



JAE

VOL. 1, NO. 6, NOVEMBER-DECEMBER 2023
ISSN: 2985-2307 (Online)



PANYAPAT
ปัญญาพัฒนา

JOURNAL OF APPLIED EDUCATION



Editor:

Asst. Prof. Dr. Prayoon Saengsai

For More Info:

<https://so16.tci-thaijo.org/index.php/JAE/index>

Journal of Applied Education ปีที่ 1 ฉบับที่ 6

JAE

ISSN: 2985-2307 (Online)

Journal of Applied Education Vol. 1 No. 6

Journal of Applied Education

3/1273 ตำบลเมืองเก่า อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น 40000

โทร. 080-224-1454, 081-601-5934 อีเมล: j.applied.edu@gmail.com

เจ้าของ: ปัญญาพัฒนา 3/1273 ตำบลเมืองเก่า อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น 40000

บรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประยูร แสงใส

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

กองบรรณาธิการ:

ศาสตราจารย์ ดร.กนกอร สมปราษฎ์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.เพชรวิทย์ จันทร์ศิริสิริ

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพล อาจอินทร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รองศาสตราจารย์ ดร.สัญญา สะสอง

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์ ดร.กชพร นานาผล

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริยา คูหา

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สถิรพร เขาวนชัย

มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประยุทธ์ ชูสอน

มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรี ฤงแก้ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุพิน ใจแก้ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

ผู้จัดการวารสาร:

นางสาวศิริโรจน์ ประศรี

กำหนดออกเผยแพร่วารสาร:

Journal of Applied Education มีกำหนดวงรอบการเผยแพร่ปีละ 6 ฉบับ ดังนี้

ฉบับที่ 1 มกราคม – กุมภาพันธ์

ฉบับที่ 2 มีนาคม – เมษายน

ฉบับที่ 3 พฤษภาคม – มิถุนายน

ฉบับที่ 4 กรกฎาคม – สิงหาคม

ฉบับที่ 5 กันยายน – ตุลาคม

ฉบับที่ 6 พฤศจิกายน – ธันวาคม

การส่งบทความพิจารณาตีพิมพ์:

ผู้เขียนเตรียมต้นฉบับบทความตามเกณฑ์เงื่อนไขของวารสารและส่งในระบบที่เว็บไซต์วารสาร
<https://so16.tci-thaijo.org/index.php/JAE/index> เปิดรับพิจารณาบทความเพื่อตีพิมพ์ตลอดทั้งปี

จุดมุ่งหมายและขอบเขต (Aim and Scope)

Journal of Applied Education มีจุดมุ่งหมายเพื่อเผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการ และบทความวิจารณ์หนังสือ ด้านครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ และด้านอื่นๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการศึกษา รวมทั้งสหวิทยาการ ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่สัมพันธ์กับการศึกษา ปีละ 6 ฉบับ โดยทุกบทความที่ตีพิมพ์เผยแพร่ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน ทั้งนี้จะมีรูปแบบที่ผู้พิจารณาบทความไม่ทราบชื่อผู้นิพนธ์บทความและผู้นิพนธ์บทความไม่ทราบชื่อผู้พิจารณาบทความเช่นเดียวกัน (Double-Blind Peer Review) پذیرับบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

ประเภทของผลงานที่ตีพิมพ์ในวารสาร

- 1) บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่นำเสนอการค้นคว้าวิจัย ด้านครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ และด้านอื่นๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการศึกษา รวมทั้งสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่สัมพันธ์กับการศึกษา
- 2) บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความวิเคราะห์ วิจารณ์หรือเสนอแนวคิดใหม่
- 3) บทวิจารณ์หนังสือ (Book Review) เป็นบทความในลักษณะวิจารณ์หรืออธิบายเหตุผลสนับสนุนในประเด็นที่เห็นด้วย และ มีความเห็นแตกต่างในมุมมองวิชาการ

Journal of Applied Education ฉบับนี้เป็นปีที่ 1 ฉบับที่ 6 (พฤศจิกายน – ธันวาคม 2566) Journal of Applied Education ได้มุ่งเน้นการเผยแพร่ บทความทางด้านครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ และด้านอื่นๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการศึกษา รวมทั้งสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่สัมพันธ์กับการศึกษา จากหลากหลายหน่วยงานและสถาบันการศึกษาต่างๆ ทั้งนี้ทางกองบรรณาธิการยินดีเป็นสื่อกลางสำหรับนักวิจัย นักวิชาการ นิสิต นักศึกษาทุกท่าน ที่ประสงค์จะตีพิมพ์เผยแพร่บทความของท่าน ซึ่งจะต้องผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละสาขาวิชาทางด้านสังคมศาสตร์อย่างเข้มข้น จำนวน 2 ท่าน จึงกล่าวได้ว่า บทความที่ทางวารสารการศึกษาประยุกต์ได้เผยแพร่ไปนั้น มีมาตรฐานทางวิชาการ

กระผมในฐานะบรรณาธิการวารสาร จึงขอขอบคุณท่านผู้มีส่วนในการสร้างงานวิชาการเหล่านี้ นับตั้งแต่เจ้าของผลงาน ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้จัดการวารสาร และคณะกองบรรณาธิการ วารสารนี้ยังคงเป็นแหล่งรองรับผลงานดีๆ ที่สร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาในประเด็นที่เกี่ยวข้องทางวิชาการแก่นักวิชาการ และวิญญูชนผู้สนใจโดยทั่วไป เพื่อเป็นประโยชน์แก่แวดวงวิชาการต่อไป ด้วยจิตคารวะและขอบคุณทุกท่าน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประยูร แสงใส
บรรณาธิการ Journal of Applied Education

สารบัญ

บทความวิจัย

- การพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทยผ่านสื่อสังคมออนไลน์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบิน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น
สามเณรอาทิตย์ ฝ่ายทอง, พระรชต มาตรสอน, ปาณจิตร สุกุมาลัย, สุทธิพงษ์ อุพลเกียรติ 1-14
- การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำตามกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วย ส ข จิ ปุ ลิ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น
พระสามารถ สุขเมโธ (มุลเจริญ), พระรชต มาตรสอน, ปาณจิตร สุกุมาลัย, สุทธิพงษ์ อุพลเกียรติ 15-28
- การพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ด้วยหนังสือนิทานคำพื้นฐานภาษาไทย
แบบสามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริง โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR)
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น
อภิชาติ ภูจอมผา, พระรชต มาตรสอน, ปาณจิตร สุกุมาลัย, สุทธิพงษ์ อุพลเกียรติ 29-40
- การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา
โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตี๋ย
จุฑารัตน์ อ่อนพิสมัย, อรรถพงษ์ ผิวเหลือง 41-48

บทความวิชาการ

- การสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21
ธนาพร เพชรสมบัติ 49-62

The Development of Thai Literature Critical Reading Skills Through Social Media of Mathayomsuksa 2 Students at Sanam Bin School Muang District, Khon Kaen Province

Novice Arthit Frithong^{1*} Phra Rachata Martson¹ Panjitr Sukumal¹ and Suttipong Upontean¹

¹ Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Khon Kaen Campus, Thailand

* Corresponding author. E-mail: artid2545@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research article are (1) to compare the skills of reading and analyzing Thai literature; Before and after organizing learning through social media of Mathayom 2 students at Sanambin School, (2) to study the satisfaction of Mathayom 2 students at Sanambin School regarding learning management using social media. The sample group used in this research was Mathayom 2/2 students at Sanambin School, Mueang District, Khon Kaen Province, Semester 2, academic year 2022, totaling 37 people, which was obtained from purposive sampling. This research is preliminary experimental research, by using one group pretest - posttest design. Research tools include a lesson plan, a test to measure Thai literary analysis reading skills, and a questionnaire on student satisfaction with learning management through social media. This research uses statistics: mean, standard deviation, dependent samples t-test. The results of the study found that the skills in reading and analyzing Thai literature of students after the management learn through social media, it is significantly higher than before the learning management program at the .05 level, which is consistent with the set assumptions. Students were overall satisfied with learning management using social media at the highest level.

Keywords: Reading Skills, Thai Literature, Social Media

การพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบิน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

สามเณรอาทิตย์ ฝ่ายทอง^{1*} พระรชต มาตรสอน¹ ปาณจิตร สุกุมารย์¹ และ สุทธิพงษ์ อุพลเกียรติ¹

¹ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยเขตขอนแก่น ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: aretid2545@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทย ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบิน (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบินที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสนามบิน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 37 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองขั้นต้น (pre-experimental research) ด้วยวิธีการใช้แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (One group Pretest - Posttest Design) เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples t-test) ผลการศึกษา พบว่า ทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะการอ่าน, วรรณคดีไทย, สื่อสังคมออนไลน์

© 2023 JAE: Journal of Applied Education

บทนำ

ทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง โดยมีการอ่านเป็นสาระที่ 1 มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้ และความคิดเพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน สร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต โดยมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดกำหนดให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น และบทร้อยกรองแบบง่าย ได้ถูกต้อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) มุ่งเน้นความสำคัญทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุล ยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด ทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเน้นการฝึกทักษะกระบวนการคิดการจัดการ การเผชิญกับปัญหา และประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่องผสมผสานความรู้ด้านต่างๆ อย่างเป็นสัดส่วนสมดุลกัน โดยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เน้นการเพิ่มพูนความรู้และทักษะเฉพาะด้าน สนองตอบความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนแต่ละคนทั้งด้านวิชาการ และวิชาชีพ มีทักษะในการใช้วิทยาการ และเทคโนโลยี ทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพ มุ่งพัฒนาตน และประเทศตามบทบาทของตน สามารถเป็นผู้นำ และผู้ให้บริการชุมชนในด้านต่างๆ (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545)

โรงเรียนสนามบิน ตั้งอยู่ที่ ถนนประชาสโมสร ตำบลในเมือง อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลไปจนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนพบว่านักเรียนขาดความสนใจในเรื่องของการอ่านวิเคราะห์วรรณคดี เมื่อให้นักเรียนได้อ่าน

วรรณคดีและถ้อยคำการพิจารณาในเนื้อเรื่องพบว่านักเรียนขาดการวิเคราะห์ในประโยคที่ค่อนข้างยากและบางประโยคจะวิเคราะห์ไปในแนวทางที่ไม่ถูกต้อง จากการสอบถามนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายบุคคล พบว่าถ้าวรรณคดีที่อ่านมีเนื้อหายากหรืออ่านแล้วไม่เข้าใจ นักเรียนจะไม่อยากอ่านต่อ สอดคล้องกับผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน O-NET (Ordinary National Education Test) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสนามบิน ปีการศึกษา 2564 พบว่า ในรายวิชาภาษาไทยมีค่าผลสัมฤทธิ์ที่ร้อยละ 44.49 อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดคือร้อยละ 60 และจากผลการทดสอบความรู้ความเข้าใจในด้านวรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนโรงเรียนสนามบิน พบว่าร้อยละของนักเรียนที่มีความเข้าใจด้านการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมอยู่ที่ ร้อยละ 48.84 อยู่ในระดับพอใช้ แสดงให้เห็นว่านักเรียนยังขาดความรู้ในการอ่านวิเคราะห์ วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรม พร อัมพันธ์ อินทรพาณิชย์ และ ศศิธร ถานะ (2565) กล่าวว่า ปัญหาการอ่านวิเคราะห์ที่พบในโรงเรียนสนามบิน คือ นักเรียนขาดการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรม ไม่เห็นคุณค่า และความสำคัญของการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรม การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ดึงดูดต่อความสนใจของผู้เรียน การจัดบรรยากาศในชั้นเรียนไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนเกิดทัศนคติไม่ดีต่อการเรียนและไม่เห็นคุณค่าของการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม

ระบบการสื่อสารโทรคมนาคม มีการบูรณาการเข้ากับระบบคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างมากคือเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online Social Network) การนำโซเชียลมีเดียและสื่อออนไลน์หลากหลายรูปแบบ มาช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน การทำเว็บไซต์ E-learning ต้องรองรับ Mobile learning คือการใช้งานบน Mobile Device Smartphone หรือ Tablet เพื่อให้นักเรียนเข้าถึงได้ง่ายขึ้น การสอนผ่าน Application Line ที่ทำให้เข้าถึงนักเรียนได้ดีมากในยุค Mobile learning โลกแอปพลิเคชัน (LINE Application) ถือเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่เป็นโซเชียลมีเดียที่เป็นที่นิยมสูงสุด โดยล่าสุดมีผู้ใช้ทั่วโลกกว่า 211 ล้านคน โดยประเทศไทยถือเป็นประเทศที่มีผู้ใช้ไลน์เป็นอันดับ 2 ของโลก คือ 33 ล้านคน รองจากอันดับ 1 คือ ประเทศญี่ปุ่น 58 ล้านคน อันดับ 3 และ 4 เท่ากัน คือ ประเทศอินโดนีเซีย และ ประเทศอินเดีย 30 ล้านคน และ อันดับที่ 5 คือ ประเทศสหรัฐอเมริกา 25 ล้านคน ส่วน LINE Official Accounts หรือบัญชี Account ของบริษัทชั้นนำต่างๆ ในประเทศไทย มีผู้ใช้บริการประมาณ 130 ราย โดยแบ่งเป็นหมวดต่างๆ อาทิ การศึกษา/อาหาร/เครื่องดื่ม/ช้อปปิ้ง สินค้าและบริการ ท่องเที่ยว มีเดีย ฯลฯ เป็นต้น (MGR Online, 2558) LINE Official Account เป็น Platform สำหรับใช้สร้าง chat bot เพื่อใช้ในการตอบโต้ตอบกับผู้ใช้งานอีกฝ่าย ที่รองรับการเชื่อมต่อทั้ง LINE Official Account อีกทั้ง ผู้ใช้สามารถเพิ่ม intent เพื่อให้บอทโต้ตอบผู้ใช้ได้ดียิ่งขึ้น ผู้ใช้ยังสามารถกำหนดรูปแบบข้อความที่ใช้ในการโต้ตอบ ไม่ว่าจะเป็น ข้อความรูป, flex, quick reply, button รองรับการเชื่อมต่อ api ของผู้ใช้งาน เพื่อเชื่อมแชทบอทเข้ากับระบบหลังบ้านของผู้ใช้งาน รองรับการโต้ตอบบทสนทนาที่มีความต่อเนื่อง และยังมี live chat เพื่อให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานอีกฝ่ายได้โดยตรง ทำให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานได้โดยไม่ต้องติดตั้งแอปพลิเคชันเพิ่ม (LINE DEVELOPERS THAILAND, 2566) ดังนั้น LINE Official Account จะเป็นอีกเทคโนโลยีหนึ่งที่มีความเหมาะสมที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทยด้วยสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบิน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น คิดหาแนวทางแก้ไขปัญหาการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีและนำมาแก้ไขปัญหาลงใจพบว่า Line Official Account จะทำให้สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทยให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทย ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบิน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบินที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองขั้นต้น (pre-experimental research) ด้วยวิธีการใช้กลุ่มทดลองกลุ่มเดียว – วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One group Pretest - Posttest Design) สัญลักษณ์ (T1 - x - T2) โดยมีระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบิน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 3 ห้อง รวมนักเรียนทั้งสิ้น 120 คน

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสนามบิน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 37 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการวิเคราะห์วรรณคดีไทย 2 ชุด
- 2.2 สื่อสังคมออนไลน์
- 2.3 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทยผ่านสื่อสังคมออนไลน์
- 2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.1.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสนามบิน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

3.1.2 ศึกษาตำราการสอนภาษาไทย ตำราวรรณคดีไทย และเอกสารต่างๆ ตามที่กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการกำหนด

3.1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 2 แผน รวม 4 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียดดังตาราง

ตารางที่ 1 ตารางรายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เข้าร่วมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง
1	การวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบ	1
2	การวิเคราะห์คุณค่าวรรณศิลป์	1
3	การประเมินคุณค่าด้านสังคม	1
4	การสังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดี	1
	รวม	4

โดยแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) สาระสำคัญ 4) สาระการเรียนรู้ 5) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 6) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 7) กิจกรรมการเรียนรู้ 8) ภาระงาน/ชิ้นงาน 9) สื่อและแหล่งการเรียนรู้ 10) การวัดและประเมินผล โดยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งสิ้น 2 แผน รวมทั้งสิ้น 4 ชั่วโมง

3.1.4 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ มี 5 ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดเป้าหมาย ระบุจุดประสงค์การเรียนรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ต้องการให้

ขั้นที่ 2 การตรวจสอบสภาพจริง 1) ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการให้นักเรียนดูภาพ ฟังเพลง สนทนา ที่เกี่ยวข้องกับการเรียน 2) นักเรียนทำแบบทดสอบเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐานของนักเรียนเป็นรายบุคคลว่าจะเพิ่มเติมความรู้ใด

ขั้นที่ 3 การกำหนดทางเลือก 1) ครูแนะนำการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนเกี่ยวกับการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีพร้อมทั้งเสนอตัวอย่างคำถามในการอ่านวิเคราะห์วรรณคดี 2) ครูสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคล ครูใช้เทคนิคการตั้งคำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียนหรือการให้กำลังใจ

ขั้นที่ 4 การตัดสินใจ 1) นักเรียนร่วมกันเลือกวิธีการอ่านวิเคราะห์ วรรณคดีแล้วตอบคำถามลงในสื่อสังคมออนไลน์ 2) ครูสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคล เวียนที่ละกลุ่มครูใช้เทคนิคการตั้งคำถามกระตุ้นความคิดหรือให้คำแนะนำ หรืออธิบายความรู้เพิ่มเติมแก่นักเรียน

ขั้นที่ 5 การประเมินผลการใช้นวัตกรรม 1) นักเรียนบอกความรู้ที่ได้รับผ่านการใช้การจัดการเรียนรู้อย่างสื่อสังคมออนไลน์ 2) นักเรียนประเมินผลการเรียนรู้อของตนเอง 3) ครูให้ข้อมูลสะท้อนกลับพร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ

3.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยตรวจสอบความเหมาะสมของการใช้ภาษา และความถูกต้องของเนื้อหา จากนั้นปรับปรุงและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย

3.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยแล้วนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2565)

+1 หมายถึง แน่ใจว่า เนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผลและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า เนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผลและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผลและประเมินผลไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องใช้สูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC = ดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

$\sum R$ = ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ค่า IOC จะต้องมีความเท่ากับหรือมากกว่า 0.50 จึงจะแสดงว่าเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผลและประเมินผล มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ เมื่อนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00

3.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.2 สื่อสังคมออนไลน์โดยใช้ทฤษฎี ADDIE MODEL (McGriff, Steven J., 2000) ในการพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ LINE Official Account จากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิโดยศึกษาหาประเด็นที่น่าสนใจจากงานวิจัยในอดีตที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขตและนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นข้อมูลประกอบการทำสื่อสังคมออนไลน์การจัดการเรียนรู้

3.2.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิเคราะห์ความเป็นไปได้และวิธีสร้างสื่อสังคมออนไลน์ (Analysis การวิเคราะห์)

3.2.2 ออกแบบนวัตกรรม (Design การออกแบบ)

3.2.3 จัดสร้างสื่อสังคมออนไลน์ (Development การพัฒนา)

3.2.4 นำบทเรียนและแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดี จำนวน 10 ข้อเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เข้าระบบสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้จัดสร้างขึ้น (Implement การดำเนินการ)

3.2.5 นำเสนอสื่อสังคมออนไลน์ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย เพื่อตรวจสอบเนื้อหา ภาษา สื่อเทคโนโลยีของข้อความ ความสอดคล้องของข้อความกับจุดประสงค์

3.2.6 นำสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยแล้วนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 ท่าน พิจารณาเพื่อตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความถูกต้องด้านภาษา และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อความกับลักษณะพฤติกรรม ซึ่งผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านจะให้คะแนนตามเกณฑ์ (สมนึก ภัททิยธนี, 2565) ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าสื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่ต้องการวัด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่ต้องการวัด

-1 หมายถึง แน่ใจว่าสื่อสังคมออนไลน์ไม่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่ต้องการวัด

ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่คำนวณได้ มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 แสดงว่าสื่อสังคมออนไลน์นั้นวัดได้จริงตามจุดประสงค์ของการวัด เมื่อนำผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00 (ดูรายละเอียดใน ภาคผนวก ค)

3.2.7 นำสื่อสังคมออนไลน์ไปทดลองใช้ (try-out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1 โรงเรียนสนามบินจำนวน 37 คนที่เคยได้รับการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีมาแล้ว (Evaluation การประเมินผล)

3.2.8 นำสื่อสังคมออนไลน์ ที่ผ่านการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และมีการปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pretest) และหลังการจัดการเรียนรู้ (Posttest) โดยสรุปการสร้างและพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์

3.3 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทยผ่านสื่อสังคมออนไลน์

แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดี เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เพื่อใช้ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันมีการสลับตัวเลือก โดยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

