothai Thammathirat Open University. (in Thai)
- Supawan, K. & Jarunchawanapet, A. (2025, 17 March). *Art in kindergarten creates beauty in children*. Hook Learning. <https://hooklearning.com/abhisiree-charanjavanaphet-interview/> (in Thai)
- Thai Health Office. (2018). *EF Executive Functions Development Guide for Early Childhood Teachers* (4th ed.). Bangkok: Matichon. (in Thai)
- Yaemsunthorn, R. (2021). Creative Drama for Developing Soft Skills. *The Journal of Research and Academics*, 4(4), 305–318. <https://doi.org/10.14456/jra.2021.102> (in Thai)

## วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในจังหวัดกระบี่ Organizational Culture of Schools Under the Jurisdiction of Krabi Local Government Organization

Received: September 30, 2025   Revised: October 26, 2025   Accepted: October 31, 2025

ชนิษฐากานต์ ช่อคำ<sup>1</sup> บุญเลิศ ธาณิรัตน์<sup>2</sup> และนริศ แก้วสินวล<sup>3\*</sup>

Chanisthakarn Khorka<sup>1</sup> Boonlert Taneerat<sup>2</sup> and Narit Kaewsinuan<sup>3\*</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> คณะศึกษาศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้ อำเภอทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80110

<sup>1, 2, 3</sup> Faculty of Education and Social Sciences Southern College of Technology, Thung Song, Nakhon Si Thammarat, 80110

\*Corresponding Author, E-mail: narit27@gmail.com

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ 2) เปรียบเทียบวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู ตามตัวแปร เพศ ระดับการศึกษา วิทยฐานะ ประสบการณ์การทำงาน เพศผู้บริหาร วิทยฐานะผู้บริหาร และ ขนาดของโรงเรียน และ 3) ศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะ ของครูกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ ครู โรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดกระบี่ จำนวน 234 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยใช้ตารางของเครจซีและมอร์แกน ที่ความเชื่อมั่น 95 % สุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิสัดส่วน และสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง .60 - 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ .994 และสถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์แบบทีอิสระ การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว การเปรียบเทียบพหุคูณรายคู่โดยวิธี LSD และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า 1) วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับดี 2) ผลการเปรียบเทียบวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู ตามตัวแปร เพศ วุฒิการศึกษา ขนาดโรงเรียน เพศของผู้บริหาร วิทยฐานะผู้บริหาร โดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน ส่วนตัวแปรวิทยฐานะของครู และประสบการณ์ในการทำงานของครู โดยภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .001 และ 3) ผลการศึกษาปัญหา พบว่า ปัญหาส่วนใหญ่เกิดจากการยอมรับและการมอบอำนาจไม่สามารถบริหารจัดการได้ และข้อเสนอแนะ ควรมีการสานสัมพันธ์ภายในองค์กรเพื่อลดความแตกต่างของบุคคล ลดความขัดแย้งและ มีความเป็นธรรม

**คำสำคัญ:** วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน และโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

## Abstract

This study aimed to 1) investigate organizational culture among schools in the view of teachers, 2) compare organizational culture among schools in the view of teachers in relevance to their gender, educational degree, academic standing, work experience, school size, administrators' gender and academic standing and 3) examine problems and suggestions related to organizational culture among schools. The studied sample consisted of 234 teachers under local organizations in Krabi. The sample size was determined using Krejcie and Morgan's table with a 95% confidence interval and the overall reliability coefficient of .994. The data analysis statistics included mean, standard deviation, t-test independent One-way ANOVA, pairwise comparison LSD, and content analysis.

The findings revealed that: 1) the overall and every aspect of schools' organizational culture in the view of teachers were found at good levels; 2) the overall comparison of schools' organizational culture in the view of teachers in relevance to their teachers gender, educational degree, school size, administrators' gender and academic standing showed no significant differences. Regarding the academic standing and work experience, it was found that there were significant differences at level of .001, And 3) Problems and suggestions indicated that most of the problems, according to teachers, arose from the acceptance and delegation of authority, which administrators were unable to handle effectively. Therefore, administrators should promote internal relationships within the organization to reduce differences between individuals, which enables personnel to unite as one, minimize conflicts and ensure fairness.

**Keywords:** Organization Culture of school and Schools under the Jurisdiction of Local Government Organization

## บทนำ

การศึกษานับว่าเป็นรากฐานที่สำคัญในการที่จะผลิตและพัฒนาความรู้ความสามารถของมนุษย์หรือบุคคลให้มีคุณภาพ การศึกษาถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาศักยภาพคน เพราะการศึกษาเป็นปัจจัยหลักในการสร้างและพัฒนาความรู้ ความคิด และคุณธรรมของบุคคล ภายใต้จัดการศึกษาตามศักยภาพและบริบทที่แตกต่างเพราะโดยธรรมชาติของบุคคลนั้นย่อมมีความแตกต่างกันในเรื่องความคิดความเชื่อจะมีแนวความคิด ค่านิยม ความเชื่อ และพฤติกรรมในการปฏิบัติที่ติดตัวมาแตกต่างกันไปตามลักษณะของสังคมที่ดำเนินชีวิตอยู่ เมื่อบุคลากรดังกล่าวได้เข้ามาอยู่ร่วมกันในสถานศึกษาจะหล่อหลอมความคิด ค่านิยมเป็นเวลานานจนกลายเป็นวัฒนธรรมองค์กรของสถานศึกษา ที่มีผลต่อการบริหารงานภายในสถานศึกษา ผู้บริหารสามารถนำมาใช้ประโยชน์ให้เหมาะสมกับบุคลากรและชุมชนของสถานศึกษา การบริหารงานภายในสถานศึกษาก็จะประสบผลสำเร็จเป็นอย่างดี (Gulsen and Celik, 2021, p. 333) ในการบริหารงานในองค์กรจำเป็นต้องทำความเข้าใจและให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมองค์กร หรือการสร้างวัฒนธรรมที่เหมาะสมส่งผลให้สถานศึกษาที่วัฒนธรรมองค์กรที่พึงประสงค์ และมีสมาชิกที่ดีในองค์กรก่อให้เกิดกระบวนการดำเนินงานอย่างร่วมมือกันในการพัฒนาการศึกษาที่ต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์ เกิดเป็นวัฒนธรรมองค์กรที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Patterson (1988); Lynch (2020) โดยมีองค์ประกอบในการพัฒนาองค์กร 10 องค์ประกอบ คือ ความมุ่งประสงค์

ขององค์กร การมอบอำนาจ การตัดสินใจ ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งขององค์กร ความไว้วางใจ คุณภาพ การยอมรับ ความเอื้ออาทร ความซื่อสัตย์สุจริต และความหลากหลายของบุคลากร ดังนั้นวัฒนธรรมองค์กรจึงเป็นลักษณะของแบบแผนระเบียบการปฏิบัติของบุคคลในสถานศึกษา ที่จะประพฤติปฏิบัติไปในทางเดียวกัน ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดบทบาทขึ้นตามความเชื่อและค่านิยมของบุคคลในสถานศึกษา จนสามารถสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมองค์กร จากรายงานของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่มีโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดกระบี่ มีทั้งหมด 18 โรงเรียน มีการบริหารงาน 4 ฝ่าย มีสภาพปัญหาการปฏิบัติงานตามนโยบายแบบแผนระเบียบการปฏิบัติของบุคคลในสถานศึกษาที่จะประพฤติปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกัน โดยอาศัยความร่วมมือกันจากทุกฝ่ายซึ่งแต่ละสถานศึกษามีประสิทธิภาพองค์กรที่ต่างกัน ส่งผลต่อการดำเนินงานและประสิทธิผลการขององค์กร จึงจำเป็นต้องมีการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เข้มแข็ง โดยผู้บริหารและครูมีส่วนร่วมในการพัฒนาองค์กรสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ดี (Krabi Provincial Education Office, 2023, p.9)

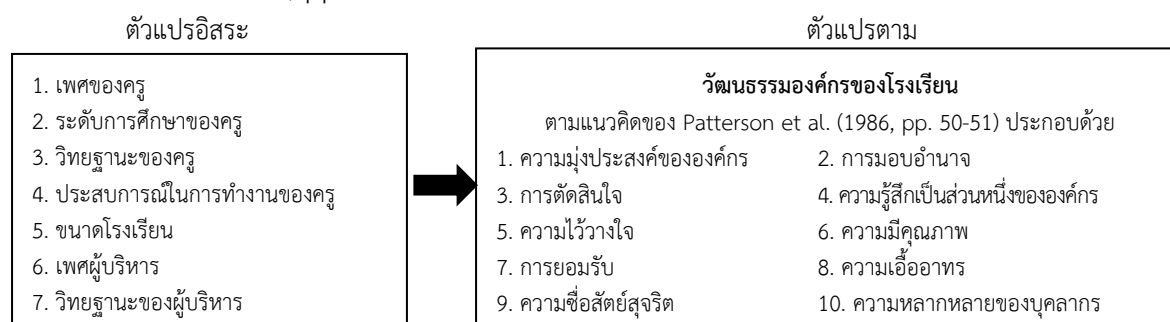
วัฒนธรรมขององค์กรซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษา การบริหารงานในโรงเรียน จำเป็นต้องให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมองค์กรหรือการสร้างวัฒนธรรมที่เหมาะสมส่งผลให้สถานศึกษาที่วัฒนธรรมองค์กรที่พึงประสงค์ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ เพื่อทราบถึงวัฒนธรรมองค์กรในโรงเรียน และทราบปัญหาและแนวทางเพื่อพัฒนาวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครูสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ ก่อให้เกิดการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกัน ที่จะสร้างความเชื่อมั่นในการพัฒนาองค์กรของครูสามารถพัฒนาศักยภาพการปรับตัวเข้ากับองค์กร เป็นการผลักดันให้องค์กรบรรลุเป้าหมายที่วางไว้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในจังหวัดกระบี่
2. เพื่อเปรียบเทียบวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในจังหวัดกระบี่ ตามตัวแปร เพศของครู ระดับการศึกษาของครู วิทยฐานะของครู ประสบการณ์การทำงานของครู ขนาดของโรงเรียน เพศของผู้บริหาร และวิทยฐานะของผู้บริหาร
3. เพื่อศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครูในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่

### กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มุ่งศึกษา วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู และปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน ในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ ตามแนวคิดของ Patterson et al. (1986, pp.50-51)



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## ระเบียบวิธีวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ จำนวน 612 คน จาก 18 โรงเรียน ที่ปฏิบัติงานในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 (Krabi Provincial Education Office, 2023, p.9) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้มาโดยการกำหนดขนาดโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% (Leekitchwatana, 2015, p.147) จำนวน 234 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิโดยใช้ขนาดโรงเรียนเป็นชั้นภูมิ และสุ่มตัวอย่างในแต่ละโรงเรียนโดยสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก

### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือเป็นแบบสอบถาม ซึ่งแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ ได้แก่ เพศของครู ระดับการศึกษาของครู วิทยฐานะของครู ประสบการณ์ทำงานของครู ขนาดของโรงเรียน เพศของผู้บริหาร และวิทยฐานะของผู้บริหาร ตอนที่ 2 แบบสอบถามวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน เป็นชนิดมาตราส่วนรวมค่า 5 ระดับ และตอนที่ 3 เป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน

2. การสร้างเครื่องมือ ในการสร้างเครื่องมือผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน ดังต่อไปนี้ Suksai et al. (2024); Noiyunit and Indusuta (2023); Srinuanjun et al. (2023, pp. 28-39); Tabsakul and Teekaporn (2022); Gulsen and Celik (2021. p. 333); Patterson et al. (1986, pp. 50-51) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามโดยเขียนข้อคำถามให้สอดคล้องกับนิยามตัวแปร นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบ ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาและความครอบคลุมของนิยามตัวแปร นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะ และนำไปหาคุณภาพเครื่องมือต่อไป

### 3. การหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1 การหาความเที่ยงตรง โดยใช้วิธีการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามตัวแปร (Index of item-objective congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีค่าอยู่ระหว่าง .60 – 1.00

3.2 หาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach (1990, pp. 202-204) ของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยทดลองใช้กับประชากรนอกกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .994

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีหนังสือขอความอนุเคราะห์จากวิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้ไปถึงโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในจังหวัดกระบี่ เพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากครูในโรงเรียน โดยเก็บข้อมูลในเดือน มกราคม 2567 โดยผู้วิจัยเก็บแบบสอบถามด้วยตัวเอง และได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาจำนวน 234 คน คิดเป็นร้อยละ 100

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ทำการตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ ประมวลผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการหาค่าร้อยละ (Percentage) การวิเคราะห์ระดับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนคติของครู โดยรวมรายด้าน และรายข้อวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนคติของครู ตามตัวแปรที่มี 2 กลุ่ม ได้แก่ เพศของครู ระดับการศึกษาครู เพศผู้บริหาร และวิทยฐานะผู้บริหาร ผู้วิจัยใช้สถิติ ด้วยการวิเคราะห์แบบทีอิสระ (t- test independent)

ในส่วนตัวแปรที่มี 3 กลุ่มขึ้นไป ได้แก่ วิทยฐานะของครู ประสบการณ์ในการทำงานครู และขนาดของโรงเรียน ผู้วิจัยใช้สถิติทดสอบ F โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) หากพบว่าแตกต่างกัน จึงทำการเปรียบเทียบพหุคูณรายคู่โดยวิธี LSD (Least Significant Difference) สำหรับปัญหาและข้อเสนอแนะใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) นำเสนอเป็นความเรียง

### ผลการวิจัย

ในการศึกษครั้งนี้มีผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด จำนวน 234 คน โดยครูส่วนใหญ่พบว่า เป็นเพศหญิง ร้อยละ 76.50 มีระดับการศึกษาปริญญาตรี ร้อยละ 89.30 ยังไม่มีวิทยฐานะ ร้อยละ 59.80 มีประสบการณ์การทำงานต่ำกว่า 10 ปี ร้อยละ 36.30 ปฏิบัติงานในโรงเรียนขนาดเล็ก ร้อยละ 57.70 ปฏิบัติงานในโรงเรียนที่มีผู้บริหารเพศหญิง ร้อยละ 59.00 และปฏิบัติงานในโรงเรียนที่มีผู้บริหารมีวิทยฐานะผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษขึ้นไป ร้อยละ 89.70 ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการศึกษาระดับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่

**ตาราง 1** ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับของวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่

| ที่ | วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน       | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับ | อันดับ |
|-----|---------------------------------|-----------|------|-------|--------|
| 1   | ความมุ่งมั่นประสงค์ขององค์กร    | 4.43      | 0.58 | ดี    | 1      |
| 2   | การมอบอำนาจ                     | 4.29      | 0.60 | ดี    | 9      |
| 3   | การตัดสินใจ                     | 4.31      | 0.72 | ดี    | 8      |
| 4   | ความรู้สึเป็นส่วนหนึ่งขององค์กร | 4.39      | 0.72 | ดี    | 3      |
| 5   | ความไว้วางใจ                    | 4.32      | 0.70 | ดี    | 7      |
| 6   | ความมีคุณภาพ                    | 4.34      | 0.70 | ดี    | 6      |
| 7   | การยอมรับ                       | 4.27      | 0.78 | ดี    | 10     |
| 8   | ความเอื้ออาทร                   | 4.35      | 0.76 | ดี    | 5      |
| 9   | ความซื่อสัตย์สุจริต             | 4.36      | 0.70 | ดี    | 4      |
| 10  | ความหลากหลายของบุคลากร          | 4.42      | 0.68 | ดี    | 2      |
| รวม |                                 | 4.34      | 0.66 | ดี    |        |

จากตาราง 1 พบว่า โดยรวมครูมีทัศนะต่อวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับดีทุกด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก คือ ด้านความมุ่งมั่นประสงค์ขององค์กร รองลงมา คือ ความหลากหลายของบุคลากร อันดับ 3 คือ ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งขององค์กร ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ด้านการยอมรับ

2. ผลการเปรียบเทียบวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนคติของครู สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ ตามตัวแปร เพศของครู ระดับการศึกษาของครู วิทยฐานะของครู ประสบการณ์การทำงานของครู ขนาดของโรงเรียน เพศผู้บริหาร และวิทยฐานะผู้บริหาร

**ตาราง 2** ผลการเปรียบเทียบวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนคติของครู ตามตัวแปร เพศของครู ระดับการศึกษาของครู วิทยฐานะของครู ประสบการณ์การทำงานของครู ขนาดของโรงเรียน เพศของผู้บริหาร และวิทยฐานะของผู้บริหาร โดยรวม

| ลักษณะทั่วไป             | วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน |           | p    | ผลการทดสอบ    |
|--------------------------|---------------------------|-----------|------|---------------|
|                          | t                         | F         |      |               |
| เพศของครู                | .073                      | -         | .787 | ไม่แตกต่างกัน |
| ระดับการศึกษาของครู      | -                         | 1.124     | .290 | ไม่แตกต่างกัน |
| วิทยฐานะของครู           | -                         | 12.164*** | .000 | แตกต่างกัน    |
| ประสบการณ์การทำงานของครู | -                         | 7.932***  | .000 | แตกต่างกัน    |
| ขนาดของโรงเรียน          | -                         | .767      | .382 | ไม่แตกต่างกัน |
| เพศของผู้บริหาร          | 2.724                     | -         | .100 | ไม่แตกต่างกัน |
| วิทยฐานะของผู้บริหาร     | .073                      | -         | .787 | ไม่แตกต่างกัน |

\*\*\*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จากตาราง 2 พบว่าการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนคติของครู ตามตัวแปร วิทยฐานะของครู และประสบการณ์การทำงานของครู มีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนตัวแปรเพศของครู ระดับการศึกษาของครู ขนาดของโรงเรียน เพศของผู้บริหาร และวิทยฐานะของผู้บริหาร มีการรับรู้วัฒนธรรมองค์กร ในภาพรวมไม่แตกต่างกัน

**ตาราง 3** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ของวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนคติของครู สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ ตามตัวแปรวิทยฐานะของครู โดยรวม

| วิทยฐานะของครู      | $\bar{x}$ | ครูไม่มีวิทยฐานะ<br>4.23 | ชำนาญการ<br>4.65 | ชำนาญการพิเศษขึ้นไป<br>4.11 |
|---------------------|-----------|--------------------------|------------------|-----------------------------|
| ครูไม่มีวิทยฐานะ    | 4.23      | -                        | .419***(.000)    | .118(.697)                  |
| ชำนาญการ            | 4.65      | -                        | -                | .537***(.000)               |
| ชำนาญการพิเศษขึ้นไป | 4.11      | -                        | -                | -                           |

\*\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จากตาราง 3 พบว่าผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนคติของครู ตามตัวแปรวิทยฐานะของครูโดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2 คู่ คือ ครูที่มีวิทยฐานะชำนาญการมีการรับรู้วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนสูงกว่าครูที่มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป และสูงกว่าครูที่ไม่มีวิทยฐานะ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .001 ส่วนคู่อื่น ๆ ไม่แตกต่างกัน

**ตาราง 4** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ของวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทักษะของครู สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ ตามตัวแปรประสบการณ์ในการทำงานของครู โดยรวม

| ประสบการณ์<br>การทำงานของครู | $\bar{x}$ | ต่ำกว่า 10 ปี | 10 – 20 ปี    | มากกว่า 20 ปี |
|------------------------------|-----------|---------------|---------------|---------------|
|                              |           | 4.19          | 4.57          | 4.27          |
| ต่ำกว่า 10 ปี                | 4.19      | -             | .384***(.000) | .082(.646)    |
| 10 – 20 ปี                   | 4.57      | -             | -             | .302**(.001)  |
| มากกว่า 20 ปี                | 4.27      | -             | -             | -             |

