



EJFE

วารสาร

ครุศาสตร์

คณ-ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
EDUCATION JOURNAL FACULTY OF EDUCATION
KAMPHAENGPHET RAJABHAT UNIVERSITY

ปีที่ 9 ฉบับที่ 18 กรกฎาคม - ธันวาคม 2568
Vol. 9 No. 18 July - December 2025

คณ-ครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ISSN 2465-5473 (Print)

ISSN XXXX-XXXX (Online)



วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร (วคศ.)

EDUCATION JOURNAL FACULTY OF EDUCATION

KAMPHAENGPHET RAJABHAT UNIVERSITY (EJFE)

ปีที่ 9 ฉบับที่ 18 กรกฎาคม - ธันวาคม 2568 Vol.9 No.18 July – December 2025

ISSN 2465-5473 (Print) ISSN XXXX-XXXX (Online)

วัตถุประสงค์

วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรเป็นวารสารวิชาการที่ให้บริการเผยแพร่ความรู้แก่สังคม โดยมีเป้าหมายดังนี้ 1) เพื่อเผยแพร่ผลงานการวิจัยและองค์ความรู้ทางการศึกษาของคณาจารย์ นิสิต นักศึกษา เจ้าหน้าที่ นักวิชาการของมหาวิทยาลัยและบุคคลทั่วไป 2) เพื่อเป็นเวทีแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านการเรียนการสอนในสายครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ 3) เพื่อเป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการด้านการเรียนการสอนในทุกระดับ 4) เพื่อสร้างความร่วมมือด้านวิชาการของบุคลากรทางการศึกษาทั้งหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน

ขอบเขต

ขอบเขตเนื้อหาที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร ได้แก่ ด้านครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ ประกอบด้วย (1) จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว (2) การประถมศึกษา (3) การศึกษาปฐมวัย (4) การสอนคณิตศาสตร์/คณิตศาสตร์ศึกษา (5) การสอนสังคมศึกษา (6) การสอนภาษาอังกฤษ (7) การสอนภาษาไทย (8) พลศึกษา (9) ดนตรีศึกษา (10) การวิจัยทางการศึกษา (11) การสอนภาษาจีน (12) คอมพิวเตอร์ศึกษา (13) หลักสูตรและการสอน (14) บริหารการศึกษา และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาอื่น ๆ

เจ้าของ

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ที่ปรึกษาบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจวบ ขวัญมัน คณบดีคณะครุศาสตร์

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไตรรงค์ เปลี่ยนแสง รองคณบดีฝ่ายวิจัย บริการวิชาการ และกิจการพิเศษ

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.นรินทร์ สังข์รักษา
รองศาสตราจารย์ ดร.วารินทร์ แก้วอุไร
รองศาสตราจารย์ ดร.ศศิเทพ ปิติพรเทพิน
รองศาสตราจารย์ ดร.วิภู กุตะนันท์
รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยพงษ์ สำเนียง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณวงษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำเงิน จันทรมณี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นารีนารถ กลิ่นหอม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศขา บุตรนาค
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไตรรงค์ เปลี่ยนแสง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนตรี หลินภู
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญชัย ช้วนนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาส เฟื่องฟูม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อุไรวรรณ ปานทโชติ
Assistant Professor Dr.Henry Yuh Anchunda

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยพะเยา
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
Naresuan University

ฝ่ายจัดการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไตรรงค์ เปลี่ยนแสง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนตรี หลินภู
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญชัย ช้วนนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาส เฟื่องฟูม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อุไรวรรณ ปานทโชติ
นายฐิตินันท์ โชติฐิตินันท์กุล

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ผู้จัดทำและเผยแพร่

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

กำหนดเผยแพร่

กำหนดการเผยแพร่ปีละ 2 ฉบับ (ราย 6 เดือน) คือ
ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน
ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม

สำนักงาน

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ต.นครชุม อ.เมือง จ.กำแพงเพชร 62000

โทร 055-706555 ต่อ 2270 หรือ 0959124560 <https://edu.kpru.ac.th/>

(<https://so08.tci-thaijo.org/index.php/EJFE/index>)

บทความที่ตีพิมพ์ทุกบทความผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิและบทความหรือ
ข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ปรากฏในวารสารเป็นวรรณกรรมของผู้เขียนโดยเฉพาะ
ซึ่งคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรและบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
☐ บรรณาธิการแถลง.....ก	
☐ บทความวิจัย	
การพัฒนาแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย พียดา นนทา, เตือนใจ ผางคำ, สรวงพร กุศลสง DEVELOPING AN EDUCATIONAL GAME ACTIVITY MODEL BASED ON BRAIN-BASED LEARNING TO PROMOTE BASIC SCIENCE SKILLS IN EARLY CHILDHOOD Phiyada Nontha , Tueanjai Phangkham , Srourngporn Kusolsong.....1	
การพัฒนาแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย นันธิดา มะแสน, สรวงพร กุศลสง, เตือนใจ ผางคำ DEVELOPMENT OF A BRAIN-BASED LEARNING ACTIVITY MODEL TO ENHANCE MATHEMATICAL SKILLS IN PRESCHOOL CHILDREN Nanthida Masan, Srourngporn Kusolsong, Tuenjai Pangkham.....16	
รูปแบบการนิเทศการศึกษาเพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนตามกรอบ PISA ปรางวไล ชูหนู, สุนทรี วรรณไพเราะ SUPERVISORY MODEL TO ENHANCE STUDENT COMPETENCIES IN THE PISA FRAMEWORK Prangvalai Choonoo, Suntaree Wannapairo.....29	
การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เรื่อง การคูณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์บอนส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ฟารดา สารจันทร์, วรรณธิดา ยลวิลาส THE DEVELOPMENT OF PROBLEM-SOLVING ABILITY IN MULTIPLICATION USING THE SSCS LEARNING MANAGEMENT MATHEMATICS WITH NAPIER'S BONES FOR FOURTH-GRADE Farada Sarajan, Wannatida Yonwilad.....45	

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง

หน้า

การละเล่นพื้นบ้านไทยในยุคสารสนเทศ : จากภูมิปัญญาสู่กรอบนวัตกรรมเพื่อสุขภาพ และความยั่งยืน เตชภณ ทองเต็ม THAI FOLK GAMES IN THE INFORMATION AGE : FROM WISDOM TO AN INNOVATIVE FRAMEWORK FOR WELL-BEING AND SUSTAINABILITY Tachapon Tongterm.....	59
สื่อบันเทิงในฐานะสื่อการเรียนรู้สำหรับการสอนสังคมศึกษา กฤษฎาพันธุ์ จันทร์พร ENTERTAINMENT MEDIA AS A LEARNING RESOURCE FOR TEACHING SOCIAL STUDIES Kritsadapan Janporn.....	78
การพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดี โคลงโลกนิติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ด้วยกระบวนการ สร้างชุมชนการเรียนรู้ ทางวิชาชีพ โรงเรียนคลองท่อมราษฎร์รังสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาต่ง กระบี่ พรวิรินทร์ ชดช้อย, อนุ เจริญวงศ์ระยับ, ญาณิศา บุญจิตร THE DEVELOPMENT OF TEACHERS COMPETENCY IN LEARNING MANAGEMENT ON THE ANALYSIS OF LITERARY VALUES IN KLONG LOGANIT TO ENHANCE STUDENTS SELF-DIRECTED LEARNING SKILLS IN THROUGH THE PROFESSIONAL LEARNING COMMUNITY PROCESS AT KHLONGTHOMRATRANGSAN SCHOOL UNDER SECONDARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE TRANG-KRABI Pornwarin Chodchoi, Anu Jarernvongrayab, Yanisa Boonchhit.....	94
การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเอง และการเลือกอาชีพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ชนนิกันต์ ปักคะมา, วิภาดา ชัยรัตน์ DEVELOPMENT OF A SET OF GUIDANCE ACTIVITIES TO PROMOTE SELF-UNDERSTANDING AND CAREER CHOICE OF MATTHAYOM 5 STUDENTS Chonnikan Pakkhama, Wikanda Chairat.....	108

- ☐ คำแนะนำสำหรับผู้ส่งบทความ
- ☐ จริยธรรมในการตีพิมพ์ในวารสาร (Publication Ethics)

บรรณาธิการแถลง

วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร (วคคส.) ได้จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัย ผลงานสร้างสรรค์และผลงานวิชาการแก่นักวิจัยและบุคคลทั่วไป และเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แนวความคิดเชิงวิชาการของคณาจารย์ นักวิชาการทางการศึกษาทั้งในและนอกสถาบัน โดยจัดพิมพ์ผลงานวิชาการ ผลงานวิจัย ผลงานสร้างสรรค์ ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับศึกษาศาสตร์และสังคมศาสตร์ ได้แก่ จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว การประถมศึกษา การศึกษาปฐมวัย การสอนคณิตศาสตร์/คณิตศาสตร์ศึกษา การสอนสังคมศึกษา การสอนภาษาอังกฤษ การสอนภาษาไทย พลศึกษา ดนตรีศึกษา การวิจัยทางการศึกษา การสอนภาษาจีน คอมพิวเตอร์ศึกษา หลักสูตรและการสอน บริหารการศึกษา และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาอื่น ๆ