3.3.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กรมวิชาการ, 2551) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสนามบิน สารการเรียนรู้ภาษาไทย

3.3.2 ศึกษาหลักการ เนื้อหาเกี่ยวกับการอ่านวิเคราะห์วรรณคดี

3.3.3 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีสร้างเครื่องมือวัดผลทางการศึกษา

3.3.4 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบ โดยวิเคราะห์เนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ และจัดตารางวิเคราะห์ข้อสอบ ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์แบบทดสอบการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทย

เนื้อหา	ระดับพฤติกรรม						รวม
	จดจำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	สร้างสรรค์	ประเมินค่า	
การวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบ	-	2	-	1	-	-	3
การวิเคราะห์คุณค่าวรรณศิลป์	-	-	-	2	-	1	3
การประเมินคุณค่าด้านสังคม	-	-	-	1	-	1	2
การสังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดี	-	-	-	1	1	-	2
รวม	-	2		5	1	2	10

3.3.5 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดี จำนวน 10 ข้อเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

3.3.6 เสนอแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของข้อความ ความสอดคล้องของข้อความกับจุดประสงค์

3.3.7 นำแบบทดสอบการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีที่มีการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยแล้วนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 ท่าน (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ก) พิจารณาเพื่อตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความถูกต้องด้านภาษา และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับลักษณะพฤติกรรม ซึ่งผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านจะให้คะแนนตามเกณฑ์ (สมนึก ภัททิยธนี, 2565) ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นเป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่ต้องการวัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นเป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่ต้องการวัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่เป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่ต้องการวัด

ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่คำนวณได้ มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 แสดงว่าข้อสอบนั้นวัดได้จริงตามจุดประสงค์ของการวัด เมื่อนำผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00 (ดูรายละเอียดใน ภาคผนวก ค)

3.3.8 นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทยไปทดลองใช้ (try-out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1 โรงเรียนสนามบินจำนวน 37 คนที่เคยได้รับการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีมาแล้ว

3.3.9 นำกระดาษคำตอบที่นักเรียนตอบแล้ว ตรวจสอบให้คะแนนโดยข้อที่ถูกต้องให้คะแนน 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบเกิน 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน

3.3.10 นำผลการทดสอบของแบบทดสอบวัดทักษะในการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทยซึ่งเป็นข้อสอบปรนัยมาวิเคราะห์คุณภาพรายข้อเพื่อหาค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) 0.20 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) แบบทดสอบฉบับนี้ใช้ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.24-0.78และค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.23-0.67 คัดเลือกข้อสอบไว้ 10 ข้อ

3.3.11 คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบปรนัยโดยใช้สูตร Kuder-Richardson Method (KR-20) (สมนึก ภัททิยธนี, 2565) พบว่า แบบทดสอบวัดผลทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทย มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.42

3.3.12 นำข้อสอบปรนัยจำนวน 10 ข้อ ที่ผ่านการหาคุณภาพของข้อสอบและมีการปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test) โดยสรุปการสร้างและพัฒนาแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์ห้วงวรรคดี

3.4 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีขั้นตอนดังนี้

3.4.1 ผู้วิจัยศึกษา เอกสารที่เกี่ยวข้อง แนวคิด ทฤษฎี ตำรา เอกสาร บทความงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการทำแบบสอบถาม

3.4.2 นำกรอบแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจมาสร้างเครื่องมือเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนซึ่งประกอบด้วย ประโยค ข้อความ จำนวน 15 ข้อ สอบถามความพึงพอใจ 3 ด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับพร้อมด้วยมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

ความพึงพอใจมากที่สุด	ระดับ	5
ความพึงพอใจมาก	ระดับ	4
ความพึงพอใจปานกลาง	ระดับ	3
ความพึงพอใจน้อย	ระดับ	2
ความพึงพอใจน้อยที่สุด	ระดับ	1

สำหรับเกณฑ์ให้ความหมายของค่าที่วัดได้ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมาย (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย		ระดับความพึงพอใจ
4.50 5.00	หมายถึง	ความพึงพอใจมากที่สุด
3.50 4.49	หมายถึง	ความพึงพอใจมาก
2.50 3.49	หมายถึง	ความพึงพอใจปานกลาง
1.50 -2.49	หมายถึง	ความพึงพอใจน้อย
1.00 1,49	หมายถึง	ความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของการใช้ภาษาแล้วปรับปรุงแก้ไข

3.4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ ที่ปรึกษาวิจัยแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และตรวจสอบความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ของคำถามแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่ (IOC) โดยใช้เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2565)

- +1 หมายความว่า แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์
- 0 หมายความว่า ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์
- 1 หมายความว่า แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.4.5 ผลการตรวจสอบความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญคำนวณหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างข้อคำถามกับนิยาม และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ เพื่อนำไปใช้ประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 0.67-1.00 (ดูรายละเอียดใน ภาคผนวก ค)

3.4.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงและแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ตารางที่ 3 ตารางการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
T ₁	X	T ₂

- T₁ คือ การสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สังคมออนไลน์
- X คือ การจัดการเรียนรู้โดยรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์
- T₂ คือ การสอบหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สังคมออนไลน์

4.1 นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีก่อนการจัดการเรียนรู้เพื่อวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีของนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้เวลา 10 นาที

4.2 ตรวจสอบให้คะแนนการทำแบบทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้เพื่อหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.3 ชี้แจงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด วัตถุประสงค์ของการเรียนให้นักเรียนทราบ

4.4 จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 แผนการจัดการเรียนรู้

4.5 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีหลังการจัดการเรียนรู้เพื่อวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีของนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้เวลา 10 นาที โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยสลับตัวเลือก

4.6 ตรวจสอบให้คะแนนการทำแบบทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้เพื่อหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.7 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ สื่อสังคมออนไลน์

4.8 หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์

4.9 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลที่ได้มาทั้งหมดเพื่อนำไปวิเคราะห์ด้วยวิธีสถิติต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานและสรุปผลการทดลอง ดังนี้

5.1 การหาค่าประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีที่ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

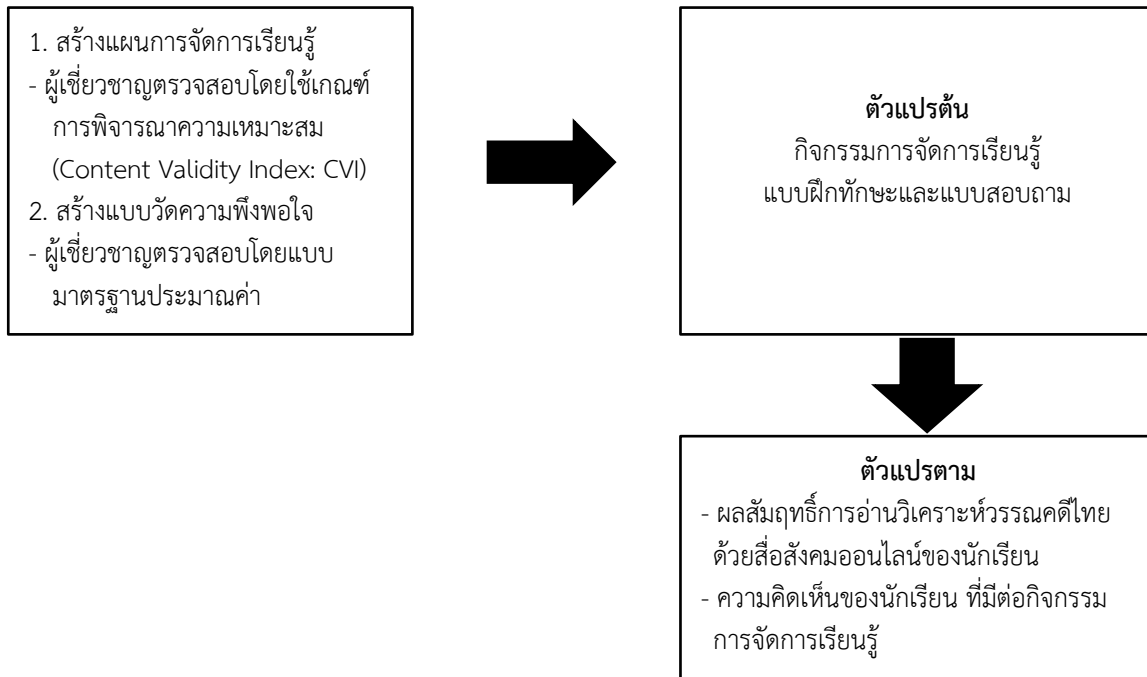
5.1.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับตัวชี้วัดใช้สูตร IOC (Index of Item Objective Congruence)

5.1.2 นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีมาหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกโดยวิเคราะห์แบบทดสอบเป็นรายข้อและหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder and Richardson (สมนึก ภัททิยธนี, 2565)

5.2 เปรียบเทียบคะแนนจากการทดสอบวัดทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาท โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และใช้การทดสอบค่าที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

5.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการเรียนการสอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทย ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบิน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	T	P
ก่อนเรียน	37	10	5.18	1.83	3.42	0.00
หลังเรียน	37	10	6.24	1.23		

หมายเหตุ: มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 ผลวิเคราะห์คะแนนทักษะการอ่านวิเคราะห์ วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ หลังการจัดการเรียนรู้ (\bar{X} = 5.18, S.D. = 1.83) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ (\bar{X} = 6.24, S.D. = 1.23) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการที่ตั้งไว้

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบินที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.11 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจระดับเห็นด้วยมากที่สุด ด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับที่ 1 ($\bar{X} = 4.75, S.D. = 0.07$) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 2 ($\bar{X} = 4.59, S.D. = 0.13$) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 3 ($\bar{X} = 4.34, S.D. = 0.12$) ซึ่งแต่ละด้าน ตามตารางที่ 5 มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยภาพรวม

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
1	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.34	0.12	มาก	3
2	ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.59	0.13	มากที่สุด	2
3	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.75	0.07	มากที่สุด	1
โดยภาพรวม		4.56	0.11	มากที่สุด	

เมื่อจำแนกรายด้าน พบว่า

ผลวิเคราะห์ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดในลำดับสูงสุด คือ นักเรียนได้ช่วยเหลือกันและยอมรับซึ่งกันและกัน ($\bar{X} = 4.55, S.D. = 0.61$) รองลงมา คือ กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงาน ($\bar{X} = 4.37, S.D. = 0.72$) นักเรียนได้ฝึกวิเคราะห์วรรณคดีอย่างมีลำดับขั้นตอน ($\bar{X} = 4.32, S.D. = 0.79$) และกิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนต่อเนื่องไม่สับสน ($\bar{X} = 4.26, S.D. = 0.68$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ไม่ยากเกินไปนักเรียนสามารถปฏิบัติได้ ($\bar{X} = 4.18, S.D. = 0.93$)

ผลวิเคราะห์ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดในลำดับสูงสุด คือ ครูคอยแนะนำ คอยช่วยเหลือนักเรียนเป็นรายบุคคล ($\bar{X} = 4.76, S.D. = 0.47$) รองลงมา คือ นักเรียนเรียนด้วยความเป็นกันเอง ($\bar{X} = 4.68, S.D. = 0.56$) บรรยากาศการเรียนรู้ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดี ($\bar{X} = 4.63, S.D. = 0.73$) นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานในการทำกิจกรรมด้วยสื่อสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.53, S.D. = 0.73$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ($\bar{X} = 4.37, S.D. = 0.76$)

ผลวิเคราะห์ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุดโดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดในลำดับสูงสุด คือ นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ($\bar{X} = 4.82, S.D. = 0.56$) รองลงมา คือ นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์ วิเคราะห์ ไปใช้ในชีวิตประจำวันและในวิชาอื่นๆ ได้ ($\bar{X} = 4.79, S.D. = 0.55$) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือนักเรียนได้พัฒนาทักษะการวิเคราะห์ วรรณคดี ($\bar{X} = 4.76, S.D. = 0.64$) และนักเรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น ($\bar{X} = 4.76, S.D. = 0.73$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ นักเรียนมีความรู้สึกที่ต่อการเรียนรู้วรรณคดี ($\bar{X} = 4.61, S.D. = 0.64$)

อภิปรายผล

ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทย ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบิน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น พบว่า ทักษะการอ่านวิเคราะห์ วรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับสภาพของผู้เรียนในปัจจุบันอีกด้วย เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้เป็นอย่างดีและสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลประเภทต่างๆได้ตามความสนใจจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมความสนใจของผู้เรียนให้มีความต้องการที่จะต้องการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชชานนท์ เฟื่องบุญ (2564) ได้ศึกษา การพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทบาทการโค้ช พบว่าทักษะการอ่านวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทบาทการโค้ชหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ บุปผา ไชยแสง (2560) พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต บทเรียนเรื่องทรัพยากรสารสนเทศ และการสืบค้นสารสนเทศ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ภาพรวมความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ใช้ Youtube มากกว่าประเภทอื่น โดยใช้ค้นหาสื่อจากวิดีโอมากที่สุด

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบินที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด 2 ด้านและระดับพึงพอใจมาก 1 ด้าน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ด้านประโยชน์ที่ได้รับลำดับที่ 1 รองลงมา คือ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้และด้านกิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับสุดท้าย

เมื่อพิจารณารายละเอียดในแต่ละด้าน พบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับประเด็นที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 คือ นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รองลงมา ได้แก่ นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์ วิเคราะห์ ไปใช้ในชีวิตประจำวันและในวิชาอื่นๆ ได้ นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อการเรียนรู้วรรณคดี เป็นลำดับสุดท้าย การที่ด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าด้านอื่นๆ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่เน้นการใช้เทคโนโลยีที่เป็นสิ่งใหม่ของนักเรียนร่วมกับการวิเคราะห์เนื้อหาในหนังสือเรียน นักเรียนได้ฝึกทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกการกล้าแสดงความคิดเห็น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธีระ วรรณเกตุศิริ (2550) ได้รายงานผลการศึกษา เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้การออกแบบโปรแกรมด้วยผังงานโปรแกรมแบบจำลองสถานการณ์ ในรายวิชาการโปรแกรมเบื้องต้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 161 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบจำลองสถานการณ์อยู่ในระดับที่พอใจมาก

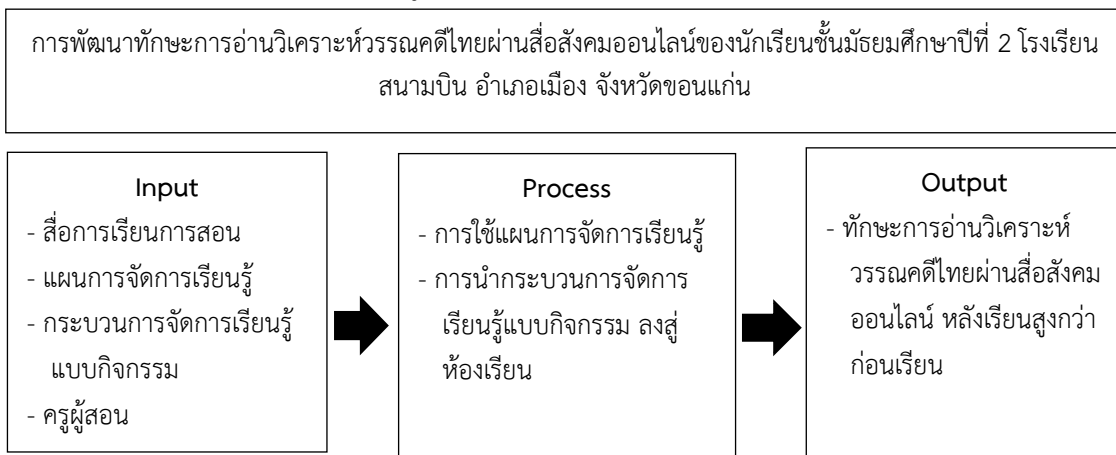
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ พบว่า ประเด็นที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 คือ ครูคอยแนะนำ คอยช่วยเหลือ นักเรียนเป็นรายบุคคล รองลงมาได้แก่ นักเรียนเรียนด้วยความเป็นกันเองและนักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เป็นลำดับสุดท้าย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์มีครูคอยให้คำแนะนำ นักเรียนเป็นรายบุคคล คอยช่วยเหลืออย่างเป็นกันเองในระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนได้ร่วมกันคิด ร่วมกันลงมือปฏิบัติ และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนส่งผลให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีเกิดความสุขและสนุกสนานในการทำกิจกรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรพรรณ กองพิลา (2561) ได้ศึกษา การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ QSCCS โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ QSCCS โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ประเด็นที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 คือ นักเรียนได้ช่วยเหลือกันและยอมรับซึ่งกันและกัน รองลงมาได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานและการเรียนรู้ไม่ยากเกินไป

นักเรียนสามารถปฏิบัติได้เป็นลำดับสุดท้าย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เนื้อหาอาจจะยาก นักเรียนบางคนไม่มีความรู้พื้นฐานในการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทย การเรียนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์นี้ครูให้คำแนะนำแก่นักเรียนเป็นรายบุคคลอาจทำให้นักเรียนบางคนต้องรอครูเป็นเวลาค่อนข้างนานกว่าจะได้รับคำแนะนำจากครู สอดคล้องกับงานวิจัยของสุพิชชา ตันติธีระศักดิ์ (2558) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาการเขียนโปรแกรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในด้านด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมาก กิจกรรมการเรียนรู้นี้มีรูปแบบหลากหลาย น่าสนใจ และท้าทาย ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน นักเรียนเกิดความรู้และแนวคิดที่กว้างขึ้นจากการทำงานร่วมกับเพื่อน นักเรียนมีความพึงพอใจที่ได้เรียนโดยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์วรรณคดีไทยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสนามบิน อำเภอมือง จังหวัดขอนแก่น จากการศึกษาพบว่า การพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์ วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ สามารถพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์ วรรณคดีไทยของนักเรียนสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุดและมาก จึงถือว่าเป็นเหมาะสมที่จะนำมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ต่อไป ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า การพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์ วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ สามารถพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์ วรรณคดีไทยของนักเรียนสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุดและมาก จึงถือว่าเป็นเหมาะสมที่จะนำมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ต้องอาศัยการเรียนรู้จากความสามารถของตนเอง นักเรียนบางคนอาจมีศักยภาพและความรู้พื้นฐานไม่เท่ากัน ครูจึงต้องคอยสังเกต คอยแนะนำช่วยเหลือในกรณีนักเรียนบางคนอาจมีอุปสรรคในการเรียน เนื่องจากความแตกต่างระหว่างบุคคล

1.2 ครูผู้สอนควรเตรียมคำถามเพื่อใช้กระตุ้นความคิดให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้รวมถึงการตั้งคำถามที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการวิเคราะห์

1.3 ครูผู้สอนออกแบบสื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบใหม่ๆ ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

1.4 ครูควรเสริมแรงบวกด้วยการให้รางวัล เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ไปจัดการจัดการเรียนรู้ร่วมกับ เทคนิคอื่นๆ เช่น เฟซบุ๊ก, ทวิตเตอร์, ยูทูบ เป็นต้น

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อทักษะด้านอื่นๆ ในรายวิชาภาษาไทย เช่น ทักษะการพูด ทักษะการเขียน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2551). *หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- ธีระ วรณเกตุศิริ. (2550). *การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อสร้างเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐาน*. (ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุปผา ไชยแสง. (2560). *ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*. สืบค้น 15 มกราคม 2566. จาก <https://profile.yru.ac.th/storage/academic-articles/August2020/ZVBPPHNZy9c6rbnkEpg8.pdf>.
- พรอำพัน อิทธิพาณิชย์ และ ศศิธร ถานะ. (2565). *ครูผู้สอน*. สัมภาษณ์. 30 ธันวาคม 2565.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รัชชานนท์ เพ็ญบุญ. (2564). *การพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทบาทการโค้ช*. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- สมนึก ภัททิยธนี. (2565). *การวัดผลการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 13). กทม: ประสานการพิมพ์.
- สุพิชชา ตันดิธีระศักดิ์. (2558). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาการเขียนโปรแกรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). *21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อรวรรณ กองพิลา. (2561). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ QSCCS โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. ขอนแก่น: โรงเรียนนครขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น.
- LINE DEVELOPERS THAILAND. (2566). *BOTNOI SME PLATFORM*. สืบค้น 8 มกราคม 2566. จาก <https://linedevth.line.me/th/oa-store/boinoi-sme-platform>.
- McGriff, S.J. (2008). *WikiEducator "Free e-learning content"*. Retrieved 8 January 2023. from http://wikieducator.org/File:ADDIE_model_diagram_by_McGriff.gif.
- MGR Online. (2558). *"ไทยรัฐทีวี" จับมือ "LINE ประเทศไทย" เปิดตัวบริการใหม่ หวังเพิ่มยอดคนดูทั่วประเทศ*. สืบค้น 8 มกราคม 2566. จาก <https://mgronline.com/business/detail/9580000090166>.