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

\*\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จากตาราง 4 พบว่าผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ของวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทักษะของครู ตามตัวแปรประสบการณ์ในการทำงานของครู โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2 คู่ คือ ครูที่มีประสบการณ์ในการทำงาน 10-20 ปี มีการรับรู้วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนสูงกว่าครูที่มีครูมีประสบการณ์ในการทำงานมากกว่า 20 ปี และสูงกว่าครูที่มีประสบการณ์ในการทำงาน ต่ำกว่า 10 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และ .001 ตามลำดับ ส่วนคู่อื่น ๆ ไม่แตกต่างกัน

3. ผลการศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทักษะของครูในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ สามารถสรุปได้ดังนี้

#### 3.1 ปัญหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมองค์กร มีดังนี้

- 1) ความมุ่งประสงค์ขององค์กร (Organizational Culture) คือ ครูส่วนใหญ่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการกำหนดวิสัยทัศน์ ไม่มีส่วนร่วมในการกำหนดทิศทางเป้าหมายในการจัดการศึกษา
- 2) การมอบอำนาจ (Empowerment) คือ ผู้บริหารบางส่วนยังไม่มีมีการกระจายอำนาจ
- 3) การตัดสินใจ (Decision – Making) คือ ผู้บริหารขาดการตัดสินใจในด้านความต้องการของบุคลากรในโรงเรียน
- 4) ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งขององค์กร (Sense of community) คือ ผู้บริหารไม่สามารถรวมบุคลากรให้เป็นหนึ่งเดียวได้ ทำให้รู้สึกว่าการเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
- 5) ความไว้วางใจ (Trust) คือ ผู้บริหารยังไม่ได้รับการไว้วางใจจากครูเนื่องจากมีความเกรงกลัวและมีความไม่น่าเชื่อถือ
- 6) ความมีคุณภาพ (Quality) คือ ผู้บริหารสถานศึกษาให้ความสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาน้อย ส่วนใหญ่จะเน้นพัฒนาตนเอง ไม่สามารถพัฒนาองค์กรสู่ความมีคุณภาพได้
- 7) การยอมรับ (Recognition) คือ ผู้บริหารให้การยอมรับและเชื่อมั่น ในความรู้ ความสามารถของบุคลากรภายในสถานศึกษาน้อย
- 8) ความเอื้ออาทร (Caring) คือ ผู้บริหารบางส่วนยังขาดความเอื้ออาทรด้านความเป็นอยู่ของบุคลากร การส่งเสริมการสร้างผลงาน และการพัฒนาวิชาชีพของครู
- 9) ความซื่อสัตย์สุจริต (Integrity) คือ ผู้บริหารบางส่วนขาดการกำหนดแนวทางในการปฏิบัติงานให้มีความเป็นธรรมและมีความโปร่งใส
- 10) ความหลากหลายของบุคลากร (Diversity) คือ ผู้บริหารบางส่วนยังไม่ให้ความสำคัญในแตกต่างกันของบุคลากร

### 3.2 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู มีดังนี้

- 1) ความมุ่งประสงค์ขององค์กร (Organizational Culture) คือ ผู้บริหารควรส่งเสริมให้ครูมีส่วนร่วมในการกำหนดวิสัยทัศน์ มีส่วนร่วมในการกำหนดทิศทางเป้าหมายในการจัดการศึกษา
- 2) การมอบอำนาจ (Empowerment) คือ ผู้บริหารควรมีการกระจายอำนาจ
- 3) การตัดสินใจ (Decision – Making) คือ ผู้บริหารต้องทำความเข้าใจในความแตกต่างและความต้องการของบุคลากรในโรงเรียน
- 4) ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งขององค์กร (Sense of community) คือ ผู้บริหารต้องมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับครู และสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่จะทำให้ครูทุกคนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
- 5) ความไว้วางใจ (Trust) คือ ผู้บริหารต้องสร้างความเชื่อมั่นให้กับครู
- 6) คุณภาพ (Quality) คือ ผู้บริหารสถานศึกษาต้องให้ความสำคัญในการพัฒนาคุณภาพบุคลากรภายในโรงเรียนอย่างเหมาะสม เพื่อนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพอย่างเป็นรูปธรรม
- 7) การยอมรับ (Recognition) คือ ผู้บริหารต้องเชื่อมั่น ในความรู้ ความสามารถของบุคลากรภายในสถานศึกษา
- 8) ความเอื้ออาทร (Caring) คือ ผู้บริหารควรเอื้ออำนวยความสะดวกให้กับครู
- 9) ความซื่อสัตย์สุจริต (Integrity) คือ ผู้บริหารควรกำหนดแนวทางที่ควรปฏิบัติชัดเจน
- 10) ความหลากหลายของบุคลากร (Diversity) คือ ผู้บริหารต้องเข้าใจความต่างของคน

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษา ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการศึกษาระดับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ พบว่า โดยภาพรวมครูมีทัศนะต่อวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับดีทุกด้าน ทั้งนี้เนื่องจาก ครูโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่มีการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของความเป็นครู ตามที่ได้รับมอบหมาย รวมทั้งโรงเรียนมีเป้าหมายขององค์กรมีความชัดเจน มีการกระจายอำนาจให้ทุกคนมีส่วนร่วม มีการกำหนดหน้าที่ที่ชัดเจน บุคลากรมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งขององค์กร มีความเชื่อมั่น และความรับผิดชอบต่อองค์กร มีความสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Srinuanjun et al. (2023, pp. 28-39) ที่ศึกษาวัฒนธรรมองค์กรในการบริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษากระบี่ เขต 2 ที่พบว่า วัฒนธรรมองค์กรในภาพรวมอยู่ในระดับดี สอดคล้องผลการวิจัยของ Tikumpronteeravong and Boonchan (2024. pp. 42-53) ที่ศึกษาวัฒนธรรมองค์กรของสถานศึกษาที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพ การปฏิบัติงานของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา พบว่า ระดับวัฒนธรรมองค์กรอยู่ในภาพรวมและรายด้านอยู่ระดับดี สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Noiyunit and Indusuta (2023. Pp. 95-107) ที่ศึกษาวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพตะวันออก พบว่า ครูมีความคิดเห็นต่อวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Tabsakul and Teekaporn (2022, pp. 69-89) ที่ศึกษาวัฒนธรรมองค์กรของสถานศึกษาที่ส่งผลต่อกระบวนการบริหารและการจัดการในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท พบว่า ระดับวัฒนธรรมองค์กรอยู่ในภาพรวมและรายด้านอยู่ระดับดี และยิ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Suksai et al. (2024. pp. 309–319). ที่ศึกษาแนวทางการส่งเสริมวัฒนธรรมองค์กรสมัยใหม่ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สุรินทร์ เขต 3 พบว่า วัฒนธรรมองค์กรในภาพรวมอยู่ในระดับดี เช่นเดียวกัน

2. ผลการเปรียบเทียบวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนของโรงเรียนตามทัศนคติของครู สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ ตามตัวแปร เพศของครู ระดับการศึกษาของครู วิทยฐานะของครู ประสบการณ์การทำงานของครู ขนาดของโรงเรียน เพศผู้บริหาร และวิทยฐานะผู้บริหาร พบผลการศึกษาอภิปรายผลตามลำดับดังนี้

ผลการศึกษา ตามตัวแปรเพศของครู ระดับการศึกษาของครู และขนาดของโรงเรียน พบว่า ครูมีทัศนคติต่อวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนโดยรวม ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้เนื่องจากความผูกพันขององค์กร ความเสียสละ ความเชื่อถือ และความเชื่อมั่นเป็นคุณลักษณะของบุคคลที่เกิดขึ้นได้กับทุกคน ประกอบกับ การพัฒนาบุคลากรได้มีอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ทำให้ความแตกต่างของ เพศของครู ระดับการศึกษาของครู และขนาดของโรงเรียน ไม่มีผลต่อวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Srinuanjun et al. (2024, pp. 28-39) ที่เปรียบเทียบวัฒนธรรมองค์กรในการบริหารสถานศึกษาของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาสระบุรี เขต 2 ไม่พบความแตกต่างวัฒนธรรมองค์กรตามตัวแปรเพศของครู ระดับการศึกษาของครู และขนาดของโรงเรียน และสอดคล้องกับ Yomngam and Suthiyam (2022, pp.364-375) ได้ทำการวิจัยเรื่อง บทบาทการสร้างวัฒนธรรมองค์กรของผู้บริหารสถานศึกษาตามการรับรู้ของครู กลุ่มโรงเรียนสหวิทยาเขตเบญจบุรพา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบการรับรู้ของครูที่มีเพศของครู ระดับการศึกษาของครู และขนาดของโรงเรียนแตกต่างกันมีการรับรู้บทบาทการสร้างวัฒนธรรมองค์กรของผู้บริหารสถานศึกษา โดยภาพรวมและรายด้าน ไม่แตกต่างกัน และยังมีผลสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Lamsan (2022) ที่พบว่า ครูที่มีระดับการศึกษา และปฏิบัติงานในโรงเรียนขนาดแตกต่างกัน มีความคิดเห็นว่ามีระดับวัฒนธรรมองค์กรในภาพรวมไม่แตกต่างกัน

สำหรับผลการศึกษาในด้านตัวแปรวิทยฐานะของครู โดยรวม พบว่า ครูที่มีวิทยฐานะชำนาญการมีการรับรู้วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนสูงกว่าครูที่มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป และสูงกว่าครูที่ไม่มีวิทยฐานะ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .001 ส่วนคู่อื่น ๆ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้เนื่องจากความแตกต่างของวิทยฐานะทำให้ครูแต่ละคนมีกระบวนการเรียนรู้งาน ทักษะการทำงาน มีประสบการณ์การทำงานสูงกว่าและมีการคิดวิเคราะห์ แตกต่างกัน จึงทำให้มีการรับรู้ต่อวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนแตกต่างกัน

สำหรับผลการศึกษาครูที่มีประสบการณ์ในการทำงาน 10-20 ปี มีการรับรู้วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนสูงกว่าครูที่มีครูมีประสบการณ์ในการทำงานมากกว่า 20 ปี และสูงกว่าครูที่มีประสบการณ์ในการทำงานต่ำกว่า 10 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และ .001 ตามลำดับ ส่วนคู่อื่น ๆ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้เนื่องจาก ครูที่มีประสบการณ์การทำงานต่างกัน มีค่านิยมและพฤติกรรมการแสดงออกในการทำงานแตกต่างกัน อันเนื่องมาจากมีประสบการณ์ที่ได้รับไม่เหมือนกัน ทำให้การรับรู้วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ Suandokmai and Silalaiy (2024) ได้ทำการศึกษาเรื่องการบริหารวัฒนธรรมองค์กรเชิงบวกของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาชัยนาท ที่พบว่าผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานแตกต่างกันมีวัฒนธรรมในการบริหารในเชิงบวกแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และยังมีผลสอดคล้องกับ Noiunit and Indusuta (2023) ที่พบว่าครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพตะวันออก ที่มีประสบการณ์แตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อวัฒนธรรมองค์กรแตกต่างกัน

ส่วนผลการศึกษาในด้านตัวแปรของผู้บริหาร ตัวแปรเพศของผู้บริหาร วิทยฐานะของผู้บริหาร โดยรวม พบว่า ไม่แตกต่างกันซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานเช่นเดียวกัน ทั้งนี้เนื่องจาก ผู้บริหารเพศชายหรือเพศหญิงมีการปฏิบัติต่อบุคลากรในลักษณะเดียวกัน โดยยึดเป้าหมายและวิธีการปฏิบัติงานขององค์กรเป็นสำคัญ ทำให้เพศผู้บริหารไม่ส่งผลต่อวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับ Khanthongdee (2020)

ศึกษาการเปรียบเทียบวัฒนธรรมของโรงเรียนมัธยมศึกษา กับโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ผลวิจัยพบว่า ด้านปัจเจกบุคคลและด้านความพึงพอใจในการทำงาน ไม่แตกต่างกัน เพราะผู้บริหารไม่ว่าจะมีวิสัยทัศน์ใด จะต้องบริหารจัดการตามเป้าหมายและแนวทางที่เหมาะสม ทำให้การรับรู้วัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนไม่แตกต่าง

3. ผลการศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู ในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ พบว่า ปัญหาส่วนใหญ่ เกิดจากการยอมรับและการมอบอำนาจ ที่ผู้บริหารไม่สามารถบริหารจัดการได้ ทั้งนี้เนื่องจากการสื่อสารในองค์กรที่ขาดความชัดเจนหรือการสร้างขวัญกำลังใจที่เพียงพอในการสร้างความผูกพันต่อกัน และมีความเข้าใจที่ตรงกัน ส่วนข้อเสนอแนะคือ ผู้บริหารควรมีการสานสัมพันธ์ภายในองค์กร ทั้งนี้เนื่องจากการเพื่อเป็นการช่วยลดความแตกต่างระหว่างบุคคล การลดความขัดแย้งและสร้างความเป็นธรรมในการบริหารงานของโรงเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Nangam et al. (2021) ได้ทำการศึกษาเรื่องวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา ศรีสะเกษ ยโสธร ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนโดยส่วนมาก เกี่ยวกับปัญหาการทำงานเป็นทีมในโรงเรียน การไม่ปฏิบัติตามมาตรฐานเดียวกัน และเสนอให้องค์กรสร้างขวัญกำลังใจ ความรักความผูกพันกับบุคลากรทุกคน และบริหารงานโดยยึดหลักการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี

### ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนตามทัศนะของครู ในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดกระบี่ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย ดังต่อไปนี้

#### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1.1 ด้านการยอมรับ ผู้บริหารโรงเรียนควรให้กำลังใจและยอมรับในการปฏิบัติงานบุคลากร
- 1.2 ด้านการมอบอำนาจ ผู้บริหารควรบริหารการใช้ทรัพยากรอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง
- 1.3 ด้านการตัดสินใจ ผู้บริหารควรให้บุคลากรในโรงเรียนได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ
- 1.4 ด้านความไว้วางใจ ผู้บริหารควรให้ความไว้วางใจและเชื่อมั่นในศักยภาพของบุคลากร
- 1.5 ด้านคุณภาพ ผู้บริหารควรมีการเสริมสร้างขวัญและกำลังใจให้บุคลากรมีคุณภาพ

#### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรศึกษาเรื่องแนวทางการสร้างวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนด้วยวิจัยเชิงคุณภาพ
- 2.2 ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมองค์กรกับประสิทธิภาพในการบริหารโรงเรียน
- 2.3 ควรศึกษารูปแบบการพัฒนาวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนที่ยั่งยืน

### องค์ความรู้ใหม่หรือข้อค้นพบใหม่

จากงานวิจัยในครั้งนี้เกิดองค์ความรู้ใหม่หรือข้อค้นพบใหม่ที่สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมองค์กรในบริบทของโรงเรียนท้องถิ่น โดยพบว่า โรงเรียนเหล่านี้มีวัฒนธรรมที่เน้นความร่วมมือ ความเอื้อเฟื้อ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้บริหาร ครู นักเรียน และชุมชน ซึ่งทำให้การบริหารงานและการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ งานวิจัยยังชี้ให้เห็นว่าการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ดี ประกอบด้วย องค์ประกอบ 3 ด้าน ที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ซึ่งสามารถพัฒนาเป็นวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียน ได้แก่

1. ด้านภาวะผู้นำของผู้บริหาร (Leadership Dimension) ผู้บริหารมีบทบาทในการสร้างบรรยากาศที่เอื้อหนุนการทำงาน และเป็นแบบอย่างด้านคุณธรรมะ บุคลากรเกิดแรงจูงใจและมีความเชื่อมั่น
2. ด้านการมีส่วนร่วมของบุคลากร (Participation Dimension) บุคลากรทุกระดับมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ วางแผน และดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน และสร้างความรู้สึกร่วมกันเป็นเจ้าขององค์กร
3. ด้านการหลอมรวมคุณค่าท้องถิ่นกับเป้าหมายการศึกษา (Cultural Integration Dimension) การผสมผสานความเป็นท้องถิ่นกับการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างความภาคภูมิใจในชุมชนและความยั่งยืน

โดยภาพรวมชี้ให้เห็นว่า การประสานกันของภาวะผู้นำ การมีส่วนร่วม และการเชื่อมโยงคุณค่าท้องถิ่นเข้ากับพันธกิจทางการศึกษา องค์ความรู้เหล่านี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาแนวทางส่งเสริมวัฒนธรรมองค์กรของโรงเรียนอื่น ๆ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและวัฒนธรรมองค์กรที่เข้มแข็งต่อไปได้

### References

- Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing* (5th ed.). New York: Harper Collins.
- Gulsen, F.U., & Celik, O. (2021). Secondary School Teachers' Effective School Perception: The Role of School Culture and Teacher Empowerment. *International Journal of Progressive Education*, 17(5), 332-344. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2021.375.21>
- Khanthongdee, P. (2020). A Comparative Study of Organizational Culture between Secondary School and Educational Opportunity Expansion School. *Arts of Management Journal*, 4(3), 653-671. retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jam/article/view/242958> (in Thai)
- Krabi Provincial Education Office. (2023). *Education Information Data*. Krabi: Krabi Provincial Education Office (in Thai)
- Lamsan, S. (2022). *Organizational Culture Affecting the Effectiveness of School Administration Under the Secondary Educational Service Area Office Nakhon Phanom* (Master's thesis). Sakon Nakhon: Educational Administration at Sakon Nakhon Rajabhat University. [https://gsmsis.snru.ac.th/e-thesis/thesis\\_detail?r=63421229128](https://gsmsis.snru.ac.th/e-thesis/thesis_detail?r=63421229128) (in Thai)
- Leekitchwatana, P. (2015). *Educational research methods* (10th ed.). Bangkok: Turvis Supply. (in Thai)
- Lynch, M. (2020, 18 September). *7 Ways that Principals can Influence School Culture*. *pedagogue*. [https://pedagogue.app/7-ways-that-principals-can-influence-school-culture/#google\\_vignette](https://pedagogue.app/7-ways-that-principals-can-influence-school-culture/#google_vignette)
- Nangam, C., Arnupharbsaenyakorn, P., & Srikrachang, S. (2021). Organizational Culture of Schools under the Secondary Educational Service Area Office Sisaket Yasothorn. *Journal of Education (Graduate Studies Research) Khon Kaen University*, 14(3), 18-34. retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDGKKUJ/article/view/248430> (in Thai)