วารสารนี้เป็นส่วนหนึ่งที่เปิดโอกาสให้นักวิจัย นักวิชาการได้มีเวทีในการเผยแพร่ผลงานต่อสาธารณะชนที่สนใจและแสวงหาโอกาสเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป ในโอกาสนี้ขอขอบคุณผู้บริหารของคณะครุศาสตร์ทุกท่าน ที่ให้การสนับสนุนและร่วมให้คำแนะนำด้วยดีเสมอมา และขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความจากทุกสถาบัน อย่างไรก็ตามวารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ยังคงมุ่งมั่นที่จะพัฒนาคุณภาพวารสารให้ได้รับการยอมรับและสามารถให้ผู้สนใจนำเอาองค์ความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

บรรณาธิการวารสาร

การพัฒนาแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

DEVELOPING AN EDUCATIONAL GAME ACTIVITY MODEL BASED
ON BRAIN-BASED LEARNING TO PROMOTE BASIC SCIENCE SKILLS
IN EARLY CHILDHOOD

พียดา นนทา¹

Phiyada Nontha¹

เตือนใจ ผางคำ²

Tueanjai Phangkham²

สรวงพร กุศลสง³

Srourngporn Kusolsong³

Received: April 2, 2025

Revised: June 24, 2025

Accepted: July 3, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน และทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย 2. เพื่อสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย 3. เพื่อทดลองใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย 4. เพื่อประเมินการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน และส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เด็กปฐมวัยอายุ 4-5 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านช้างตะลูด จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรม 20 แผน คู่มือการจัดกิจกรรม 20 กิจกรรม แบบทดสอบวัดทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ 2 ชุด และแบบประเมินรูปแบบการจัดกิจกรรม 1 ชุด วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่

¹ นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

Students of the Program Early Childhood Education, Faculty of Education, Phetchabun Rajabhat University

² อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

Lecturer, Department of Early Childhood Education, Faculty of Education, Phetchabun Rajabhat University

³ อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

Lecturer, Department of Early Childhood Education, Faculty of Education, Phetchabun Rajabhat University

คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติร้อยละ การวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบแผนการวิจัยแบบมีกลุ่มเฉพาะ 1 กลุ่ม One-group Pretest-Posttest Design ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการทำวิจัย โดยผู้วิจัยมีขั้นตอน BAAS : Model เพื่อส่งเสริมทักษะทางวิทยาศาสตร์ ด้านการสังเกต และการจำแนก โดยใช้เกมการศึกษาตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน 2. ผลการสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม (BAAS : Model) ไว้ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นบริหารสมอง (B: Brain Gym) ขั้นที่ 2 ขั้นให้ความรู้ใหม่ (A: Acquisition) ขั้นที่ 3 ขั้นจัดประสบการณ์ (A: Accessing to Information) ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้ (S: Summary) โดยตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีค่าเฉลี่ย 4.57 (S.D.= 1.13) ซึ่งค่าเฉลี่ยที่ได้มาอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด 3. ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน พบว่าโดยภาพรวมก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 12.08 และหลังการจัดเกมการศึกษามีค่าเฉลี่ย 18.5 ซึ่งส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้นโดยมี ค่าร้อยละ 32.08 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ 4. ผลการประเมินการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ด้านปัจจัยนำเข้า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้านกระบวนการ โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก และสุดท้ายด้านผลลัพธ์ โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

คำสำคัญ: เด็กปฐมวัย, รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้, เกมการศึกษา, แนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน, ทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์

ABSTRACT

This research has objectives Objective 1. To study information about the format for organizing educational game activities based on brain-based concepts. and basic scientific skills for early childhood 2. To create a model for organizing educational game activities based on the brain-based concept. To promote basic scientific skills for early childhood children 3. To experiment with a model for organizing educational game activities based on brain-based concepts. To promote basic scientific skills for early childhood 4. To evaluate the use of brain-based educational game activity formats. and promote basic scientific skills for early childhood children Target group used in this research 12 early childhood children aged 4-5 years, Kindergarten Year 2, Ban Chang Talud School Tools used include Activity plan 20 Plan, activity manual for 20 activities, 2 sets of basic science skills tests and 1 set of activity format assessment forms. Data were analyzed by finding basic statistics, including mean scores and standard deviations. and use percentage statistics This research study Use a research plan with 1 specific group, One – group Pretest - Posttest Design The results showed that 1.1 The results of the basic data study gave the researcher guidelines for

conducting research. The researcher has the BAAS: Model process to promote scientific skills. Observation and classification using educational games based on brain-based learning 2.1 The results of creating a model for organizing educational game activities based on the concept using the brain as a base. The steps for organizing activities (BAAS: Model) are as follows: Step 1: Brain Gym, Step 2: Acquisition, Step 3: Experience Organizing (A: Accessing to Information) Step 4: Summary of knowledge (S: Summary), according to the opinions of all 5 experts, has an average of 4.57 (SD= 1.13) which the average value obtained is in the highest range 3.2 The results of the experiment used a brain-based concept-based educational game activity format. It was found that overall before organizing educational game activities based on the brain-based concept Overall, the average was 12.08 and after organizing the educational game the average was 18.5, which resulted in higher development scores with percentage values 32.08, which is in line with the assumptions set out 4.2 Results of the evaluation of the use of educational game activity formats based on brain-based concepts. To promote basic scientific skills For early childhood children, it was found that the base of inputs In terms of process, the overall level was at a high level and finally in terms of production, the overall level was at a high level Translated with Lingvanex.com

Keywords: Early childhood, Learning activity model, Educational games, Brain-based concepts, Basic science skills

ความเป็นมาของปัญหาและความสำคัญ

เกมการศึกษา คือ กิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กแต่เน้นพัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีกฎกติกาต่าง ๆ ซึ่งเหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานจากการเล่น อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมสติปัญญาในการคิดและการสังเกต คิดหาเหตุผลต่าง ๆ จากเกมการศึกษา มุ่งพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการตามวัยของเด็ก (สุภาวณี ลายบัว, 2559 : 23) ซึ่ง การจัดการเรียนรู้และหลักการทำงานหรือธรรมชาติการเรียนรู้ของสมองมาใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของมนุษย์ภายใต้แนวคิดที่ว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ทุกคนมีสมองพร้อมที่จะทำการเรียนรู้มาตั้งแต่เกิด (ฉวีวรรณ สีสม, 2555:23) สอดคล้องกับ กมลฉัตร กล่อมอิม (2560 : 77) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีสมาธิเพื่อเตรียมความพร้อม โดยการทำสมาธิ เล่าเรื่อง ออกกำลังกาย เล่นเกม เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยการร่วมคิดร่วมทำการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนความสามารถหรือทักษะที่จำเป็น ปัจจุบันที่เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ คือ ครูต้องสำรวจผู้เรียนว่ามีความสามารถอย่างไร เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เคลื่อนที่เพื่อกระตุ้นสมอง ใช้ดนตรีเข้ามาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่ควรสร้างบรรยากาศตึงเครียดเพราะบรรยากาศมีผลต่อสมองและการเรียนรู้

ของผู้เรียน ควรใช้ให้เหมาะสมกับการพัฒนาสมอง เวลาที่ใช้ไม่ควรนานเกินไป เพื่อให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้ และให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับ วิชชุตา งามอักษร (2556: 39) กล่าวว่า ทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ หมายถึง ความสามารถในการสืบเสาะหาความรู้โดยผ่านการปฏิบัติและฝึกฝนความคิดอย่างมีระบบจนเกิดความคล่องแคล่วและชำนาญ

จากปัญหาทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ด้านการสังเกตและด้านการจำแนกประเภทของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยพบในช่วงการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยข้างต้น ซึ่งผู้วิจัยหวังว่าจะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ด้านการสังเกตและด้านการจำแนกประเภทให้ดีขึ้น