The development of reading diphthong skills according to learning activities with Su Ji Pu Li, Grade 4, Ban Khok Pae School, Mueang District, Khon Kaen Province

Monk Samart Sumetho (Mooncharoen)^{1*} Phra Rachata Martson¹ Panjitr Sukumal¹
and Suttipong Upontean¹

¹ Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Khon Kaen Campus, Thailand

* Corresponding author. E-mail: Mazinonoaza@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research article are (1) to study the pre-study and post-study achievement of students. After organizing learning activities with Su Ji Pu Li, Grade 4, Ban Khok Pae School, Mueang District, Khon Kaen Province, (2) to study the satisfaction of students in Grade 4, Ban Khok Pae School, Mueang District Khon Kaen Province that has an impact on learning management as well. This research is preliminary experimental research, by using one group pretest - posttest design. The target group used in this research is 10 Grade 4 students in the academic year 2022 at Ban Khok Pae School, using the purposive selection method. This research uses statistics: mean, standard deviation, dependent samples t-test. The results of the study found that the academic achievement of students after studying is higher than before studying. The mean before class was 4.60, the mean score after class was 7.20, and the t-test between before class and after class was 7.00. Students' satisfaction with learning activities with Su Chi Pu Li was included in highest level has an average of 4.54

Keywords: Reading, Diphthongs, Learning Activities with Su Ji Pu Li

การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำตามกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วย สุ จิ ปุ ลิ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

พระสามารถ สุเมโธ (มุลเจริญ)^{1*} พระรชต มาตรสอน¹ ปาณจิตร สุขุมาลัย¹ และ สุทธิพงษ์ อุพลเกียรติ¹

¹ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยเขตขอนแก่น ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: Mazinonoza@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปุ ลิ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ อ.เมือง จ.ขอนแก่น (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปุ ลิ การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองขั้นต้น (pre-experimental research) ด้วยวิธีการใช้แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (One group Pretest - Posttest Design) กลุ่มเป้าหมายที่ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านโคกแปะ จำนวน 10 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 4.60 ค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 7.20 มีค่าการทดสอบค่า t ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 7.00 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปุ ลิ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54

คำสำคัญ: การอ่าน, คำควบกล้ำ, กิจกรรมการเรียนรู้ ด้วย สุ จิ ปุ ลิ

© 2023 JAE: Journal of Applied Education

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจ และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงานและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบบการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน และเป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ในด้านการศึกษาภาษาจัดเป็นวิชาทักษะอันเป็นพื้นฐานนำไปสู่การเรียนรู้วิชาอื่นๆ ผู้ที่มีความสามารถหรือทักษะทางภาษาจะสามารถปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้ดีด้วย อีกประการหนึ่งการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์ด้วยกันนั้นจะสัมฤทธิ์ผลเพียงใดย่อมขึ้นอยู่กับการใช้ภาษาสื่อสารด้วยการพูดหรือภาษาเขียนก็ได้ ในส่วนของการสื่อสารด้วยภาษาพูดนั้นมีความสำคัญที่การออกเสียง ถ้าผู้พูดออกเสียงได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่วชัดเจน ก็จะทำให้การสื่อสารเป็นไปตามวัตถุประสงค์ แต่ถ้าออกเสียงไม่ชัดเจนหรือผิดเพี้ยนไปก็ จะทำให้การสื่อความหมายผิดตามไปด้วย ซึ่งส่วนมากมักจะประสบปัญหาในประเด็นของการออกเสียง “ควบกล้ำ” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การอ่านถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างหนึ่งในการสื่อสารและช่วยให้มนุษย์ฉลาดสามารถเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ต่างๆ ที่มีผลต่อการพัฒนาการของมนุษย์ทั้งทางสติปัญญาอารมณ์และสังคม เป็นทักษะที่จำเป็นจะต้องฝึกฝนให้นักเรียน นักศึกษาสามารถนำทักษะเหล่านี้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความรู้ความเข้าใจกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ซึ่งในปัจจุบัน โอกาสสื่อสารกับผู้อื่นมีมากขึ้น เพราะประเทศไทยเป็นประเทศที่กำลังพัฒนา การรับเอาเทคโนโลยีและวิชาการอ่านเป็นทักษะที่ซับซ้อน และต้องอาศัยการฝึกฝนเป็นอย่างดี เพราะทักษะเหล่านี้ไม่ใช่แต่เพียงการสื่อสารผ่านตัวอักษรเท่านั้นแต่ต้องมีความเข้าใจด้วยดังนั้น ทักษะ การอ่านจึงจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนจากการเรียนในห้องเรียนจากครูผู้สอนจนชำนาญก่อนแล้วจึงไปฝึกเพิ่มเติมนอกห้องเรียน ปัญหาการอ่านออกเสียง โดยเฉพาะการอ่านคำควบกล้ำ เป็นลักษณะเฉพาะที่สำคัญอย่างหนึ่งของภาษาไทยเพราะคำที่ใช้คำควบกล้ำมีลักษณะที่ทำให้เสียงในภาษาไทยมีความไพเราะและแสดงถึงความประณีตของการออกเสียงคำ เพราะการออกเสียงคำควบกล้ำจะแตกต่างจากการออกเสียงคำที่มีพยัญชนะต้นเดียวหากผู้พูดไม่ระมัดระวังในการออกเสียงจะออกเสียงผิดและเป็นสาเหตุหนึ่งในการอ่านคำผิด ซึ่งการออกเสียงอ่านหรือพูดไม่ชัดเจนนอกจากทำให้ความหมายผิดพลาดแล้วยังทำให้เสียบุคลิกภาพของผู้พูดหรือผู้อ่านนั้นด้วย ซึ่งการออกเสียงอักษรควบไม่ชัดเจนนี้เกิดขึ้นในหมู่นักเรียนและผู้ใหญ่ หรือจากภาวะที่เกิดจากการเอาอย่างที่ไม่ดีของเด็ก เช่น เด็กจีนที่เกิดในประเทศไทยเอาอย่างบิดามารดาของตนที่พูดไม่ชัด ส่วนมากมักจะพูดคำที่ใช้อักษรควบ ร ล ว ไม่ชัด นอกจากเลียนแบบผู้ใหญ่แล้วเด็กยังเอาอย่างเพื่อนอีกด้วย อีกทั้งยังอาจเกิดจากอวัยวะในการออกเสียงบกพร่อง อวัยวะออกเสียงที่เกี่ยวข้องกับการออกเสียงคำควบกล้ำ ซึ่งได้แก่ ริมฝีปาก ถ้าริมฝีปากแหงหรือไม่สามารถห่อหรือจับได้ เด็กก็จะไม่สามารถออกเสียงพยัญชนะ ป ว ได้ถูกต้อง ลิ่นก็นับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการออกเสียงคำที่ใช้อักษรควบเช่นกัน ถ้าลิ่นแข็ง ลิ่นมีขนาดเล็กไปหรือใหญ่ไปหรือว่าลิ่นผิดปกติ ย่อมทำให้ไม่สามารถออกเสียง ก ข ค ร ล ได้ถนัดอวัยวะที่สำคัญอีกอย่าง คือ ฟัน หมายถึง ฟันหน้า ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการออกเสียงคำที่ใช้อักษรควบ ถ้าฟันเสีย ฟันผุ ฟันเหยิน หรือฟันห่างก็จะทำให้การออกเสียงไม่ดี (เสงี่ยม โตรัตน์, 2560)

โรงเรียนบ้านโคกแปะ เป็นโรงเรียนในสังกัดสำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลไปจนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากโรงเรียนตั้งอยู่ในพื้นที่ประชาชนพูดภาษาอีสานนักเรียนจึงมีปัญหาในเรื่องการอ่านคำควบกล้ำ สาเหตุสำคัญ คือ นักเรียนเกิดความเคยชินในการใช้ภาษาถิ่นอยู่ที่บ้านกับครอบครัว จึงทำให้เกิดปัญหาการอ่านคำควบกล้ำไม่ถูกต้อง ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาพหุศักราช 2551 กลุ่มสาระวิชาภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) กำหนดหลักการอ่านไว้ว่า คือ การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ ชนิดต่างๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เมื่อเข้าสอนในรายวิชาภาษาไทย พบว่า นักเรียนอ่านออกเสียงคำควบกล้ำไม่ถูกต้องชัดเจน เกิดจากความเคยชินในการออกเสียงตามสำเนียง เพราะเสียงพยัญชนะ ล นั้นออกได้ง่ายกว่าเสียง ร ซึ่งต้องรัวลิ้น และการออกเสียงคำควบกล้ำก็ไม่สะดวกลิ้นเท่ากับการออกเสียงคำเดี่ยวๆ ปัญหาการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ที่พบในโรงเรียนบ้านโคกแปะอีกประการหนึ่ง คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่เปิดโอกาสให้นักเรียน จึงทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายไม่สนใจในการอ่าน ไม่มีนิสัยรักการอ่าน ขาดทักษะการอ่านสะกดคำและออกเสียง ไม่เห็นคุณค่าและความสำคัญของการอ่านคำควบกล้ำ

การนำวิธีสอนแบบ สุ จิ ปุ ลิ ตามแนวคิดหัวใจนักปราชญ์ในคำสอนพระพุทธศาสนา มาใช้จัดการเรียนการสอนควบคู่กับการอ่านคำควบกล้ำ จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ที่จะช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่าน ให้กับผู้เรียนเพราะคำควบกล้ำจะช่วยเพิ่มพูนทักษะการสื่อสารภาษาไทยทั้งด้านการอ่าน การพูด และส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ให้กับผู้เรียนได้อีกระดับหนึ่ง ซึ่งวิธีสอนแบบ สุ จิ ปุ ลิ จะเน้นทักษะภาษาไทยทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง (สุ) การคิด (จิ) การถาม (ปุ) และการเขียน (ลิ) จากคำกล่าวที่ว่า การบริหารจัดการและเจริญปัญญาเป็นการเตรียมใจของเด็กให้พร้อมที่จะเรียนรู้เมื่อเด็กมีสติและสมาธิ ก็จะใช้สติและสมาธิในการ ฟัง อ่าน คิด ถาม เขียน ตามหลักสุ จิ ปุ ลิ ซึ่งนักปราชญ์ในอดีตเรียก สุ จิ ปุ ลิว่า เป็นหัวใจของบัณฑิตนั่นเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำกิจกรรม สุ จิ ปุ ลิ มาเป็นแนวทางการแก้ไขปัญหาด้านการอ่านคำควบกล้ำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สู่ จิ ปุ ลิ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ อ.เมือง จ.ขอนแก่น
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ อ.เมือง จ.ขอนแก่น ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย สู่ จิ ปุ ลิ

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองขั้นต้น (pre-experimental research) ด้วยวิธีการใช้กลุ่มทดลองกลุ่มเดียว – วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One group Pretest - Posttest Design) สัญลักษณ์ (T1 - x - T2) โดยมีระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

1. ประชากร กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง รวมนักเรียนทั้งสิ้น 10 คน

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นกลุ่มทดลองโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สู่ จิ ปุ ลิ

2. เครื่องมือในการวิจัย

- 2.1. แผนการจัดการเรียนรู้ตามกิจกรรมการเรียนรู้ สู่ จิ ปุ ลิ
- 2.2. แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำควบกล้ำ
- 2.3. สื่อ application YouTube
- 2.4. สื่อ midmap padlet
- 2.5. สื่อ column padlet
- 2.6. สมุดสะสมผลงาน notebook folio
- 2.7. แบบวัดเจตคติต่อกิจกรรมการเรียนรู้ สู่ จิ ปุ ลิ

3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

- 3.1. แผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.1.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านโคกแปะ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

3.1.2 ศึกษาตำราการสอนภาษาไทย เอกสารเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สู่ จิ ปุ ลิ และเอกสารต่างๆ ตามที่กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการกำหนด

3.1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สู่ จิ ปุ ลิ จำนวน 2 แผน รวม 1 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียด ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 รายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเข้าร่วมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง
1	คำควบกล้ำแท้	1
2	คำควบกล้ำไม่แท้	1
รวม		2

โดยแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) สารระสำคัญ 4) สารการเรียนรู้ 5) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 6) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 7) กิจกรรมการเรียนรู้ 8) ภาระงาน/ชิ้นงาน 9) สื่อและแหล่งการเรียนรู้ 10) การวัดและประเมินผล โดยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งสิ้น 2 แผน รวมทั้งสิ้น 2 ชั่วโมง

3.1.4 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม มี 3 ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้
 ชี้นำ

1. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ต้องการให้
2. นักเรียนทำแบบทดสอบเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐานของนักเรียนเป็นรายบุคคลว่าจะเพิ่มเติม

ความรู้ใด

ขั้นสอนตามกระบวนการ

1. ครูแนะนำการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนเกี่ยวกับการอ่านคำควบกล้ำพร้อมทั้งเสนอตัวอย่างคำถามในการอ่านวิเคราะห์ วิเคราะห์วรรณคดี

2. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการให้นักเรียนดูภาพ ฟังเพลง สนทนา ที่เกี่ยวข้องกับการเรียน

3. ครูสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคล ครูใช้เทคนิคการตั้งคำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียนหรือการให้กำลังใจ

4. นักเรียนตอบคำถามลงในนวัตกรรม

ขั้นสรุป

การประเมินผลการใช้นวัตกรรม

1. นักเรียนบอกความรู้ที่ได้รับผ่านการใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม
2. นักเรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง
3. ครูให้ข้อมูลสะท้อนกลับพร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ

3.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยตรวจสอบความเหมาะสมของการใช้ภาษา และความถูกต้องของเนื้อหา จากนั้นปรับปรุงและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย

3.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยแล้วนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ (เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง, 2555)

+1 หมายถึง แน่ใจว่า เนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผลและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า เนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผลและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผลและประเมินผลไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องใช้สูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

$\Sigma R =$ ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ค่า IOC จะต้องมามีค่าเท่ากับหรือมากกว่า 0.50 จึงจะแสดงว่าเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผลและประเมินผล มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ เมื่อนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 – 1.00

3.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.2. สื่อ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.2.1 ผู้วิจัยทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ สื่อ จากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิโดยศึกษาหาประเด็นที่น่าสนใจจากงานวิจัยในอดีตที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขตและนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นข้อมูลประกอบการทำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

3.2.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีสร้างนวัตกรรม

3.2.3 จัดสร้างสื่อ

3.2.4 เสนอสื่อ ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของข้อความถาม ความสอดคล้องของข้อความถามกับจุดประสงค์

3.2.5 นำสื่อมีการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน พิจารณาเพื่อตรวจสอบ ความถูกต้องด้านภาษา และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อซึ่งผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านจะให้คะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าสื่อ มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนและมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสื่อ มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนและมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าสื่อ ไม่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนและไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องใช้สูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\Sigma R}{N}$$

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของสื่อ

$\Sigma R =$ ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่คำนวณได้ มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 แสดงว่าสื่อ นั้นวัดได้จริงตามจุดประสงค์ของการวัด เมื่อนำผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

3.2.6 นำสื่อ ที่ผ่านการหาคุณภาพและมีการปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

3.3. แบบวัดทักษะการอ่านคำควบกล้ำมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำควบกล้ำ เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เพื่อใช้ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันมีการสลับตัวเลือก โดยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

- 3.3.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านโคกแปะ สารระการเรียนรู้ภาษาไทย
- 3.3.2 ศึกษาหลักการ เนื้อหาเกี่ยวกับคำควบกล้ำ
- 3.3.3. ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีสร้างเครื่องมือวัดผลทางการศึกษา
- 3.3.4 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบ โดยวิเคราะห์เนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ และจัดตารางวิเคราะห์ข้อสอบ ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์แบบทดสอบการอ่านคำควบกล้ำ

เนื้อหา	ระดับพฤติกรรม						รวม
	จดจำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	สร้างสรรค์	ประเมินค่า	
เนื้อหาและองค์ประกอบคำควบกล้ำแท้	-	2	-	-	-	-	2
เนื้อหาและองค์ประกอบคำควบกล้ำไม่แท้	1	2	-	1	-	1	5
รวม	1	5	0	2	1	1	10

3.3.5 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำควบกล้ำ จำนวน 10 ข้อเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

3.3.6 เสนอแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำควบกล้ำ ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของข้อคำถาม ความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์

3.3.7 นำแบบทดสอบการอ่านคำควบกล้ำที่มีการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย แล้วนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 ท่าน พิจารณาเพื่อตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความถูกต้องด้านภาษา และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับลักษณะพฤติกรรม ซึ่งผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านจะให้คะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นเป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่ต้องการวัด
 - 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นเป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่ต้องการวัด
 - 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่เป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่ต้องการวัด
- การหาค่าดัชนีความสอดคล้องใช้สูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำควบกล้ำ

$\sum R$ = ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่คำนวณได้ มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 แสดงว่าข้อสอบนั้นวัดได้จริงตามจุดประสงค์ของการวัด เมื่อนำผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 – 1.00

3.3.7 นำข้อสอบปรนัยจำนวน 10 ข้อ ที่ผ่านการหาคุณภาพของข้อสอบและมีการปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test) ต่อไป

3.4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สู่ จิ ปุ ลิ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.4.1 ผู้วิจัยศึกษา เอกสารที่เกี่ยวข้อง แนวคิด ทฤษฎี ตำรา เอกสาร บทความงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการทำแบบสอบถาม

3.4.2 นำกรอบแนวคิดเกี่ยวกับความคิดเห็นมาสร้างเครื่องมือเป็นแบบสอบถามการแสดงความคิดเห็นของนักเรียนซึ่งประกอบด้วย ประโยค ข้อความ จำนวน 15 ข้อ สอบถามความคิดเห็น 3 ด้าน คือ ด้านตัวผู้เรียน ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ พร้อมด้วยมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด	ให้คะแนนระดับ	5
เห็นด้วยมาก	ให้คะแนนระดับ	4
เห็นด้วยปานกลาง	ให้คะแนนระดับ	3
เห็นด้วยน้อย	ให้คะแนนระดับ	2
เห็นด้วยน้อยที่สุด	ให้คะแนนระดับ	1

สำหรับเกณฑ์ให้ความหมายของค่าที่วัดได้ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย		ระดับความคิดเห็น
4.50 5.00	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
3.50 4.49	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
2.50 3.49	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
1.50 -2.49	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1.00 1.49	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

3.4.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของการใช้ภาษาแล้วปรับปรุงแก้ไข

3.4.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และตรวจสอบความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ของคำถามแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่ (IOC) โดยใช้เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

- +1 หมายความว่า แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์
- 0 หมายความว่า ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์
- 1 หมายความว่า แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ การหาค่าดัชนีความสอดคล้องใช้สูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สู่ จิ ปุ ลิ

$$\Sigma R = \text{ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ}$$

$$N = \text{จำนวนผู้เชี่ยวชาญ}$$

3.4.5 ผลการตรวจสอบความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญคำนวณหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างข้อคำถามกับนิยาม และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ เพื่อนำไปใช้ประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม ซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 0.67 - 1.00

3.4.6 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ปรับปรุงและแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองใช้เวลาในการสอนทั้งหมด 2 แผนรวมทั้งหมด 2 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตารางที่ 3 การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
T1	X	T2

T₁ คือ การสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม สู่ จิ ปุ ลิ

X คือ การจัดการเรียนรู้โดยรู้โดยใช้กิจกรรม สู่ จิ ปุ ลิ

T₂ คือ การสอบหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม สู่ จิ ปุ ลิ

4.1 ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยในสาระที่ 1 การอ่าน โดยการใช้กิจกรรม สู่ จิ ปุ ลิ

4.2 นำแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำก่อนเรียน (Pretest) จำนวน 1 ชุด 10 ข้อ มาให้นักเรียนทดสอบ

4.3 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สู่ จิ ปุ ลิ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงวิชาภาษาไทย ในสาระที่ 1 การอ่าน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 2 แผน 2 ชั่วโมง และมีการวัดและประเมินการเรียนรู้เพื่อใช้เป็นข้อมูล ทั้งนี้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมตามแผนจัดการเรียนรู้ที่วางไว้

4.4 นักเรียนทำแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำหลังเรียน (Posttest) จำนวน 1 ชุด 10 ข้อ ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน มาให้นักเรียนทดสอบ