- Noiyunit, P., & Indusuta, K. (2023). Organizational Culture of Schools Under Bangkok Metropolitan Administration Eastern Bangkok Group. *Valaya Alongkorn Review Journal*, 13(2), 95–107. retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/var/article/view/263649> (in Thai)
- Patterson, J. L., Purkey, S. C., & Parker, J. V. (1986). *Productive School Systems for A Nonrational World*. Arlington, VA: Association for Supervision and Curriculum Development. <https://eric.ed.gov/?id=ED274028>
- Patterson, K. J., (1988). *School culture*. San Francisco: Jersey Bass.
- Srinuanjun, S., Worapanya, S., & Laosawasdekul, P. (2024). Organizational Culture in the Management of Administrators Under Saraburi Primary Educational Area Office 2. *Journal of UBRU Educational Review*, 4(1), 28-39. retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JER/article/view/271014> (in Thai)
- Suandokmai, P., & Silalaiy, K. (2024). Management Positive Organizational Culture of School Administrators of Chainat Primary Educational Service Area Office. *Journal of MCU Ubon Review*, 9(1), 1411-1424. retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/273600> (in Thai)
- Suksai, R., Sitthisua, T., & Boonplod, P. (2024). The Guidelines for Promoting Modern Organizational Culture of School under the Office of Surin Primary Educational Service Area 3. *Academic MCU Buriram Journal*, 9(2), 309–319. retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/ambj/article/view/276111> (in Thai)
- Tabsakul, I., & Teekaporn, T. (2022). Effect Of School Organizational Culture Onadministration Process and Managementfor Secondary Schools Under the Secondary Educational Service Area Office Uthaithani Chainat. *Journal for Social Sciences Research*, 13(2), 69-89. retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/ssr/article/view/257567> (in Thai)
- Tikumpronteeravong, T., & Boonchan, B. (2024). Organizational Culture of Schools Affecting Teachers' Performance Effectiveness under the Nakhon Ratchasima Primary Educational Service Area Office 2. *Journal of Arts and Science Chaiyaphum Rajabhat University*, 11(2). 42-55. Retrieved from [https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JAS\\_CPRU/article/view/270286](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JAS_CPRU/article/view/270286) (in Thai)
- Yomngam, N., & Suthiyam, U. (2022). Roles of Organizational Culture Building of Educational Institution Administrators. According to the Perception of Teachers in Benjaburapha Campus School Group the Bangkok Secondary Education Service Area Office 2. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 7(10), 364–376. retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/256160> (in Thai)

การบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล  
Management of Academic Collaboration Networks of School  
Administrators Under the Satun Primary Educational Service Area Office

Received: October 15, 2025    Revised: November 21, 2025    Accepted: November 26, 2025

ปนัดดา ตลาศิริ<sup>1</sup> และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ<sup>2\*</sup>  
Panadda Thalasiri<sup>1</sup> and Rungchatchadaporn Vehachart<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> สาขาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 90000

<sup>1,2</sup> Department of Educational Administration, Faculty of Education, Thaksin University, Khao Rup Chang, Mueang, Songkhla, 90000

\*Corresponding Author, E-mail: 6719970030@tsu.ac.th

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ ประเภทการค้นคว้าอิสระ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ 2) เปรียบเทียบการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ 3) ประมวลข้อเสนอแนะการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล กลุ่มตัวอย่าง คือ ข้าราชการครู จำนวน 302 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นตามขนาดสถานศึกษา สุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือเป็นแบบสอบถามประมาณค่า 5 ระดับ ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.754 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที การทดสอบค่าเอฟ ผลการวิจัย 1) ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นโดยภาพรวม พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.5487$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านการกำหนดวิสัยทัศน์อยู่ในระดับสูงที่สุด ( $\bar{x}=4.9811$ ) ด้านการติดตามผลและการวัดประเมินผล มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ( $\bar{x}=4.0795$ ) 2) ผลการเปรียบเทียบ จำแนกตามวุฒิการศึกษา ประสบการณ์การทำงานและขนาดสถานศึกษา พบว่า ครูที่มีวุฒิการศึกษาและขนาดสถานศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็นในภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ส่วนครูที่มีประสบการณ์การทำงานต่างกัน มีความคิดเห็นในภาพรวมไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน คือ ด้านการประสานงานมีความคิดเห็นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 3) ผลการประมวลข้อเสนอแนะ พบว่า ความคิดเห็นด้านการประสานงานมีค่าความถี่สูงสุด คิดเป็นร้อยละ 23.84 เสนอว่า ควรพัฒนาระบบการประสานงาน การใช้เทคโนโลยีและช่องทางการสื่อสารที่ทันสมัยและหลากหลาย เพื่อความรวดเร็ว ชัดเจน สามารถอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนข้อมูลและประสบการณ์ระหว่างสมาชิกภายในเครือข่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ :** การบริหารเครือข่าย ความร่วมมือทางวิชาการ และผู้บริหารสถานศึกษา

**Abstract**

This research is a quantitative research, independent study type. The objectives are 1) to study the management of academic cooperation networks, 2) to compare the management of academic cooperation networks, and 3) to compile recommendations for the management of academic cooperation networks of school administrators under the Satun Primary Educational Service Area Office. The sample consisted of 302 teachers. The stratified random sampling method was used according to the size of the school and simple random sampling by lot. The tool was a 5-level estimation questionnaire. The reliability of the questionnaire was 0.754. The statistics used for data analysis included percentage, mean, standard deviation, t-test, and F-test. Research Results: 1) The overall opinion analysis found that the level of agreement was at the highest level ( $\bar{x}=4.5487$ ). When considering each aspect, it was found that most people had the highest level of agreement, with the vision setting aspect having the highest level ( $\bar{x}=4.9811$ ). The monitoring and evaluation aspect had the lowest mean value ( $\bar{x}=4.0795$ ). 2) The comparison results classified by educational qualifications, work experience, and school size revealed that teachers with different educational qualifications and school sizes had similar overall and individual opinions. Teachers with different work experiences had similar overall opinions. However, when considering each aspect, coordination had a significant difference at the .05 level. 3) The results of the compilation of suggestions revealed that the opinion on coordination had the highest frequency, accounting for 23.84 percent. It is recommended that a coordination system should be developed, using modern and diverse technology and communication channels to ensure speed, clarity, and facilitate the exchange of information and experiences among network members effectively.

**Keywords:** Network management, Academic cooperation and Educational institution administrators

## บทนำ

การบริหารเครือข่ายความร่วมมือในสถานศึกษา มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างเครือข่ายความร่วมมือในสถานศึกษา เพื่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์มุ่งสู่ความสำเร็จของการสร้างเครือข่ายและการดำรงรักษาเครือข่ายไว้อย่างยั่งยืน ก่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้และสมานฉันท์ การพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้มีมาตรฐาน จำเป็นต้องพัฒนาโรงเรียนและบุคลากรให้มีศักยภาพ ซึ่งในทางปฏิบัติ พบว่าการสร้างเครือข่ายความร่วมมือที่อยู่บนพื้นฐานของความเข้าใจวัตถุประสงค์การทำงานร่วมกัน การแบ่งงานกันทำ การแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ร่วมกัน บทบาทของความร่วมมือจะแผ่ขยายออกไป จากการให้ความร่วมมือทางด้านการศึกษาไปสู่ความร่วมมือในการสร้างความเข้มแข็งในด้านอื่นๆ (Ministry of Education, 2021)

การบริหารงานวิชาการในสถานศึกษาเป็นกลไกสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพของการจัดการศึกษา การมีภาวะผู้นำทางวิชาการที่เหมาะสมของผู้บริหารสถานศึกษาจะช่วยส่งเสริมให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและการศึกษาในภาพรวมอย่างยั่งยืน อย่างไรก็ตาม การยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา โดยใช้แนวคิดเครือข่ายความร่วมมือในการจัดการศึกษาระหว่างสถานศึกษาที่ยังไม่ประสบความสำเร็จในทางปฏิบัติ พบว่า เครือข่ายบางเครือข่ายไม่สามารถปฏิบัติได้ตามเป้าหมาย เนื่องจากจากประสบปัญหาในการบริหารเครือข่ายสถานศึกษาหลายด้าน เช่น ขอบข่ายความร่วมมือด้านวิชาการไม่ชัดเจน ผู้บริหารสถานศึกษาขาดภาวะผู้นำ ผู้ประสานงานและสมาชิกเครือข่ายขาดความร่วมมือ รวมถึงการแข่งขันทางวิชาการระหว่างโรงเรียนที่ส่งผลให้เกิดการแข่งขันมากกว่าการสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ (Office of the Basic Education Commission, 2022)

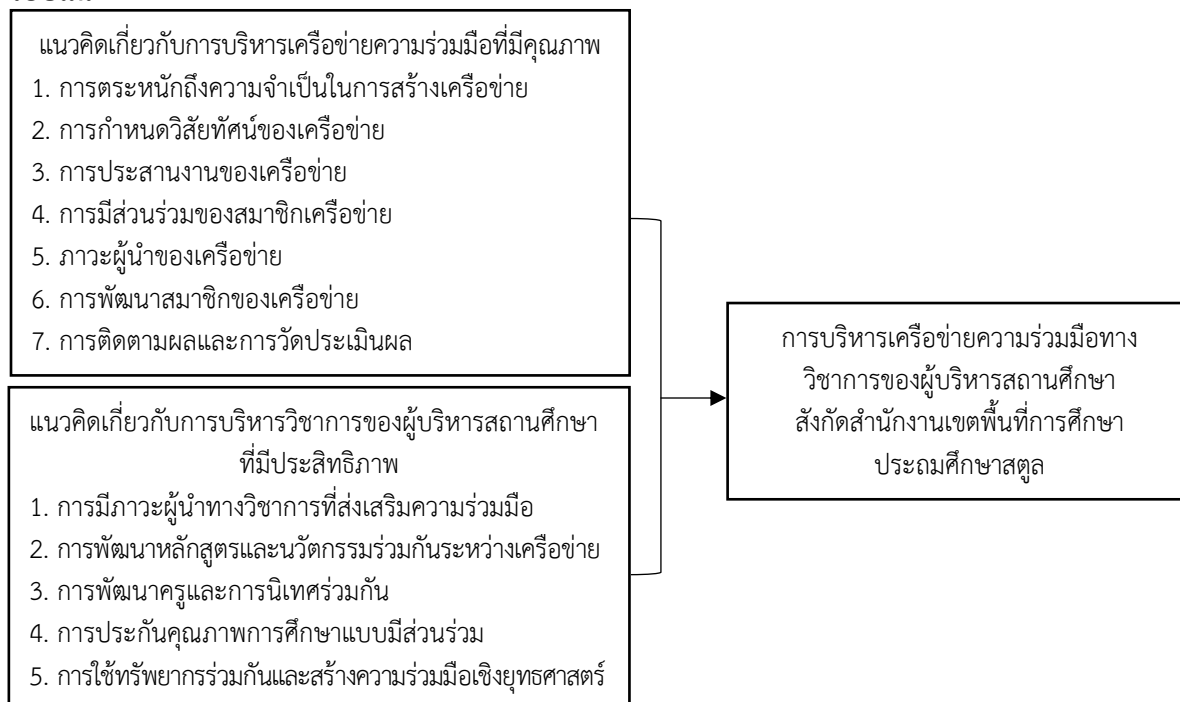
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล มีเป้าหมายสำคัญ คือ การพัฒนาคุณภาพครูและบุคลากรและระบบบริหารจัดการให้มีคุณภาพ จากผลการรายงานคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนในสังกัด พบว่า การดำเนินงานในรูปแบบเครือข่าย มีสาเหตุมาจากการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการในสถานศึกษายังมีลักษณะต่างโรงเรียนต่างทำ ผู้บริหารสถานศึกษา ขาดทักษะในการบริหารเครือข่าย รวมทั้งขาดความรู้ ความเข้าใจในการนำเครือข่ายความร่วมมือมาใช้ ซึ่งจำเป็นต้องผสมผสานการดำเนินการกิจและทรัพยากรต่างๆ เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ (Satun Primary Educational Service Area Office, 2022)

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมานั้น เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ที่จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางในการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการให้มีคุณภาพ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ให้สามารถพัฒนาการบริหารสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล
2. เพื่อเปรียบเทียบการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล
3. เพื่อประมวลข้อเสนอแนะและศึกษาแนวทางการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล

## กรอบแนวคิด



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัยการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา

## ระเบียบวิธีการวิจัย

## 1. ขอบเขตของการวิจัย

1.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา การบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา

1.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.2.1 ประชากร ได้แก่ ข้าราชการครู ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1,621 คน

1.2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ข้าราชการครู ปีการศึกษา 2568 จำนวน 310 คน กำหนดขนาด

กลุ่มตัวอย่างโดยเปรียบเทียบจากตารางสำเร็จรูปของ (Krejcie and Morgan, 1970) จากนั้นสุ่มแบบแบ่งชั้นตามขนาดสถานศึกษาและใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก

## 2. การสร้างเครื่องมือ

สร้างแบบสอบถามให้ครอบคลุมเนื้อหาที่เกี่ยวกับการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา ประกอบด้วยคำถาม 7 องค์ประกอบ

## 3. การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ

3.1 นำแบบสอบถามเสนอผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

3.2 นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน กำหนดขนาดกลุ่มประชากรโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้นตามขนาดสถานศึกษาและใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก นำผลมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ .754 และนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว นำไปใช้เก็บข้อมูล

#### 4. การเก็บข้อมูล

4.1 เก็บรวบรวมแบบสอบถาม โดยจัดส่งไป 310 ฉบับ ได้รับคืน 302 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 97.41

4.2 ตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ยึดหลักปฏิบัติตามหลักจริยธรรมการวิจัยในคน

#### 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูล เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลที่เป็นตัวแปรอิสระทั้ง 3 ตัวแปร หาค่าความถี่และค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ความคิดเห็น โดยการหาค่าเฉลี่ย  $\bar{x}$  และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้ไปวิเคราะห์เทียบกับคะแนนเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์การประเมินตามแนวคิดของ Best (1997)

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบ จำแนกตามตัวแปร วุฒิการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน และขนาดสถานศึกษา โดยการหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่า t(t-test) ค่า F (F-test) ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One – Way ANOVA)

ตอนที่ 4 ประมวลข้อเสนอแนะโดยวิธีการ (Content Analysis) ในการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวบรวมจัดเป็นรายด้านตามตัวแปรตาม

#### ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา

**ตาราง 1** ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา ในภาพรวมและรายด้าน

| การบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา<br>สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล | n = 302   |        | ระดับ     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------|-----------|
|                                                                                                                | $\bar{x}$ | S.D.   |           |
| 1. ภาวะผู้นำของเครือข่าย                                                                                       | 4.9253    | 0.0977 | มากที่สุด |
| 2. การกำหนดวิสัยทัศน์ของเครือข่าย                                                                              | 4.9811    | 0.0538 | มากที่สุด |
| 3. การสร้างความตระหนักถึงความสำคัญในการสร้างเครือข่าย                                                          | 4.5679    | 0.2311 | มากที่สุด |
| 4. การประสานงานของเครือข่าย                                                                                    | 4.2438    | 0.1727 | มาก       |
| 5. การมีส่วนร่วมของสมาชิกเครือข่าย                                                                             | 4.9160    | 0.1094 | มากที่สุด |
| 6. การพัฒนาสมาชิกของเครือข่าย                                                                                  | 4.0803    | 0.1062 | มาก       |
| 7. การติดตามผลและการวัดประเมินผล                                                                               | 4.0795    | 0.1228 | มาก       |
| รวม                                                                                                            | 4.5487    | .0543  | มากที่สุด |

จากตาราง 1 ระดับความคิดเห็นที่มีต่อการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการโดยภาพรวมพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}$ =4.5487) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านการกำหนดวิสัยทัศน์อยู่ในระดับสูงที่สุด ( $\bar{x}$ =4.9811) ด้านการติดตามผลและการวัดประเมินผล มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ( $\bar{x}$ =4.0795)

## 2. ผลการเปรียบเทียบการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา

ตาราง 2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่า t(t-test) โดยภาพรวมและรายด้าน จำแนกตามตัวแปรวุฒิการศึกษา

| การบริหารเครือข่ายความร่วมมือ<br>ทางวิชาการ  | วุฒิการศึกษา (n=302) |        |                  |        | t     | Sig  |
|----------------------------------------------|----------------------|--------|------------------|--------|-------|------|
|                                              | ปริญญาตรี            |        | สูงกว่าปริญญาตรี |        |       |      |
|                                              | (n =284)             |        | (n =18)          |        |       |      |
|                                              | $\bar{x}$            | S.D.   | $\bar{x}$        | S.D.   |       |      |
| 1. ภาวะผู้นำของเครือข่าย                     | 4.9253               | 0.0985 | 4.9259           | 0.0852 | -.027 | .603 |
| 2. การกำหนดวิสัยทัศน์เครือข่าย               | 4.9809               | 0.0543 | 4.9841           | 0.0462 | -.247 | .597 |
| 3. การตระหนักถึงความสำคัญในการสร้างเครือข่าย | 4.5657               | 0.2327 | 4.6019           | 0.2072 | -.642 | .242 |
| 4. ประสานงานของเครือข่าย                     | 4.2452               | 0.1744 | 4.2222           | 0.1457 | .546  | .996 |
| 5. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในเครือข่าย         | 4.9159               | 0.1103 | 4.9167           | 0.0959 | -.028 | .758 |
| 6. การพัฒนาสมาชิกของเครือข่าย                | 4.0819               | 0.1077 | 4.0556           | 0.0770 | 1.019 | .150 |
| 7. การติดตามและการประเมินผล                  | 4.0780               | 0.1214 | 4.1032           | 0.1454 | -.844 | .386 |
| รวม                                          | 4.5486               | 0.0550 | 4.5493           | 0.0419 | -.048 | .189 |

จากตาราง 2 พบว่า ครูที่มีวุฒิการศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็นในภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ด้านการกำหนดวิสัยทัศน์เครือข่าย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{x}$ =4.9809) และด้านการติดตามผลและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ( $\bar{x}$ =4.0780)

ตาราง 3 เปรียบเทียบ โดยวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One – Way ANOVA) ในภาพรวมและรายด้าน จำแนกตามตัวแปรประสบการณ์ในการทำงาน

| การบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ      | ความแปรปรวน  | df  | SS     | MS   | F      | Sig  |
|----------------------------------------------|--------------|-----|--------|------|--------|------|
| 1. ภาวะผู้นำของเครือข่าย                     | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .015   | .007 | .785   | .457 |
|                                              | ภายในกลุ่ม   | 299 | 2.856  | .010 |        |      |
|                                              | รวม          | 301 | 2.871  |      |        |      |
| 2. การกำหนดวิสัยทัศน์เครือข่าย               | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .010   | .005 | 1.712  | .182 |
|                                              | ภายในกลุ่ม   | 299 | .862   | .003 |        |      |
|                                              | รวม          | 301 | .871   |      |        |      |
| 3. การตระหนักถึงความสำคัญในการสร้างเครือข่าย | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .250   | .125 | 2.362  | .096 |
|                                              | ภายในกลุ่ม   | 299 | 15.831 | .053 |        |      |
|                                              | รวม          | 301 | 16.081 |      |        |      |
| 4. การประสานงานเครือข่าย                     | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .184   | .092 | 3.127* | .045 |
|                                              | ภายในกลุ่ม   | 299 | 8.789  | .029 |        |      |
|                                              | รวม          | 301 | 8.973  |      |        |      |
| 5. การมีส่วนร่วมของสมาชิกเครือข่าย           | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .029   | .015 | 1.233  | .293 |
|                                              | ภายในกลุ่ม   | 299 | 3.573  | .012 |        |      |
|                                              | รวม          | 301 | 3.602  |      |        |      |
| 6. การพัฒนาสมาชิกของเครือข่าย                | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .016   | .008 | .689   | .503 |
|                                              | ภายในกลุ่ม   | 299 | 3.381  | .011 |        |      |
|                                              | รวม          | 301 | 3.397  |      |        |      |

| การบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ | ความแปรปรวน  | df  | SS    | MS   | F     | Sig  |
|-----------------------------------------|--------------|-----|-------|------|-------|------|
| 7. การติดตามผลและการวัดประเมินผล        | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .060  | .030 | 2.012 | .136 |
|                                         | ภายในกลุ่ม   | 299 | 4.481 | .015 |       |      |
|                                         | รวม          | 301 | 4.542 |      |       |      |
| ภาพรวม                                  | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .001  | .000 | .152  | .859 |
|                                         | ภายในกลุ่ม   | 299 | .886  | .003 |       |      |
|                                         | รวม          | 301 | .886  |      |       |      |