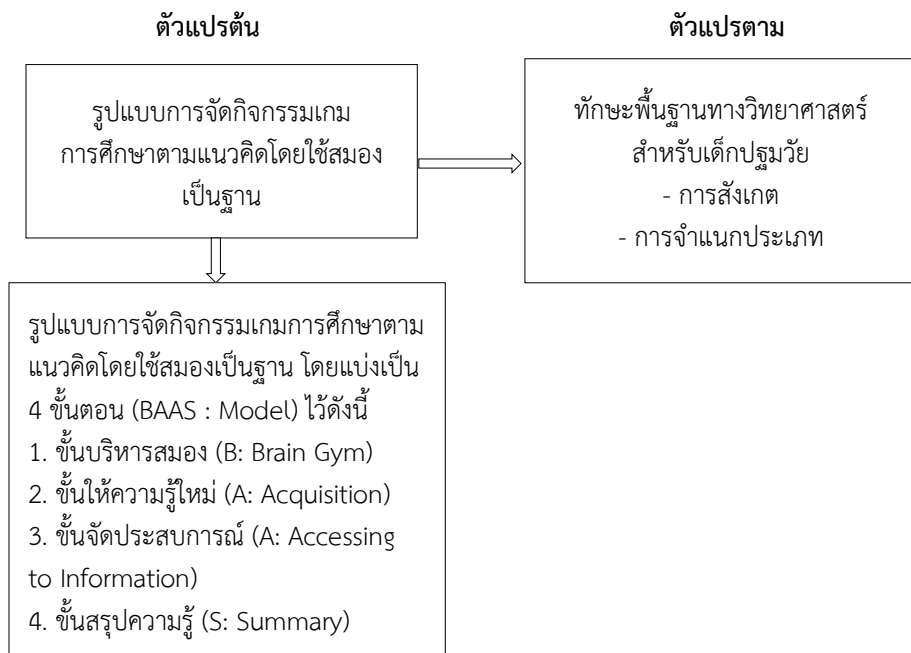
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน และทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
3. เพื่อทดลองใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
4. เพื่อประเมินการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน และส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน มีทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ
2. ผลการประเมินการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ อยู่ในระดับดี

กรอบแนวคิด



วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อนุบาลปีที่ 2 อายุ 4-5 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านช้างตะลูด สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 12 คน เป็นเด็กชาย 7 คน เด็กหญิง 5 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน จำนวน 20 แผน
2. คู่มือการจัดกิจกรรมและเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 กิจกรรม
3. แบบทดสอบวัดทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 2 ชุด
4. แบบประเมินการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน

เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 1 ชุด

การหาคุณภาพ

ผู้วิจัยหาคุณภาพของเครื่องมือโดยการให้ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการศึกษาปฐมวัย จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาความเหมาะสมโดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- 4 หมายถึง เห็นด้วย
- 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ
- 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย
- 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ซึ่งค่าเฉลี่ยที่ได้มาอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด ($X=4.57, S.D.= 1.13$) เพราะจากการได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละข้อ จะอยู่ในเกณฑ์ ประเมินเห็นด้วยและเห็นด้วยอย่างยิ่งเป็นส่วนใหญ่ จึงทำให้มีผลอยู่ในระดับมากที่สุด

การรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นตอนเตรียมความพร้อมก่อนการทดลอง

- 1.1 ทำหนังสือขออนุญาตถึงผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านช้างตะลูด เพื่อชี้แจงอธิบาย จุดประสงค์และรูปแบบการวิจัย
- 1.2 ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 2 เพื่อชี้แจงแบบรายงานวิจัย พร้อมทั้งขอความร่วมมือในการปฏิบัติการทดลอง
- 1.3 สร้างความคุ้นเคยกับเด็กกลุ่มเป้าหมาย เป็นเวลา 1 สัปดาห์
- 1.4 จัดเตรียมสภาพแวดล้อมสถานที่ทำการทดลองให้เหมาะสม

2. ขั้นตอนการดำเนินการทดลองมีขั้นตอนดังนี้

- 2.1 จัดเตรียมกลุ่มเป้าหมาย
- 2.2 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายที่โรงเรียนบ้านช้างตะลูด จำนวน 12 คนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ก่อนจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน
- 2.3 ดำเนินการทดลองกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน ตามแผนการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน รวมทั้งสิ้น 20 ครั้ง ครั้งละ 20 นาที เวลา 14.30 – 14.50 น. ในกิจกรรมเกมการศึกษา ระหว่างวันที่ 1 พฤศจิกายน ถึง 30 พฤศจิกายน 2566
- 2.4 ทำการทดสอบหลังจากการดำเนินกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน สิ้นสุด โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ชุดเดิมกับเด็กปฐมวัยกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด
- 2.5 นำข้อมูลที่ได้จากการวัดทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย มาวิเคราะห์ตามวิธีการสถิติ ต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. ใช้สถิติร้อยละอธิบายการเปลี่ยนแปลง ทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิด โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย

จากการที่ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในหัวข้อต่าง ๆ ในแต่ละหัวข้อ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการทำวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย 1) จากการที่ได้ศึกษาในเรื่องหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดเรื่องการพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา คิดรวบยอด และคิดเชิงเหตุผลทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ สืบเสาะหาความรู้ สนทนา อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชิญวิทยากรมาพูดคุยกับเด็ก ศึกษานอกสถานที่ เล่นเกมการศึกษา ฝึกแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ฝึกออกแบบและสร้างชิ้นงานและ ทำกิจกรรมทั้งเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ 2) ผลจากการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดในการกำหนดแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือแบบแผนขั้นตอนการจัด กิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดทำไว้อย่างเป็นระบบที่แสดงถึงความสัมพันธ์ ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ เทคนิควิธีการสอนที่กำหนดขึ้นโดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามกรอบแนวคิด หลักการ แนวคิด และทฤษฎี ซึ่งมีองค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ เพื่อบรรลุ ตามจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนโดยมีองค์ประกอบ 6 ด้าน คือ (1) หลักการ (2) จุดประสงค์ (3) สารและกระบวนการ (4) กิจกรรมการเรียนรู้ (5) สื่อและแหล่งเรียนรู้และ (6) การวัดและ ประเมินผล 3) จากการที่ได้ศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมอง เป็นฐาน ทำให้ได้แนวคิดในการจัดกิจกรรมให้เด็กได้รู้จัก สังเกต จำแนกประเภทสิ่งต่าง ๆ และการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด BBL เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานในการออกแบบการ เรียนรู้ เพื่อฝึกเทคนิคการคิด และเชื่อว่า ทุกคนมีสมองพร้อมที่จะเรียนรู้ได้ โดยมีสื่อหรือเกมการเล่นที่ ช่วยพัฒนาสติปัญญา ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด มีกติกาง่าย ๆ สามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยฝึกทักษะการสังเกต การคิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอด เข้าใจ และจดจำบทเรียนได้ง่าย โดยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน (BAAS : Model) ไว้ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นบริหารสมอง (Brain Gym) ขั้นที่ 2 ขั้นให้ความรู้ใหม่ (Acquisition) ขั้นที่ 3 ขั้นจัดประสบการณ์ (Accessing to Information) ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้ (Summary) 4) จากการที่ได้ศึกษาทักษะทางวิทยาศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัยทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดในทักษะทางวิทยาศาสตร์ว่า ความสามารถในการแสวงหา ความรู้วิธีหนึ่งที่ได้มาซึ่งความรู้ทางวิทยาศาสตร์ คือ การค้นคว้าทดลองเพื่อหาข้อเท็จจริงหลักการและ กฎเกณฑ์ในขณะที่ทำการทดลองค้นคว้าผู้ทดลองมีโอกาสฝึกฝนทักษะทางด้านปฏิบัติและพัฒนา ความคิดไปด้วย เช่น การฝึกการสังเกต บันทึกข้อมูล ตั้งสมมติฐาน และทำการทดลองเบื้องต้น ซึ่ง สามารถแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้ (1) ด้านการสังเกต หมายถึง ความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัส อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างร่วมกัน ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง เข้าไปสัมผัสโดยตรงกับวัตถุ หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ โดยไม่ลงความเห็นของผู้สังเกต เป็นวิธีการพื้นฐานที่จะได้ข้อมูลมาตามความ ต้องการ (2) ด้านการจำแนกประเภท (Classifying) หมายถึง ความสามารถในการแบ่งกลุ่มสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นหมวดหมู่โดยใช้เกณฑ์หรือคุณสมบัติบางอย่างที่เหมาะสม ยกตัวอย่างเช่น การแบ่งกลุ่มพืชใน สวนเป็น 2 กลุ่มคือพืชใบเลี้ยงเดี่ยว และพืชใบเลี้ยงคู่ การจำแนกประเภทและการแบ่งกลุ่มสิ่งต่าง ๆ

จะทำให้การศึกษาและการวางแผนการทดลองเป็นระบบ และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น 5) จากการที่ได้ศึกษาเกมการศึกษา ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดที่ว่า เกมการศึกษา คือ กิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กแต่เน้นพัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีกฎกติกาง่าย ๆ ซึ่งเหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานจากการเล่น อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมสติปัญญาในการคิดและการสังเกตการณ์ คิดหาเหตุผลต่าง ๆ จากเกมการศึกษา มุ่งพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการตามวัยของเด็ก

2. ผลการสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

ผลการหาคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน และทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม (BAAS : Model) ไว้ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นบริหารสมอง (Brain Gym) ขั้นที่ 2 ขั้นให้ความรู้ใหม่ (Acquisition) ขั้นที่ 3 ขั้นจัดประสบการณ์ (Accessing to Information) ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้ (Summary) โดยตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ซึ่งค่าเฉลี่ยที่ได้มาอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด ($X=4.57, S.D.= 1.13$) เพราะจากการได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละข้อ จะอยู่ในเกณฑ์ประเมินเห็นด้วยและเห็นด้วยอย่างยิ่งเป็นส่วนใหญ่ จึงทำให้มีผลออกมาอยู่ในระดับมากที่สุด

3. ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะ พื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่าโดยภาพรวมก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 12.08 และหลังการจัดเกมการศึกษามีค่าเฉลี่ย 18.5 ซึ่งส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้นโดยมี ค่าร้อยละ 32.08 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และแยกเป็นรายด้านได้แก่ ด้านการสังเกต ด้านการจำแนกประเภท โดยมีรายละเอียดดังนี้ ด้านการสังเกต พบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม ก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐานด้านการสังเกตมีค่าเฉลี่ย 5.83 หลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาด้านการสังเกตมีค่าเฉลี่ย 9.16 ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาที่สูงขึ้นซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.33 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ด้านการจำแนกประเภท พบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม ก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาด้านการจำแนกประเภท มีค่าเฉลี่ย 6.25 และหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจำแนกประเภท มีค่าเฉลี่ย 9.33 ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาที่สูงขึ้นซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.08 แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจำแนกประเภทสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

4. ผลการประเมินการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ด้านปัจจัยนำเข้า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($X=2.47, S.D. = 0.19$) ด้านกระบวนการ โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($X=2.53, S.D.=0.38$) และสุดท้ายด้านผลผลิต โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($X=2.45, S.D. = 0.14$) สรุปได้ว่าผลการประเมินการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน ในด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านผลผลิต ใช้ได้เป็นอย่างดีมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากรูปแบบการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย มีประเด็นนำมาอภิปรายการวิจัยดังนี้

1. ผลศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน และทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า จากการที่ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในหัวข้อต่าง ๆ ในแต่ละหัวข้อทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการทำวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย 1) จากการที่ได้ศึกษาในเรื่องหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดเรื่องการพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาคิดรวบยอด และคิดเชิงเหตุผลทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ สืบเสาะหาความรู้ สนทนา อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชิญวิทยากรมาพูดคุยกับเด็ก ศึกษานอกสถานที่ เล่นเกม การศึกษา ผักแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ผักออกแบบและสร้างชิ้นงานและทำกิจกรรมทั้งเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ 2) ผลจากการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดในการกำหนดแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือแบบแผนขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดทำไว้อย่างเป็นระบบที่แสดงถึงความสัมพันธ์ ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ เทคนิควิธีการสอนที่กำหนดขึ้นโดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามกรอบแนวคิด หลักการ แนวคิดและทฤษฎี ซึ่งมีองค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ เพื่อบรรลุตามจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนโดยมีองค์ประกอบ 6 ด้าน คือ (1) หลักการ (2) จุดประสงค์ (3) สารและกระบวนการ (4) กิจกรรมการเรียนรู้ (5) สื่อและแหล่งเรียนรู้และ (6) การวัดและประเมินผล 3) จากการที่ได้ศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน ทำให้ได้แนวคิดในการจัดกิจกรรมให้เด็กได้รู้จัก สังเกต จำแนกประเภทสิ่งต่าง ๆ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด BBL เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานในการออกแบบการเรียนรู้ เพื่อฝึกเทคนิคการคิด และเชื่อว่า ทุกคนมีสมองพร้อมที่จะเรียนรู้ได้ โดยมีสื่อหรือเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด มีกติกาง่าย ๆ อาสาสมัครคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยฝึกทักษะการสังเกตการคิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอด เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย โดยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน (BAAS : Model) ไว้ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นบริหารสมอง (Brain Gym) ขั้นที่ 2 ขั้นให้ความรู้ใหม่ (Acquisition) ขั้นที่ 3 ขั้นจัดประสบการณ์ (Accessing to Information) ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้ (Summary) 4) จากการที่ได้ศึกษาทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดในทักษะทางวิทยาศาสตร์ว่า ความสามารถในการแสวงหาความรู้วิธีหนึ่งที่ได้มาซึ่งความรู้ทางวิทยาศาสตร์ คือ การค้นคว้าทดลองเพื่อหาข้อเท็จจริงหลักการและกฏในขณะที่ทำการทดลองค้นคว้า ผู้ทดลองมีโอกาฝึกฝนทักษะทางด้านปฏิบัติและพัฒนาความคิดไปด้วย เช่น การฝึกการสังเกต บันทึกข้อมูล ตั้งสมมติฐาน และทำการทดลองเบื้องต้น ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้ (1) ด้านการสังเกต หมายถึง ความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างรวมกัน ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง เข้าไปสัมผัสโดยตรงกับวัตถุหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ โดยไม่ลงความเห็นของผู้สังเกต เป็นวิธีการพื้นฐานที่จะได้ข้อมูลมาตามความต้องการ (2) ด้านการจำแนกประเภท

(Classifying) หมายถึง ความสามารถในการแบ่งกลุ่มสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นหมวดหมู่โดยใช้เกณฑ์หรือคุณสมบัติบางอย่างที่เหมาะสม ยกตัวอย่างเช่น การแบ่งกลุ่มพืชในสวนเป็น 2 กลุ่มคือพืชใบเลี้ยงเดี่ยว และพืชใบเลี้ยงคู่ การจำแนกประเภทและการแบ่งกลุ่มสิ่งต่าง ๆ จะทำให้การศึกษาและการวางแผนการทดลองเป็นระบบ และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น 5) จากการที่ได้ศึกษาเกมการศึกษา ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดที่ว่า เกมการศึกษา คือ กิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กแต่เน้นพัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีกฎกติกาง่าย ๆ ซึ่งเหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานจากการเล่น อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมสติปัญญาในการคิดและการสังเกตการณ์คิดหาเหตุผลต่าง ๆ จากเกมการศึกษา มุ่งพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการตามวัยของเด็ก ซึ่งสุภาวณิ ลายบัว (2559 : 23) กล่าวว่า เกมหรือกิจกรรมที่จัดให้กับเด็กวัย 1- 6 ปี ซึ่งช่วยส่งเสริมสติปัญญาในการสังเกต คิดหาเหตุผล การแก้ปัญหาและพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เกมแต่ละเกมสามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มโดยมีวิธีการเล่นและการตรวจสอบความถูกต้องได้ และยังสอดคล้องกับ รัตติยาพร พุแสง (2561 : 23) กล่าวว่า ความสำคัญของวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นกระบวนการสำคัญที่จะทำให้เกิดการพัฒนาวิธีคิด ทั้งความคิดเป็นเหตุเป็นผล คิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์วิจารณ์มีทักษะที่สำคัญในการค้นคว้าหาความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ อีกทั้ง กมลฉัตร กล่อมอ้อม (2560 : 77) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีสมาธิเพื่อเตรียมความพร้อม โดยการทำสมาธิ เล่าเรื่อง ออกกำลังกาย เล่นเกม เพื่อให้ นักศึกษาได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยการร่วมคิดร่วมทำการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนความสามารถหรือทักษะที่จำเป็น

2. ผลการสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 5 ท่าน มีค่าเฉลี่ย 4.57 (S.D. = 1.13) ซึ่งอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากผลการสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ได้รับการพัฒนาจากการที่ได้ศึกษา ทฤษฎี แนวคิด และหลักการ ที่สอดคล้องกับการสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยซึ่งทำให้ได้รูปแบบขั้นตอนการจัดกิจกรรม (BAAS : Model) 4 ขั้นตอน และมีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้พัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม (BAAS : Model) 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นบริหารสมอง (Brain Gym) ครูเตรียมความพร้อมด้วยกิจกรรม Brain Gym โดยมีเพลงประกอบ ขั้นที่ 2 ขั้นให้ความรู้ใหม่ (Acquisition) ครูและเด็กสนทนาได้ตอบทบทวนความรู้เดิมของเด็กตามหน่วยการเรียนรู้ว่าเด็กมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ มากน้อยเพียงใด โดยใช้คำถาม ขั้นที่ 3 ขั้นจัดประสบการณ์ (Accessing to Information) ครูและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงก่อนร่วมทำกิจกรรม ครูอธิบายพร้อมสาธิตวิธีการเล่นเกมการศึกษา จากนั้นครูแบ่งกลุ่ม เด็กแยกย้ายกันทำกิจกรรมโดยมีครูคอยให้คำชี้แนะ เมื่อเล่นเสร็จครูตรวจสอบความถูกต้องให้คำแนะนำและคำชมเชยและให้เด็ก ๆ เก็บของเข้าที่ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้ (Summary) ครูและเด็กทบทวนและสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับที่ เรียนจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อให้เด็กได้เข้าใจถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับ รัตนวิสาณ งามสม (2560 : 45) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึง การนำเอาองค์ความรู้เรื่องสมองและธรรมชาติของการทำงาน

ของสมองมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ซึ่ง ได้แก่การมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน การจัดสิ่งแวดล้อม การออกแบบและการใช้เครื่องมือ สื่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพของสมองบนความคิดพื้นฐาน 3 ด้าน คือ อารมณ์ การฝึกปฏิบัติจริง และ ความคิดสร้างสรรค์

3. ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ พบว่า ใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ของเด็ก ปฐมวัย ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เด็กปฐมวัยมีทักษะทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน สูงขึ้นทั้งโดยรวม และทั้งเป็นรายด้าน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากทักษะทางวิทยาศาสตร์เป็นทักษะพื้นฐานที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องใช้สำคัญมากที่จะส่งผลให้เด็กหรือผู้เรียนพัฒนาในด้านอื่น ๆ ต่อไปในอนาคต และในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย คือ กิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้ฝึกการสังเกตและการจำแนกประเภทได้ ในการเล่นเกมการศึกษานั้นเด็ก ๆ ได้เรียนรู้จากการเล่นหรือทำกิจกรรมจากเกมการศึกษาได้ฝึกเล่นด้วยตนเอง ได้เรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัส ทำให้เด็ก ๆ เรียนรู้และทำกิจกรรมอย่างสนุกสนาน นอกจากนี้การทำกิจกรรมจากเกมการศึกษานี้ช่วยให้เด็กได้ฝึกทักษะทางวิทยาศาสตร์จากการได้ทำกิจกรรมในแต่ละวัน ทั้งการสังเกตและจำแนก หน่วยผลไม้หรรษา การสังเกตและจำแนก หน่วยต้นไม้แสนรัก การสังเกตและจำแนก หน่วยรูปร่างรูปทรง การสังเกตและจำแนก หน่วยของเล่นของใช้แต่ละวัน เป็นต้น และเกมการศึกษาตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ในแต่ละสัปดาห์ดังนี้

สัปดาห์ที่ 1 เป็นการเรียนรู้หน่วยผลไม้หรรษา โดยใช้เกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน มาจัดกิจกรรม โดยครูพาเด็ก ๆ เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ในแต่ละวัน ใน 1 สัปดาห์จะเรียนรู้หน่วยผลไม้ในเรื่อง ชื่อของผลไม้ สีของผลไม้ รูปร่างลักษณะของผลไม้ รสชาติของผลไม้ ประโยชน์ของผลไม้ ก่อนที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูเตรียมความพร้อมด้วยกิจกรรม Brain Gym โดยมีเพลงประกอบ จากนั้นครูและเด็กสนทนาโต้ตอบทบทวนความรู้เดิมของเด็กตามหน่วยการเรียนรู้ว่าเด็กมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ มากน้อยเพียงใด โดยการใช้คำถาม ครูและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงก่อนร่วมทำกิจกรรม ครูอธิบายพร้อมสาธิตวิธีการเล่นเกมการศึกษา จากนั้นครูแบ่งกลุ่ม เด็กแยกย้ายกันทำกิจกรรมโดยมีครูคอยให้คำชี้แนะ เมื่อเล่นเสร็จครูตรวจสอบความถูกต้องให้คำแนะนำและคำชมเชยและให้เด็ก ๆ เก็บของเข้าที่ ครูและเด็กทบทวนและสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับที่เรียนจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อให้เด็กได้เข้าใจถูกต้อง

สัปดาห์ที่ 2 เป็นการเรียนรู้หน่วยรูปร่างรูปทรง โดยใช้เกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน มาจัดกิจกรรม โดยครูพาเด็ก ๆ เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ในแต่ละวัน ใน 1 สัปดาห์จะเรียนรู้หน่วยรูปร่างรูปทรงในเรื่อง ชื่อรูปร่างรูปทรง สีรูปร่างรูปทรง รูปร่างลักษณะรูปร่างรูปทรง ความเหมือนความต่างรูปร่างรูปทรง และขนาดรูปร่างรูปทรง ก่อนที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูเตรียมความพร้อมด้วยกิจกรรม Brain Gym โดยมีเพลงประกอบ จากนั้นครูและเด็กสนทนาโต้ตอบทบทวนความรู้เดิมของเด็กตามหน่วยการเรียนรู้ว่าเด็กมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ มากน้อยเพียงใด โดยการใช้

คำถาม ครูและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงก่อนร่วมทำกิจกรรม ครูอธิบายพร้อมสาธิตวิธีการเล่นเกมการศึกษา จากนั้นครูแบ่งกลุ่ม เด็กแยกย้ายกันทำกิจกรรมโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ เมื่อเล่นเสร็จครูตรวจสอบความถูกต้องให้คำแนะนำและคำชมเชยและให้เด็ก ๆ เก็บของเข้าที่ ครูและเด็กทบทวนและสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับที่เรียนจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อให้เด็กได้เข้าใจถูกต้อง

สัปดาห์ที่ 3 เป็นการเรียนรู้หน่วยต้นไม้แสนรัก โดยใช้เกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน มาจัดกิจกรรม โดยครูพาเด็ก ๆ เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ในแต่ละวัน ใน 1 สัปดาห์ จะเรียนรู้หน่วยต้นไม้แสนรักในเรื่อง ชื่อส่วนประกอบของต้นไม้ สีของต้นไม้ รูปร่างลักษณะของต้นไม้ ขนาดของ ต้นไม้และประโยชน์ ก่อนที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูเตรียมความพร้อมด้วยกิจกรรม Brain Gym โดยมีเพลงประกอบ จากนั้นครูและเด็กสนทนาโต้ตอบทบทวนความรู้เดิมของเด็กตามหน่วยการเรียนรู้ว่าเด็กมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ มากน้อยเพียงใด โดยการใช้คำถาม ครูและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงก่อนร่วมทำกิจกรรม ครูอธิบายพร้อมสาธิตวิธีการเล่นเกมการศึกษา จากนั้นครูแบ่งกลุ่ม เด็กแยกย้ายกันทำกิจกรรมโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ เมื่อเล่นเสร็จครูตรวจสอบความถูกต้องให้คำแนะนำและคำชมเชยและให้เด็ก ๆ เก็บของเข้าที่ ครูและเด็กทบทวนและสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับที่เรียนจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อให้เด็กได้เข้าใจถูกต้อง

สัปดาห์ที่ 4 เป็นการเรียนรู้หน่วยของเล่นของใช้ โดยใช้เกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน มาจัดกิจกรรม โดยครูพาเด็ก ๆ เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ในแต่ละวัน ใน 1 สัปดาห์ จะเรียนรู้หน่วยของเล่นของใช้ในเรื่อง ชื่อของเล่นของใช้ ลักษณะของเล่นของใช้ การแยกของเล่นของใช้ ขนาดของเล่นของใช้ และการเก็บของเข้าที่ ก่อนที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูเตรียมความพร้อมด้วยกิจกรรม Brain Gym โดยมีเพลงประกอบ จากนั้นครูและเด็กสนทนาโต้ตอบทบทวนความรู้เดิมของเด็กตามหน่วยการเรียนรู้ว่าเด็กมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ มากน้อยเพียงใด โดยการใช้คำถาม ครูและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงก่อนร่วมทำกิจกรรม ครูอธิบายพร้อมสาธิตวิธีการเล่นเกมการศึกษา จากนั้นครูแบ่งกลุ่ม เด็กแยกย้ายกันทำกิจกรรมโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ เมื่อเล่นเสร็จครูตรวจสอบความถูกต้องให้คำแนะนำและคำชมเชยและให้เด็ก ๆ เก็บของเข้าที่ ครูและเด็กทบทวนและสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับที่เรียนจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อให้เด็กได้เข้าใจถูกต้อง