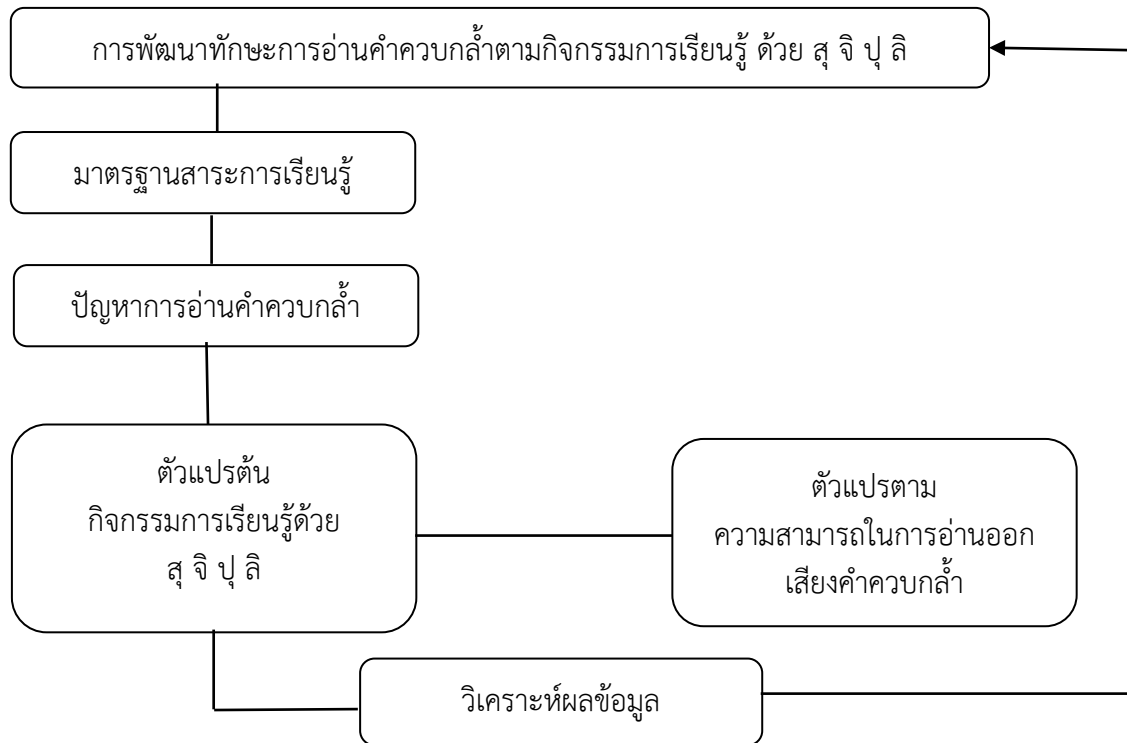
4.5 นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำควบกล้ำ ตามกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สู่ จิ ปุ ลิ

4.6 นำข้อมูลทั้งหมดมาสรุปวิเคราะห์ทางสถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และ t-test (Dependent Samples)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปู ลิ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ อ.เมือง จ.ขอนแก่น

1.1 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปู ลิ พบว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปู ลิ จากแบบทดสอบชุดเดียวกัน จำนวน 10 ข้อที่ผ่านการประเมินค่าความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว จากผลการทดสอบพบว่าหลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปู ลิ นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนโดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียน 7.2 ($\bar{X} = 7.2$) และค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน 4.6 ($\bar{X} = 4.6$) แสดงว่าการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปู ลิ สามารถพัฒนาทักษะการออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนได้

1.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ ด้วย สุ จิ ปู ลิ วิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบที (Dependent Sample t-test) สรุปได้ดังตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ ด้วย สุ จิ ปู ลิ

การทดสอบ	N	\bar{X}	S.D.	T	sig
ก่อนเรียน	10	4.60	1.65	7.00	.000**
หลังเรียน	10	7.20	1.14		

หมายเหตุ: .000**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย ส จิ ปุ ลี สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย ส จิ ปุ ลี มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนที่สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ อ.เมือง จ.ขอนแก่น ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย ส จิ ปุ ลี

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการออกเสียงคำควบกล้ำโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย ส จิ ปุ ลี โดยใช้สถิติค่าสถิติร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สรุปผลดังตารางที่ 5 ดังนี้

ตารางที่ 5 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย ส จิ ปุ ลี

(N = 10)

รายการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ					ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1				
1.ด้านผู้เรียน										
1	นักเรียนชอบเรียนภาษาไทย	4	4	2	0	0	84	4.20	0.75	มาก
2	นักเรียนเป็นคนพูดภาษาไทยชัด	6	3	1	0	0	90	4.50	0.67	มาก
3	นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานในการทำกิจกรรมด้วยนวัตกรรม,สื่อการสอน	10	0	0	0	0	100	5.00	0.00	มากที่สุด
4	นักเรียนสามารถอ่านคำควบกล้ำแท้และเทียมได้ชัด	7	2	1	0	0	92	4.60	0.66	มากที่สุด
5	นักเรียนคิดว่าการเรียนภาษาไทยสนุก	2	6	2	0	0	80	4.00	0.63	มาก
รวม		29	15	6	0	0	89.20	4.46	0.70	มาก
2.ด้านกิจกรรม										
6	นักเรียนชอบลงมือปฏิบัติมากกว่าการฟังดูบรรยาย	8	2	0	0	0	96	4.80	0.40	มากที่สุด
7	สุ นักเรียนชอบฟังครูสอน	7	3	0	0	0	94	4.70	0.46	มากที่สุด
8	จิ นักเรียนชอบคิดหรือจินตนาการ	7	3	0	0	0	94	4.70	0.46	มากที่สุด
9	ปุ นักเรียนเคยถามข้อสงสัยขณะครูสอน	3	6	1	0	0	84	4.20	0.60	มาก
10	ลี นักเรียนชอบเขียนหรือบันทึกสิ่งต่างๆ	4	6	0	0	0	88	4.40	0.49	มาก
รวม		29	20	1	0	0	91.20	4.56	0.54	มากที่สุด
3.ด้านประโยชน์ที่ได้รับ										
11	จากการเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบ ส จิ ปุ ลี นักเรียนมีความพึงพอใจ	7	3	0	0	0	94	4.70	0.46	มากที่สุด
12	นักเรียนสามารถอ่านคำควบกล้ำได้ดีขึ้นเพียงใดหลังจากเรียนตามแผน ส จิ ปุ ลี	5	4	1	0	0	88	4.40	0.66	มาก
13	นักเรียนคิดว่าการเรียนเรื่องคำควบกล้ำมีประโยชน์	5	5	0	0	0	90	4.50	0.50	มากที่สุด
14	นักเรียนคิดว่าการเรียนตามแผน ส จิ ปุ ลี มีประโยชน์	7	3	0	0	0	94	4.70	0.46	มากที่สุด
15	นักเรียนคิดว่าการเรียนภาษาไทยมีความจำเป็น	7	3	0	0	0	94	4.70	0.46	มากที่สุด
รวม		31	18	1	0	0	92.00	4.60	0.53	มากที่สุด
รวมทั้งสามด้าน		89	53	8	0	0	90.80	4.54	0.60	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปุ ลิ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับที่หนึ่งมีค่าเฉลี่ย = 4.60 รองลงมาคือความพึงพอใจด้านกิจกรรมเป็นลำดับที่สองมีค่าเฉลี่ย = 4.56 และความพึงพอใจด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ย = 4.46 ตามลำดับ

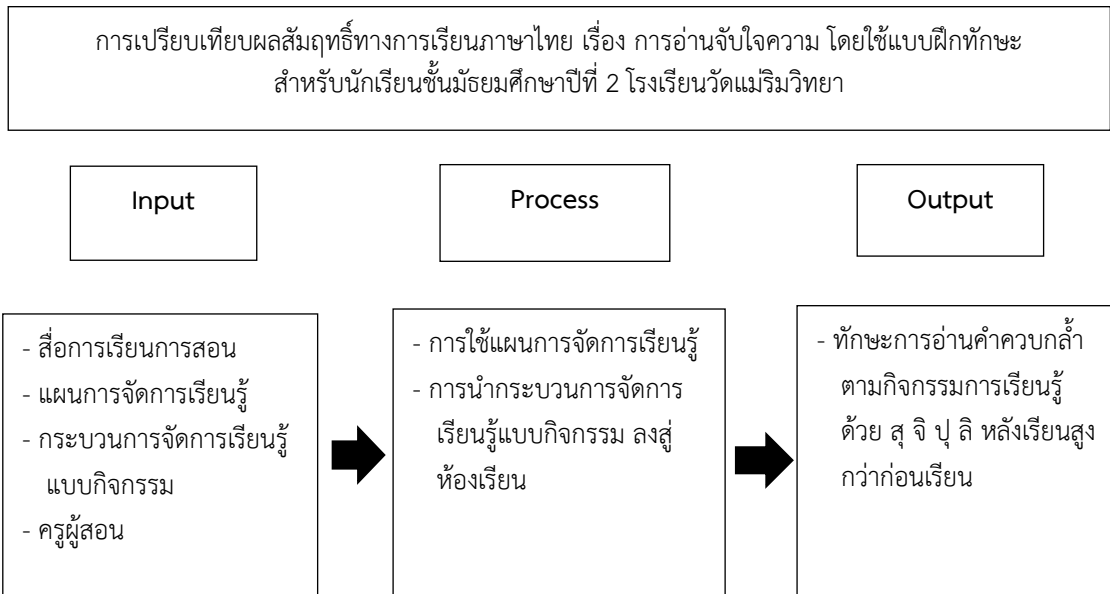
อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านคำควบกล้ำก่อนและหลัง การจัดกิจกรรมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปุ ลิ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 คน มีการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำหลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปุ ลิ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปุ ลิ เป็นกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้การจดจำคำศัพท์ภาษาไทย เป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก ช่วยให้เด็กได้ทดลองค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว โดยกิจกรรม สุ จิ ปุ ลิ จะช่วยเพิ่มความหลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พัชรินทร์ ม่วงประเสริฐ และ ทศพร แสงสว่าง (2565) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันกิจกรรมการสอนตามรูปแบบ สุ จิ ปุ ลิ โมเดล เรื่องการอ่านคำศัพท์ภาษาไทยพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 8.80 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.33 ค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.27 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.48 มีค่าการทดสอบค่าทีระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 20.68 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการออกเสียงคำควบกล้ำโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปุ ลิ คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ด้านกิจกรรม และด้านผู้เรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้ง 3 ด้าน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปรีดา หนูชู, อัญชลี ทองแถม และ สมพร โกมารทิต (2564) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาแบบการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อเสริมการคิดวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อเสริมการคิดวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ชื่อว่า IPAT Model มี 4 องค์ประกอบ คือ (1) หลักการ (2) วัตถุประสงค์ (3) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งมี 5 ขั้นตอน คือ ขั้นสร้างความสนใจ ขั้นสำรวจและสืบค้นขั้นอธิบายและสรุป โดยใช้ สุ. จิ. ปุ. ลิ. (หัวใจนักปราชญ์) และการวิเคราะห์ตามแนวคิดของบลูม (Bloom) ขั้นขยายความรู้และขั้นประเมินผล และ (4) การประเมินผลของรูปแบบการเรียนการสอน ซึ่งมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 2) ประสิทธิภาพของรูปแบบ พบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลอง (1) มีความสามารถการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (2) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (3) มีคุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (4) มีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอนภาพรวมอยู่ในระดับมาก จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การฝึกออกเสียงคำควบกล้ำโดยใช้แบบฝึกสามารถพัฒนาการออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนได้

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำตามกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วย สุ จิ ปุ ลิ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยได้องค์ความรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่ได้จริง และส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาของนักเรียนที่สูงขึ้น และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วย สุ จิ ปุ ลิ อยู่ในระดับมากที่สุด ดังแผนภาพโมเดลต่อไปนี้



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำตามกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วย สุ จิ ปุ ลิ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกแปะ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น สามารถพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ ด้วย สุ จิ ปุ ลิ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด จึงถือว่าเหมาะสมที่จะนำมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 ครูควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการฝึกที่หลากหลายรูปแบบและต้องมีการฝึกออกเสียงคำควบกล้ำอย่างต่อเนื่อง ผู้ที่ฝึกบ่อยๆ ย่อมมีโอกาสพัฒนาการออกเสียงได้ถูกต้องชัดเจนคล่องแคล่วได้ดีกว่าผู้ที่ฝึกน้อยหรือไม่ผ่านการฝึกเลย นอกจากนี้ครูผู้สอนอาจมีการทดสอบความสามารถของนักเรียนด้านการออกเสียงคำควบกล้ำเป็นระยะๆ ด้วย

1.2 ครูควรพิจารณานำสื่อที่เกี่ยวข้องในการออกเสียงคำควบกล้ำไปใช้ตามความเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน เพราะนักเรียนไม่จำเป็นต้องทำกิจกรรมทั้งหมดและเหมือนกันทุกคนก็ได้ ทั้งนี้เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายกับการทำกิจกรรม

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สุ จิ ปุ ลิ ในรายวิชาภาษาไทย เพื่อพัฒนาทักษะในด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

_____. (2551). *หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.

เกริก ท่วมกลาง และ จินตนา ท่วมกลาง. (2555). *การพัฒนาสื่อ/ นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยฐานะ*. กรุงเทพฯ: เอลโล่การพิมพ์.

- ปรีดา หนูชู, อัญชลี ทองแถม และ สมพร โกมารทัต. (2564). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อสร้างเสริมการคิดวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*, 32(2), 24-38.
- พัชรินทร์ ม่วงประเสริฐ และ ทศพร แสงสว่าง. (2565). การพัฒนาแอปพลิเคชันกิจกรรมการสอนตามรูปแบบ สุ จิ ปุ ลิ โมเดล เรื่อง การอ่านคำศัพท์ภาษาไทยพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี*, 19(1), 171-182.
- เสงี่ยม ไตรรัตน์. (2560). การสอนเพื่อสร้างเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 1(1), 26-37.

The development of basic Thai word reading skills with story books, basic Thai words Three-dimensional interactive virtual reality using augmented reality (AR) technology of Prathom Suksa 3 students at Ban Song Khon Sirikururat School, Nam Phong District, Khon Kaen Province

Apichat Phuchompha^{1*} Phra Rachata Martson¹ Panjitr Sukumal¹ and Suttipong Upontean¹

¹ Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Khon Kaen Campus, Thailand

* Corresponding author. E-mail: 6305502052@mcu.ac.th

ABSTRACT

The objectives of this research article are (1) to develop basic Thai word reading skills; of Grade 3 students at Ban Song Konsiri Kururat School with a three-dimensional interactive storybook of basic Thai words using augmented reality technology (Augmented Reality: AR), and (2) to compare the results of reading basic Thai words. Before studying and after studying of Grade 3 students at Ban Song Konsiri Kururat School. This research is preliminary experimental research, by using one group pretest - posttest design. The sample group used in the research was 3rd grade students at Ban Song Konsiri Kururat School. Khon Kaen Primary Educational Service Area Office, Area 4, academic year 2022, 1 classroom, totaling 22 people. Tools used in the research include 1) learning plan on reading basic words, 2) story book (AR) basic Thai words, 3) Test of achievement in reading basic Thai words before studying and after studying. This research uses statistics: mean, standard deviation, dependent samples t-test. The results of the study found that Results of developing basic Thai word reading skills of Grade 3 students at Ban Song Konsiri Kururat School With a three-dimensional interactive storybook of basic Thai words using augmented reality technology (Augmented Reality: AR), the students had an average score of 16.64, accounting for 83.20 percent, with higher achievement than the criteria set by students. Research established. Comparative results of reading achievement in basic Thai words before studying and after studying of the 3rd grade students at Ban Song Konsiri Kururat School, it was found that the students' post-test scores were higher than before, with statistical significance at the .05 level.

Keywords: Development of Reading Skills, Basic Thai Words, 3D Storybooks, Interactive Virtual Reality, Augmented Reality Technology

การพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ด้วยหนังสือนิทานคำพื้นฐานภาษาไทย แบบสามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริง โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอนำพ่อง จังหวัดขอนแก่น

อภิชาติ ภูจอมผา^{1*} พระรชต มาตรสอน¹ ปาณจิตร สุกุมาลัย¹ และ สุทธิพงษ์ อุพลเกียรติ¹

¹ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยเขตขอนแก่น ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: 6305502052@mcu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ ด้วยหนังสือนิทานคำพื้นฐานภาษาไทยสามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) และ (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองขั้นต้น (pre-experimental research) ด้วยวิธีการใช้แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (One group Pretest - Posttest Design) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้ง 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านคำพื้นฐาน 2) หนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบการหาค่าที่ ผลการศึกษาพบว่า ผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ ด้วยหนังสือนิทานคำพื้นฐานภาษาไทยสามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality : AR) ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.64 คิดเป็นร้อยละ 83.20 มีผลสัมฤทธิ์ทางการที่สูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะการอ่าน, คำพื้นฐานภาษาไทย, หนังสือนิทานแบบสามมิติ, แบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริง, เทคโนโลยีความเป็นจริง

© 2023 JAE: Journal of Applied Education

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสารภายในประเทศ การสื่อสารของมนุษย์ใช้ทักษะ ที่สำคัญหลายทักษะ เช่น ฟัง พูด อ่าน และเขียน การพัฒนาวิชาภาษาไทย เป็นการพัฒนาที่เน้นการสอนเพื่อพัฒนาในด้านทักษะการฝึกประสมคำอ่านสะกดคำเป็นพื้นฐาน นักเรียนในบางส่วนยังขาดทักษะในการอ่าน จึงส่งผลมาให้ต้องมีการปรับปรุง แก้ไข และต้องมีการพัฒนาในทักษะนี้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการพัฒนาในด้านทักษะอ่านคำ และการสะกดคำเป็นพื้นฐานในการศึกษาหาความรู้ นักเรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนา เพื่อนักเรียนจะได้นำไปใช้ในการเรียนรู้ในรายวิชาต่างๆ และสามารถหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ หรือสื่อออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันเช่น การอ่านออกเสียงคำ การอ่าน

ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว การอ่านคำประพันธ์ชนิดต่างๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน แต่ถ้าผู้เรียนจบการศึกษาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต้องสามารถอ่านออกเสียงคำ อ่านคำคล้องจอง อ่านข้อความ อ่านเรื่องสั้นๆ และอ่านบทร้อยกรองง่ายๆ ได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว รวมถึงเข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่านได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐาน เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ ตำบลบ้านขาม อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น เป็นโรงเรียนขยายโอกาส เปิดสอนตั้งแต่ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปัจจุบันมีนักเรียนจำนวนทั้งหมด 234 คน แบ่งเป็นนักเรียนชายจำนวน 126 คน และนักเรียนหญิงจำนวน 108 คน ภายในโรงเรียนมีอาคารทั้งหมด 6 อาคาร ประกอบด้วยอาคารเรียน ป.1 ฉ จำนวน 1 หลัง อาคารเรียน สปช.105/29 จำนวน 3 หลัง อาคารอเนกประสงค์ 312 จำนวน 1 หลัง อาคารอเนกประสงค์ สปช.205/26 จำนวน 1 หลัง โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ได้จัดการรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง และได้ส่งเสริมและสนับสนุนพัฒนาเด็กให้มีพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกในสิ่งที่ผู้เรียนถนัด และส่งเสริมสิ่งที่ผู้เรียนสนใจ (โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์, 2565)

จากการสรุปโครงการสอนรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น พบว่านักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ยังมีปัญหาเกี่ยวกับทักษะการอ่านออกเสียง และอ่านสะกดคำ และยังขาดความคล่องแคล่วในการอ่าน ทำให้การเรียนเป็นไปอย่างล่าช้าและไม่ต่อเนื่อง และยังเป็นปัญหาทำให้การเรียนในรายวิชาต่างๆ มีผลกระทบอีกด้วย เพราะสืบเนื่องจากสถานการณ์โควิดที่ผ่านมา ทำให้นักเรียนขาดการฝึกฝนทักษะการอ่าน จากที่ผู้วิจัยได้ทำการสอนในรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีนักเรียนทั้งหมด 22 คน นักเรียนทั้งหมดควรได้รับการพัฒนาฝึกฝนทักษะการอ่านออกเสียง และสะกดคำในภาษาไทยที่ประสมกับสระอื่นๆ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน โดยการจัดทำสื่อนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสื่อนวัตกรรมที่จัดทำขึ้นเป็นนวัตกรรมที่ผู้วิจัยสนใจ เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการอ่านให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านดีขึ้น AR (Augmented reality) เทคโนโลยีเสมือนจริง เป็นเทคโนโลยีที่ผสานเอาโลกแห่งความจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual) โดยผ่านทางอุปกรณ์เว็บแคม, กล้องในโทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือคอมพิวเตอร์ ร่วมกับการใช้ซอฟต์แวร์ต่างๆ ซึ่งจะทำให้ภาพที่เห็นในจอภาพจะเป็นวัตถุ (object) อาทิ คน, สัตว์, สิ่งของ เป็นลักษณะ 3 มิติ ซึ่งมีมุมมองถึง 360 องศา ฉะนั้นเทคโนโลยีเสมือนจริง สามารถทำให้ผู้ใช้เห็นภาพเสมือนจริงได้รอบด้าน 360 องศา โดยที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องไปยังสถานที่จริง เทคโนโลยีเสมือนจริงจัดเป็นแขนงหนึ่งของงานวิจัยด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ว่าด้วยการเพิ่มภาพเสมือนของโมเดลสามมิติที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ลงไป ในภาพที่ถ่ายมาจากกล้องวิดีโอ เว็บแคม หรือกล้องในโทรศัพท์เคลื่อนที่ แบบเฟรมต่อเฟรม ด้วยเทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก แต่ด้วยข้อจำกัดทางเทคโนโลยีจึงยังไม่แพร่หลาย แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีโทรศัพท์เคลื่อนที่และการสื่อสารข้อมูลไร้สาย รวมทั้งการประมวลผลต่างๆ มีความรวดเร็วขึ้นและราคาถูกลง จึงทำให้อุปกรณ์เคลื่อนที่ ที่มีความสามารถทำการติดตั้งแอปพลิเคชันเทคโนโลยีเสมือนจริง จึงทำให้สามารถดาวน์โหลดมาใช้งานได้ง่าย ในอนาคตแอปพลิเคชันที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงจะถูกพัฒนาไปอย่างกว้างไกล โดยสามารถนำมาประยุกต์ใช้งานได้กว้างขวางหลากหลาย ทั้งด้านอุตสาหกรรม การทหาร การแพทย์ การตลาด การบันเทิง การสื่อสาร และการศึกษา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเสมือนจริง สามารถนำมาพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ของเด็กอายุตั้งแต่ 4 - 10 ปี โดยนำเทคโนโลยีเสมือนจริงสร้างเป็นโมเดล 3 มิติ ประกอบด้วย ภาพ เสียง และข้อความ เพื่อให้เด็กได้ศึกษาเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีที่เสมือนจริงบนอุปกรณ์เคลื่อนที่บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และช่วย