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 พบว่า ครูที่มีประสบการณ์การทำงานต่างกัน มีความคิดเห็นในภาพรวมไม่แตกต่างกัน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ครูที่มีประสบการณ์การทำงานต่างกันมีความคิดเห็นต่อการประสานงานเครือข่ายแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตาราง 4** เปรียบเทียบ โดยวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One – Way ANOVA) ในภาพรวมและรายด้าน จำแนกตามตัวแปรขนาดสถานศึกษา

| การบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ       | ความแปรปรวน  | df  | SS     | MS   | F     | Sig  |
|-----------------------------------------------|--------------|-----|--------|------|-------|------|
| 1. ภาวะผู้นำของเครือข่าย                      | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .009   | .005 | .477  | .621 |
|                                               | ภายในกลุ่ม   | 299 | 2.862  | .010 |       |      |
|                                               | รวม          | 301 | 2.871  |      |       |      |
| 2. การกำหนดวิสัยทัศน์เครือข่าย                | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .005   | .003 | .895  | .410 |
|                                               | ภายในกลุ่ม   | 299 | .866   | .003 |       |      |
|                                               | รวม          | 301 | .871   |      |       |      |
| 3. การตระหนักถึงความจำเป็นในการสร้างเครือข่าย | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .045   | .023 | .423  | .656 |
|                                               | ภายในกลุ่ม   | 299 | 16.035 | .054 |       |      |
|                                               | รวม          | 301 | 16.081 |      |       |      |
| 4. การประสานงานของเครือข่าย                   | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .009   | .004 | .149  | .861 |
|                                               | ภายในกลุ่ม   | 299 | 8.964  | .030 |       |      |
|                                               | รวม          | 301 | 8.973  |      |       |      |
| 5. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในเครือข่าย          | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .034   | .017 | 1.411 | .245 |
|                                               | ภายในกลุ่ม   | 299 | 3.569  | .012 |       |      |
|                                               | รวม          | 301 | 3.602  |      |       |      |
| 6. การพัฒนาสมาชิกของเครือข่าย                 | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .011   | .005 | .460  | .632 |
|                                               | ภายในกลุ่ม   | 299 | 3.386  | .011 |       |      |
|                                               | รวม          | 301 | 3.397  |      |       |      |
| 7. การติดตามผลและการวัดประเมินผล              | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .014   | .007 | .460  | .632 |
|                                               | ภายในกลุ่ม   | 299 | 4.528  | .015 |       |      |
|                                               | รวม          | 301 | 4.542  |      |       |      |
| ภาพรวม                                        | ระหว่างกลุ่ม | 2   | .000   | .000 | .082  | .921 |
|                                               | ภายในกลุ่ม   | 299 | .886   | .003 |       |      |
|                                               | รวม          | 301 | .886   |      |       |      |

จากตาราง 4 พบว่า ครูที่มีขนาดสถานศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็นในภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

3. ผลการประมวลข้อเสนอแนะและศึกษาแนวทางการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในภาพรวม พบว่า ควรเน้นการพัฒนาภาวะผู้นำที่มีวิสัยทัศน์และเป็นที่ยอมรับ การกำหนดทิศทางของเครือข่ายที่ชัดเจนและสอดคล้องกับบริบท รวมถึงการสร้างความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของการทำงานร่วมกัน ทั้งนี้การประสานงานที่มีประสิทธิภาพ การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสมาชิกทุกฝ่ายการพัฒนาศักยภาพบุคลากรอย่างต่อเนื่องและการจัดให้มีระบบติดตามและประเมินผลที่โปร่งใสถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะนำไปสู่การดำเนินงานของเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการที่มีคุณภาพ มีประสิทธิภาพและเกิดความยั่งยืน

### อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาระดับความคิดเห็นต่อการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร ในภาพรวม พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการกำหนดวิสัยทัศน์เครือข่าย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านภาวะผู้นำของเครือข่าย ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดและด้านการติดตามผลและการวัดประเมินผล มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ผลการศึกษาเป็นเช่นนี้เป็นเพราะว่า การที่ระดับความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาต่อการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นถึงการตระหนักถึงความสำคัญของการทำงานแบบเครือข่าย ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการศึกษา รายด้านพบว่า ด้านการกำหนดวิสัยทัศน์เครือข่ายมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาด้านภาวะผู้นำ ซึ่งอาจเกิดจากความแตกต่างของทักษะและประสบการณ์ผู้บริหารแต่ละโรงเรียน (Northouse, 2022) ขณะที่ด้านการติดตามผลและการวัดประเมินผลมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด สะท้อนว่าการดำเนินงานด้านนี้มีความซับซ้อน ต้องใช้ข้อมูล เครื่องมือ และความร่วมมือจากหลายฝ่ายทำให้เป็นงานที่ทำได้ยากกว่าองค์ประกอบอื่น สอดคล้องกับ Thungsook and Lapcharoen (2020) ได้ศึกษาความคิดเห็นของครูต่อการบริหารงานเครือข่ายความร่วมมือของเครือข่ายโรงเรียนที่ 43 สังกัดกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัย พบว่า ความคิดเห็นของครูต่อการบริหารงานเครือข่ายความร่วมมือของเครือข่ายโรงเรียนทั้งโดยภาพรวมและรายด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

2. ผลการเปรียบเทียบการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร อภิปรายผลได้ดังนี้

2.1 ผลการเปรียบเทียบ จำแนกตามตัวแปรวุฒิการศึกษา พบว่าครูที่มีระดับวุฒิการศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็น ในภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เพราะครูทุกระดับวุฒิการศึกษาปฏิบัติงานภายใต้นโยบายและกระบวนการบริหารที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน ทำให้มีประสบการณ์และการรับรู้ต่อการบริหารเครือข่ายในทิศทางคล้ายคลึงกัน อีกทั้งบทบาทในงานเครือข่ายมักขึ้นอยู่กับภารกิจที่โรงเรียนมอบหมายมากกว่าวุฒิการศึกษา จึงไม่ก่อให้เกิดความแตกต่างทางความคิดเห็นอย่างมีนัยสำคัญ ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับแนวคิดที่ระบุว่าปัจจัยเชิงโครงสร้างองค์กรและบทบาทหน้าที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติมากกว่าความแตกต่างด้านคุณวุฒิทางการศึกษา (Robbins and Judge, 2022) สอดคล้องกับ Harikprakon (2020) ได้ศึกษาการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายในการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดบุรีรัมย์ เมื่อเปรียบเทียบตามตัวแปรวุฒิการศึกษา พบว่า ครูมีความคิดเห็นโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับ Chaowai (2021) ได้ศึกษาบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา

ในการบริหารแหล่งเรียนรู้ภายในสถานศึกษา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดปทุมธานี เมื่อเปรียบเทียบตามตัวแปรวุฒิการศึกษา พบว่า ความคิดเห็นของครูโดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน

2.2 ผลการเปรียบเทียบจำแนกตามตัวแปรประสบการณ์การทำงาน พบว่า ครูที่มีประสบการณ์ในการทำงานต่างกัน มีความคิดเห็นในภาพรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน แต่เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านการประสานงานของเครือข่าย พบว่า ครูที่ปฏิบัติงานในสถานศึกษา 5-10 ปี ( $\bar{x} = 4.0550$ ) กับครูที่ปฏิบัติงานในสถานศึกษา มากกว่า 10 ปี ( $\bar{x} = 4.5459$ ) มีความคิดเห็นแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐาน

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เป็นเพราะครูที่มีประสบการณ์ในการทำงานต่างกัน ทั้งที่มีประสบการณ์ในการทำงานน้อยหรือมาก ได้เข้าร่วมประชุม สัมมนา พบปะแลกเปลี่ยนกับครูผู้สอนอื่นๆ ทำให้ได้เรียนรู้ถึงระบบการบริหารงานเครือข่าย สอดคล้องกับ Puengraya and Indusuta (2021) ได้ศึกษาความคิดเห็นของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนขยายโอกาสสำนักงานเขตบางขุนเทียน สังกัดกรุงเทพมหานคร เมื่อเปรียบเทียบตามตัวแปรประสบการณ์การทำงาน พบว่า มีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับ Thungsook and Lapcharoen (2020) ได้ศึกษาความคิดเห็นของครูต่อการบริหารงานเครือข่ายความร่วมมือของเครือข่ายโรงเรียนที่ 43 สังกัดกรุงเทพมหานคร เมื่อเปรียบเทียบตามตัวแปรประสบการณ์การทำงาน พบว่า ครูมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับ Sanhum et al. (2022) เพื่อศึกษาสภาพและปัญหาการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนในสังกัดสำนักเขตการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เขต 9 และศึกษาแนวทางการพัฒนาการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนในสังกัดสำนักเขตการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เขต 9 เมื่อเปรียบเทียบตัวแปรประสบการณ์การทำงาน พบว่า ครูมีความคิดเห็นโดยภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

2.3 ผลการเปรียบเทียบจำแนกตามตัวแปรขนาดสถานศึกษา พบว่า ครูที่ปฏิบัติงานในสถานศึกษาที่มีขนาดต่างกัน มีความคิดเห็นในภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เนื่องจากครูในสถานศึกษาทุกขนาดต้องปฏิบัติงานภายใต้นโยบายมาตรฐานการบริหารและกระบวนการดำเนินงานที่กำหนดโดยหน่วยงานต้นสังกัดเดียวกัน ทำให้มีการรับรู้เกี่ยวกับการบริหารเครือข่ายในทิศทางเดียวกัน นอกจากนี้ หน้าที่และบทบาทในงานเครือข่ายมักถูกกำหนดด้วยโครงสร้างงานภายในสถานศึกษามากกว่าขนาดของสถานศึกษา ส่งผลให้ทัศนคติและความคิดเห็นต่อการบริหารเครือข่ายไม่แตกต่างกัน ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับแนวคิดองค์กรที่ชี้ว่า นโยบายและวัฒนธรรมองค์กรเป็นปัจจัยที่กำหนดทัศนคติของบุคลากรมากกว่าลักษณะประชากรหรือบริบททางกายภาพขององค์กร สอดคล้องกับ Kaewpun and Vachungngern (2023) ได้ศึกษาการมีส่วนร่วมในการบริหารงานวิชาการของครูในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี เขต 2 เมื่อเปรียบเทียบตามตัวแปรขนาดสถานศึกษา พบว่า การมีส่วนร่วมของครูไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับ Butyotee et al. (2025) ได้ศึกษาการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 16 เมื่อเปรียบเทียบตามตัวแปรขนาดสถานศึกษา พบว่า ครูมีความคิดเห็นในภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

3. ข้อเสนอแนะและศึกษาแนวทางการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ในภาพรวม เสนอว่า ควรใช้จุดแข็งด้านการกำหนดวิสัยทัศน์และภาวะผู้นำของผู้บริหารมาขับเคลื่อนเครือข่ายอย่างต่อเนื่อง รวมถึงสร้างความตระหนักรู้ถึงคุณค่าและความสำคัญของการทำงานร่วมกัน ทั้งนี้ควรมีการส่งเสริมประสานงานให้มีประสิทธิภาพและสร้างการมีส่วนร่วมของสมาชิกทุกฝ่ายและควรปรับปรุงระบบติดตามการวัดและประเมินผลให้ไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งองค์ประกอบที่กล่าวมานี้ จะนำไปสู่การดำเนินงานของเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการที่มีประสิทธิภาพและเกิดความยั่งยืน ผลการเสนอแนะเป็นเช่นนี้เพราะ ความเข้าใจว่าความสำเร็จของการบริหารเครือข่ายทางวิชาการไม่ได้ขึ้นอยู่กับโครงสร้างหรือทรัพยากรเท่านั้น แต่ขึ้นอยู่กับ การกำหนดวิสัยทัศน์ ภาวะผู้นำและการสร้างร่วมมืออย่างมีเป้าหมาย ซึ่งเป็นปัจจัยกำหนดความยั่งยืนของเครือข่ายในระยะยาว สอดคล้องกับ Prachansit and Suwanwong (2025) พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน และสามารถถ่ายทอดวิสัยทัศน์ดังกล่าวให้ครูและบุคลากรเข้าใจร่วมกันได้อย่างถูกต้อง การมีวิสัยทัศน์ร่วมจึงช่วยกำหนดทิศทางการพัฒนาสถานศึกษาให้มุ่งสู่เป้าหมายเดียวกัน สอดคล้องกับ Butsaenkhom et al. (2024) การสร้างวิสัยทัศน์เป็นจุดเริ่มต้นในการกำหนดทิศทางของสถานศึกษาให้บุคลากรร่วมกันดำเนินงานอย่างมีเป้าหมายให้บรรลุผลสำเร็จ สอดคล้องกับ Thongnuy and Sonsupree (2022) ศึกษาเกี่ยวกับภาวะผู้นำเชิงวิสัยทัศน์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้านการปฏิบัติตามวิสัยทัศน์เป็นการนำวิสัยทัศน์ไปสู่การปฏิบัติได้จริง โดยผู้บริหารสถานศึกษาสามารถเชื่อมโยงและแปลงวิสัยทัศน์ไปสู่นโยบาย เป้าหมาย แผนงาน โครงการขององค์การ ส่งเสริมสนับสนุนให้บุคลากรได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติตามวิสัยทัศน์

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 พัฒนาระบบบริหารเครือข่ายให้มีความเข้มแข็งและเป็นมาตรฐานร่วมกันในทุกโรงเรียน ควรพัฒนาระบบประเมินผลเครือข่ายที่เป็นรูปแบบเดียวกัน พร้อมส่งเสริมให้ครูและผู้บริหารมีความรู้ด้านการติดตามและประเมินผล จะช่วยให้เครือข่ายมีความเป็นเอกภาพและขับเคลื่อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ใช้จุดแข็งด้านวิสัยทัศน์และภาวะผู้นำของผู้บริหารเพื่อขับเคลื่อนเครือข่ายอย่างต่อเนื่อง และยั่งยืน เนื่องจากผู้บริหารมีความชัดเจนด้านวิสัยทัศน์และมีภาวะผู้นำอยู่ในระดับสูง เครือข่ายควรนำศักยภาพนี้ไปใช้ในการวางแผนยุทธศาสตร์ร่วม การสร้างร่วมมือทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และการพัฒนาครูให้มีบทบาทในเครือข่ายมากขึ้น เพื่อเพิ่มคุณภาพทางวิชาการและสร้างพลังร่วมในการพัฒนาเครือข่ายให้มีความยั่งยืนในระยะยาว

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาปัญหาและแนวทางการแก้ไขการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล

2.2 ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล

## องค์ความรู้ใหม่

ผลการวิจัยสังเคราะห์ได้ว่า ความสำเร็จของการบริหารเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล เกิดขึ้นจากบทบาทภาวะผู้นำเชิงรุกของผู้บริหารสถานศึกษา มากกว่าปัจจัยเชิงโครงสร้าง เช่น วุฒิการศึกษา ประสบการณ์ทำงาน และขนาดสถานศึกษา ซึ่งพบว่า ไม่ก่อให้เกิดความแตกต่างในระดับนัยสำคัญ ส่งผลให้ครูทุกกลุ่มมีความคิดเห็นต่อการดำเนินงานเครือข่ายไปในทิศทางเดียวกัน โดยเฉพาะการกำหนดวิสัยทัศน์ ภาวะผู้นำและการประสานงานซึ่งเป็นกลไกสำคัญที่ได้รับการให้ความสำคัญและเป็นตัวขับเคลื่อนการดำเนินงานเครือข่ายอย่างแท้จริง อีกทั้งการทำงานร่วมกันภายในเครือข่ายยังเอื้อต่อการก่อเกิดนวัตกรรมการบริหารและการเรียนรู้ร่วมกัน ส่งผลให้เครือข่ายดำเนินงานได้อย่างยั่งยืน

## References

- Best, J. W. (1997). *Research in education*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Butsaenkhom, C., Somsrisuk, A., & Korboon, B. (2024). A Study of The Visionary Leadership of School Administrators Components. *Journal of MCU Ubon Review*, 9(3), 2007–2014. retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/275720> (in Thai)
- Butyotee, M., Thuanchang, W., & Gesthong, T. (2025). Academic Cooperation Network Management Model of School Administrators under Primary Educational Service Area Office based on Saraniyadhamma 6. *The Journal of Research and Academics*, 8(2), 297–314. <https://doi.org/10.14456/jra.2025.46> (in Thai)
- Chaowai, C. (2021). The Role of School Administrators in Managing Internal Resources under the Local Organization in Pathum Thani Province. *Journal of Educational Management and Research Innovation*, 3(1), 19–28. retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jemri/article/view/250671> (in Thai)
- Harikprakon, W. (2020). *Participation of network partners in organizing non-formal and informal education in the district under the Office of the Non-Formal and Informal Education Promotion, Buriram Province* (Master's thesis). Buriram: Buriram Rajabhat University. (in Thai)
- Kaewpun, J., & Vachungngern, P. (2023). Participato Ry Administration in Academic Affairs of Schools Under Office of Phetchaburi Educational Service Area 2. *Journal of Educational Innovation and Research*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.14456/jeir.2023.2> (in Thai)
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610. <https://doi.org/10.1177/001316447003000308>
- Ministry of Education. (2021). *Guidelines for improving the quality of early childhood teacher production and development in Thai higher education institutions*. Office of the Secretary of the Education Council. (in Thai)
- Northouse, P.G. (2022). *Leadership: Theory and practice* (9th ed.). SAGE. (in Thai)

- Office of the Basic Education Commission. (2022, December 2). *Basic Education Development Plan 2023 - 2027 of the Office of the Basic Education Commission*. Office of the Basic Education Commission. <http://www.bopp.go.th/?p=2404> (in Thai)
- Prachansit, C., & Suwanwong, A. (2025). Visionary Leadership of School Administrators Under the Secondary Educational Service Area Office Bangkok 2. *Journal of Mani Chettha Ram Wat Chommani*, 8(3), 58–72.  
retrieved from <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JMCR/article/view/7270> (in Thai)
- Puengraya, S., & Indusuta, K. (2021). The Opinion of the Teachers on the Academic Affairs Administration, School Expansion Opportunity of Bang Khun Thian Office Under Bangkok Metropolis. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(5), 57–67.  
retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/247779> (in Thai)
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2022). *Organizational behavior* (19th ed.). Pearson.
- Sanhum, C., Sompongdam, C., Sriphakdi, K., & Hongthong, A. (2022). States, Problems, And Guideline for The Development of Academic Administration in Schools Under the Jurisdiction Of Office Of The Dhamma Education Area 9. *Mcu Ubonratchathani Journal of Buddhist Studies*, 4(1), 143–154.  
retrieved from <https://so12.tci-thaijo.org/index.php/JOBU2025/article/view/3916> (in Thai)
- Satun Primary Educational Service Area Office. (2022). *Annual operational plan 2022*. Satun Primary Educational Service Area Office. (in Thai)
- Thongnuy, S., & Sonsupee, S. (2023). Visionary Leadership of The Administrators Affecting Competency Of 21st Century Teachers Under The Secondary Educational Service Area Office Sakon Nakhon. *Pañña Panithan Journal*, 8(2), 99–112.  
retrieved from <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/PPJ/article/view/260182> (in Thai)
- Thungsook, J., & Lapcharoen, P. (2020). Teachers' opinions on the administration of cooperative networksof School cluster 43 Under The jurisdiction of Bangkok Metropolitan. *Journal of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University*, 22(1), 107–118.  
retrieved from <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jhssrru/article/view/229066> (in Thai)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ  
เพื่อพัฒนาทักษะความแหวทางวัฒนธรรม

Project-Based Learning Combined with Collaborative Learning  
to Develop Cultural Sensitivity Skills

Received: October 2, 2025

Revised: November 20, 2025

Accepted: December 8, 2025

กรีกมล หนูเกื้อ<sup>1</sup> และธชมล กำล้งเกื้อ<sup>2\*</sup>

kreekamon Nukur<sup>1</sup> and Thachamon Kamlangkuea<sup>2\*</sup>

<sup>1, 2</sup> คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง หมู่ 2 ตำบลบ้านพร้าว อำเภอป่าพะยอม จังหวัดพัทลุง 93210

<sup>1, 2</sup> Faculty of Education, Thaksin University, Phatthalung Campus, 2, Ban Phrao, Pa Phayom, Phatthalung, 93210

\*Corresponding Author, E-mail: mmae.kkam@gmail.com

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะความแหวทางวัฒนธรรม ก่อนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานและการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง ที่ลงทะเบียนในรายวิชาพหุภาษาเพื่อการเรียนรู้ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง 2) แบบวัดความแหวทางวัฒนธรรม จำนวน 1 ฉบับ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า ทักษะความแหวทางวัฒนธรรมหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ :** การใช้โครงงานเป็นฐาน การเรียนรู้แบบร่วมมือ และทักษะความแหวทางวัฒนธรรม

### Abstract

This research aimed to compare Cultural Sensitivity Skills through project-based learning and collaborative learning before and after learning. The sample consisted of 32 undergraduate students at Thaksin University, Phatthalung Campus, who registered for Multilingual Education for Learning in the first semester of the 2025 academic year. The research instruments consisted of 1) three lesson plans and 2) Cultural Sensitivity Scale. The statistics used for data analysis included mean ( $\bar{X}$ ), standard deviation (S.D.), and the t-test. The results of the research found that cultural sensitivity skills were significantly higher after project-based learning combined with cooperative learning, compared to before learning, at the .05 level.