เมื่อเด็กได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ไปแล้วเด็กสามารถสังเกตและจำแนกประเภทสิ่งต่าง ๆ ได้ในหน่วยที่ได้เรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์เด็กได้ทักษะทางวิทยาศาสตร์จากสิ่งที่ครูสอนและสามารถนำมาปฏิบัติตามได้จากการได้ ทำกิจกรรมจากเกมการศึกษา และเป็นการฝึกทักษะทางวิทยาศาสตร์ให้กับเด็ก ๆ ด้วยและยังทำให้เด็กมีทักษะการการสังเกตและทักษะการจำแนกประเภทของสิ่งต่าง ๆ ที่ได้เรียนไปในแต่ละสัปดาห์ซึ่งเป็นการสร้างความพร้อมให้เด็กที่จะฝึกทักษะทางวิทยาศาสตร์ต่อไปในอนาคต ทำให้เด็กมีทักษะทางวิทยาศาสตร์ที่สูงขึ้น เพราะทักษะทางวิทยาศาสตร์เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ ที่จะส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะอื่นต่อไป เพื่อนำมาใช้สื่อสารต่อไปในอนาคตได้ ซึ่ง ทิพย์ตะวัน แก้วเพชร (2562 : 51) กล่าวว่า ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เป็นวิธีการหรือเครื่องมือที่สำคัญที่จะนำมาซึ่งการได้มาซึ่งความรู้หรือการแก้ปัญหา

ซึ่งวิธีการหรือความสามารถเหล่านี้เป็นพฤติกรรมของนักวิทยาศาสตร์ ที่นำมาใช้ในการสำรวจตรวจสอบในทางวิทยาศาสตร์ในทุก ๆ สาขาวิชา รวมถึงการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน จึงอาจกล่าวได้ว่า ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิต ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ในทุกระดับตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงอุดมศึกษา ครูผู้สอนควรส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกปฏิบัติการใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์อยู่อย่างสม่ำเสมอ

3.1 ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยแยกออกเป็นรายด้าน ได้แก่ ด้านการสังเกต ด้านการจำแนกประเภท โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การสังเกต พบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ หลังจากการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม ก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐานด้านการสังเกตมีค่าเฉลี่ย 5.83 หลังจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาด้านการสังเกตมีค่าเฉลี่ย 9.16 ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาที่สูงขึ้นซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.33 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจเด็กปฐมวัยและเด็กได้เล่นผ่านการเล่นเกมการศึกษาและได้เรียนรู้การสังเกต เนื่องจากได้สังเกตจากการที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแต่ละวัน ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน จากการทำกิจกรรมและเป็นการช่วยส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางวิทยาศาสตร์ที่สูงขึ้น ซึ่ง ลักษณะฯ คชาบรรณ. (2564:1). กล่าวว่า ทักษะการสังเกต เป็นการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 อย่างไรก็ดี อย่างหนึ่งหรือ ใช้หลายอย่างร่วมกัน ได้แก่ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง เพื่อค้นหาและบอกรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ ที่สังเกตโดยที่ไม่ใส่ความคิดเห็นของผู้สังเกตลงไป

2) ด้านการจำแนกประเภท พบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม ก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาด้านการจำแนกประเภทมีค่าเฉลี่ย 6.25 และหลังจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาด้านจำแนกประเภทมีค่าเฉลี่ย 9.33 ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาที่สูงขึ้นซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.08 แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาด้านจำแนกประเภทสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่ง ลักษณะฯ คชาบรรณ (2564:1) กล่าวว่า ทักษะการจำแนกประเภท เป็นการแบ่งพวก การจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ หรือการเรียงลำดับ วัตถุ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ออกเป็นหมวดหมู่ โดยใช้ความเหมือนกันหรือ ความแตกต่างกัน มาเป็นเกณฑ์ในการจำแนกวัตถุ เหตุการณ์ หรือสิ่งต่าง ๆ ออกจากกัน

4. ผลการประเมินการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ด้านปัจจัยนำเข้า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($X=2.47$, $S.D. = 0.19$) ด้านกระบวนการ โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($X=2.53$, $S.D.=0.38$) และสุดท้ายด้านผลผลิต โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($X=2.45$, $S.D. = 0.14$) สรุปได้ว่าผลการประเมินการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน ในด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านการผลิต ใช้ได้เป็นอย่างดีมาก

เพราะฉะนั้น จากการประเมินการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน ใช้ได้ผลเป็นอย่างดี เพราะเกณฑ์อยู่ในระดับมาก และระดับมากที่สุด ในแต่ละด้าน และการประเมินการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นอย่างไร

ใช้ได้หรือไม่ มีกระบวนการดีหรือไม่ ผลออกมาน่าพึงพอใจและสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการศึกษาในเรื่องวิจัยที่ทำขึ้นหรือไม่

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ส่งเสริมทักษะวิทยาศาสตร์เหมาะสมกับการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยในโรงเรียนอนุบาล ซึ่งมีช่วงอายุ 4-5 ปี และ 5-6 ปี สำหรับการนำไปใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่มีช่วงอายุต่ำกว่า 3 ปี ครูควรมีการปรับแผนการจัดกิจกรรม และช่วงเวลาให้เหมาะสมกับเด็ก
2. การออกแบบการจัดกิจกรรมควรมีการยืดหยุ่น และเน้นความสอดคล้องกับพัฒนาการเด็ก รวมทั้งการวิเคราะห์แบบประเมินของทักษะวิทยาศาสตร์ ควรพิจารณาทั้งภาพ จำนวนข้อ ในการนำไปประยุกต์ใช้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. อาจมีการผลัดเลื่อนวัตรกรรมที่เกี่ยวกับเกมการศึกษา หรือ การออกแบบกิจกรรมที่จำลองสถานการณ์ หรือบทบาทสมมติในการเรียนรู้
2. ควรมีการพัฒนากิจกรรมให้แก่เด็กปฐมวัยในโรงเรียนขนาดเล็ก หรือส่งเสริมการเรียนรู้กับเด็กที่มีจำนวนครูไม่ครบชั้น หรือการส่งเสริมในการเรียนรู้แบบคละชั้น

เอกสารอ้างอิง

- กมลฉัตร กล่อมอิม. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาพลศึกษา. ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ 10 (1) เดือนมกราคม – เมษายน 2560.
- ฉวีวรรณ สีสม. (2555). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานในหน่วยการเรียนรู้ วิชาเคมีทั่วไปสำหรับนักศึกษาสถาบันศึกษา.ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ ศึกษา.มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทิพย์ตะวัน แก้วเพชร. (2562 : 51). การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้วิจัยเป็นฐาน เรื่อง การสังเคราะห์แสงของพืช. วารสารพิสิทธ์และวิทยาศาสตร์ทั่วไป 3 (1) มกราคม - มิถุนายน 2562.
- รัตน์วิสาณ งามสม. (2560). การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ.
- รัตติยาพร พูแสง. (2561). การพัฒนากิจกรรมโครงงานวิทยาศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. หลักสูตรปริญญาการศึกษา มหบัณฑิต. สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา. ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ลักษณะนา คชาบรรณ. (2564). ทักษะทางวิทยาศาสตร์ 14 ทักษะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิชาวิทยาศาสตร์. [Online]. Available : <https://blog.startdee.com/%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%A%E0%B8%B0%E0%B8%97%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%A7%E0%B8%B4%>

E0%B8%97%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%A8%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C-14-%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%A9%E0%B8%B0-%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%A8%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C-%E0%B8%A11 [2565, ธันวาคม 4].

วิชชุดา งามอักษร. (2556). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการและทดสอบความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนแบบ เอสเอส ซีเอส กับการสอนตามคู่มือครู. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุภาวิณี ลายบัว. (2559). การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนสาธิตอนุบาลราชวมงคล. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

การพัฒนาแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

DEVELOPMENT OF A BRAIN-BASED LEARNING ACTIVITY MODEL
TO ENHANCE MATHEMATICAL SKILLS IN PRESCHOOL CHILDREN

นันธิดา มะแสน¹

Nanthida Masan¹

สรวงพร กุศลสง²

Sroungporn Kusolsong²

เตือนใจ พางคำ³

Tuenjai Pangkham³

Received: April 2, 2025

Revised: June 17, 2025

Accepted: July 1, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย 2. เพื่อสร้างแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย 3. เพื่อทดลองใช้ชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย 4. เพื่อประเมินผลรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 อายุ 5-6 ปี จำนวน 21 คน โรงเรียนบ้านช้างตะลูด เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดกิจกรรม 20 แผน คู่มือการจัดชุดกิจกรรม 4 ชุดกิจกรรม แบบทดสอบวัดทักษะทางคณิตศาสตร์ 2 ชุด และแบบประเมินการใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรม 1 ชุด วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติร้อยละ

¹ นักศึกษาด้านวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

Students of the Program Early Childhood Education, Faculty of Education, Phetchabun Rajabhat University

² อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

Lecturer, Department of Early Childhood Education, Faculty of Education, Phetchabun Rajabhat University

³ อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

Lecturer, Department of Early Childhood Education, Faculty of Education, Phetchabun Rajabhat University