เสริมสร้างการเรียนรู้ที่แตกต่างจากหนังสือการ์ตูนธรรมดา สอดคล้องกับผลของ เกรลี ผาใต้, พิเชนทร์ จันทรปุ้ม (2561) และ อภิวัฒน์ วัฒนสุระ เรื่อง สื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีมิติเสมือนจริง เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสัตว์โลกน่ารู้ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีมิติเสมือนจริง เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสัตว์โลกน่ารู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) หน้าหลักของสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีมิติเสมือนจริง เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสัตว์โลกน่ารู้ ซึ่งจะประกอบไปด้วยตัวเลือก 3 ตัวเลือก ได้แก่ 1. เปิดแฟ้มสัตว์โลก 2) ประเมินความพึงพอใจ โดยกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านป่าหว้านจังหวัดสกลนคร จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ สื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีมิติเสมือนจริง เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสัตว์โลกน่ารู้และแบบประเมินความพึงพอใจ สื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสามมิติเสมือนจริง สถิติที่ใช้ได้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2. วิธีการใช้งาน และ 3. ประวัติผู้จัดทำ ผลการศึกษาการประเมินความพึงพอใจนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดุสิต ชาวเหลือง และ อภิชาติ อนุกุลเวช (2561) ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี ความเป็นจริงเสริม เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกันโดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาอาชีวศึกษาผ่านสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) ก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาอาชีวศึกษาผ่านสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทักษะการคิดอย่าง มีวิจารณญาณของนักศึกษาอาชีวศึกษาผ่านสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) ก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาอาชีวศึกษาผ่านสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่ำ กลาง สูง แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีต่อสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่มีคะแนนระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกลางและต่ำ สาขาวิชาช่างไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ของวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี จำนวน 90 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีต่อสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีมิติเสมือนจริงเรื่อง นิทานคำพื้นฐานภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งนำเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์พื้นฐานนำมาแต่งเป็นนิทาน โดยใช้เทคโนโลยีมิติเสมือนจริงแสดงผล หรือ Augmented Reality (AR) ประกอบกับเกร็ดความรู้เรื่องวิธีการอ่านคำ เพื่อสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้มากขึ้นอีกด้วย และสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนให้นักเรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ ด้วยหนังสือนิทานคำพื้นฐานภาษาไทยสามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี ความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR)

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบ การวิจัยทดลองขั้นต้น (pre-experimental research) ด้วยวิธีการใช้กลุ่มทดลอง กลุ่มเดียว – วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One group Pretest - Posttest Design) มีระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 22 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน ทั้งหมด 22 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ฝึกปฏิบัติด้านการอ่านและการเขียน จำนวน 3 แผน

2.2 หนังสือนิทานที่มีคำพื้นฐานภาษาไทยที่นำเอา (Augmented Reality: AR) เข้ามามีส่วนร่วมกับหนังสือของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการฝึกปฏิบัติด้านการอ่าน จำนวน 1 เล่ม

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน จำนวน 1 ชุด

2.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน จำนวน 1 ชุด

3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือในการศึกษาตามลำดับ ดังนี้

3.1. การสร้างเสริมทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

3.1.1 ศึกษาสภาพปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของโรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4

3.1.2 ศึกษาหลักสูตร คำนวณข้อมูล คู่มือการจัดการเรียนรู้หลักสูตรของโรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

3.1.3 ศึกษาการสร้างหนังสือนิทาน Augmented Reality (AR) เรื่องคำพื้นฐานภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พร้อมทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนจากเอกสารต่างๆ

3.1.4 ดำเนินการสร้างหนังสือนิทาน Augmented Reality (AR) เรื่องคำพื้นฐานภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 เล่ม พร้อมทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน 1 ชุด และแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 1 ชุด

3.1.5 สร้างแบบประเมินหนังสือนิทาน Augmented Reality (AR) เรื่องคำพื้นฐานภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยถามครอบคลุมองค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ 5 ด้าน พร้อมทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ 6 ด้าน แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน 5 ด้าน และแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 5 ด้าน ดังนี้

- แบบประเมินหนังสือนิทาน Augmented Reality (AR) เรื่องคำพื้นฐานภาษาไทย ได้แก่ 1) รูปเล่ม 2) สาระการเรียนรู้ 3) การดำเนินเรื่อง 4) คุณค่าของหนังสือ 5) การใช้ภาษา

- พร้อมทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) สารระสำคัญ 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) สารการเรียนรู้ 4) การจัดกระบวนการเรียนรู้ 5) สื่อการเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล

- แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน ได้แก่ 1) ด้านคำชี้แจง 2) ด้านเนื้อหา 3) ด้านแบบฝึกทักษะ 4) ด้านแบบทดสอบ 5) ด้านภาษา

- แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน ได้แก่ 1) ด้านคำชี้แจง 2) ด้านเนื้อหา 3) ด้านแบบฝึกทักษะ 4) ด้านแบบทดสอบ 5) ด้านภาษา

3.1.6 นำแบบหนังสือนิทาน Augmented Reality (AR) เรื่องคำพื้นฐานภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พร้อมทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน และแบบประเมินที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านเพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ของแบบฝึกทักษะความถูกต้องของภาษา

3.1.7 นำหนังสือนิทาน Augmented Reality (AR) เรื่องคำพื้นฐานภาษาไทย ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นเขต 4 จำนวน 3 คน เพื่อดูเวลาที่ใช้ ความเหมาะสมของแบบฝึกทักษะ ได้รับความสนใจของนักเรียน สอดคล้องกับเนื้อหา

3.1.8 นำหนังสือนิทาน Augmented Reality (AR) เรื่องคำพื้นฐานภาษาไทย ไปปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นเขต 4 จำนวน 22 คน

3.2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามลำดับดังนี้

3.2.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักเกณฑ์และวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

3.2.2 ศึกษาหลักสูตรคู่มือการวัดผลและประเมินผลตามหลักสูตรโรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

3.2.3 กำหนดเนื้อหาและกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ

3.2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยกำหนดคำพื้นฐานภาษาไทยจำนวน 20 คำ โดยการใช้ สุ่มจากบัญชีคำพื้นฐานภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น เสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมกับข้อ (1.6) เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความเหมาะสมของคำที่ใช้ และประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นวัดไม่ตรงตามจุดประสงค์

3.2.6 นำคะแนนผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของคำพื้นฐานที่ใช้กับจุดประสงค์ และช่วงชั้นของผู้วัด โดยใช้สูตรการหาค่า IOC ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC = ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ

จุดประสงค์ $\sum R$ = ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของ

ผู้เชี่ยวชาญ N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

หลักเกณฑ์การคัดเลือกข้อคำถามมีดังนี้

1. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 - 1.00 คัดเลือกไว้ใช้ได้

2. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

3.2.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้ (Try-Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นเขต 4 จำนวน 3 คน

3.3 ผลการประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ ผลปรากฏว่า

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องฝึกอ่านคำศัพท์แสนสนุก มีค่าประเมินความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

3.3.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องฝึกอ่านคำคล้องจองให้คล้อง มีค่าประเมินความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

3.3.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องนิทานมหาสนุก มีค่าประเมินความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

3.3.4 หนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย มีค่าประเมินความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

3.3.5 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน มีค่าประเมินความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

3.3.5 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าประเมินความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

4. แบบแผนการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยดำเนินการทดลองแบบ One Group Pretest Posttest Design ดังแผนภาพนี้

ตารางที่ 1 แบบแผนที่ใช้ในงานวิจัย แบบ One Group Pretest Posttest Design

ก่อนสอบ	ทดลอง	หลังสอบ
T1	X	T2

เมื่อ T1 หมายถึง การวัดผลก่อนการทดลอง
 X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านบัญชีคำพื้นฐาน
 T2 หมายถึง การวัดผลหลังการทดลอง

4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้หนังสือนิทาน Augmented Reality (AR) เรื่องคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4 จำนวน 21 คนใช้เวลาในการดำเนินการ 6 ชั่วโมง ไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีลำดับขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

4.2.1 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านพื้นฐานภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 คำ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4.2.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้และได้ใช้หนังสือนิทาน Augmented Reality (AR) เรื่องคำพื้นฐานภาษาไทย ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้บันทึกคะแนนการทำกิจกรรมและการทำแบบฝึกทักษะไว้ทุกครั้ง

4.2.3 เมื่อดำเนินการสอนครบทุกแผนแล้วทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (Post-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิมกับก่อนเรียน

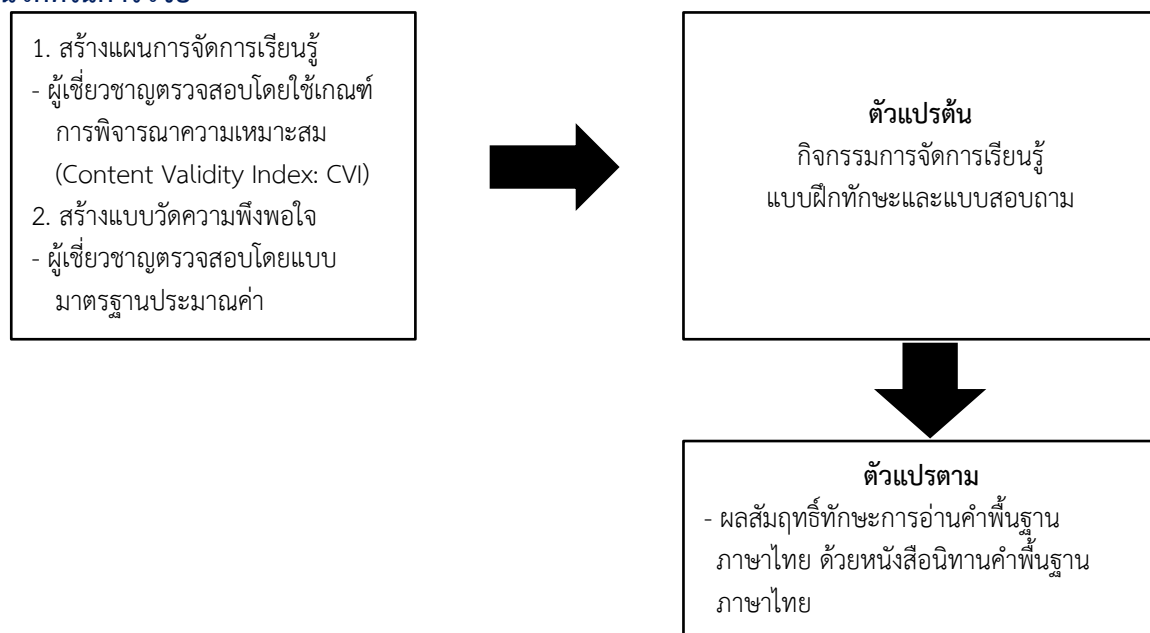
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

5.1 วิเคราะห์หาผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน – หลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนสิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น โดยหาค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5.2 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ด้วยหนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย ให้นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มี โดยหาค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าคะแนนมาตรฐานที่ (T-Score) และค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ (Significance)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนสิริคุรุราษฎร์ ด้วยหนังสือนิทานคำพื้นฐานภาษาไทยสามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี ความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR)

ผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ด้วยหนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย พบว่า ผลต่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ด้วยหนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย มีผลต่างรวม 99 คะแนน ซึ่งมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.50 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.02 คิดเป็นร้อยละ 39.60 ซึ่งผลการพัฒนาทักษะการอ่านของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านสองคอนสิริคุรุราษฎร์ พบว่าผู้เรียนทุกคนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นทุกคน และหลังจากที่ผู้เรียนได้ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนพบว่าผู้เรียนมีคะแนนรวมทั้งหมด 368 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.63 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.74 คิดเป็นร้อยละ 80.20 ซึ่งพบว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานโดยใช้ด้วยหนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (N=22)

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ
ก่อนเรียน	22	20	12.32	2.70	61.60
หลังเรียน	22	20	16.64	2.74	83.20

จากตารางที่ 2 ผลผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ด้วยหนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย พบว่าผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น พบว่าหลังจากการจัดการเรียนการสอนหรือพัฒนาผู้เรียนด้วยหนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย และมีการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน พบว่าผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.74 คิดเป็นร้อยละ 83.20 ดังนั้นหลังจากจัดการเรียนการสอนด้วยหนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย พบว่าผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการที่สูงขึ้นเท่ากับเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์

จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ด้วยหนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น พบว่าการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ด้วยหนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย พบว่าผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.32 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.70 คิดเป็นร้อยละ 61.60 ซึ่งพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ผู้วิจัยตั้งไว้ และหลังจากการจัดการเรียนการสอนหรือพัฒนาผู้เรียนด้วยหนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย และมีการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน พบว่าผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.74 คิดเป็นร้อยละ 83.20 ดังนั้นหลังจากจัดการเรียนการสอนด้วยหนังสือนิทาน (AR) คำพื้นฐานภาษาไทย พบว่าผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการที่สูงขึ้นเท่ากับเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งขึ้น

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติ

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ	T	Sig.
ก่อนเรียน	22	20	12.32	2.70	61.60	8.45 *	0.0000
หลังเรียน	22	20	16.64	2.74	83.20		

จากตารางที่ 3 พบว่า การทดสอบทางการอ่าน ก่อนเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.32 ส่วนคะแนนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.70 คิดเป็นร้อยละ 61.60 และคะแนนการทดสอบทางการอ่านหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.64 ส่วนคะแนนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.74 คิดเป็นร้อยละ 83.20 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการวิจัยการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ด้วยสื่อการเรียนรู้อสามมิติ แบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริง โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality : AR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น มีการอภิปรายผลการศึกษาดังรายละเอียดต่อไปนี้

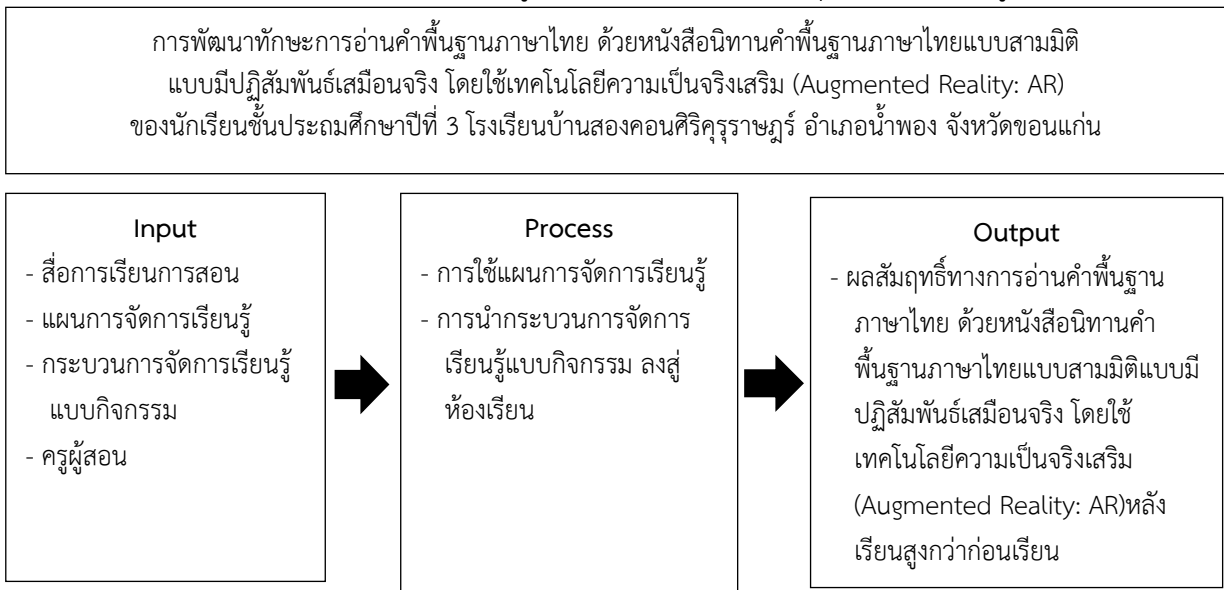
ผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ ด้วยหนังสือนิทานคำพื้นฐานภาษาไทยสามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี ความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality : AR) ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.74 คิดเป็นร้อยละ 83.20 มีผลสัมฤทธิ์ทางการที่สูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น การวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรัญญา ไวบรรเทา และ อุษาพร เสวกวี (2563) วิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะในการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้นิทาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาประสิทธิภาพของการเรียนด้วยนิทานในอ่านออกเสียงคำพื้นฐานภาษาไทยมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนที่มีความแตกต่างจากก่อนเรียน และ 3) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์พื้นฐานโดยใช้นิทานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ณ โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่ง ซึ่งอยู่ในสังกัดกรุงเทพมหานคร แขวงสามเสน ตำบลบางขุนเทียน จังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2562 จำนวน 140 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 35 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Custer Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม โดยวิธีการจับฉลาก จากจำนวนทั้งหมด 4 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) นิทานเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีจำนวน 4 เรื่อง 2) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยตามมาตรฐานตัวสะกดชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยประกอบกับนิทาน รวมเป็นจำนวน 12 ชั่วโมง 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทย เป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 1 ฉบับ ทั้งหมด 20 ข้อ และ 4) แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้นิทานเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย จากคำศัพท์พื้นฐาน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะในการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้นิทาน โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 5.94 คิดเป็นร้อยละ 29.71 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.73 มีค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังเรียนเท่ากับ 17.51 คิดเป็นร้อยละ 87.57 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.35 และมีค่าเฉลี่ยความก้าวหน้าของผลการเรียนอยู่ที่ 1 1.57 คิดเป็นร้อยละ 59.57 เมื่อนำคะแนนเฉลี่ยมาทดสอบค่า t-test พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2. คุณภาพด้านการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการใช้นิทานจากคำศัพท์พื้นฐาน นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยประสิทธิภาพของกระบวนการ E1 เท่ากับ 81.85 และค่าประสิทธิภาพผลลัพธ์ของคะแนนสอบหลังเรียน E2 เท่ากับ 87.57 สรุปได้ว่านิทานที่ใช้สอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทยจากคำศัพท์พื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 81.85/87.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 3. ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นิทาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.32 ส่วนคะแนนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.70 คิดเป็นร้อยละ 61.60 และคะแนนการทดสอบทางการอ่านหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.64 ส่วนคะแนนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.74 คิดเป็นร้อยละ 83.20 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ดุสิต ขาวเหลือง และ อภิชาติ อนุกุลเวช (2561) เรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี ความเป็นจริงเสริม เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกันโดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาอาชีวศึกษาผ่านสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทักษะการคิดอย่าง มีวิจารณญาณของนักศึกษาอาชีวศึกษาผ่านสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) ก่อนเรียนและหลังเรียน

3) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกัน 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีต่อสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่มีคะแนนระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกลางและต่ำ สาขาวิชาช่างไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ ของวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี จำนวน 90 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาอาชีวศึกษาผ่านสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาอาชีวศึกษาผ่านสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่ำ กลาง สูง แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 4) ความความพึงพอใจของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีต่อสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ด้วยหนังสือนิทานคำพื้นฐานภาษาไทยแบบสามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริง โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น จากการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สามารถสรุปเป็นองค์ความรู้ใหม่ ได้ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

สรุปผลการวิจัย

ผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ ด้วยหนังสือนิทานคำพื้นฐานภาษาไทยสามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี ความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality : AR) ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.74 คิดเป็นร้อยละ 83.20 มีผลสัมฤทธิ์ทางการที่สูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยก่อน

เรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์ ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.32 ส่วนคะแนนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.70 คิดเป็นร้อยละ 61.60 และคะแนนการทดสอบทางการอ่านหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.64 ส่วนคะแนนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.74 คิดเป็นร้อยละ 83.20 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นควรใช้เทคนิควิธีการสอนที่เหมาะสมเน้นกระบวนการค้นหาความรู้อย่างมากกว่าเน้น เนื้อหาความรู้ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ซึ่งทำให้นักเรียนมีความสามารถในการกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์อย่างมีเหตุผล ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์การแก้ปัญหา และนำความรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน

1.2 ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยสอนบูรณาการกับกลุ่มวิชาอื่น เพื่อให้ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ต่างๆ ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

1.3 ครูผู้สอนควรนำเอาเทคโนโลยี (Augmented Reality: AR) นำมามีส่วนร่วมกับรายวิชาเรียนเพื่อสร้าง แรงจูงใจให้เรียนสนใจในรายวิชาที่เรียน และสนุกกับการเรียน

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำหนังสือนิทาน (Augmented Reality : AR) เรื่องคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่น หรือในโรงเรียนอื่น เพื่อศึกษาในบริบทที่แตกต่างกับ การศึกษาในครั้ง นี้ต่อไป

2.2 ควรจัดสร้างหนังสือนิทาน (Augmented Reality: AR) เรื่องคำพื้นฐานภาษาไทย เพื่อนำไปบูรณาการในการ จัดการเรียนการสอนกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เพื่อสร้างความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการองค์ความรู้ และมีแนวคิดในเนื้อหา รายวิชามากขึ้น

2.3 ควรมีการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ต่อหนังสือนิทาน (Augmented Reality: AR) เรื่องคำพื้นฐาน ภาษาไทย

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

_____. (2551). *หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่ง ประเทศไทยจำกัด.

เกวลี ผาใต้, พิเชษฐ์ จันทร์ปุม และ อภิวัฒน์ วัฒนะสุระ. (2561). สื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีมีติเสมือนจริง เรื่อง คำศัพท์ ภาษาอังกฤษสัทธิโลกน่ารู้. *วารสารโครงการนวัตกรรมการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 4(1), 23-28.