**Keywords :** Project-based learning, Collaborative learning and cultural sensitivity skills

## บทนำ

มนุษย์ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อสารทางสังคม สังคมไทยเป็นสังคมหลายภาษา ที่มีภาษาไทยกลางเป็นภาษาราชการ และยังมีภาษาถิ่นใช้อยู่ตามภูมิภาคต่าง ๆ โดยเฉพาะในภาคใต้ ซึ่งประกอบไปด้วยกลุ่มคนหลากหลายเชื้อชาติ หลากศาสนา หลายวัฒนธรรม เป็นสังคมพหุวัฒนธรรมอย่างแท้จริง ดังที่ Boonyasaranai (2013, p. 115) กล่าวว่า การดำรงอยู่ร่วมกันท่ามกลางความหลากหลายทางภาษาทั้งที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียนของประชากรในประเทศไทยตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบันและมีอยู่ทั่วทั้งประเทศไทย ยกตัวอย่างชุมชนชาวไทยมุสลิมในจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่นอกจากจะใช้ภาษามลายูกันภายในครอบครัวและชุมชนแล้ว ก็ยังมีการใช้ชุดตัวอักษรยาวีของภาษาอาหรับเพื่อใช้ในกิจกรรมทางศาสนาอิสลามรวมทั้งยังมีการใช้ภาษาไทยปักษ์ใต้และภาษาจีนในชุมชนท้องถิ่นและยังต้องใช้ภาษาไทยกลางในการติดต่อกับทางราชการ ทั้งนี้คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยทักษิณ ซึ่งมีผู้เรียนมาจากหลายพื้นที่ในภาคใต้ ส่งผลให้ในคณะศึกษาศาสตร์เป็นสังคมพหุวัฒนธรรมเช่นเดียวกัน

ความแวดไวทางวัฒนธรรม (Cultural sensitivity) คือ ความสามารถในการปรับตัว ปรับความคิด เปิดรับและยืดหยุ่นในการปฏิสัมพันธ์และเปิดใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม เห็นคุณค่าและแสดงออกต่อความต่างทางวัฒนธรรมได้เหมาะสม อันจะเป็นการทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ Nuktong (2018, p. 2) กล่าวว่า ความแวดไวทางวัฒนธรรม คือ การเห็นคุณค่าและยอมรับความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมอันนำมาซึ่งการแสดงพฤติกรรมในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ความแวดไวทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ช่วยให้บุคคลสามารถมีความเข้าใจและซาบซึ้งในความเหมือนและความต่างทางวัฒนธรรมทั้งภายในกลุ่มท่ามกลางหรือระหว่างกลุ่ม การแสดงออกซึ่งเกี่ยวข้องกับบุคคลต่างวัฒนธรรมนั้นเป็นเรื่องที่มีความละเอียดอ่อน ผู้ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมย่อมแสดงออกต่อผู้อื่นด้วยความเคารพและใส่ใจ และ Fritz et al. (2005, p. 54) ได้กล่าวว่า ความแวดไวทางวัฒนธรรม คือ ความสามารถทางพฤติกรรมของบุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์ในความต่างวัฒนธรรม ความแวดไวทางวัฒนธรรม ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการยืดหยุ่นทางวัฒนธรรม

รายวิชาพหุภาษาเพื่อการเรียนรู้ เป็นรายวิชาบังคับของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ โดยมีจุดมุ่งหมายของรายวิชา คือ ประยุกต์ใช้พหุภาษาเพื่อการสื่อสารในการปฏิบัติงาน สร้างความความสัมพันธ์กับผู้คนในสังคม การสื่อสารเพื่อความเสมอภาคและความเท่าเทียมในบริบทที่สอดคล้องกับบริบทวิชาชีพ โดยมีความคิดว่าเมื่อผู้เรียนออกไปทำงานจะสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม รวมถึงตระหนักรู้และเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมที่ต่างจากของตน Byrne (1991); Campbell (1998) กล่าวถึงการพัฒนาทักษะการใช้ภาษากับผู้เรียนที่มีพื้นฐานทางความรู้ที่หลากหลายเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับผู้เรียนและผู้สอนดังนั้นผู้สอนจะต้องจัดวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบโดยการผสมผสานความรู้จากความรู้เดิมกับความรู้ใหม่จนเกิดเป็นทักษะและความชำนาญส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาพหุภาษาเพื่อการเรียนรู้ ผู้สอนใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะความแวดไวทางวัฒนธรรมของนิสิตชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง โดยจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานนั้น Sudrung (2004, p. 39) ได้กล่าวว่า เป็นวิธีการเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจของผู้เรียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ต้องการศึกษาค้นคว้าอย่างลึกซึ้ง ชัดเจน โดยใช้ทักษะกระบวนการในหลาย ๆ ด้าน ใช้วิธีการศึกษาอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนและปฏิบัติตามขั้นตอนจนได้ผลงานหรือคำตอบที่ชัดเจนในเรื่องนั้น ๆ ผู้เรียนจะมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน ครูเป็นเพียงผู้ให้คำปรึกษาแนะนำเท่านั้น และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ Kaemanee (2024) ได้กล่าวว่า การ

จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 2- 6 คน ช่วยกันเรียนรู้ เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม

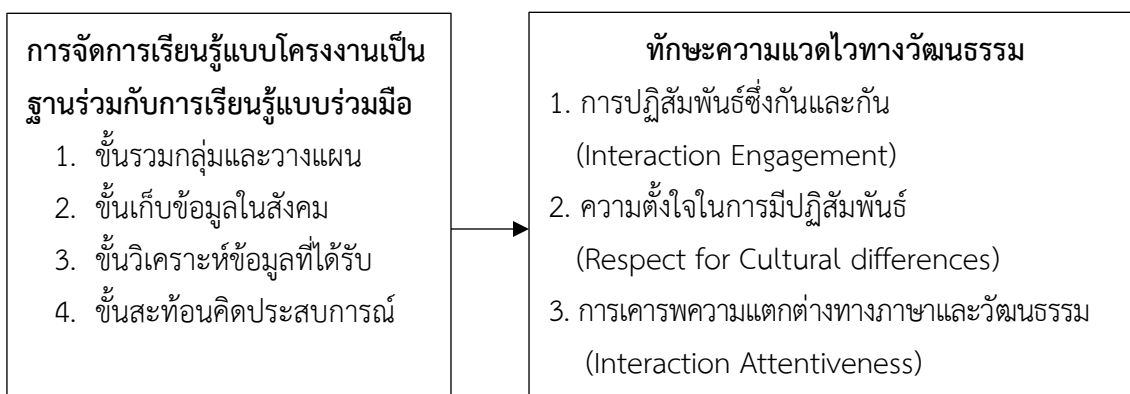
จากความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยในฐานะผู้สอนจึงเล็งเห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ จะทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยแต่ละคนอาจมี ภูมิหลังที่ต่างกัน ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากเพื่อนสมาชิก ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ความแตกต่าง ทั้งด้านภาษาและวัฒนธรรม นำไปสู่ทักษะที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการสื่อสารในการปฏิบัติงาน สร้างความสัมพันธ์ที่ดี ในสังคมพหุวัฒนธรรม ได้อย่างเหมาะสม อันเป็นจุดมุ่งหมายของรายวิชา ซึ่งทักษะที่จำเป็นในการพัฒนาผู้เรียน ในรายวิชาพหุภาษาเพื่อการเรียนรู้คือทักษะความแวดไวทางวัฒนธรรม

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อพัฒนาทักษะความแวดไวทางวัฒนธรรมให้กับผู้เรียนในรายวิชาพหุภาษาเพื่อการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ โดยเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะความแวดไว ทางวัฒนธรรม อันเป็นประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้นำไปใช้ในวิชาชีพของตนในอนาคตได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบทักษะความแวดไวทางวัฒนธรรม ก่อนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบ โครงงานเป็นฐานและการเรียนรู้แบบร่วมมือ

### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีดำเนินการวิจัยโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และแบบวัดความแวดไวทางวัฒนธรรม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### 1. กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิตปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง ที่ลงทะเบียนรายวิชาพหุภาษาเพื่อการเรียนรู้ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 145 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 32 คน

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำนวน 3 แผน มีขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้

2.1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

2.2 พัฒนาร่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำนวน 3 แผน ประกอบไปด้วย 1) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาษาศาสตร์ 2) พหุภาษาเพื่อการสื่อสารในสังคมพหุวัฒนธรรม และ 3) การมีส่วนร่วมในสังคมพหุวัฒนธรรม แผนละ 4 คาบ

2.3 นำร่างแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประกอบด้วย 1) อาจารย์กลุ่มหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน 2) อาจารย์ประจำกลุ่มวัดและประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 1 คน และ 3) อาจารย์ประจำกลุ่มหลักสูตรการสอนศิลปศาสตร์จำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ในด้านความสอดคล้องตามผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ วิธีวัดและประเมินผล ซึ่งมีผลการประเมินความเหมาะสมทุกด้านมากกว่า 3 ขึ้นไป จากเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ จากผลการพิจารณาพบว่าส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากที่สุดที่ระดับคะแนน 4.33 และส่วนที่มีค่าความเหมาะสมน้อยที่สุดคือ ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่ระดับคะแนน 3.33

3. แบบวัดทักษะความแวดไวทางวัฒนธรรม จำนวน 1 ฉบับ ซึ่งเป็นแบบวัดประเภทอัตนัย มีทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ 1) แบบวัดการปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน 2) ความตั้งใจในการมีปฏิสัมพันธ์ และ 3) การเคารพความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม โดยมีรายละเอียดการพัฒนาแบบวัดทักษะความแวดไวทางวัฒนธรรม ดังนี้

3.1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลและความแวดไวทางวัฒนธรรม เพื่อเป็นแนวทางในการวัดและประเมินผลความแวดไวทางวัฒนธรรม

3.2 พัฒนาร่างแบบวัดความแวดไวทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับนิยามศัพท์ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ มีเกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubrics Score โดยปรับจากแนวคิดการวัดความแวดไวทางวัฒนธรรมของ Chen and Starosta (2000) ประกอบด้วย 3 ประเด็น คือ 1) การปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันจำนวน 2 ข้อ 2) ความตั้งใจในการมีปฏิสัมพันธ์ จำนวน 2 ข้อ และ 3) การเคารพความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรมจำนวน 2 ข้อ รวม 6 ข้อ

3.3 นำร่างแบบวัดความแวดไวทางวัฒนธรรม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประกอบด้วย 1) อาจารย์กลุ่มหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน 2) อาจารย์ประจำกลุ่มวัดและประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 1 คน และ 3) อาจารย์ประจำกลุ่มหลักสูตรการสอนศิลปศาสตร์ จำนวน 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องของเนื้อหา โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of item objective congruence) ตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป ก่อนนำมาปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ

3.4 นำแบบวัดความแวดไวทางวัฒนธรรม ไปทดลองใช้กับนิสิตที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาคุณภาพของแบบวัด นำมาวิเคราะห์อำนาจจำแนก โดยเลือกข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกมากกว่า 0.20 จำนวนด้านละ 1 ข้อ รวม 3 ข้อ จากนั้นหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา ครอนบาร์ค (Cronbach's alpha) ของแบบวัดทั้งฉบับ ซึ่งผลการคำนวณค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับมีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.74

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยเตรียมการทดลองจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยโครงงานเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และแจ้งแก่นิสิตให้ทราบถึงวิธีการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบวัดความแวดไวทางวัฒนธรรม

4.3 ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้โดยโครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกับนิสิต มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

4.3.1 ขั้นรวมกลุ่มและวางแผน ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม โดยในแต่ละกลุ่มให้มีสมาชิกที่มีความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรม และตั้งประเด็นที่เกี่ยวข้องกับโครงงานในการศึกษาสังคม พหุภาษาและวัฒนธรรมในสังคมหรือชุมชนที่ตนเองอาศัยอยู่ พร้อมทั้งวางแผนในการศึกษาการใช้ภาษาหรือวัฒนธรรมที่เป็นลักษณะสังคมพหุภาษาและวัฒนธรรม โดยใช้เครื่องมือในการศึกษาชุมชน

4.3.2 ขั้นเก็บข้อมูลในสังคม ผู้เรียนเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านเครื่องมือในการศึกษาชุมชน เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ในโครงงาน

4.3.3 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับ ผู้เรียนวิเคราะห์ข้อมูลตามบริบทของสังคมหรือชุมชนที่ตนเองได้เก็บข้อมูลอย่างรอบด้าน โดยการอภิปรายไตร่ตรอง วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล รวมไปถึงข้อเท็จจริงจากแหล่งข้อมูลรวมถึงหลักฐานต่าง ๆ ที่เก็บรวบรวม เพื่อหาข้อสรุปและวางแผนทางในการนำเสนอ

4.3.4 ขั้นสะท้อนคิดประสบการณ์ ผู้เรียนสรุปข้อมูลจากการทำโครงงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ทางภาษาและวัฒนธรรมในสังคมพหุวัฒนธรรมที่ตนได้เก็บข้อมูล สะท้อนคิดเกี่ยวกับการแสดงออกของตนและบุคคลอื่นเกี่ยวกับ ประสบการณ์ทางภาษาที่ได้รับ

4.4 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบวัดความแวดไวทางวัฒนธรรม

4.5 ผู้วิจัยสรุปผลการจัดการเรียนรู้และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูล

#### 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์หาค่าประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

5.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะความแวดไวทางวัฒนธรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานและการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการทดสอบค่าที (t-test for dependent)

#### 6. สถิติที่วิเคราะห์ข้อมูล

6.1 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

6.2 การทดสอบค่าที (t-test for dependent)

## ผลการวิจัย

ผู้วิจัยเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความแวดไवाทางวัฒนธรรม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานและการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยแบบวัดความแวดไवाทางวัฒนธรรม มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

**ตาราง 1** ผลการเปรียบเทียบของกลุ่มตัวอย่าง

| การทดสอบ  | จำนวนผู้เรียน | M    | S.D. | t      | P   |
|-----------|---------------|------|------|--------|-----|
| ก่อนเรียน | 32            | 4.95 | 1.32 | 10.84* | .00 |
| หลังเรียน |               | 7.85 | 1.31 |        |     |

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า ทักษะความแวดไवाทางวัฒนธรรมก่อนการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยความแวดไवाทางวัฒนธรรมอยู่ที่ 4.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.32 และหลังการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยทักษะความแวดไवाทางวัฒนธรรมอยู่ที่ 7.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.31 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า ทักษะความแวดไवाทางวัฒนธรรมหลังการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## อภิปรายผลการวิจัย

การเปรียบเทียบทักษะความแวดไवाทางวัฒนธรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ เป็นผลเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเริ่มตั้งแต่ขั้นที่ 1 คือขั้นรวมกลุ่มและวางแผน เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและทำโครงงานด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ และขั้น 2 เก็บข้อมูลในสังคม โดยให้นิสิตแสวงหาความรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการแก้ปัญหาหรือตอบคำถามที่ตนเองสนใจ โดยเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การทำงานร่วมกับผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ และการนำเสนอผลงาน โดยนิสิตก็ได้เรียนรู้สิ่งเหล่านี้จากการทำกิจกรรมกลุ่ม และมีการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับ รวมถึงขั้นสะท้อนคิดประสบการณ์ ซึ่งเป็นขั้นที่ 3 - 4 ของกระบวนการจัดการเรียนรู้และจากกระบวนการจัดการเรียนรู้นี้ดังกล่าวช่วยให้นิสิตสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ Kokotsaki al et. (2016) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based learning: PBL) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งมีลักษณะเด่นคือความเป็นอิสระของนักเรียน การสำรวจเชิงสร้างสรรค์ การตั้งเป้าหมายการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการสะท้อนกลับในการปฏิบัติงานจริง มีการศึกษาในบริบทที่หลากหลายและในช่วงต่างๆ ของการศึกษา และ Sudrung (2004, p. 39) ที่ได้กล่าวว่า การเรียนรู้โดยการทำโครงงานเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจของผู้เรียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ต้องการศึกษาค้นคว้าอย่างลึกซึ้ง ชัดเจน โดยใช้ทักษะกระบวนการในหลาย ๆ ด้าน ใช้วิธีการศึกษาอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนและปฏิบัติตามขั้นตอนจนได้ผลงานหรือคำตอบที่ชัดเจนในเรื่องนั้น ๆ ผู้เรียนจะมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอนครูเป็นเพียงผู้ให้คำปรึกษาแนะนำเท่านั้น นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือก็เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อยเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกันผ่านกลไกของการพึ่งพาอาศัยกันอย่างมีพลังในทางบวก การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม และความรับผิดชอบ

ทั้งในระดับบุคคลและกลุ่ม เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย และช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ Johnson and Johnson (1987) กล่าวว่า เป็นการเรียนที่จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มละ 3-5 คนโดยที่สมาชิกในกลุ่มมีความแตกต่างกัน เช่น เพศ เชื้อชาติ ความสามารถทางการเรียน เป็นต้น ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รับผิดชอบการทำงานของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มร่วมกัน และ Kaemanee (2024) ที่ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 2-6 คนช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเริ่มตั้งแต่กระบวนการรวมกลุ่มและวางแผนที่สมาชิกมีความหลากหลาย เก็บข้อมูลในสังคมพหุวัฒนธรรม จากนั้นมีการนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์ร่วมกัน และสะท้อนคิดประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำงานร่วมกับผู้อื่น