อธิบายการเปลี่ยนแปลง การศึกษาค้นคว้าใช้แบบแผนการวิจัยแบบมีกลุ่มเฉพาะ 1 กลุ่ม One - group Pretest - Posttest Design ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการทำวิจัย โดยผู้วิจัยมีขั้นตอน WPAPC : Model) เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ ด้านการนับและการจัดลำดับ โดยใช้ชุดกิจกรรม BBL 2. ผลการสร้างรูปแบบการจัดชุดกิจกรรม BBL โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม WPAPC : Model ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นอุ่นเครื่อง ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมสมอง ขั้นที่ 3 ขั้นให้ความรู้ใหม่ ขั้นที่ 4 ขั้นฝึก ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป โดยตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน อยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.52) 3. ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรม BBL พบว่าโดยภาพรวมก่อนการจัดชุดกิจกรรมมีค่า $P = 61.67$ ($\bar{X} = 12.33$) หลังการจัดชุดกิจกรรมมีค่า $P = 91.90$ ($\bar{X} = 18.38$) ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้นโดยมีค่า $P = 30.23$ ($\bar{X} = 6.05$) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ 4. ผลการประเมินการใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรม BBL พบว่า ด้านปัจจัยนำเข้าโดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 4.2$, S.D. = 0.44) ด้านกระบวนการ โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 4.2$, S.D. = 0.39) และสุดท้ายด้านผลผลิต โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 4.1$, S.D. = 0.38) ซึ่งผลการประเมินวัดทักษะทางคณิตศาสตร์ วิเคราะห์สูงขึ้นที่ร้อยละ 30.23 แสดงว่าการจัดชุดกิจกรรม BBL ส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: เด็กปฐมวัย, ชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน, ทักษะทางคณิตศาสตร์

ABSTRACT

This research has the objective 1. To study the basic information on organizing activity sets based on brain-based learning and mathematical skills for preschool children. To create a model for organizing activity sets based on brain-based learning to promote mathematical skills for preschool children. To experiment with a set of activities based on brain-based learning to promote mathematical skills for preschool children. To evaluate the effectiveness of the activity set model based on brain-based learning and mathematical skills for preschool children, the target group for this research consisted of 21 preschool children, both male and female, studying in kindergarten year 3, aged 5-6 years, at Ban Chang Talud School. The tools used in the experiment included 20 activity plans, 4 activity set manuals, 2 mathematical skills assessment tests, and 1 evaluation form for the use of the activity set model. Data were analyzed by calculating basic statistics, including mean scores and standard deviations, and using percentage statistics to explain changes. The research utilized a one-group pretest-posttest design. The research findings revealed that 1. The results of the basic data study provided the researcher with a framework for conducting the research, with the researcher following the WPAPC: Model to promote mathematical skills in counting and sequencing using the BBL activity set. The results of creating the

BBL activity set model with the WPAPC: Model activity steps are as follows: Step 1: Warm-up, Step 2: Brain preparation, Step 3: New knowledge delivery, Step 4: Practice, Step 5: Conclusion. According to the opinions of the five experts, the average score was $\bar{X} = 4.67$ (S.D. = 0.52), which falls within the highest level. = 0.52) falls within the highest level 3. The results of the experiment using the BBL activity set model showed that overall, before the activity set, the P value was 61.67 ($\bar{X} = 12.33$), and after the activity set, the P value was 91.90 ($\bar{X} = 18.38$). This resulted in an improvement score with a P value of 30.23 ($\bar{X} = 6.05$), which is consistent with the hypothesis set forth. The evaluation results of the BBL activity set model showed that, in terms of input factors, The evaluation results of using the BBL activity set model showed that the input factors, overall, were at a high level ($\bar{X} = 4.2$, S.D. = 0.44) In terms of the process, overall, it falls within the high range ($\bar{X} = 4.2$, S.D. = 0.39) and finally, in terms of outcomes, overall, it is at a high level ($\bar{X} = 4.1$, S.D. = 0.38) which shows that the evaluation of mathematical skills increased by 30.23%, indicating that the BBL activity set promotes higher mathematical skills for preschool children, consistent with the hypothesis.

Keywords: Early childhood, Brain-based learning activity sets, Mathematical skills

ความเป็นมาและความสำคัญ

ทักษะในศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในการ คิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา นำไปสู่การสามารถเรียนรู้ ทำงาน และดำเนินชีวิตในโลกที่มีความเปลี่ยนแปลง ได้อย่างเหมาะสมและมีความสุข (กรัณทริกษ์ วิทโยภบาลกุล และคณะ, 2564 : 10) ซึ่งสอดคล้อง กับ วลีดา อุ่นเรือน. (2563 : 17). ที่กล่าวว่า หลักการเรียนรู้หรือการสอนที่รูปแบบยืดหยุ่นนั้น จะต้องได้รับการพิสูจน์ทดสอบว่ามีประสิทธิภาพ จึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายเฉพาะของรูปแบบนั้น ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้นมีหลากหลายรูปแบบตามที่นักวิชาการและนักการศึกษาได้อธิบายไว้ ประกอบด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นด้านพุทธิพิสัย รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นด้านจิตพิสัย รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นด้านทักษะพิสัย รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นด้านพฤติกรรม และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบูรณาการ โดยแต่ละรูปแบบนั้น จะมีจุดมุ่งหมายและลักษณะการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกันออกไปตามวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย เฉพาะของรูปแบบนั้น ๆ ซึ่งทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นสิ่งสำคัญที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศาสตร์อื่น ๆ การได้รับประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์ ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล และใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างดี ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ (วัลลี แสงแก้วสุข, 2564 : 48). ทั้งนี้ชุดกิจกรรมเป็นเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพราะชุดกิจกรรมสามารถช่วยแก้ปัญหา และพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยัง

ช่วยอำนวยความสะดวกกับครูผู้สอน ทำให้ผู้สอนมีความมั่นใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน (กัญญาภรณ์ พานเงิน, 2559 : 30). ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องวิถีการเรียนรู้หรือการทำงานของสมองทางธรรมชาติ เช่น ในเรื่องการเรียนรู้การสอนจะเป็นการสอนให้สอดคล้องกับวิถีการทำงานของสมองแทนที่จะสอดคล้องกับอายุชั้นเรียนหรือห้องเรียนเพียงอย่างเดียว เพราะเด็กที่อายุเท่ากันอาจมีสมองไม่เหมือนกันก็ได้หรือมีความสามารถแตกต่างกันหรือความสนใจแตกต่างกันด้วยการใช้ความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับสมองเป็นเครื่องมือในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ของมนุษย์ (มาลินี สร้อยดอกไม้, 2560 : 6). จากการศึกษา งานวิจัยของนักวิจัยหลายท่านที่ผ่านมา ในภาพรวมมักมีข้อจำกัดที่เกิดจากการจัดกิจกรรมที่ไม่หลากหลาย และไม่สามารถยืดหยุ่นต่อการเรียนรู้และความสนใจของเด็กได้มากพอ โดยการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานนี้ จะสามารถจัดกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย สอดคล้องกับการทำงานของสมอง ทำให้เด็กเกิดความสนใจของกิจกรรมและกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเด็กได้มากขึ้น

จากปัญหาทักษะทางคณิตศาสตร์ ด้านการจัดลำดับ และด้านการนับ ของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยพบในช่วงที่ผู้วิจัยไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่สอดคล้องกับวิถีการทำงานของสมองแทนที่จะสอดคล้องกับอายุชั้นเรียนหรือห้องเรียนเพียงอย่างเดียว เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งผู้วิจัยหวังว่าจะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางคณิตศาสตร์ ด้านการจัดลำดับ และด้านการนับให้ดีขึ้น

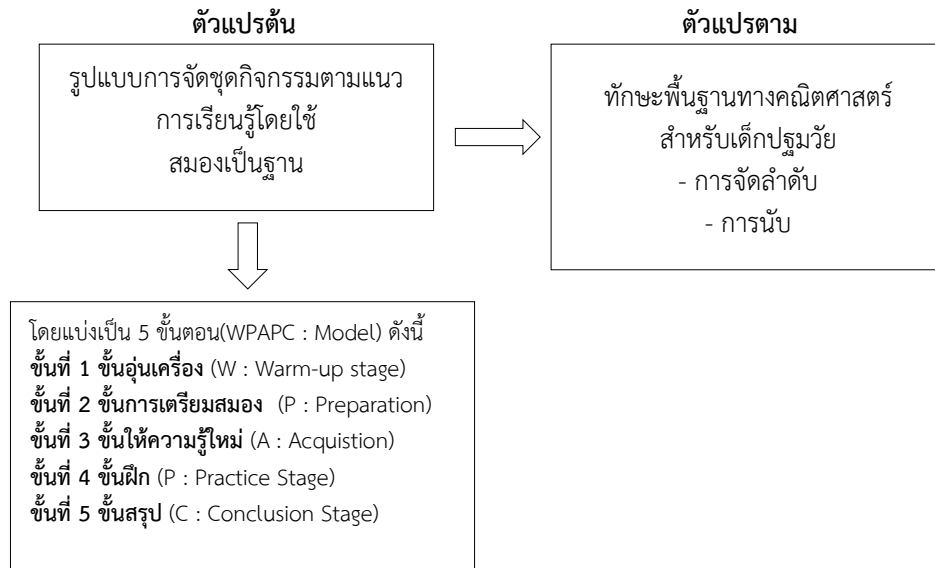
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อสร้างรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
3. เพื่อทดลองใช้ชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
4. เพื่อประเมินผลรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม กว่าร้อยละ 80