ดุสิต ชาวเหลือง และ อภิชาติ อนุกุลเวช. (2561). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality AR) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มี ระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกัน (รายงานการวิจัย)*. ชลบุรี: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

โรงเรียนบ้านสองคอนศิริคุรุราษฎร์. (2565). *แผนการปฏิบัติงานประจำปีการศึกษา 2565*. ขอนแก่น: สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นเขต 4.

วรัญญา ไวยรรเทา และ อุษาพร เสวกวิ. (2563). การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารศึกษาศาสตร์ มมร*, 8(1), 230-240.

The Development of Learning Achievement in Thai Language on The Spelling Section Does Not Match The Section by using Exercises Skill for Grade 2 Students at Ban Huay Dua School

Jutharat Onphisamai^{1*} and Atthaphong Phiwhleung¹

¹ Mahamakut Buddhist University, Lanna Campus, Thailand

* Corresponding author. E-mail: jutharat05032543@gmail.com

ABSTRACT

This article aimed (1) to compare the learning achievements in Thai language on the subject of spelling mismatch section before and after school by using skill exercises of of grade 2 students at Ban Huai Dua School, and (2) to study the opinions of grade 2 students toward learning activities The sample group was Prathom Suksa 2 students at Ban Huay Dua School. Preliminary research model (pre-experimental research) using a single-group method to measure the results before and after the experiment (One group Pretest - Posttest Design). The tools used in the research were learning management plans, exercises, pre- and post-test tests, and a questionnaire on students' opinions towards learning activities. The data were analyzed using basic statistics including mean, standard deviation and percentage. The results of the research were as follows the comparison results of learning achievement in Thai language on the spelling section does not match the section by using skill exercises of grade 2 students at Ban Huai Dua School, the opinions of grade 2 students toward learning activities were at the highest average level.

Keywords: The Spelling Section Does Not Match the Section, Skill Practice, Learning Management Activities

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ

จุฬารัตน์ อ่อนพิสมัย^{1*} และ อรรถพงษ์ ผิวเหลือง¹

¹ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: jutharat05032543@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ ก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ และ (2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ รูปแบบการวิจัยทดลองขั้นต้น (pre-experimental research) ด้วยวิธีการใช้กลุ่มทดลองกลุ่มเดียว เพื่อวัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One group Pretest - Posttest Design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบฝึกหัด แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง คำควบกล้ำแท้ โดยใช้แบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.50 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: มาตราตัวสะกด ไม่ตรงตามมาตรา, แบบฝึกทักษะ, กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

© 2023 JAE: Journal of Applied Education

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 กล่าวไว้ว่า การศึกษาหมายความว่า กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคล และสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ขึ้นเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต พระราชบัญญัติการศึกษา (2542 ฉบับแก้ไข 2553) หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และมาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการดังต่อไปนี้จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้ มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นทำเป็นรักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกันรวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดาผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูล และแหล่งการเรียนรู้อื่นอย่างพอเพียงและมีประสิทธิภาพจากสาระในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สรุปได้ว่า

หลักสูตรแบ่งสาระออกเป็น 5 สาระ ได้แก่ 1) การอ่าน 2) การเขียน 3) การฟังการดูและการพูด 4) หลักการใช้ภาษาไทย และ 5) วรรณคดีวรรณกรรม ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้สอนนำไปจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนตามสมรรถนะที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเฉพาะสาระที่ สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทยมาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546)

มาตราตัวสะกดเป็นสาระการเรียนรู้อีกเรื่องหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งถูกบรรจุไว้ในสาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัดของทุกระดับชั้น เนื่องจากคำในภาษาไทยเป็นคำที่มีตัวสะกดเกือบทุกคำ บางคำเป็นมาตราตัวสะกดแบบตรงมาตรา แต่บางคำเป็นสะกดแบบไม่ตรงมาตราซึ่งทำให้อ่านยากเกินไป ดังนั้น นักเรียนอาจจะสับสนในอ่านสะกดคำ ดังที่ ประยูติ บุตรมาลา (2550) ได้ศึกษาเรื่องผลการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ (4 MAT) พบว่า แบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ เนื่องจากนักเรียนส่วนหนึ่งไม่สามารถจำแนกได้ว่าตัวสะกดแต่ละมาตรามีตัวสะกดใดบ้าง จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถวิเคราะห์ได้ว่าคำที่มีตัวสะกดตัวใด สัมผัสคล้องของกับคำที่มีตัวสะกดใด โดยเฉพาะคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา จะเป็นเรื่องที่มีปัญหาสำหรับนักเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไม่เป็นที่น่าพอใจ ซึ่งปัญหาดังกล่าวข้างต้นนั้นก็ก็เป็นปัญหาที่ตัวผู้วิจัยเองก็ได้ประสบมาจากการสอนนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เช่นกัน ดังนั้นแล้วผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า ควรมีการพัฒนาทักษะ ในด้านการอ่านสะกดคำด้วยตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตราอันได้แก่ แม่กก แม่กบ แม่กน และแม่กด จึงมีการจัดการเรียนการสอนการอ่านมาตราตัวสะกดแบบไม่ตรงตามมาตราให้กับผู้เรียน โดยเริ่มจากการอ่านสะกดคำ อ่านเป็นคำ อ่านเป็นประโยคอ่านจากค่าง่ายไปหายาก เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านมาตราตัวสะกดที่ดีขึ้นตามลำดับและตามความสามารถของผู้เขียน

ในการสอนนักเรียน ให้เกิดความมั่นใจในการเรียน สามารถอ่านสะกดคำได้อย่างถูกต้อง คล่องแคล่วและแม่นยำนั้น ผู้สอนเองก็ควรที่จะมีความสามารถรอบด้าน ไม่ว่าจะเป็นการใช้เทคนิคการสอนที่น่าสนใจ การเลือกจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมแก่ผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานไม่น่าเบื่อ สร้างเจตคติที่ดีให้กับผู้เรียน นอกจากนั้น ควรสอนให้สัมพันธ์กันทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้นักเรียนนำการเขียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (บุญเพ็ญ สุวรรณศรี, 2548) ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนจึงควรมีการวางแผนการสอนที่หลากหลายรูปแบบ เลือกใช้เทคนิค การสอนที่น่าสนใจมีสื่อและอุปกรณ์ที่เพียงพอ เสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความสนใจในสิ่งที่กำลังเรียน เพื่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยวิธีหนึ่งที่มีการค้นคว้าวิจัย และพบว่าผลการวิจัยสามารถแก้ปัญหาเขียนสะกดคำผิดได้ดีวิธีหนึ่ง คือ แบบฝึก ซึ่งแบบฝึกเป็นนวัตกรรมที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเข้าใจบทเรียนได้ดีมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของ วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545) แบบฝึกเป็นเทคนิคการสอนที่สนุกอีกวิธีหนึ่ง คือ การให้นักเรียนทำแบบฝึกหลายๆ สิ่งที่จะช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาได้ดีขึ้น เพราะนักเรียนมีโอกาสนำความรู้ที่เรียนมาแล้วมาฝึกให้เกิด ความเข้าใจกว้างขวางขึ้น มีพัฒนาการทางการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาได้ดีขึ้นนอกจากนี้จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยของ จาง หลิงหลิง (2559) การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักศึกษาจีนชั้นปีที่ 3 นิติญาพร ใจเที่ยง และวรางคณา เทศนา (2564) รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ และ นารี ศรีปัญญา และ กระพัน ศรีงาน (2555) การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD พบว่า แบบฝึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จากข้อมูลดังกล่าวสรุปได้ว่า แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนที่น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพในการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยด้านการเขียน และยังเป็นเรื่องมีที่ที่จะช่วยพัฒนานักเรียนให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย หากนักเรียนได้ฝึกฝนบ่อยๆ ย่อมจะทำให้เกิดทักษะทางภาษาดีขึ้น อันจะเป็นพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนวิชาอื่นๆ ต่อไป

ดังนั้น ปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญของการอ่านสะกดคำได้อย่างถูกต้องและเข้าใจ ความหมายของคำ จึงได้ศึกษาวิจัยเรื่องมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราขึ้นมาเพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

สามารถอ่านสะกดคำได้อย่างถูกต้องและเข้าใจความหมายของคำในมาตราตัวสะกด และสอนเรื่องมาตราตัวสะกดเป็นองค์ประกอบหนึ่งของคำในภาษาไทย นอกจากนี้จะมีพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด แล้วยังประกอบด้วยวรรณยุกต์ ที่เป็นเครื่องหมายแทนเสียง การผันวรรณยุกต์ และเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้มีนิสัยรักการอ่าน และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา ก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบ การวิจัยทดลองขั้นต้น (pre-experimental research) ด้วยวิธีการใช้กลุ่มทดลองกลุ่มเดียว – วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One group Pretest - Posttest Design) สัญลักษณ์ (T1 - x - T2)

E	หมายถึง กระบวนการทดลอง
T1	หมายถึง มีการทดสอบหรือเก็บคะแนนก่อนเรียน
X	หมายถึง การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกหัด
T2	หมายถึง มีการทดสอบหรือเก็บหลังเรียน

โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ ตำบลป่าแป๋ อำเภอแม่สะเรียง จังหวัดแม่ฮ่องสอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 75 คน และกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ ตำบลป่าแป๋ อำเภอแม่สะเรียง ปีการศึกษา 2565 จำนวน 12 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือ ได้แก่ แบบฝึกทักษะมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทั้งหมด 6 ชุด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา ซึ่งเป็นชุดเดียวกัน แบบทดสอบนี้เป็นแบบปรนัย จำนวน 60 ข้อ คะแนนเต็ม 60 คะแนน และแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 แผน ใช้เวลาแผนละ 1 ชั่วโมง รวมเวลาทั้งหมด 6 ชั่วโมง

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์มาตรฐาน 75/75

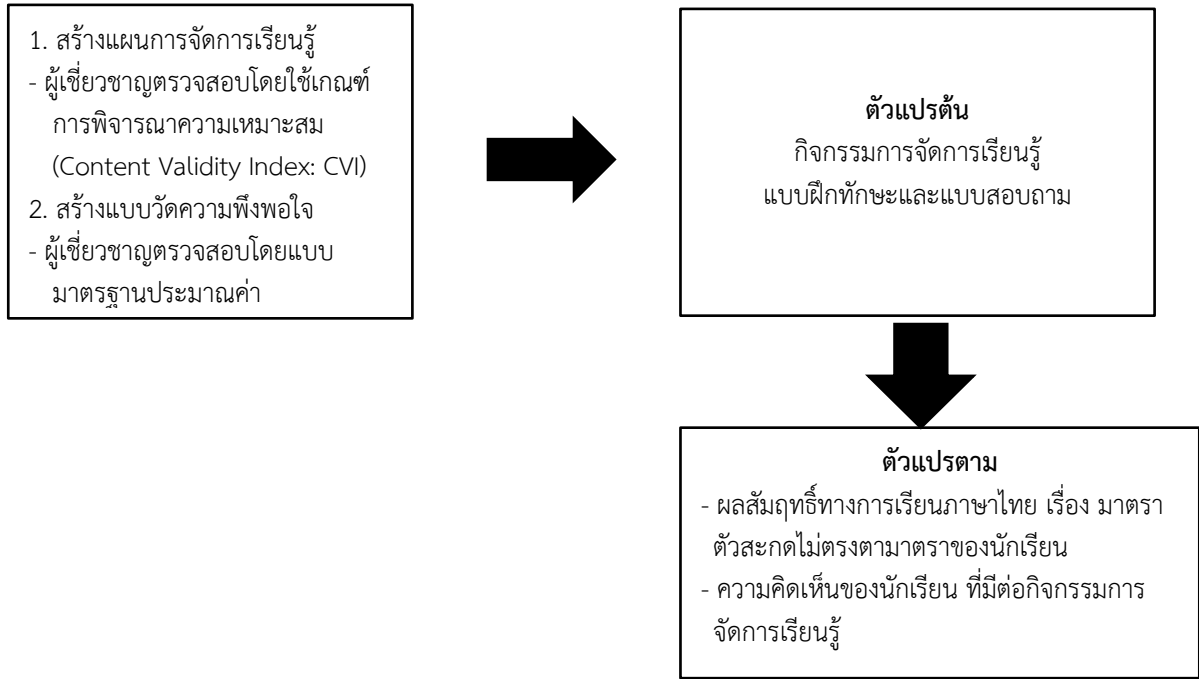
3.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ ที่เรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะ มีความคิดเห็นในทางที่ดี มีความรู้สึกพอใจต่อการเรียนรู้

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ เก็บคะแนนผลงานการอ่านมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทุกคน นำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3) ร้อยละ และเก็บระดับความคิดเห็นจากแบบสอบถามความคิดเห็นนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ นำมาวิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน เป็นร้อยละ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา ก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตี๋

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่องมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้แบบฝึกหัดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตี๋ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่องมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 83.25$ S.D. 9.62) คิดเป็นร้อยละ 69.38 เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มพบว่า มีนักเรียนจำนวน 4 คน มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 93.75$ S.D. 1.71) คิดเป็นร้อยละ 78.13 มีนักเรียนจำนวน 4 คน มีค่าเฉลี่ยในระดับมาก ($\bar{X} = 82.75$ S.D. 4.27) คิดเป็นร้อยละ 68.96 มีนักเรียนจำนวน 2 คน มีค่าเฉลี่ยในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 78.5$ S.D. 0.71) คิดเป็นร้อยละ 65.42 และมีนักเรียนจำนวน 2 คน มีค่าเฉลี่ยในระดับต่ำที่สุด ($\bar{X} = 68.00$ S.D. 1.41) คิดเป็นร้อยละ 56.67

2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.48) เมื่อพิจารณารายประเด็นพบว่า นักเรียนมีความเห็นต่อการเรียนรู้ด้านการบูรณาการและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.39) รองลงมาคือ นักเรียนมีความเห็นต่อการเรียนรู้ด้านการถ่ายทอดความรู้ มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.49) นักเรียนมีความเห็นต่อการเรียนรู้ด้านการเตรียมเนื้อหาการสอน มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.5 1) นักเรียนมีความเห็นต่อการเรียนรู้ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.5 2) และนักเรียนมีความเห็นต่อการเรียนรู้ด้านความรู้ความสามารถของผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51)

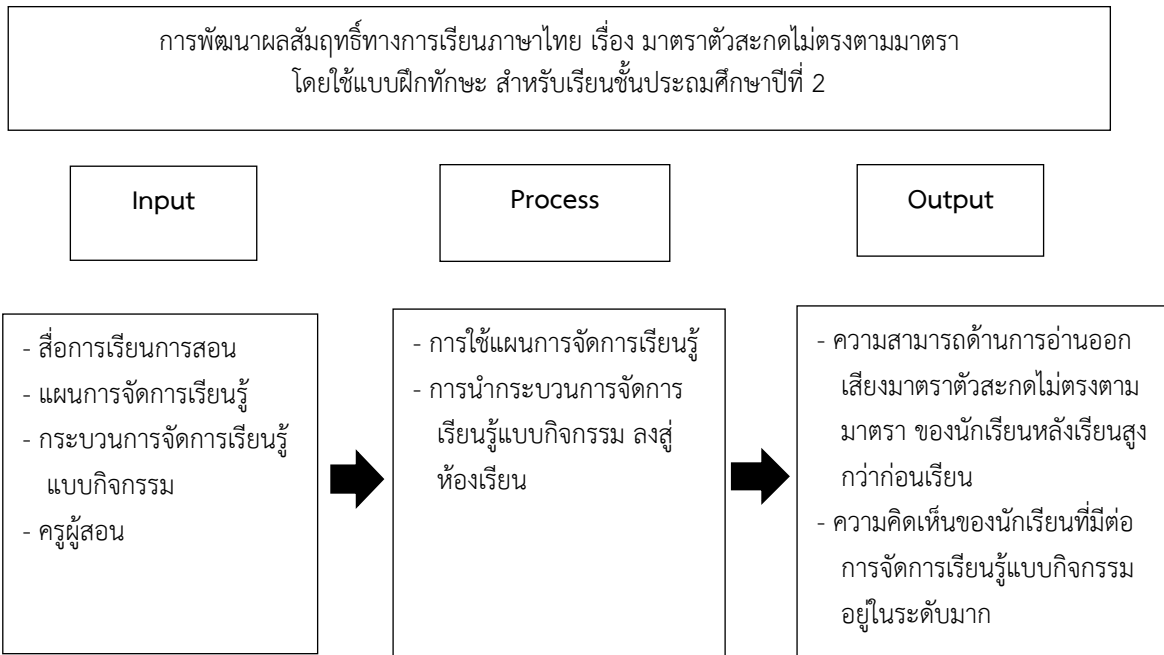
อภิปรายผล

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่องมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะว่าครูผู้สอนเน้นกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนมีการปฏิบัติการจริง ครูช่วยอธิบายในประเด็นที่นักเรียนไม่เข้าใจอย่างจริงจัง สอดคล้องกับ สังวาลย์ จันทร์เทพยุพิน จันทร์เรือง และ อัญชลี เห่งตระกูล (2563) ได้ศึกษาการใช้แบบฝึกเสริมทักษะพัฒนาการอ่านตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล วัดพรหมวิหาร อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนเทศบาล 1 (วัดพรหมวิหาร) หลังได้รับการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะพัฒนาการอ่านตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD มีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.26 คิดเป็นร้อยละ 85.66 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพระมหาโยธิน ไกรสร ได้ศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะ พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เพราะแผนการจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ การใช้สื่อและแบบฝึกทักษะมีความหลากหลาย มีการบูรณาการ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนได้คิด วิเคราะห์ กล้าแสดงออก ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ พระมหาโยธิน ไกรสร (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจ ของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยรวมพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด และสริตา ลิปรีชา และ ชิดชไม วิสุตกุล (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถอ่านออกเสียงตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราแม่ กดโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91

องค์ความรู้ใหม่

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ ผู้วิจัยได้องค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่ได้จริง และส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาของนักเรียนที่สูงขึ้น และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกิจกรรม อยู่ในระดับมาก ดังแผนภาพโมเดลต่อไปนี้



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

สรุปผลการวิจัย

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่องมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้แบบฝึกหัด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่องมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 1.1 ควรแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่าจะใช้นวัตกรรมนี้ในการทำวิจัย เพื่อขอความร่วมมือในการปฏิบัติตามกิจกรรมการเรียนรู้
- 1.2 ควรนำนวัตกรรมนี้ไปใช้กับนักเรียนในช่วงชั้นที่สูงขึ้น เนื่องจากจะมีความพร้อมและมีฐานความรู้ที่มากกว่า