จากที่กล่าวไปข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือทำให้ผู้เรียนมีทักษะความแวดไวทางวัฒนธรรมที่สูงขึ้น เนื่องด้วยการพัฒนาทักษะความแวดไวทางวัฒนธรรมคือต้องพัฒนาความสามารถในการปรับตัว ปรับความคิด เปิดรับ และยืดหยุ่นในการปฏิสัมพันธ์และเปิดใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม เห็นคุณค่าและแสดงออกต่อความต่างทางวัฒนธรรมได้เหมาะสม อันจะเป็นการทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพหุภาษาเพื่อการเรียนรู้ ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะนี้ในกระบวนการของการทำงานเป็นกลุ่มที่สมาชิกมีความแตกต่างหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมและเปิดรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อให้การทำงานเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ทำให้ผู้เรียนเกิดการปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ความตั้งใจในการมีปฏิสัมพันธ์ การเคารพความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นทักษะความแวดไวทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Nuktong (2018) ที่ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมจะเกิดขึ้นได้ดีหากผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมที่ส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในบริบทและสถานการณ์ที่มีความหลากหลายควบคู่กับวัฒนธรรมผ่านกระบวนการสะท้อนคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ได้รับเมื่อผู้เรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นที่มีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และมีโอกาสแลกเปลี่ยนมุมมองทางภาษาและวัฒนธรรม หลังจากการได้รับประสบการณ์จะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในความแตกต่างทางด้านทัศนคติและการแสดงออกของผู้อื่นมากยิ่งขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ความแวดไวกทางวัฒนธรรมเป็นทักษะที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และปรับใช้ได้ ในสังคมพหุวัฒนธรรม หรือการปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้อาจารย์ผู้สอนสามารถนำการพัฒนาทักษะนี้ ไปปรับใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ การวิเคราะห์ผู้เรียน รวมถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความแวดไวกทางวัฒนธรรมต่อไป

1.2 ผู้สอนสามารถปรับใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนที่มีการทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์อันดีในชั้นเรียนได้อีกด้วย

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาตัวบ่งชี้ความแวดไวกทางวัฒนธรรมในบริบทต่าง ๆ และศึกษากลุ่มผู้เรียนที่มีความแตกต่างหลากหลายเพื่อให้เกิดมุมมองของความเป็นสังคมและวัฒนธรรมในมิติที่กว้างและลึกซึ้งยิ่งขึ้น และควรปรับให้เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างหลากหลายมากยิ่งขึ้น

2.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสาร ทักษะการปรับตัว และความยืดหยุ่น โดยอาจนำการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเพื่อพัฒนาทักษะเหล่านี้ให้กับผู้เรียนต่อไปได้

## องค์ความรู้ใหม่หรือข้อค้นพบใหม่

สังคมไทยเป็นสังคมพหุวัฒนธรรม ดังนั้นการเรียนรู้การอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และการยอมรับความแตกต่างของตนเองและผู้อื่นถือเป็นทักษะที่คนรุ่นใหม่ต้องศึกษาและเรียนรู้ เพื่อฝึกการปรับตัว ปรับความคิด เปิดรับ และยืดหยุ่นในการปฏิสัมพันธ์และเปิดใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม เห็นคุณค่าและแสดงออกต่อความต่างทางวัฒนธรรมได้เหมาะสม ทักษะความแวดไวกทางวัฒนธรรม การปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ความตั้งใจในการมีปฏิสัมพันธ์ และการเคารพความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาตนเองให้อยู่ร่วมกับคนในสังคมได้อย่างสันติ ทั้งนี้ความแวดไวกทางวัฒนธรรมยังเป็นส่วนหนึ่งของความตระหนักรู้ทางสังคม วัฒนธรรมซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการอยู่ร่วมกันในสังคมที่หลากหลาย ยอมรับ และเข้าใจความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อปรับใช้ในชีวิตประจำวัน และการทำงานต่อไปในอนาคต ซึ่งจากการทำวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเท่าเทียม ในสังคมพหุวัฒนธรรม และผู้ที่สนใจการจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้สามารถนำไปปรับใช้กับการจัดการชั้นเรียนของตนได้ นอกจากนี้ในการเรียนระดับอุดมศึกษาที่ผู้เรียนมีความหลากหลายทางสังคมพหุวัฒนธรรมทักษะความแวดไวกทางวัฒนธรรมย่อมเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้สอนสามารถปลูกฝังและมีการจัดการเรียนการสอนควบคู่ไปกับสาระเนื้อหาของรายวิชาต่าง ๆ ได้

## References

- Boonyasaranai, P. (2013). The Politics on Languages in Thai Society. *Journal of Social Sciences, Chiang Mai University*, 25(2), 109–135.  
retrieved from <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jss/article/view/172922> (in Thai)
- Byrne, D. (1991). *Teaching Writing Skills* (5th ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Campbell, C. (1998). *Teaching Second-Language Writing: Interacting with Text*. Boston: Heinle & Heinle.
- Chen, G. M., & Starosta, W. J. (2000). The development and validation of the intercultural sensitivity scale. *Human Communication*, 3(1), 1-15.  
retrieved from [https://digitalcommons.uri.edu/com\\_facpubs/36](https://digitalcommons.uri.edu/com_facpubs/36)
- Fritz, W., Graf, A., Hentze, J., Möllenberg, A., & Chen, G. H. (2005). “An examination of Chen and Starosta's model of intercultural sensitivity in Germany and United States.” *Intercultural Communication Studies*, 14(1), 53-65. [https://digitalcommons.uri.edu/com\\_facpubs/24/](https://digitalcommons.uri.edu/com_facpubs/24/)
- Johnson, D.W., and Johnson R. T. (1987). *Learning Together & Alone* (2nd ed.). USA.: Prentice Hall International Editions.
- Kaemane, T. (2024). *Teaching Science: Knowledge for Organizing Effective Learning Processes* (27 nd ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press. (in Thai)
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267-277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Nuktong, P. (2018). *Development of language teaching models based on sociolinguistic theory and experiential learning approaches to enhance cultural sensitivity of secondary school students*. (Doctoral dissertation). Bangkok: Chulalongkorn University. (in Thai)
- Sudrung, J. (2004). *A development of the project-based process curriculum to enhance English language skills for upper secondary school students* (Doctoral dissertation). Bangkok: Chulalongkorn University. (in Thai)

ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน  
เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม สำหรับนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา  
Effects of Flipped Classroom and Gamification to Develop Learning and  
Innovation Skills for Education Students Songkhla Rajabhat University

Received: November 12, 2025

Revised: December 6, 2025

Accepted: December 15, 2025

ชุตินา จันทรจิตร

Chutima Chantarajit

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 90000  
Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University, Khao Rup Chang, Mueang Songkhla District, Songkhla 90000

Corresponding Author, E-mail: chutima.ch@skru.ac.th

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 2) เปรียบเทียบ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของนักศึกษาระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษา ต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาครุศาสตร์ที่ลงทะเบียนในรายวิชานวัตกรรมและ เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 57 คน ซึ่งได้จากการสุ่มกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลอง 28 คน และกลุ่มควบคุม 29 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ แบบวัดทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test แบบ Independent

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษากลุ่มทดลองมีระดับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านการทำงานร่วมกันมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมาคือ ด้านการสื่อสาร ด้านความคิดสร้างสรรค์ และ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 2) คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และ 3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.53)

**คำสำคัญ :** ห้องเรียนกลับด้าน เกมมิฟิเคชัน และทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

## Abstract

This research aimed to 1) investigate the learning and innovation skills of education students at Songkhla Rajabhat University after implementing a flipped classroom model integrated with gamification, 2) compare the learning and innovation skills between students who learned through the flipped classroom with gamification and those who received traditional instruction, and 3) study the students' satisfaction with this learning model. The sample group consisted of 57 education students enrolled in the course Innovation and Information Technology for Communication and Learning in the second semester of the academic year 2024. The participants were randomly assigned into two groups: an experimental group (n=28) and a control group (n=29). The research instruments included a flipped classroom with gamification lesson plan, a traditional lesson plan, a learning and innovation skills assessment, and a student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and independent t-test.

The findings revealed that 1) the experimental group exhibited the highest level of learning and innovation skills, particularly in collaboration, followed by communication, creativity, and critical thinking, respectively; 2) the post-test mean score of the experimental group was significantly higher than that of the control group at the .05 level; and 3) students reported the highest level of satisfaction with the flipped classroom and gamification approach ( $\bar{X} = 4.53$ ).

**Keywords :** Flipped Classroom, Gamification and Learning and Innovation Skills

## บทนำ

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ถือเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถรับมือกับโลกที่มีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้ เนื่องจากสังคมมีการสร้างนวัตกรรมตลอดเวลา เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ การศึกษาจึงต้องปรับเปลี่ยน เพื่อเตรียมคนให้พร้อมสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่ซับซ้อนขึ้น โดย Battelle for Kids (2019) ได้ระบุว่า ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม คือตัวชี้วัดที่จะแยกผู้เรียนที่มีความพร้อมออกจากผู้ที่ไม่มีความพร้อม ซึ่งทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม แบ่งออกเป็น 3 ด้านสำคัญ Khongcharoen (2021) ดังนี้ 1) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem-solving) ช่วยให้ผู้บุคคลใช้เหตุผลได้อย่างมีประสิทธิภาพในการระบุปัญหา การวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเพียงพอ และสมเหตุสมผล การสร้างทางเลือกในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย การตัดสินใจเลือกแนวทางที่เหมาะสมที่สุดกับสถานการณ์ Partnership for 21st Century Skills (2010); Soderlund (2020) กล่าวว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา เป็นการคิดอย่างรอบคอบและการสืบสวนเชิงลึก เพื่อประเมินข้อมูลสู่การแก้ปัญหา 2) การสื่อสารและการร่วมมือ (Communication and Collaboration) จำเป็นต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ร่วมกันใช้ทั้งวจนภาษา (พูด/เขียน) และอวจนภาษา (ท่าทาง/น้ำเสียง) แลกเปลี่ยนมุมมองและแนวคิดผ่านเครื่องมือที่หลากหลายทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อผลสำเร็จตามเป้าประสงค์ และ

3) การสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นผ่านการพัฒนาผลงาน การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การดัดแปลงและพัฒนาผลงานต่าง ๆ สร้างเป็นนวัตกรรมที่แตกต่างไปจากเดิม (Innovation) ดังที่ O'Hara (2017) กล่าวว่า การเป็นบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการจัดการ ปัญหาต่าง ๆ ผ่านการคิดไอเดียใหม่ ๆ ที่จะนำไปสู่การสร้างและพัฒนาวัตกรรม

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ วิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้ ในปีการศึกษา 2567 มีเป้าหมายในการพัฒนาให้นักศึกษามีความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ รวมถึงสามารถออกแบบและพัฒนาวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบททางการศึกษา อย่างไรก็ตาม จากการรายงานผลการดำเนินการในรายวิชา (มคอ.5) ดังกล่าวพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ยังคงขาดทักษะในการสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา และมีรูปแบบสื่อในรูปแบบดั้งเดิมที่ขาดความแปลกใหม่และประสิทธิภาพในการใช้งาน ปัญหาดังกล่าวอาจเกิดจากปัจจัยหลายประการ เช่น ขาดความรู้และทักษะในการออกแบบเชิงนวัตกรรม ขาดแนวคิดในการพัฒนาเทคโนโลยีที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียน และอาจขาดการฝึกฝนหรือแรงจูงใจในการคิดเชิงสร้างสรรค์ ส่งผลให้นักศึกษาไม่สามารถออกแบบและพัฒนาวัตกรรมที่มีความแปลกใหม่ และตรงกับความต้องการของการเรียนรู้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ แนวทางการออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนต้องเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ (Method Learning Selections) โดยคำนึงถึงเป้าหมายการเรียนรู้ ลักษณะของเนื้อหาและผู้เรียน โดยเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม จนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยหลักการ เรียนรู้สมัยใหม่ คือ Teach Less, Learn More สอนให้น้อย แต่ให้ผู้เรียนเรียนได้เยอะ ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก และทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้ตามกรอบแห่งศตวรรษที่ 21 ได้อย่างเต็มที่ วิธีการจัดการเรียนรู้ แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีแนวคิดสำคัญคือ เป็นการจัดการเรียนรู้ซึ่งเปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็น การทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้ และประยุกต์ใช้ความรู้ ให้ผู้เรียนได้มีเวลาเรียนรู้แบบรู้จริงและลงมือปฏิบัติมากยิ่งขึ้น ส่วนการศึกษาเนื้อหาบทเรียนจะใช้เวลาที่บ้านผ่านสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนเตรียมไว้ให้ หรือให้ผู้เรียนเป็นผู้เลือกแหล่งการเรียนรู้ด้วยตนเองตามศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน จุดเด่นของการจัดการ เรียนรู้นี้คือ เป็นวิธีการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตลอดเวลาจากสื่อการเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตน ทำให้ครูเข้าใจความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ เห็นจุดแข็ง จุดอ่อนของผู้เรียนแต่ละคน และสามารถให้คำแนะนำ ตลอดจนให้ความช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งเป็นวิธีการที่ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และผู้เรียนกับผู้สอนจากการทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน

การจัดการเรียนรู้ที่ใช้กลไกเกม (Gamification) นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เพื่อการรอบรู้ รู้จริง โดยมีกลไกของเกมในกระบวนการเรียนรู้เข้าไปด้วย เพื่อสร้างความสนุกให้เกิดแรงจูงใจ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางบวกกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่อาจต้องฝึกแบบซ้ำ ๆ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม (Non-game Context) โดยนำองค์ประกอบ กลไก และวิธีคิดแบบเกม มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยไม่ได้มุ่งเน้นความสนุกเพียงอย่างเดียว แต่เน้นที่การสร้างแรงจูงใจ (Motivation) โดยการตอบสนอง ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ (Basic Human Needs) เมื่อผู้เรียนได้รับการตอบสนองเหล่านี้ จะเกิดแรง ขับเคลื่อนในการเรียนรู้ ได้แก่ การยอมรับและสถานะ (Status/Respect) ผู้เรียนต้องการรู้สึกว่าตนเอง มีความสำคัญหรือได้รับการยอมรับจากสังคม ความสำเร็จ (Achievement) ความรู้สึกภูมิใจเมื่อทำภารกิจสำเร็จ

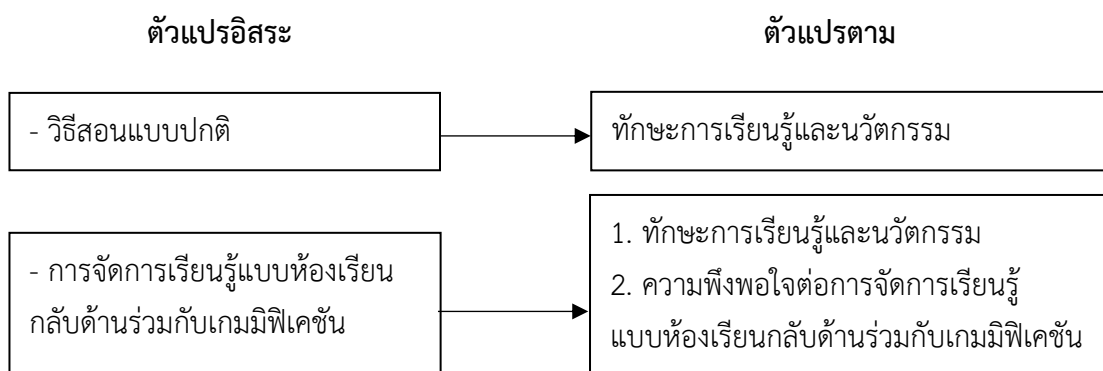
การแสดงออกแห่งตน (Self-expression) พื้นที่ในการแสดงความคิดสร้างสรรค์หรือความเป็นตัวของตัวเอง การแข่งขันและชัยชนะ (Competition) แรงกระตุ้นเมื่อมีการเปรียบเทียบหรือแข่งขันกับผู้อื่น ความเอื้ออาทร (Altruism) ความต้องการช่วยเหลือผู้อื่น เช่น การให้ของขวัญในเกม และผลตอบแทน (Rewards) แรงจูงใจภายนอกที่จับต้องได้หรือรู้สึกได้ สำหรับเครื่องมือและกลไกที่ใช้ในชั้นเรียนที่เป็นรูปธรรมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน ได้แก่ คะแนน (Points) ระดับ (Levels) สัญลักษณ์ความสำเร็จ (Badges) กระดานผู้นำ (Leaderboards) เป้าหมาย (Goals) สิ่งตอบแทนเสมือน (Virtual Rewards) การมอบและการกุศล (Gifting) (Na Songkhla, 2018) เมื่อนำแนวคิดเหล่านี้มาประกอบกัน จะสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบใหม่ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างรอบรู้ (Mastery Learning) ผู้เรียนพยายามซ้ำ ๆ จนกว่าจะผ่านเกณฑ์ การเข้าสังคม (Socialization) ผ่านการแข่งขันหรือร่วมมือกัน และการมีส่วนร่วมสูง (Engagement) ผ่านกลไกของเวลา (Time) และผลป้อนกลับ (Feedback) ที่รวดเร็ว เกมมิฟิเคชันได้ถูกนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนทั้งในระดับประถม และอุดมศึกษา เห็นได้จากงานวิจัยของ Trakulkasemsuk (2016) ได้นำระบบเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียนการสอนวิชาการตลาดของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยนำรูปแบบการสะสมแต้ม (Badge) การทำภารกิจ (Quest) การเก็บเลเวล (Level) การสร้างกลุ่ม (Guide system) การเก็บไอเทม (Item) และการโหวตแบบ Reality show มาประยุกต์ใช้ในการให้คะแนนและให้รางวัล เพื่อจูงใจนักศึกษาในการมีส่วนร่วมในการเรียนและการทำงานกลุ่ม ผลการวิจัย พบว่า การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันทำให้อัตราการเข้าเรียนของนักศึกษาเพิ่มสูงขึ้น นักศึกษามีส่วนร่วมในชั้นเรียน ทั้งในการตอบคำถาม การทดสอบย่อยและการทำกิจกรรมในชั้นเรียนต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม สำหรับนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ซึ่งเป็นทักษะที่มีความสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องได้รับการส่งเสริม เพื่อเตรียมผู้เรียนให้สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมแห่งศตวรรษที่ 21 ได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ของนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ของนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ระหว่างกลุ่มที่การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม สำหรับนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

## กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## ระเบียบวิธีวิจัย

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 6 กลุ่ม จำนวน 180 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 กลุ่ม ซึ่งได้มาจากวิธีสุ่มกลุ่มโดยการสุ่มเลือก 2 กลุ่ม จากทั้งหมด 6 กลุ่ม ได้แก่

2.1 กลุ่ม A (กลุ่มทดลอง) จำนวน 28 คน จัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

2.2 กลุ่ม F (กลุ่มควบคุม) จำนวน 29 คน จัดการเรียนรู้แบบปกติ

## ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ

1.1 วิธีสอนแบบปกติ

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

2. ตัวแปรตาม คือ

2.1 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

2.2 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

## การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา จำนวน 3 แผน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม การพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา และกำหนดกรอบเนื้อหา ออกแบบเนื้อหาในรูปแบบหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ได้แก่ แผนที่ 1 พื้นฐานของนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา และการวิเคราะห์และออกแบบนวัตกรรมเพื่อการศึกษา แผนที่ 2 กระบวนการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ

(พัฒนาโครงร่างนวัตกรรม) และแผนที่ 3 การประยุกต์ใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศในสถานศึกษา (สรุปผลและประเมินผล) จากนั้นออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมในแต่ละแผนประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างพื้นฐานความรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน 1) ผู้สอนจัดเตรียมสื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอคลิปสั้น บทความออนไลน์ อินโฟกราฟิก เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาล่วงหน้า 2) ใช้เครื่องมือออนไลน์ (Google Classroom, YouTube) เพื่อมอบหมายภารกิจการเรียนรู้ก่อนเรียน 3) นักศึกษาศึกษาด้วยตนเอง พร้อมตอบคำถามเชิงวิเคราะห์ ทำแบบ ทดสอบเบื้องต้น ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมในชั้นเรียน (In-Class Phase: Gamified Learning Activities) เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม การทำงานร่วมกัน และการคิดสร้างสรรค์ 1) จัดกิจกรรมแบบเกมมิฟิเคชัน เช่น เกมตอบคำถามสะสมคะแนน การแข่งขันทีม เกมสร้างนวัตกรรม 2) ใช้ระบบแรงจูงใจ (Rewards, Badges, Leaderboard) เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม 3) ให้ผู้เรียนทำงานกลุ่ม วิเคราะห์ปัญหา และสร้างสรรค์นวัตกรรมการสอนหรือสื่อใหม่ และขั้นที่ 3 ขั้นสรุปและประเมินผล (Post-Class) โดยให้นักศึกษานำเสนอผลงาน/นวัตกรรมที่สร้างขึ้น

1.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน ใช้แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ใน 4 ด้าน ได้แก่ 1. ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้กับเทคนิค Flipped Classroom และ Gamification 3. ความเหมาะสมของสื่อและแหล่งเรียนรู้ และ 4. ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง ซึ่งผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ยมากกว่า 3.51) (Likert, 1932) และ นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา จำนวน 3 แผน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม การพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา กำหนดกรอบเนื้อหา ออกแบบเนื้อหา ในรูปแบบหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ได้แก่ แผนที่ 1 พื้นฐานของนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการศึกษา และการวิเคราะห์และออกแบบนวัตกรรมเพื่อการศึกษา แผนที่ 2 กระบวนการออกแบบและ พัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ (พัฒนาโครงร่างนวัตกรรม) และแผนที่ 3 การประยุกต์ใช้นวัตกรรม เทคโนโลยีสารสนเทศในสถานศึกษา (สรุปผลและประเมินผล) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมในแต่ละ แผนประกอบด้วย การบรรยาย ถ่ายทอดเนื้อหาโดยอาจารย์ พร้อมสื่อประกอบ การอภิปรายกลุ่ม นักศึกษา ทำงานกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการฝึกปฏิบัติ นักศึกษาลงมือทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะ

2.2 การหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน ใช้แบบประเมิน ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ใน 4 ด้าน ได้แก่ 1. ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ 3. ความเหมาะสมของสื่อและแหล่งเรียนรู้ และ 4. ความเป็นไปได้ ในการนำไปใช้จริง ซึ่งผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย มากกว่า 3.51) (Likert, 1932) และนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับกลุ่มควบคุม

3. แบบวัดทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม เรื่องการพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา เป็นแบบประเมินระดับคุณภาพ 5 ระดับ ประกอบด้วยตัวชี้วัด ทั้งหมด 12 ข้อ ครอบคลุม 4 ด้านของทักษะ (ด้านละ 3 ตัวชี้วัด) และมีคำอธิบายเกณฑ์แบบรูปกรวย สำหรับแต่ละระดับคะแนน ในแต่ละทักษะ ระดับคุณภาพของคะแนนแต่ละช่วงคะแนน ของแบบวัดทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

แต่ละด้าน (4 ด้าน ๆ ละ 3 ตัวชี้วัด) คะแนนเต็ม ด้านละ 15 คะแนน 13.50 - 15.00 ระดับคุณภาพมากที่สุด 11.50 - 13.49 ระดับคุณภาพมาก 9.50 - 11.49 ระดับคุณภาพปานกลาง 7.50 - 9.49 ระดับคุณภาพน้อย ต่ำกว่า 7.50 ระดับคุณภาพน้อยที่สุด และระดับคุณภาพของคะแนน รวมทักษะ 4 ด้าน (คะแนนเต็ม 60 คะแนน) 54.00 - 60.00 ระดับคุณภาพมากที่สุด 48.00 - 53.99 ระดับคุณภาพมาก 42.00 - 47.99 ระดับคุณภาพปานกลาง 36.00 - 41.99 ระดับคุณภาพน้อย ต่ำกว่า 36.00 ระดับคุณภาพน้อยที่สุด ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ทุกรายการมีค่า IOC  $\geq 0.50$  ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค  $\geq 0.70$  ถือว่ามีความเชื่อมั่นในระดับที่ยอมรับได้ และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม สำหรับนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน แบ่งออกเป็น 4 ด้าน และส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (คำถามปลายเปิด) รูปแบบการให้คะแนน แบบสอบถามส่วนที่ 2 ใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) นำแบบสอบถามเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาแต่ละข้อคำถาม ใช้แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ทุก รายการมีค่า IOC  $\geq 0.50$  การตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) ดำเนินการทดลองใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน คำนวณค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค  $\geq 0.70$  และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

**การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล** ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนที่เป็นกลุ่มทดลองแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 3 แผน และดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนที่เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 3 แผน

2. เมื่อการดำเนินการสอนเสร็จสิ้น ผู้วิจัยประเมินผู้เรียนโดยใช้แบบวัดทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และให้กลุ่มทดลองทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จากนั้นนำผลการประเมินมาวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

2.1 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ของนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2.2 เปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของนักศึกษา ระหว่างกลุ่มที่การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยใช้ Independent Sample t-test

2.3 ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

## ผลการวิจัย

## 1. ผลการศึกษาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ของนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ของกลุ่มทดลองหลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

| ทักษะ                              | คะแนนเต็ม | ค่าเฉลี่ย<br>( $\bar{X}$ ) | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน<br>(S.D.) | ระดับ     |
|------------------------------------|-----------|----------------------------|--------------------------------|-----------|
| 1. ด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ | 15        | 13.39                      | 0.79                           | มาก       |
| 2. ด้านทักษะการสื่อสาร             | 15        | 13.89                      | 0.74                           | มากที่สุด |
| 3. ด้านทักษะการทำงานร่วมกัน        | 15        | 14.04                      | 0.69                           | มากที่สุด |
| 4. ด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์      | 15        | 13.57                      | 0.79                           | มากที่สุด |
| รวม                                | 60        | 54.89                      | 2.25                           | มากที่สุด |

จากตาราง 1 พบว่า นักศึกษามีระดับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 54.89 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านทักษะการทำงานร่วมกัน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด 14.04 รองลงมา คือ ด้านทักษะการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด 13.89 และด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด 13.57 ส่วนด้านที่มีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมน้อยที่สุด คือด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด 13.39

## 2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ระหว่างกลุ่มที่การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

| กลุ่ม  | จำนวน | คะแนนเต็ม | ค่าเฉลี่ย<br>( $\bar{X}$ ) | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน<br>(S.D.) | t     | p   |
|--------|-------|-----------|----------------------------|--------------------------------|-------|-----|
| ทดลอง  | 28    | 60        | 54.89                      | 2.25                           | 4.47* | .00 |
| ควบคุม | 29    | 60        | 52.31                      | 2.11                           |       |     |

\*p<.05

จากตารางที่ 2 พบว่ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยของทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม หลังเรียน เท่ากับ 54.89 และ 52.31 ตามลำดับ และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.25 และ 2.11 ตามลำดับ และจากการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนน พบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $p=.00$   $t=4.47$ )

## 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม สำหรับนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ตาราง 3 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม จำแนกออกเป็น 4 ด้านหลัก ดังนี้

| ความพึงพอใจ                            | ค่าเฉลี่ย<br>( $\bar{X}$ ) | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน<br>(S.D.) | ระดับ     |
|----------------------------------------|----------------------------|--------------------------------|-----------|
| 1. ด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้     | 4.57                       | 0.45                           | มากที่สุด |
| 2. ด้านเทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้     | 4.52                       | 0.48                           | มากที่สุด |
| 3. ด้านการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกัน | 4.55                       | 0.47                           | มากที่สุด |
| 4. ด้านประสิทธิภาพของการเรียนรู้       | 4.48                       | 0.50                           | มาก       |
| รวม                                    | 4.53                       | 0.45                           | มากที่สุด |

จากตาราง 3 ผลการประเมิน พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.53 โดยเฉพาะในด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุดค่าเฉลี่ย 4.57 รวมถึงด้านการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกัน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.55 ด้านเทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.52 ส่วนด้านที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือด้านประสิทธิภาพของการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.48

### อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการวิจัยพบว่านักศึกษาครุศาสตร์มีระดับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 54.89 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีผลในการส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบผลการวิจัยดังนี้ ทักษะด้านการทำงานร่วมกัน มีค่าเฉลี่ย 14.04 อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากนักศึกษาได้ร่วมมือวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอผลงานกับเพื่อน ส่งผลให้เกิดทักษะ การสื่อสารและการประสานงานที่ดี ทักษะด้านการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ย 13.89 อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากนักศึกษาได้ฝึกทักษะการสื่อสารผ่านกิจกรรม pitch your idea การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอผลงาน ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 13.57 อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการใช้เทคนิค Brainstorming และกิจกรรมพัฒนาโครงงานนวัตกรรม กระตุ้นให้เกิดการคิดนอกกรอบ และทักษะด้านการคิดอย่างมี วิจารณญาณ มีค่าเฉลี่ย 13.39 อยู่ในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรม case study analysis และแบบฝึกหัดทบทวน ความรู้ ช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผลอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้แผนการจัดการเรียนรู้สนับสนุน ผลการวิจัยอย่างชัดเจน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน ให้นักศึกษาเรียนรู้ล่วงหน้าผ่านวิดีโอและบทความ และใช้เวลาในชั้นเรียนทำกิจกรรมที่กระตุ้นการคิด พร้อมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน เช่น การสะสมแต้ม การกิจ และป้ายเกียรติยศ ซึ่งช่วยสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pruesarat (2023) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการคิดเชิงคำนวณและความสามารถในการแก้ปัญหาสำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาโยธาวิทยาลัยเทคนิคนครศรีธรรมราช พบว่าความสามารถในการแก้ปัญหาหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ Laksanawichien (2024) การพัฒนารูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักศึกษาปริญญาตรี วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พบว่านักศึกษามีการรู้สารสนเทศหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักศึกษากลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีค่าเฉลี่ยของทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมหลังเรียนเท่ากับ 54.89 กลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ มีค่าเฉลี่ย 52.31 กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียน กลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญในการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของนักศึกษา เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในกลุ่มทดลอง สนับสนุนผลการวิจัยอย่างชัดเจน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน ให้นักศึกษาเรียนรู้ล่วงหน้าผ่านวิดีโอและบทความ และใช้เวลาในชั้นเรียนทำกิจกรรมที่กระตุ้นการคิด พร้อมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เช่น การสะสมแต้ม การกิจ และป้ายเกียรติยศ ซึ่งช่วยสร้าง แรงจูงใจ และการมีส่วนร่วม ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Suksai (2018) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถในการประยุกต์ความรู้

ทางคอมพิวเตอร์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ Pamuangmoon and Prommakan (2023) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนแบบห้องเรียนกลับด้านโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. จากผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มทดลอง พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจโดยรวมต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.53 ซึ่งสามารถสรุปผลรายด้านได้ดังนี้ ด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.57 เนื่องจากเนื้อหาและวิธีการเรียนรู้ตรงตามความสนใจ และความต้องการของผู้เรียน ด้านการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกัน ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.55 เนื่องจากสะท้อนการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีภายในกลุ่ม ด้านเทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.52 เนื่องจากผู้เรียนชื่นชอบการใช้สื่อและเครื่องมือดิจิทัลที่สนับสนุนการเรียนรู้ และด้านประสิทธิภาพของการเรียนรู้ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.48 เนื่องจาก ช่วยให้การเรียนรู้ ได้จริง และนำไปประยุกต์ใช้ได้ นอกจากนี้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในกลุ่มทดลอง สนับสนุนผลการวิจัยอย่าง ชัดเจน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เช่น การสะสมแต้ม ภารกิจ และ ป้ายเกียรติยศ ซึ่งช่วยสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม รวมถึงกิจกรรม Pitch Your Idea, Reflection Logs และการทำงานกลุ่มสร้างนวัตกรรม ซึ่งเสริมสร้างทักษะที่สำคัญอย่างรอบด้าน ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ Laksanawichien (2024) พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักศึกษาปริญญาตรี วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจมาก และงานวิจัยของ Kromthong (2016) ได้ศึกษาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวาปีปทุม พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

สถานศึกษาควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาต่าง ๆ โดยเฉพาะรายวิชาที่เน้นการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีการใช้เทคโนโลยีและเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันในกลุ่มวิชาอื่น ๆ หรือระดับการศึกษาอื่น เช่น มัธยมศึกษาตอนปลาย หรือระดับบัณฑิตศึกษา

## องค์ความรู้ใหม่หรือข้อค้นพบใหม่

จากผลการวิจัยนี้ สามารถสังเคราะห์เป็นโมเดลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของนักศึกษาครุศาสตร์ มี 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Pre-Class Phase: Preparation & Exploration) เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างพื้นฐานความรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน 1) ผู้สอนจัดเตรียมสื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอคลิปสั้น บทความออนไลน์ หรืออินโฟกราฟิก เพื่อให้ นักศึกษาศึกษาล่วงหน้า 2) ใช้เครื่องมือออนไลน์ (Google Classroom, YouTube) เพื่อมอบหมายภารกิจการเรียนรู้ก่อนเรียน 3) นักศึกษาศึกษาด้วยตนเอง พร้อมตอบคำถามเชิงวิเคราะห์หรือแบบทดสอบเบื้องต้น ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมในชั้นเรียน (In-Class Phase: Gamified Learning Activities) เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมการทำงานร่วมกัน และการคิดสร้างสรรค์ 1) จัดกิจกรรมแบบเกมมิฟิเคชัน เช่น เกมตอบคำถามสะสมคะแนน (Point-based Learning), การแข่งขันทีม, หรือเกมสร้างนวัตกรรม 2) ใช้ระบบแรงจูงใจ (Rewards, Badges, Leaderboard) เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม 3) ให้ผู้เรียนทำงานกลุ่ม วิเคราะห์ปัญหา และสร้างสรรค์นวัตกรรม การสอนหรือสื่อใหม่ และขั้นที่ 3 ขั้นสรุปและประเมินผล (Post-Class Phase: Reflection & Innovation Presentation) เพื่อประเมินผลการเรียนรู้และสะท้อนการพัฒนาทักษะนวัตกรรม 1) นักศึกษานำเสนอผลงานนวัตกรรม เช่น สื่อดิจิทัล บทเรียนออนไลน์ หรือแนวคิดการสอน 2) ผู้สอนและเพื่อนร่วมกลุ่มให้ข้อเสนอแนะ (Peer & Instructor Feedback) 3) ใช้แบบประเมินทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม รวมถึงแบบสอบถามความพึงพอใจ



ภาพ 2 QR Code โมเดลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้ (เงินบำรุงการศึกษา) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

## References

- Battelle for Kids. (2019). *Framework for 21st century learning definitions*. Partnership for 21st Century Learning, A Network of Battelle for Kids.
- Khongcharoen, P. (2021). Learning and Innovation Skills: The Important Characteristic of Global Citizens in a Value-based Economy. *Journal of Humanities and Social Sciences Thonburi University*, 15(3), 165–177.  
retrieved from <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/trujournal/article/view/251117> (in Thai)
- Kromthong, S. (2016). *The Learning Activities of Flipped Classroom with Gamification Technical for Enhance Achievement Motivation for Enrichment Science Classroom Matthayomsueksa IV Students of Wapipathum School* (Master's thesis). Mahasarakham: Mahasarakham Rajabhat University. (in Thai)
- Laksanawichien, P. (2024). *Developing A Flipped Classroom Model with Blended Learning to Promote Information Literacy of Undergraduate Students, The College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute* (Doctoral dissertation). Phitsanulok: Naresuan University. (in Thai)
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140, 1–55.
- Na Songkhla, J. (2018). *Designing digital learning*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (in Thai)
- O'Hara, M. (2017). Rising to the occasion: new persons for new times. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, 34(4), 454–466. <https://doi.org/10.1590/1982-02752017000400002>
- Pamuangmoon, S., & Prommakan, P. (2023). Effects Of Flipped Classroom Using Gamification Toenhance Critical Thinking Skill of Third Grade Students. *Journal of Buddhist Philosophy Evolved*, 7(2), 526–539.  
retrieved from <https://ojs.mbu.ac.th/index.php/jbpe/article/view/2331> (in Thai)
- Partnership for 21st Century Skills. (2010). *P21 Framework for 21st Century Learning*. Author. <http://www.p21.org>
- Pruesarat, W. (2023). *The Effects of Flipped Classroom Instructions with Problem-Based Learning on Computational Thinking Ability and Problem Solving Ability for First - Year High Vocational Diploma Students in Civil Technology of Nakhon Si Thammarat Technical College* (Master's thesis). Sukhothai Thammathirat Open University. (in Thai)
- Soderlund, A. (2020). *Implementing 21st century learning and innovation skills in classrooms* (Master's thesis). Northwestern College. NWCommons.  
[https://nwcommons.nwciowa.edu/education\\_masters/262](https://nwcommons.nwciowa.edu/education_masters/262)
- Suksai, N. (2018). *Effects of flipped classroom and gamification on ability in applying computer knowledge of upper secondary school students* (Master's thesis). Bangkok: Chulalongkorn University. <http://doi.org/10.58837/CHULA.THE.2018.1454> (in Thai)
- Trakulkasemsuk, P. (2016). Gamification in the Classroom: The application of using video game technique in class to develop students' class attendance, participation and scores. In Hatyai University (Eds.), *Proceedings of the 7th National and International Hatyai Academic Conference*. (pp. 180–192). Hatyai University

การศึกษาทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์  
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนพิมานพิทยาสรรค์ จังหวัดสตูล

A Study of Analytical Thinking Skills and Academic Achievement in History  
Through the Method of Cooperative Learning for First-Year Secondary School  
Students at Phiman Phitthayasarn School, Satun Province

Received: September 5, 2025    Revised: December 11, 2025    Accepted: December 19, 2025

อนันตชัย ทรัพย์ฤทธิ์<sup>1</sup> จิรุตม์ อารมย์ชื่น<sup>2\*</sup> นิติกร ธรรมขันธ<sup>3</sup> และกิตติรัตน์ เกษตรสุนทร<sup>4</sup>  
Anantachai Suprit<sup>1</sup> Jeerut Aromchuen<sup>2\*</sup> Nitikorn Thammakhan<sup>3</sup> and Kittirat Kasatsuntorn<sup>4</sup>

<sup>1</sup> วิชาเอกสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ ตำบลเขาopusช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 90000

<sup>1</sup> Social Studies Major, Faculty of Education, Thaksin University, Khao Rup Chang, Mueang, Songkhla, 90000

<sup>2, 3, 4</sup> คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ ตำบลเขาopusช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 90000

<sup>2, 3, 4</sup> Faculty of Education, Thaksin University, Khao Rup Chang, Mueang, Songkhla, 90000

\*Corresponding Author, E-mail: jeerut.film@gmail.com

## บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพิมานพิทยาสรรค์ จำนวน 40 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เป็นแบบทดสอบประเภทอัตนัย และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป็นแบบทดสอบประเภทปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน (t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ :** การเรียนรู้แบบร่วมมือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

## Abstract

This research article aims to (1) compare the analytical thinking skills before and after the implementation of cooperative learning among Mathayom 1, and (2) compare the learning achievement in the subject of history before and after the implementation of cooperative learning among Mathayom 1. The sample group consisted of 40 students from Class 1 at Phiman Phitthayasarn School, selected through Cluster Sampling. The research tools used were 1) cooperative learning lesson plans, 2) the assessment of analytical thinking skills, a subjective test, and 3) the assessment of achievement on the development of the Southeast Asian region, multiple choice test with 20 questions. The statistical methods used for data analysis included the Mean ( $\bar{X}$ ), standard deviation (SD), and Dependent t-test.