2. ข้อเสนอแนะด้านการปฏิบัติการ

- 2.1 ผู้วิจัยสามารถปรับเปลี่ยนชั้นการสอน โดยการยุบรวมบางชั้นตอนเข้าด้วยกัน เพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถของกลุ่มตัวอย่าง
- 2.2 ผู้วิจัยควรที่จะเก็บคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อใช้เปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียน เพื่อศึกษาพัฒนาการของนักเรียน

3. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

- 3.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา ก่อนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ
- 3.1 ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ความสามารถของผู้เรียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา ก่อนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยเตือ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม. (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545.* กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- จาง หลิงหลิง. (2559). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักศึกษาจีนชั้นปีที่ 3. *Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 9(2), 466-478.*
- นารี ศรีปัญญา และ กระพัน ศรีงาน. (2555). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียน กลุ่มสระการเรียนรู้อักษรภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, 4(2), 86-97.*
- นิติญาพร ใจเที่ยง และ วิราจนา เทศนา. (2564). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ. *วารสารวิชาการสถาบันพัฒนาศกยภาพกำลังคนเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก, 1(2), 77-88.*
- บุญเพ็ญ สุวรรณศร. (2548). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำกับการสอน ตามคู่มือครูของกรมวิชาการ. (ครุศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา).*
- ประณัติ บุตรมาลา. (2550). *ผลการเรียนรู้อักษรภาษาไทย เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ (4 MAT). (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).*
- พระมหาโยธิน ไกรษร. (2565). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารวิจัยวิชาการ, 5(6), 15-24.*
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2545). *สัมมนาหลักสูตรภาษาไทย. มหาสารคาม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.*
- สรिता ลีปรีชา และ ชิตชไม วิสุตกุล (2565). การพัฒนาความสามารถการอ่านออกเสียงตัวสะกดไม่ตรงมาตราแม่กดโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์, 9(3), 460-471.*
- สังวาลย์ จันทร์เทพ, ยุพิน จันทร์เรือง และ อัญชลี เทังตระกูล. (2562). การใช้แบบฝึกเสริมทักษะพัฒนาการอ่านตัวสะกดไม่ตรงมาตราด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพรหมวิหาร อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย. *วารสารบัณฑิตวิจัย, 10(1), 23-40.*

Active Learning Teaching to Develop Students into The 21st Century

Thanaporn Phetsombat^{1*}

¹ Mahamakut Buddhist University, Isan Campus, Thailand

* Corresponding author. E-mail: Kruaum04@gmail.com

ABSTRACT

This article aims to present the teaching of active learning in order to develop students into the 21st century. The results of the study found that active learning teaching, it is a learning arrangement that emphasizes the role and participation of the learner, by adopting a variety of teaching methods and teaching techniques to design learning plans. Encourage students to participate in class, promote interaction between learners and learners and learners and teachers. It is a learning management program that focuses on developing the learning process. Encourage learners to apply skills and connect knowledge to practice to solve problems or pursue a career in the future and it is considered a type of learning management that encourages learners to have characteristics consistent with changes in the present era. Educational challenges in the 21st century: Teachers must therefore be alert and prepared in organizing learning to prepare students with skills for living. Therefore, the role of teachers in the 21st century requires teachers to teach that responds. Learners in the 21st century: Active learning teaching is teaching that aims to reduce the transfer of knowledge from the teacher. It develops skills for students. Emphasis is placed on having students participate in learning as much as possible. and create a learning process through creative communication to develop students into learners who truly learn.

Keywords: Teaching, Active Learning, Student Development, 21st century

การสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21

ธนาพร เพชรสมบัติ^{1*}

¹ มหาวิทยาลัยมหาจุฬารามราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: Kruaam04@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอเกี่ยวกับการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21 ผลการศึกษาพบว่า การสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการนำเอาวิธีการสอนเทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต และถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน ความท้าทายด้านการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ครูจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิต ฉะนั้น บทบาทครูในศตวรรษที่ 21 โดยครูต้องสอนที่ตอบสนองผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 คือ การสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการสอนที่มุ่งลดการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอน เป็นการพัฒนาทักษะให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนให้มากที่สุด และสร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้เรียนที่เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

คำสำคัญ: การสอน, การเรียนรู้เชิงรุก, การพัฒนาผู้เรียน, ศตวรรษที่ 21

© 2023 JAE: Journal of Applied Education

บทนำ

การเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว รูปแบบการเรียนการสอน การถ่ายทอดความรู้ วิธีการสอน เป็นความท้าทายของครูเป็นอย่างมากที่จะออกแบบกิจกรรมอย่างไรให้ตรงกับสิ่งที่นักเรียนอยากเรียนรู้ ครูต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนใหม่ อาจเป็นเพราะยุคนี้เป็นยุคของเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว หลายสิ่งถูกเปลี่ยนแปลงไปเพราะเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนในการดำเนินชีวิตในแทบทุกเรื่องในชีวิต (คะเนยะ อ่อนนาง, 2561)

จากโจทย์ปัญหาทางการศึกษาที่ท้าทายอันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อตอบสนองต่อการก้าวหน้าสู่ศตวรรษที่ 21 ในปัจจุบันจำเป็นที่จะต้องพัฒนาให้เยาวชนของประเทศเติบโตขึ้นมาด้วยการเป็นคนที่ยึดมั่น ดี และมีความสุขสามารถคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็นได้อย่างแท้จริง และสามารถคิดเป็นรูปธรรมที่สามารถมองเห็นและจับต้องได้ และจะต้องสร้างให้เยาวชนไทยสามารถยืนอยู่บนโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้อย่างมีความสุขและปลอดภัย สามารถเป็นพลเมืองไทย พลเมืองอาเซียนตลอดจนเป็นพลเมืองโลกที่มีคุณภาพ ดังนั้น วิธีในการจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องตอบโจทย์ในการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ และ Active Learning น่าจะเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบโจทย์แห่งการก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 โลกแห่งการเปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี (กมล โพธิ์เย็น, 2564)

รูปแบบ Active Learning เป็นแนวคิดใหม่ที่เริ่มเป็นที่นิยมในช่วงปลายศตวรรษที่ 21 โดยรูปแบบนี้เป็นแนวคิดกว้างๆ ที่เน้นความมีส่วนร่วมและบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ครอบคลุมวิธีการเรียนการสอน หลากหลายวิธี เช่น การเรียนรู้ด้วยการค้นพบ (Discovery Learning) การเรียนรู้จากกรณีปัญหา (Problem Based Learning) การเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) และการเรียนรู้จากการทำกิจกรรม (Activity-Based Learning) เป็นต้น ซึ่งวิธีการเหล่านี้มีพื้นฐานมาจากแนวคิดเดียวกัน คือ ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลักในการเรียนรู้ของตนเองรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning อาศัยหลักการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับธรรมชาติการทำงานของสมอง ส่งเสริมให้

ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการรู้คิด (Cognitively Active) มากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ ทำให้ได้การเรียนรู้ที่มีประสิทธิผลสูง โดยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning นอกจากจะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองแล้ว ยังเป็นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียน (Life-Long Learning) ได้อีกด้วย มีผลการวิจัย พบว่า ผู้เรียนส่วนมากมีความพอใจกับรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ (Passive Learning) และรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning มีความได้ผลในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะในการคิดและการเขียนของผู้เรียน (สิริพร ปาณาวงษ์, 2566)

ปัจจุบันนี้ เรื่องของ Active Learning นับเป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดในการศึกษาช่วงศตวรรษที่ 21 นี้ ด้วยเพราะเป็นแนวจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และตอบสนองต่อการพัฒนาของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยความหมายของ Active Learning (การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ) นั้น หมายถึงกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยผ่านการกระทำและร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่า การศึกษาคือเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคนพัฒนางานและสังคม กล่าวคือการศึกษาคือการพัฒนาให้คนมีคุณธรรมจริยธรรมเพื่อเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์แบบได้ต้องได้รับการศึกษาการขัดเกลาจากสังคมและการฝึกฝนอย่างเชี่ยวชาญเพื่อจะเป็นการนำไปสู่การทำงานที่ยั่งยืน ดังนั้นการศึกษาจึงมีความสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโดยรวมปัจจุบัน สังคมโลกและสังคมไทย กำลังก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 อันเป็นยุคที่มีการเรียนรู้เทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น ทำให้การศึกษามีความจำเป็นเพื่อพัฒนาเข้าสู่ความเป็นศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนการสอนจึงต้องมีวิธีและกระบวนการเพื่อให้เกิดผลลัพธ์แก่ผู้เรียนมากที่สุด เพื่อมุ่งพัฒนาคนที่มีคุณธรรมและเชี่ยวชาญสู่สังคมแรงงานตามยุคสมัยได้ บทความนี้จึงมุ่งนำเสนอการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21 ในประเด็นต่างๆ เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องในการนำไปปฏิบัติให้เกิดผลอย่างมีประสิทธิภาพได้ต่อไป และมุ่งหวังให้ครูผู้สอนได้นำความรู้ ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม

การเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21

การเรียนรู้เกิดจากพฤติกรรม และการดำเนินชีวิตของรุ่นสู่รุ่นเกิดจากการถ่ายทอดความรู้ จากทักษะการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งทักษะการเรียนรู้ต่างๆ เป็นทักษะการเรียนรู้แบบดั้งเดิม ที่เราเรียนรู้กับสืบมาจนมาสู่ปัจจุบันที่มีคำพูดที่ว่า การเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21 ในการเรียนรู้แบบนี้มีการปรับเปลี่ยนให้เข้าสู่ความเป็นยุคปัจจุบันซึ่งเราจะเรียนรู้เพื่อให้ทันต่อโลกปัจจุบันโดยเรียนรู้ผ่านสื่อต่างๆ ที่ไม่ใช่ตัวคน จากการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับตัวชีวิตในการพัฒนาการเรียนรู้เข้าสู่ศตวรรษที่ 21

การนำทักษะในศตวรรษที่ 21 ทุกทักษะไปใช้จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับด้านวิชาการและเนื้อหาหลักๆ ซึ่งจะเป็นการนำไปสู่ยุคศตวรรษที่ 21 จะต้องมียุคประกอบทุกอย่าง โดยจะต้องประกอบไปด้วย โรงเรียน สถานที่ทำงาน และชุมชนซึ่งจะเป็นส่วนที่ช่วยให้เด็กมีความพร้อมในการเรียนรู้ได้รอบด้าน รู้จักคิด เรียนรู้ ทำงาน แก้ปัญหา สื่อสาร และร่วมมือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพไปตลอดชีวิต ปัจจุบันเป็นยุคที่โลกมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว อันสืบเนื่องมาจากกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะที่มีความสำคัญในการดำรงชีวิตและทำงานในระบบสังคมและเศรษฐกิจ ซึ่งมีนักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะในศตวรรษที่ 21 ไว้ดังนี้

วิจารณ์ พานิช (2555) ได้กล่าวถึงความสำคัญโดยสรุปไว้ว่า การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมคนไปเผชิญการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง พลิกผัน และคาดไม่ถึง คนยุคใหม่จึงต้องมีทักษะที่สูงในการเรียนรู้และปรับตัว ครูเพื่อศิษย์ต้องพัฒนาตนเองให้มีทักษะของ การเรียนรู้ด้วย และในขณะเดียวกันต้องมีทักษะในการทำหน้าที่ครูในศตวรรษที่ 21 ซึ่งไม่เหมือนการทำหน้าที่ครูในศตวรรษที่ 20 หรือ 19

สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์ (2556) ได้กล่าวถึงความสำคัญโดยสรุปไว้ว่า วรรณกรรมด้านการศึกษาร่วมสมัยชี้ไปในทิศทางเดียวกันว่า ทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการเป็นพลเมือง และการทำงานในศตวรรษที่ 21 นั้นค่อนข้างแตกต่างจาก

ศตวรรษที่ 20 บางทักษะแม้จะมีลักษณะถาวร กล่าวคือ มีความสำคัญมาในทุกยุคทุกสมัย ไม่ใช่เฉพาะในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะ 4C คือความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) สื่อสาร (Communication) และการทำงานเป็นทีม (Collaboration) แต่ทักษะเหล่านี้มีลักษณะเปลี่ยนไปในโลกยุคดิจิทัล รวมถึงทวีความสำคัญมากยิ่งขึ้นจนกลายเป็นสิ่งที่ “ต้อง” มีมากกว่า “น่าจะ” มี ขณะที่บางทักษะถือ เป็นทักษะชุดใหม่ที่จำเป็นในบริบทของศตวรรษใหม่ เช่น ทักษะด้านสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technologies- ICTs) ซึ่งได้ส่งผลกระทบต่อรูปแบบความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ การเมืองสังคม และวัฒนธรรม อย่างรอบด้าน ซึ่งสามารถสรุปว่าเหตุผล 3 ประการ ว่าเหตุใดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จึงจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษใหม่ นั่นคือ รูปแบบเศรษฐกิจที่เปลี่ยนไป การพึ่งพาอาศัย ในระดับโลกที่เพิ่มมากขึ้น และภูมิทัศน์ในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตฤกษ์ (2556) ได้กล่าวถึงความสำคัญโดยสรุปไว้ว่า ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จะช่วยเตรียมความพร้อมให้ นักเรียนรู้จักคิด เรียนรู้ ทำงาน แก้ปัญหา สื่อสารและร่วมมือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนชีวิต ซึ่งมีเหตุผลอยู่สามประการด้วยกัน คือ *ประการแรก* ทักษะเหล่านี้ไม่ได้ถูกบรรจุใน หลักสูตร หรือถูกประเมินเลย บางคนอาจจะเกิดทักษะนี้โดยบังเอิญจากชีวิตประจำวันหรือประสบการณ์ในการทำงาน *ประการที่สอง* ทักษะเหล่านี้มีความสำคัญต่อนักเรียนทุกคน องค์กร มีการปรับโครงสร้างการบริหารให้เป็นแนวราบ เพิ่มการใช้เทคโนโลยี สร้างระบบงานที่ยืดหยุ่น และกระจายความรับผิดชอบให้พนักงานระดับปฏิบัติการมากขึ้น *ประการที่สาม* สำหรับผู้ที่เริ่มทำงานใหม่ๆ ก็ถูกคาดหวังว่าจะสามารถใช้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อธิบายทักษะหลายอย่างที่เป็นของใหม่ ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว คือ คนไทยต้องเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ เพื่อการก้าวให้ทันผลิตภัณฑ์ที่ถูกวางตลาด แล้วพัฒนาต่อยอดการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ขึ้นใช้เอง เราจะต้องเรียนรู้และซื้อนวัตกรรมที่ประเทศที่เขาคิดค้นแล้ว คิดค้นให้ใช้ หรือจะเป็นผู้ที่คิดค้นหรือพัฒนาขึ้นใช้เองเพื่อให้เข้ากับบริบทของตนเอง คำว่าศตวรรษที่ 21 คือการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ที่โลกของเรามีความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาคิดค้นสิ่งใหม่ๆ ให้ทันต่อยุคและความเป็นปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอน และปลูกฝังสังคมทางบ้านในยุคปัจจุบันปลูกฝังวัฒนธรรมการรับในตัวเด็กไทย ในสิ่งเหล่านี้ คือ เชื่อตามที่ได้ฟัง ขาดความมั่นใจในตัวเอง ไม่แสวงหาข้อมูลสารสนเทศที่เชื่อถือได้ การปลูกฝังความเป็นคนที่ทันต่อยุคศตวรรษที่ 21 คือมีการสืบค้นข้อมูลใหม่ๆ หาแหล่งอ้างอิงที่มีความน่าเชื่อถือมีความคิดสร้างสรรค์ต่อยอดความรู้เดิมที่เรามีและสามารถใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยได้อย่างเชี่ยวชาญ การเรียนรู้ต้องไม่ใช่สถานการณ์สมมติในห้องเรียน แต่ต้องออกแบบการเรียนให้ได้เรียนในสภาพที่ใกล้เคียงชีวิตจริงที่สุด และควรเป็นบริบทหรือสภาพแวดล้อมในขณะที่เรียนรู้เกิดการสังสรรค์ประสบการณ์ใหม่ นำมาโต้แย้ง ความเชื่อหรือค่านิยมเดิม ดังนั้น การออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้จึงควรใช้บริบทสภาพแวดล้อมที่นักเรียนรู้จัก เช่น สภาพแวดล้อมของครอบครัว ชุมชนและท้องถิ่นของนักเรียนเอง

ความสำคัญและความเป็นมาของทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ ความรู้ ความเข้าใจ ความเชี่ยวชาญในวิชาชีพที่เราทำมีความพร้อมที่จะเรียนรู้และสนใจสิ่งแวดลอมรอบกาย เพราะในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นการทำงานกันเป็นทีมมีการทำงานร่วมกับชุมชนและสภาพแวดล้อมในสังคมด้วย มีการผสมผสานระหว่างความรู้ที่มีหรือรับเข้ามาฝึกให้เป็นทักษะเพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดให้เข้ากับความเป็นจริงเพื่อให้เข้ากับบริบทสถานการณ์จริง เรียนรู้ เข้าใจ แก้ปัญหาได้ซึ่งมีความสามารถจากการเรียนรู้จากสิ่งรอบกายจนเกิดการพัฒนายั่งยืน

องค์ประกอบที่สำคัญและจำเป็นเพื่อในการเรียนรู้ของทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 คือ มาตรฐานศตวรรษที่ 21 และการประเมินผลหลักสูตรการเรียนการสอนจะต้องสอดคล้องกับระบบสนับสนุนการผลิตที่ก่อให้เกิดผลลัพธ์ในศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์ พานิช, 2555) มีดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร คือ ความรู้สึกและทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ ICT Literacy

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศ เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและ สังคมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ Learning Thinking Skills

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดย คำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม สอดคล้องกับ Life Skill

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนิน ชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริม ความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการ เปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น สอดคล้องกับ Life Skill

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะ กระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่าง สร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม สอดคล้องกับ ICT Literacy

โดยกำหนดการประเมินด้านทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับความสมดุลของการประเมิน รวมทั้งมีคุณภาพสูง การทดสอบมาตรฐานที่มีคุณภาพสูงพร้อมกับการประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพ เน้นข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ใน การปฏิบัติงานของผู้เรียนในชีวิตประจำวัน ประเมินการใช้เทคโนโลยีให้มีความสมดุล ความชำนาญผู้เรียนซึ่งเป็นการวัด ทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อการศึกษาและการทำงานในอนาคตและกำหนดมาตรการการประเมินประสิทธิภาพระบบ การศึกษาในระดับที่สูงประเมินถึงสมรรถนะของผู้เรียนด้านทักษะในศตวรรษที่ 21

การเตรียมผู้เรียนให้พร้อมทั้งชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญของกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ครูต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความ พร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ส่งผลให้มี การเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กในศตวรรษที่ 21 นี้ มีความรู้ ความสามารถ และทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจาก การปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้าง แรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการ เรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญใน ศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย (สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกันผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียน เป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

Active Learning คือ การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการ คือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers & Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-creators)

Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการปฏิบัติหรือการลงมือทำซึ่ง “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยผ่านการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบและการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้แบบเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต หลักการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการสอนและกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน Active Learning จึงถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถามและอภิปรายร่วมกัน ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผล สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร, 2564)

Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น กล่าวคือผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พฤษภูมิกุล, 2558)

การสอนแบบ Active Learning เป็นการสอนให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวที่อยากจะเรียนรู้การสอนในแบบนี้เน้นการมีส่วนร่วมในการเรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะจดจำเนื้อหาวิชาเรียนรู้ผ่านกิจกรรม เรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข พร้อมสนุกกับกิจกรรมและเกิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 คือ การได้สื่อสาร การได้ร่วมมือกับเพื่อน การทำงานเป็นทีม การเรียนรู้แบบให้ผู้เรียนลงมือทำ ลงมือปฏิบัติ

2. ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2562) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไว้ดังนี้

1. Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียนการมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาส มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้วิจารณญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเอง สู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) เพราะฉะนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการมีวิจารณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

2. Active Learning สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

3. Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อม ที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้

กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้หลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่างๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อบรรลุความสำเร็จ

4. Active Learning ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียนและตัวครู เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจ ความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตนเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาท หน้าที่ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

3. ลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เช่น เตรียมตัวอย่าง ภาพ วิดีทัศน์และวิธีดำเนินการ เมื่อผู้เรียนดำเนินกิจกรรมจะเกิดแนวคิดและสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองจากความรู้เดิมที่มีอยู่ โดยผู้เรียนทำกิจกรรมในระหว่างเวลาเรียน เช่น การอภิปราย การลงมือปฏิบัติ การตอบคำถาม การอ่านซึ่งผู้เรียนต้องศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องต่างๆ ก่อนเข้าเรียน ดังนั้นครูจะต้องเป็นผู้รู้และเชี่ยวชาญในเนื้อหาที่ทันสมัย รู้กระบวนการที่จะพัฒนาวิธีการเรียนรู้และใช้วิธีการเพื่อที่จะถ่ายทอดเนื้อหา เป็นผู้ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวกในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและมีการสะท้อนผลการสอนเพื่อปรับปรุงและพัฒนาต่อไป Active Learning จึงเป็นการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตนเอง (Transformative Learning) เกิดภาวะผู้นำมีทักษะในการนำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) เน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต เน้นเนื้อหาการบูรณาการเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ภายใต้กิจกรรม วิธีการ และกระบวนการที่หลากหลาย สนุกสนาน กระตือรือร้น มีชีวิตชีวาไม่น่าเบื่อ โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ได้ฝึกทักษะการคิดในระดับสูง เกิดทักษะการเรียนรู้และทักษะการดำรงชีวิตอย่างถาวร สรุปได้ว่า ลักษณะการจัดการเรียนรู้ของ Active Learning ดังนี้ (นพสิทธิ์ ธาดาวิทย์, 2559)

1. ผู้สอนควรกำหนด เป้าประสงค์ (Purposive) โดยเป้าหมายนั้นควรสัมพันธ์กับกิจกรรม/งานที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เน้นการพัฒนาทักษะผู้เรียนมากกว่าเนื้อหา เน้นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวคิด การวางแผนการเรียนรู้ การยอมรับการประเมินผล และการนำเสนอผลงาน
3. วิธีการจัดการเรียนรู้สามารถสะท้อนสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้จากกิจกรรมและความสามารถของผู้เรียน ได้รับข้อมูลสะท้อนกลับจากผู้สอนทันทีทันใดในการทำกิจกรรม
4. ควรมีกิจกรรมการเจรจาและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน
5. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบและไม่ชอบ รวมทั้งวิจารณ์เกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้
6. ผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน แต่ละกิจกรรมที่ทำต้องมีความหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงแก้ปัญหาได้ตามสภาพจริง (Authentic Situation)
7. การจัดการเรียนรู้ที่มีการสร้างสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในระดับสูง (Higher Order Thinking) ได้แก่ การวิเคราะห์การสังเคราะห์และการประเมินผลเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหา หรือสถานการณ์นั้น
8. การจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริงหรือสถานการณ์จริง รวมถึงการบูรณาการวิชาต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้
9. การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเรียนเหมือนไม่เรียน สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ จัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น ใช้กระบวนการกลุ่มและมีการประเมินผลที่หลากหลายทั้งตัวผู้เรียน เพื่อนและผู้สอน

10. การจัดการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะการเรียนรู้ภายในห้องเรียน สามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานการณ์ ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน ที่บ้านและสามารถเรียนรู้ได้จากบุคคลทุกคนที่เกี่ยวข้อง ทำให้ความรู้ไม่มีขอบเขตจำกัด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) กำหนดลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำเสนอมุมมองไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความ

ร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า
5. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน

7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2553) ได้กล่าวถึง ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นดังนี้

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันร่วมมือกัน

มากกว่าการแข่งขัน

5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ

6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้

ด้วยตนเอง

7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง

8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด

9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

สรุปลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ในลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี เช่น การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ฯลฯ

อย่างไรก็ตามรูปแบบ วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เหล่านี้ มีพื้นฐานมาจากแนวคิดเดียวกัน คือ ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลักในการเรียนรู้ของตนเอง มีข้อสังเกต ดังนี้

1. เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีรากฐานมาจากแนวคิดทางการศึกษาที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Constructivist) โดยผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ด้วยการนำไปประกอบกับประสบการณ์เดิมในอดีต นอกจากนี้ยังมีมิติกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง 2 มิติ ได้แก่ กิจกรรมด้านความรู้คิด (Cognitive Activity) และกิจกรรมด้านพฤติกรรม (Behavioral Activity) ผู้นำไปใช้อาจเข้าใจคลาดเคลื่อน ว่าการเรียนรู้แบบนี้ คือรูปแบบที่เน้นความตื่นตัวในกิจกรรมด้านพฤติกรรม (Behavioral Active) โดยเข้าใจว่าความตื่นตัวในกิจกรรมด้านพฤติกรรมจะทำให้เกิดความตื่นตัวใน

กิจกรรมด้านการรู้คิด (Cognitively Active) ไปเอง จึงเป็นที่มาของการประยุกต์ใช้ผิดๆ ว่าให้ผู้สอนลดบทบาทความเป็นผู้ให้ความรู้ลง เป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกและบริหารจัดการหลักสูตร โดยปล่อยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เองอย่างอิสระจากการทำกิจกรรมและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้เรียนด้วยกันเองตามยถากรรม โดยผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้พัฒนาความคิดด้านการรู้คิด

2. ความตื่นตัวในกิจกรรมด้านพฤติกรรมอาจไม่ก่อให้เกิดความตื่นตัวในกิจกรรมด้านการรู้คิดเสมอไป การที่ผู้สอนให้ความสำคัญกับกิจกรรมด้านพฤติกรรมเพียงอย่างเดียว เช่น การฝึกปฏิบัติและการอภิปรายในกลุ่มของผู้เรียนเอง โดยไม่ให้ความสำคัญกับกิจกรรมด้านการรู้คิด เช่น การลำดับความคิดและการจัดองค์ความรู้ จะทำให้ประสิทธิผลของการเรียนรู้ลดลง

3. กรณีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบที่ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมและค้นพบความรู้ด้วยตนเองนี้ไปใช้กับการพัฒนาการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) จะเหมาะกับการพัฒนาในขั้น การทำความเข้าใจ การนำไปประยุกต์ใช้ และการวิเคราะห์ ขึ้นไปมากกว่าขั้นให้ข้อมูลความรู้เพราะเป็นการเสียเวลามาก และไม่บรรลุผลเท่าที่ควร

โดยสรุป การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการนำเอาวิธีการสอนเทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต และถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว (Active) ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยความตื่นตัวนี้ควรเป็นไปทั้งทางร่างกาย (Physically Active) ทางความคิดและสติปัญญา (Intellectually Active) ทางอารมณ์และจิตใจ (Emotionally Active) และทางสังคม (Socially Active) การเรียนรู้ที่มีความตื่นตัว ทั้ง 4 ด้านดังกล่าวจะส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดี ดังนั้น กลยุทธ์ (Strategies) ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกก็คือการจัดการกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างตื่นตัว ทั้งทางกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563)

1. ได้เคลื่อนไหวทางร่างกาย (Physically Active) อย่างเหมาะสมตามวัยและความสนใจของตน เพื่อช่วยให้ประสาทการรับรู้ มีความตื่นตัวสามารถรับข้อมูล ความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ได้อย่างดี และรวดเร็ว ดังนั้นในการจัดกิจกรรมต่างๆ ควรให้มีลักษณะหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถและสามารถคงความสนใจของผู้เรียนไว้ได้

2. ได้เคลื่อนไหวทางสมองหรือสติปัญญา (Intellectually Active) ซึ่งก็คือการคิดนั่นเองผู้เรียน จะตื่นตัวถ้าได้ใช้ความคิด การคิดเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ การคิดในเรื่องที่ผู้เรียนสนใจ ประเด็นท้าทาย ประเด็นที่มีความหมายต่อตนเอง จะทำให้ผู้เรียนมีความผูกพันในการคิดและการกระทำ (Engagement) ในเรื่องที่เรียนส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3. ได้เคลื่อนไหวทางสังคม (Socially Active) คือได้มีโอกาสนำเสนอความคิดของตนต่อผู้อื่นได้รับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้อื่น ได้รับข้อมูลย้อนกลับ ได้ตรวจสอบความคิดของตน ได้ขยายความคิดของตนเอง ได้เรียนรู้จากผู้อื่น กระบวนการต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้สามารถรับรู้และเกิดการเรียนรู้ได้ตน

4. ได้เคลื่อนไหวทางอารมณ์ ความรู้สึก และจิตใจ (Emotionally Active) ซึ่งหมายถึง กิจกรรมและประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียนนั้น ควรกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึก ของผู้เรียน ในทางที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียน กิจกรรมใดกระทบต่อความรู้สึกของผู้เรียน กิจกรรมนั้นมักมีความหมายต่อผู้เรียน และจะส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้เรียนด้วย ศาสตร์ทางการสอนได้ให้ทั้งทฤษฎี หลักการ และแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนได้หลากหลาย รวมทั้งยังได้มีการคิดค้นรูปแบบการเรียนการสอน (Instructional Models) วิธีสอน (Teaching Methods) และเทคนิคการสอน (Teaching

Techniques) ไว้จำนวนมาก นับเป็นคลังความรู้ที่สามารถนำมาใช้เป็นกลยุทธ์ในการสอนได้เป็นอย่างดี เพียงแต่ครูต้องศึกษา เลือกสรรให้เหมาะสม ตรงตามความต้องการเฉพาะในการสอนแต่ละครั้ง

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความตื่นตัวทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม ซึ่งความตื่นตัวทั้ง 4 ด้านนี้ เป็นองค์ประกอบหรือปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ส่งผลให้สิ่งที่เรียนมีความหมายต่อตัวผู้เรียน และส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียน ทั้งนี้กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกให้ครอบคลุมทั้ง 4 ด้าน เป็นเรื่องที่ดีและเป็นไปได้เพียงแต่สัดส่วนของการมีส่วนร่วม ใน 4 ด้านอาจไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน และตัวผู้เรียน หลักโดยทั่วไปก็คือครูควรกำหนดกิจกรรมหลักก่อน แล้วจึงออกแบบกิจกรรมด้านอื่นๆ ที่จะสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ด้านหลักให้ดีขึ้น โดยพิจารณาองค์ประกอบด้านตัวผู้เรียนและเรื่องที่เรียนประกอบ เช่น ถ้าผู้เรียนมีความสนใจในเรื่องที่เรียน มีสมาธิดีในเรื่องที่เรียน กิจกรรมการเคลื่อนไหวกาย อารมณ์ ความรู้สึก ก็จะมีสัดส่วนน้อยลง หลักสำคัญสำหรับครูก็คือพยายามคิดและทำให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะคิดได้และทำได้ ประสบการณ์และการเรียนรู้ที่ได้รับจากการสอนจะเป็นบทเรียนให้ครูคิดและทำได้ดีขึ้นและดีขึ้นไปตามลำดับ

การสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนรวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ McKinney (2008) ได้เสนอตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิคการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)
2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่มๆ ละ 3-6 คน
3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่างๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา
4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือขั้นการประเมินผล
5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือการร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม
6. การเรียนรู้แบบโต้วาที (Student debates) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม
7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว
8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียน เรียนรู้ตามแผน สรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงการ (project-based learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)

9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูลสารสนเทศ ข่าวสาร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่นๆ

12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดยการใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่นๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นๆ ได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะความคิดระดับสูงอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ใหม่ได้ดีในที่สุดจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนสามารถชี้นำตลอดชีวิตในฐานะผู้ฝึกฝนการเรียนรู้

การเรียนรู้เชิงรุกถือได้ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ต้องการกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองผ่านการจัดการตนเองให้มีความรู้และช่วยพัฒนาเพื่อนร่วมชั้นซึ่งจะก่อให้เกิดการสร้างสรรคพัฒนาความรู้ความเข้าใจและทักษะที่หลากหลายเป็นกระบวนการที่ประณีตรัดกุมและผู้เรียนได้รับประโยชน์มากกว่าการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้

การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้เชิงรุก มีส่วนประกอบสำคัญ ได้แก่ การมีวัสดุอุปกรณ์เครื่องมือ (Appealing Materials) ผู้เรียนมีโอกาสลงมือปฏิบัติ (Opportunities for Manipulation) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมและกลวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Choices for Children) ผู้เรียนได้สื่อสารเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังทำกับผู้อื่นการเรียนรู้ที่กระตือรือร้นการประเมินการจัดห้องเรียนกำหนดการประจำวันปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหาการจัดการเรียนการสอน ซึ่งการเรียนรู้แบบใฝ่รู้จะมีความยืดหยุ่นสูงสามารถปรับวิธีการใช้กิจกรรมและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งทำได้มากกว่าการสอนแบบบรรยายนั่นเอง

ความท้าทายด้านการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการเตรียมนักเรียนให้พร้อมทั้งชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญของกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ครุจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลก นั่นคือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ที่ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กมีความรู้ความสามารถ และทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปลดเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ ซึ่ง วิจารย์ พานิช (2555) ได้กล่าวถึง ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

สาระวิชาหลัก (Core Subjects) ประกอบด้วย ภาษาแม่ และภาษาสำคัญของโลก ศิลปะ คณิตศาสตร์ การปกครอง และหน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์ โดยวิชาแกนหลักนี้จะนำมาสู่การกำหนดเป็นกรอบแนวคิดและยุทธศาสตร์สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) หรือหัวข้อสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยการส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาวิชาแกนหลัก และสอดแทรกทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เข้าไปในทุกวิชาแกนหลัก อันได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับโลก (Global Awareness) ความรู้เกี่ยวกับการเงิน เศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (Financial, Economics, Business and Entrepreneurial Literacy) ความรู้ด้านการเป็นพลเมืองที่ดี (Civic Literacy) และความรู้ด้านสุขภาพ (Health Literacy)

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม จะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของนักเรียนเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในปัจจุบัน ได้แก่ ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือ

ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมาก มาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและ ปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ดังนี้ ความรู้ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อและความรู้ด้านเทคโนโลยี

ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ ในการดำรงชีวิตและทำงาน ในยุคปัจจุบันให้ประสบความสำเร็จ นักเรียนจะต้องพัฒนาทักษะชีวิตที่สำคัญ คือ ความยืดหยุ่นและการปรับตัว การริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง ทักษะสังคมและสังคมข้ามวัฒนธรรม การเป็นผู้สร้างหรือผู้ผลิต (Productivity) และความรับผิดชอบเชื่อถือได้ (Accountability) ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Responsibility)

ทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การเรียนรู้ 3R x 7C ทักษะการเรียนรู้ 3R คือ Reading (อ่านออก), (W) Riting (เขียนได้), และ (A) Rithematics (คิดเลขเป็น) ส่วนทักษะการเรียนรู้ 7C ประกอบด้วย Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา) Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ) Communications, Information, and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) และ Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้)

การเรียนรู้ที่แท้จริงอยู่ในโลกจริงหรือชีวิตจริง การเรียนวิชาในห้องเรียนยังเป็นการเรียนแบบสมมติ “ดังนั้นครูเพื่อศิษย์จึงต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ศิษย์” ได้เรียนในสภาพที่ใกล้เคียงชีวิตจริงที่สุด ครูเพื่อศิษย์ต้องเปลี่ยนเป้าหมายการเรียนรู้ของศิษย์จากเน้นเรียนวิชาเพื่อได้ความรู้ ให้เลยไปสู่การพัฒนาทักษะที่สำคัญต่อชีวิตในยุคใหม่ ย้ำว่าการเรียนรู้ยุคใหม่ต้องเรียนให้เกิดทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งหน้าที่ของครูเพื่อศิษย์จึงต้องเปลี่ยนจากเน้น “สอน” หรือสั่งสอนไปทำหน้าที่จุดประกายความสนใจใฝ่รู้ (inspire) แก่ศิษย์ ให้ศิษย์ได้เรียนจากการลงมือปฏิบัติ (learning by doing) และศิษย์ออกแบบทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 นี้ จากการลงมือปฏิบัติของตนเป็นทีมร่วมกับเพื่อนนักเรียน เน้นการออกแบบทักษะในการเรียนรู้ และค้นคว้าหาความรู้มากกว่าตัวความรู้ ครูเพื่อศิษย์ต้องเปลี่ยนแนวทางการทำงานจากทำโดดเดี่ยว คนเดียว เป็นทำงานและเรียนรู้จากการทำหน้าที่ครูเป็นทีม

ฉะนั้น บทบาทครูในศตวรรษที่ 21 กับการเรียนการสอนแบบ Active Learning เมื่อการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงลักษณะของผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนมากขึ้น การเรียนรู้เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ ความสนุกสนานและการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน เป้าหมายในการสอนของครูมีการเปลี่ยนแปลงไป จากเน้นการสอนแบบบอกเพื่อให้ความรู้ สอนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เน้นให้ความสำคัญในเรื่องของทักษะของผู้เรียน บทบาทและลักษณะของครูในศตวรรษที่ 21 ครูมีประสบการณ์ใหม่ในการเรียนรู้ มีทักษะการค้นหาความรู้ได้ตลอดเวลา มีการขยายผลของความรู้นั้น ผู้เรียนสามารถเลือกเนื้อหาที่ทันสมัย เป็นนักประเมินผลที่ดี ใช้เทคโนโลยีสร้างบทเรียนและเนื้อหาเพิ่มเติมได้อย่างหลากหลาย การสอนที่ตอบสนองผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 คือ การสอนแบบ Active Learning เป็นการสอนที่มุ่งลดการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอน เป็นการพัฒนาทักษะให้เกิดกับผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนให้มากที่สุด เปลี่ยนการสอนที่เหี่ยวเฉาเป็นการสอนแบบร่วมมือและกระบวนกรเรียนรู้ผ่านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้เรียนที่เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงในศตวรรษที่ 21

บทสรุป

การเตรียมผู้เรียนให้พร้อมกับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญของกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ครูต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กในศตวรรษที่ 21 นี้ มีความรู้ ความสามารถ และทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ

การสอนแบบ Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการนำเอาวิธีการสอนเทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับครูสอน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต และถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

ความท้าทายด้านการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการเตรียมนักเรียนให้พร้อมกับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญของกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ครูจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลก นั่นคือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ที่ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กมีความรู้ ความสามารถ และทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ

ฉะนั้น บทบาทครูในศตวรรษที่ 21 กับการเรียนการสอนแบบ Active Learning เมื่อการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงลักษณะของผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนมากขึ้น การเรียนรู้เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ ความสนุกสนานและการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน เป้าหมายในการสอนของครูมีการเปลี่ยนแปลงไป จากเน้นการสอนแบบบอกเพื่อให้ความรู้ สอนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เน้นให้ความสำคัญในเรื่องของทักษะของผู้เรียน บทบาทและลักษณะของครูในศตวรรษที่ 21 ครูมีประสบการณ์ใหม่ในการเรียนรู้ มีทักษะการค้นคว้าความรู้ได้ตลอดเวลา มีการขยายผลของความรู้ที่ ผู้เรียนสามารถเลือกเนื้อหาที่ทันสมัย เป็นนักประเมินผลที่ดี ใช้เทคโนโลยีสร้างบทเรียนและเนื้อหาเพิ่มเติมได้อย่างหลากหลาย การสอนที่ตอบสนองผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 คือ การสอนแบบ Active Learning เป็นการสอนที่มุ่งลดการถ่ายทอดความรู้จากครูสอน เป็นการพัฒนาทักษะให้เกิดกับผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนให้มากที่สุด เปลี่ยนการสอนที่เหี่ยวเฉาเป็นการสอนแบบร่วมมือและกระบวนการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้เรียนที่เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงในศตวรรษที่ 21

เอกสารอ้างอิง

กมล โปธิเย็น. (2564). Active Learning: การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 19(1), 11-28.

กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผล สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร. (2564). *แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จังหวัดกำแพงเพชร*. กำแพงเพชร: สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร.

คณะยะ อ่อนนาง. (2561). *บทบาทครูในศตวรรษที่ 21 กับการเรียนการสอนแบบ Active Learning*. สืบค้น 6 มกราคม 2566. จาก <https://citly.me/YZ5kp>.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2553). *Active Learning*. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์. (2559). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ทริบพีล เอ็ดดูเคชั่น.

- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตฤกษ์. (2556). *ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: Open Worlds.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สถาพร พงษ์พิบูล. (2558). เอกสารประกอบการฝึกอบรม “คุณภาพผู้เรียน.....เกิดจากกระบวนการเรียนรู้”. สืบค้น 6 มกราคม 2566. จาก <http://www.nitednayok.com/data/Active%20learning.pdf>.
- สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์. (2556). *การจัดทำยุทธศาสตร์การปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานให้เกิดความรับผิดชอบ*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก*. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563). *การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุก*. นนทบุรี: บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.
- สิริพร ปาณวงษ์. (2566). *Active Learning เทคนิคการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21*. สืบค้น 6 มกราคม 2566. จาก https://apr.nsr.u.ac.th/Act_learn/myfile/10062014104828_3.pdf.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. 1991 ASHE-ERIC higher education reports. Washington DC: School of Education and Human Development, George Washington University.
- Michael L. McKinney. (2008). *Effects of urbanization on species richness: A review of plants and animals*. New York: Springer Science Business Media.