The research findings revealed that the students who received instruction through the Cooperative Learning showed significantly higher Analytical thinking skills and Academic achievement in history after learning compared to before learning, with statistical significance at the .05 level.

**Keywords :** Cooperative Learning, Analytical Thinking Skills and Academic Achievement

## บทนำ

การเรียนรู้จากประวัติศาสตร์มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเข้าใจและรู้จักตนเอง รวมไปถึงสังคมที่อยู่รอบตัวเรา เรื่องราวหรือเหตุการณ์ในอดีตได้หล่อหลอมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ นอกจากนี้ประวัติศาสตร์ยังสอนให้เรารู้จักวัฒนธรรมและมุมมองที่แตกต่างกัน การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกันผ่านประสบการณ์ที่ถูกถ่ายทอดจากผู้คนที่มิรู้ลืมและในเวลาที่แตกต่างกัน ผลลัพธ์สุดท้ายที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในตัวผู้เรียนทุกคน คือ การสร้างแรงบันดาลใจให้เขาเหล่านั้นกลายเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ (Active citizens) และประวัติศาสตร์ยังช่วยให้ผู้เรียนทุกคนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ จากการเรียนรู้ที่จะตั้งคำถาม ประเมิน และตีความเหตุการณ์และหลักฐานทางประวัติศาสตร์จากแหล่งต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความสามารถในการประเมินข้อมูลอย่างเป็นกลาง (Congressional Medal of Honor Society, 2025) ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาและเรียนรู้ประวัติศาสตร์

จากการศึกษาเกี่ยวกับสภาพปัญหาของการจัดการเรียนรู้ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กล่าวว่า ครูที่เน้นข้อมูลและความเข้าใจเนื้อหาสาระมากกว่าการฝึกทักษะกระบวนการและการฝึกคิด ส่งผลให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนและไม่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ด้วยเหตุนี้ นักเรียนจึงขาดโอกาสในการฝึกทักษะการแสวงหาความรู้ และทักษะการคิด (Office of Academic Affairs and Educational Standards, 2015) นอกจากนั้นแนวทางในการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ จึงควรเน้นไปที่การฝึกกระบวนการคิด ซึ่งเป็นการเสริมสร้างให้นักเรียนเป็นพลเมืองที่ได้รับการพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ ตลอดจนเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ สามารถตั้งคำถามและตรวจสอบที่มาของข้อมูลได้ตามลำดับความกลุ่มลึกของการวิเคราะห์ วิพากษ์หลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้ (Pana, 2020) ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด เรียนรู้กระบวนการในการแสวงหาคำตอบผ่านหลักฐานทางประวัติศาสตร์

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อการบรรลุเป้าหมายร่วมกัน ในสถานการณ์ความร่วมมือจากบุคคลต่าง ๆ ผู้เรียนจะแสวงหาวิธีการ แนวทาง ด้วยการจัดการความคิดที่เป็นระบบเพื่อผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีรากฐานมาจากทฤษฎีการพึ่งพากันทางสังคม (Dependency theory) ที่กล่าวว่า การพึ่งพากันระหว่างสมาชิกที่มีเป้าหมายร่วมกัน จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้เองจะผลักดันให้สมาชิกบรรลุเป้าหมายพร้อมกัน ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงมีที่เป้าหมายจะเป็นแรงผลักดันทั้งทางบวก (ความร่วมมือ) และแรงผลักดันทางลบ (การแข่งขัน) จนเป้าหมายสำเร็จ (Johnson et al., 2014; Slavin et al., 2003) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจึงถือว่าเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถส่งเสริมให้เกิดการคิดวิเคราะห์กับผู้เรียนได้โดยอาศัยกระบวนการกลุ่มเพื่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันของกลุ่มผู้เรียน (Srisuk, 2019) ซึ่งมีความเหมาะสมกับเนื้อหาสาระของวิชาประวัติศาสตร์ที่มีรายละเอียดค่อนข้างมาก การทำงานร่วมกันจะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับการคิดวิเคราะห์ได้ อีกทั้งการยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้มุมมองที่แตกต่างกันทางความคิดของสมาชิกในกลุ่ม จนนำไปสู่การเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

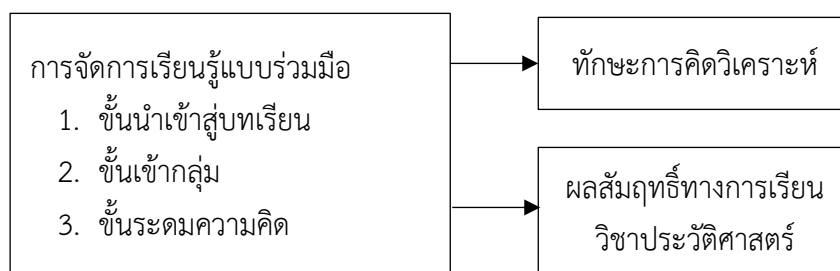
ผู้วิจัยจึงใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน โดยใช้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพินาณพิทยาสรรค์ จังหวัดสตูล เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพินาณพิทยาสรรค์ จังหวัดสตูล

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยนี้เป็นการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไปใช้ในชั้นเรียนเพื่อช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้นโดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์หลักการสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของ Johnson and Johnson (1999) ออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 ขึ้นเข้ากลุ่ม และขั้นที่ 3 ขึ้นระดมความคิด โดยผู้วิจัยได้วัดและประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านความสัมพันธ์ และด้านหลักการ ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนใช้ทักษะในการคิดวิเคราะห์เรื่องราวทางประวัติศาสตร์เพื่อหาข้อสรุป ตลอดจนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ที่สูงขึ้นได้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาทักษะการคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพิมานพิทยาสรรค์ จังหวัดสตูล มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพิมานพิทยาสรรค์ จังหวัดสตูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 9 ห้องเรียน โดยมีนักเรียนทั้งหมด 355 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 40 คน ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม เนื่องจากนักเรียนในแต่ละห้องเรียนมีผลการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ภาคเรียนที่ผ่านมาใกล้เคียงกัน

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำนวน 4 แผน

2.2 แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ จำนวน 1 ฉบับ

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ จำนวน 1 ฉบับ

### 3. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำนวน 4 แผน แผนละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที ซึ่งมีขั้นตอนในการพัฒนา ดังนี้ 1) การศึกษาทฤษฎีและหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ตัวชี้วัด กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ 2) ผู้วิจัยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล และสื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานและเป้าหมายที่กำหนดไว้ 3) นำร่างแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ที่ปรึกษาวิจัยและคุณครูพี่เลี้ยงตรวจสอบความถูกต้อง 4) ปรับแก้ไขตามคำแนะนำของที่ปรึกษาวิจัยและคุณครูพี่เลี้ยง 5) นำร่างที่ปรับแก้แล้วไปตรวจสอบคุณภาพ โดยการหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา และการวัดและประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 3 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ถูกพัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในด้านความสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา อยู่ในระดับดีมาก (3.51-4.00) ทุกด้าน โดยด้านความสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดอยู่ที่ 4.00 และด้านสื่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.66 และ 6) ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.2 แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบประเภทอัตนัย ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้จะวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนทั้ง 3 ด้าน คือ การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ และการวิเคราะห์หลักการ จำนวน 3 ข้อ ซึ่งมีขั้นตอนในการพัฒนา ดังนี้ 1) การศึกษาทฤษฎีและหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผลทางการศึกษาและทักษะการคิดวิเคราะห์ 2) ผู้วิจัยพัฒนาร่างแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ จำนวน 6 ข้อ 3) นำร่างแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ไปให้ที่ปรึกษาวิจัยและคุณครูพี่เลี้ยงตรวจสอบความถูกต้อง 4) ปรับแก้ไขตามคำแนะนำของที่ปรึกษาวิจัยและคุณครูพี่เลี้ยง 5) นำร่างแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ปรับแก้แล้วไปตรวจสอบความสอดคล้องและคำนวณดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Index: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา และวัดและประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 3 คน ซึ่งคัดเลือกจากข้อคำถามที่มีค่าตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป จำนวน 3 ข้อ ข้อละ 10 คะแนน รวม 30 คะแนน โดยครอบคลุมทักษะการคิดวิเคราะห์ทั้ง 3 ด้าน และ 6) ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบประเภทปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ซึ่งมีขั้นตอนในการพัฒนา ดังนี้ 1) การศึกษาทฤษฎีและหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผลทางการศึกษา 2) ผู้วิจัยพัฒนาร่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำนวน 40 ข้อ 3) นำร่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ไปให้ที่ปรึกษาวิจัยและคุณครูพี่เลี้ยงตรวจสอบความถูกต้อง 4) ปรับแก้ไขตามคำแนะนำของที่ปรึกษาวิจัยและคุณครูพี่เลี้ยง 5) นำร่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ปรับแก้แล้วไปตรวจสอบความสอดคล้องและคำนวณดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Index: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา และวัดและประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 3 คน ซึ่งคัดเลือกจากข้อคำถามที่มีค่าตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป จำนวน 20 ข้อ และ 6) ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

#### 4. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบการทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Design) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ (One-Group Pretest-Posttest Design)

#### 5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ผู้วิจัยเตรียมการทดลองการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และแจ้งแก่นักเรียนให้ทราบถึงวิธีการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์

5.3 ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกับกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

5.3.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนนำผู้เรียนโดยการใช้รูปภาพ เหตุการณ์สำคัญในอดีตและประเด็นที่สอดคล้องกับกิจกรรมกลุ่ม โดยใช้คำถามนำที่ว่า “เรื่องหรือเหตุการณ์ดังกล่าวเป็นอย่างไร” เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถามและตอบคำถามนำเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

5.3.2 ขั้นเข้ากลุ่ม ผู้สอนแบ่งกลุ่มโดยความสามารถ แจ้งให้ผู้เรียนสรุปหรือเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น หาสาเหตุและผลสรุป และเชื่อมโยงว่า “หากไม่เกิดสิ่งนั้น วันนี้จะเป็นอย่างไร” ผู้เรียนเข้ากลุ่มและปฏิบัติตามโจทย์

5.3.3 ขั้นระดมความคิด ผู้เรียนสรุปผลและนำเสนอในชั้นเรียน จากนั้นร่วมกันสรุปผลร่วมกัน

5.4 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์

5.5 ผู้วิจัยสรุปผลการจัดการเรียนรู้และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูล

## ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาทักษะการคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลการวิจัยดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัยเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ มีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

**ตาราง 1** ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

| ทักษะการ<br>คิดวิเคราะห์ | จำนวนนักเรียน<br>(n) | คะแนนเต็ม | คะแนนเฉลี่ย<br>( $\bar{X}$ ) | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน<br>(SD) | t      | P   |
|--------------------------|----------------------|-----------|------------------------------|------------------------------|--------|-----|
| ก่อนเรียน                | 40                   | 30        | 14.00                        | 2.74                         | 16.10* | .00 |
| หลังเรียน                |                      |           | 22.26                        | 2.54                         |        |     |

$p < .05$

จากตารางผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีค่าคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนเท่ากับ 14.00 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.74 และมีค่าคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนเท่ากับ 22.26 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.54 เมื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

**ตาราง 2** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

| ผลสัมฤทธิ์<br>ทางการเรียนวิชา<br>ประวัติศาสตร์ | จำนวน<br>นักเรียน<br>(n) | คะแนนเต็ม | คะแนนเฉลี่ย<br>( $\bar{X}$ ) | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน<br>(SD) | t      | P   |
|------------------------------------------------|--------------------------|-----------|------------------------------|------------------------------|--------|-----|
| ก่อนเรียน                                      | 40                       | 20        | 10.60                        | 1.72                         | 15.10* | .00 |
| หลังเรียน                                      |                          |           | 16.50                        | 2.73                         |        |     |

$p < .05$

จากตารางผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.60 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.72 และมีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.50 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.73 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## อภิปรายผลการวิจัย

วิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้อภิปรายผลตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลลัพธ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน เนื่องจากเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทำงานร่วมกัน ซึ่งช่วยกระตุ้นการเรียนรู้เชิงลึกและพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล นอกจากนี้ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนหลังเรียน ( $SD = 2.54$ ) มีค่าต่ำกว่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนก่อนเรียน ( $SD = 2.74$ ) ซึ่งบ่งชี้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนนอกจากจะมีระดับคะแนนที่สูงขึ้นแล้วยังมีความแตกต่างของคะแนนที่น้อยลง ซึ่งเป็นสัญญาณที่ดีว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยลดความเหลื่อมล้ำด้านศักยภาพการคิดวิเคราะห์ระหว่างนักเรียน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลวิจัยของ Boriboon (2010) ที่ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาการศึกษานอกโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และสอดคล้องกับแนวคิดของ Johnson and Johnson (1999); Vygotsky (1978) ที่ระบุว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทำให้นักเรียนมีโอกาสฝึกฝนทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การจัดระบบทางความคิดที่ดีขึ้น และการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ในบริบททางสังคมผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งสามารถช่วยพัฒนาความสามารถทางปัญญาได้ นอกจากนี้ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือยังมีส่วนสำคัญในการช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนในด้านเนื้อหาประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนสามารถทำความเข้าใจและจดจำเนื้อหาที่เรียนได้ดีขึ้น สามารถสรุปสาเหตุและผล นอกจากนั้นยังสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์สู่ปัจจุบันได้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ผ่านการทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยกันแก้ไขปัญหาในกระบวนการเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาที่ลึกซึ้ง นักเรียนส่วนใหญ่สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้ในระดับที่ใกล้เคียงกันมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นการทำงานเป็นทีม ช่วยให้ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำความเข้าใจเนื้อหา นอกจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นแล้ว การเรียนรู้แบบร่วมมือยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน เนื่องจากการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการตั้งคำถาม ค้นหาคำตอบ และอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาทางประวัติศาสตร์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ทำให้นักเรียนสามารถพิจารณาข้อมูลจากมุมมองที่หลากหลายและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Yaemim (2021); Boriboon (2010) ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไม่เพียงแต่ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้นเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งในแง่ของการทำความเข้าใจเนื้อหาประวัติศาสตร์ และการพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร แสดงความคิดเห็น และทำงานร่วมกับผู้อื่น ดังนั้น การนำแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือไปใช้ในกระบวนการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องอาจช่วยให้การศึกษาในระดับมัธยมศึกษามีประสิทธิภาพมากขึ้น และสามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผู้สอนสามารถปรับใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนในระดับอื่น ๆ ได้ ตามบริบทของผู้เรียนและสถานศึกษา

1.2 ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้เวลาในชั้นเข้ากลุ่มให้มีระยะเวลาที่เหมาะสม เนื่องจากการระดมความคิด การแลกเปลี่ยนความคิดจากคำถามสำคัญในชั้นตอนนี้จะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและวิเคราะห์เหตุการณ์จนนำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้น

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ผู้สอนสามารถใช้หรือปรับประยุกต์การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการจัดการเรียนรู้อื่นที่ต้องอาศัยการทำงานเป็นทีมหรืออาศัยการคิดวิเคราะห์ร่วมกันของผู้เรียน โดยเฉพาะกับสาระการเรียนรู้ที่มีความซับซ้อนสูง

2.2 ผู้สอนสามารถปรับใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หรือคำถามสำคัญเพื่อการพัฒนาหรือส่งเสริมทักษะหรือคุณลักษณะของผู้เรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ในระดับชั้นหรือในบริบทอื่น ๆ

## องค์ความรู้ใหม่หรือข้อค้นพบใหม่

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีขั้นตอน 3 ขั้นตอน ที่ผู้วิจัยใช้คำถามสำคัญในแต่ละขั้น เพื่อให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้ คือ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน การใช้รูปภาพ เหตุการณ์สำคัญในอดีตและประเด็นที่สอดคล้องกับกิจกรรมกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถามและตอบคำถามนำ เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน โดยใช้คำถามที่ว่า “เรื่องหรือเหตุการณ์ดังกล่าวเป็นอย่างไร” 2) ขั้นเข้ากลุ่ม ผู้เรียนสรุปหรือเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น หาสาเหตุและผลสรุป และเชื่อมโยงว่า “หากไม่เกิดสิ่งนั้น วันนี้จะเป็นอย่างไร” ผู้เรียนเข้ากลุ่มและปฏิบัติตามโจทย์ และ 3) ขั้นระดมความคิด ผู้เรียนสรุปผลและนำเสนอในชั้นเรียน โดยครูใช้คำถามเพื่อสรุปประเด็นว่า “ผลที่เกิดขึ้นในปัจจุบันเป็นอย่างไร” จากนั้นร่วมกันสรุปผลร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เนื่องจากผู้เรียนมีโอกาสดูฝึกการคิดขั้นสูง สามารถสรุปสาเหตุและผล เชื่อมโยงเนื้อหา มีการจัดระบบความคิดผ่านขั้นตอนต่าง ๆ ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ นอกจากนั้นผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในชั้นเรียนผ่านการทำงานร่วมกัน

## References

- Boriboon, A. (2010). *A Comparison of Learning Achievement and Analytical Thinking of the Non-Formal Education Students Studying at a Junior High School Level Between using Learning Package and the Conventional Method* (master's thesis). Phranakhon Si Ayutthaya: Master of Education Degree in Learning Management, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University. <http://etheses.aru.ac.th/thesisdetail.php?id=421> (in Thai)
- Congressional Medal of Honor Society. (2025, April 1). *Why Is History Important for Students? The Foundation for Future Leaders*. Congressional Medal of Honor Society. <https://www.cmohs.org/news-events/society-programs/character-development-program/why-is-history-important-for-students/>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Making cooperative learning work. *Theory Into Practice*, 38(2), 67–73. <https://doi.org/10.1080/00405849909543834>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3&4), 85-118.  
retrieved from <https://celt.miamioh.edu/index.php/JECT/article/view/454>
- Office of Academic Affairs and Educational Standards. (2015). *History Teaching Approaches: Thai History Diverse Learning Methods*. Bangkok: Agricultural Cooperative Federation of Thailand Printing House. (in Thai)
- Pana, S. (2020). Guidelines for teaching history. *Journal of Social Sciences, Srinakharinwirot University*. 23(2), 390-399.
- Slavin, R. E., Hurley, E. A., & Chamberlain, A. (2003). Cooperative learning and achievement: Theory and research. In W. M. Reynolds & G. E. Miller (Ed.), *Handbook of psychology: educational psychology*. (pp.107-129). John Wiley & Sons.  
<https://doi.org/10.1002/0471264385.wei0709>
- Srisuk, R. (2019). Application of Cooperative Learning Theory in Instructional Design. *The Journal of Boromarjonani College of Nursing Suphanburi*, 2(1), 5-16. (in Thai)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Yaemim, W. (2021). *The development of learning achievement and analytical thinking abilities of mathayomsuksa 3 students using group investigation instructional model* (master's thesis). Silpakorn University. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3837> (in Thai)



“ท้องถิ่นพัฒนาอย่างยั่งยืน  
ด้วยครูดีและมีคุณภาพ”