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย มีวิธีการดำเนินวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 งานวิจัยเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ BBL ชุดกิจกรรม และทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อรวบรวมข้อมูล นำมากำหนดเป็นแนวทางในการจัดทำรูปแบบ และออกแบบนวัตกรรม รวมทั้งการสร้างแบบประเมินในงานวิจัยนี้

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

กำหนดกลุ่มเป้าหมายซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง เมื่อสร้างเครื่องมือแล้วนำหาค่าเฉลี่ยโดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่มีลักษณะการประเมิน เป็นมาตราส่วนประมาณ ค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert) หาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ IOC หาค่าความยากง่าย หาค่าอำนาจจำแนก และหาค่าความเชื่อมั่น แล้วนำเครื่องมือมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมและสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้ชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

1. ดำเนินการทดลองการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐาน ตามแผนการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. ทำการทดสอบหลังจากการดำเนินการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานสิ้นสุด โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยของปฐมวัยชุดเดิม กับเด็กปฐมวัยกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด

3. นำข้อมูลที่ได้จากการวัดทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยมาวิเคราะห์ตามวิธีการสถิติต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินการใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

นำแบบประเมินผลรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ให้ครูประจำการในสถานศึกษาจำนวน 5 ท่าน ทำการประเมินการใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย มาวิเคราะห์คะแนน ซึ่งค่าเฉลี่ยที่ได้ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.95)

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เด็กปฐมวัย ชาย - หญิง ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนบ้านช้างตะตูด สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 21 คน แบ่งเป็นเด็กชาย 5 คน เด็กหญิง 16 คน

เครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานจำนวน 20 แผน
2. คู่มือการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยจำนวน 4 ชุดกิจกรรม
3. แบบทดสอบวัดทักษะทางคณิตศาสตร์ จำนวน 2 ชุด
4. แบบประเมินการใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 1 ชุด

การหาคุณภาพ

ผู้วิจัยหาคุณภาพของเครื่องมือโดยการให้ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการศึกษาปฐมวัย จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาความเที่ยงตรง (IOC) ความเหมาะสมโดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

ให้คะแนน	+1	หมายถึง	คำถามที่วัดได้ตรงตามจุดประสงค์นั้น
ให้คะแนน	0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามจุดประสงค์นั้น
ให้คะแนน	-1	หมายถึง	ข้อคำถามวัดไม่ได้ตรงตามจุดประสงค์นั้น

เกณฑ์ในการคัดเลือกข้อสอบที่นำไปใช้ในการวิจัยข้อสอบที่ใช้ได้ คือ ข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งผลที่มีค่า 1.00 และใช้ได้จำนวน 2 ชุด จำนวน 40 ข้อ คือชุดที่ 1 วัดด้านการนับ ชุดที่ 2 วัดด้านการจัดลำดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นตอนเตรียมความพร้อมก่อนการทดลอง

- 1.1 ทำหนังสือขออนุญาตถึงผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านช้างตะลูดเพื่อชี้แจง อธิบาย จุดประสงค์และรูปแบบการวิจัย
- 1.2 ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 3 เพื่อชี้แจงแบบรายงานวิจัย พร้อมทั้งขอความร่วมมือในการปฏิบัติการทดลอง

1.3 สร้างความคุ้นเคยกับเด็กกลุ่มเป้าหมาย เป็นเวลา 1 สัปดาห์

1.4 จัดเตรียมสภาพแวดล้อม สถานที่ทำการทดลองให้เหมาะสม

2. ขั้นตอนการดำเนินการทดลองมีขั้นตอนดังนี้

2.1 จัดเตรียมกลุ่มเป้าหมาย

2.2 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ไปทดสอบ กับกลุ่มเป้าหมายที่โรงเรียนบ้านช้างตะลูด จำนวน 21 คนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ก่อนการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

2.3 ดำเนินการทดลองการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ตามแผนการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน รวมทั้งสิ้น 20 ครั้ง ครั้งละ 25 นาที เวลา 10.15 – 10.40น. ระหว่างวันที่ 1 พฤศจิกายน 2566 ถึงวันที่ 30 พฤศจิกายน 2566

2.4 ทำการทดสอบหลังจากการดำเนินการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานสิ้นสุด โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยของปฐมวัยชุดเดิม กับเด็กปฐมวัยกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด

2.5 นำข้อมูลที่ได้จากการวัดทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยมาวิเคราะห์ ตามวิธีการสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. ใช้สถิติร้อยละอธิบายการเปลี่ยนแปลงทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยในการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย 2560 งานวิจัยเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ BBL ชุดกิจกรรม และทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จากการที่ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในหัวข้อต่าง ๆ ในแต่ละหัวข้อ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการทำวิจัย โดยสามารถแบ่งออกได้ 5 ขั้นตอน (WPAPC : Model) ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นอุ่นเครื่อง (W : Warm-up) ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมสมอง (P : Preparation) ขั้นที่ 3 ขั้นให้ความรู้ใหม่ (A : Acquisition) ขั้นที่ 4 ขั้นฝึก (P : Practice) ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (C : Conclusion) เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ ด้านการนับ และการจัดลำดับ

2. ผลการสร้างรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

2.1 ผลการสร้างรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยมีขั้นตอน (WPAPC : Model) ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นอุ่นเครื่อง (W : Warm-up) ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมสมอง (P : Preparation) ขั้นที่ 3 ขั้นให้ความรู้ใหม่ (A : Acquisition) ขั้นที่ 4 ขั้นฝึก (P : Practice) ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (C : Conclusion) ซึ่งได้มาโดยการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 3 ท่าน คือ จิราภรณ์ แก้วพรม (2564) ทราญแพรว ไชยมัช (2563) และ วทันยา กฤตติกา (2562) ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานนำมาใช้ได้ 5 ขั้นตอนดังที่กล่าวมา

2.2 ผลการหาคุณภาพของแผนการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน พบว่า การประเมินของคุณภาพของแผนการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.52)

3. ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

3.1 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ก่อนการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน โดยภาพรวมมีค่า $P = 61.67$ ($\bar{X}$ = 12.33) หลังการจัดชุดกิจกรรมมีค่า $P = 91.90$ ($\bar{X}$ = 18.38) ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้นโดยมีค่า $P = 30.23$ ($\bar{X}$ = 6.05) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และแยกรายด้านได้แก่ ด้านการจัดลำดับ ด้านการนับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ ด้านการจัดลำดับ พบว่า ก่อนการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานด้านการจัดลำดับมีค่า $P = 61.90$ ($\bar{X}$ = 6.19) หลังการจัดชุดกิจกรรมด้านการจัดลำดับมีค่า $P = 91.90$ ($\bar{X}$ = 9.19) ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาที่สูงขึ้น ซึ่งมีค่า $P = 30$ ($\bar{X}$ = 3) แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานด้านการจัดลำดับสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ด้านการนับพบว่า ก่อนการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานด้านการนับมีค่า $P = 61.43$ ($\bar{X}$ = 6.14) หลังการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานด้านการนับมีค่า $P = 91.90$ ($\bar{X}$ = 9.19) ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาที่สูงขึ้น ซึ่งมีค่า $P = 30.47$ ($\bar{X}$ = 3.05) แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานด้านการนับสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

4. ผลการประเมินการใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ผลการประเมินการใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.1 , S.D. = 0.38) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดกิจกรรมเป็นที่พึงพอใจต่อครู ที่ใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมนี้ซึ่งสามารถทำให้เด็กมีทักษะทางคณิตศาสตร์ที่สูงขึ้น เพราะผลการวิเคราะห์ออกมาได้เกณฑ์ระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย มีประเด็นนำมาอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย พบว่า จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2560 งานวิจัยเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ BBL ชุดกิจกรรม และทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการทำวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งจากการที่ได้ศึกษาในเรื่องหลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดในเรื่องการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เป็นการพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา คิดรวบยอด และคิดเชิงเหตุผลทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โดยการจัดกิจกรรมให้เด็กได้สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ สืบเสาะหาความรู้ สนทนา อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชื่อมโยงการมาพูดคุยกับเด็ก ศึกษานอกสถานที่ เล่นเกมการศึกษา เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ฝึกออกแบบและสร้างชิ้นงาน และทำกิจกรรมทั้งเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ สอดคล้องกับงานวิจัยของวัลลีย์ แสงแก้วสุข (2564) ซึ่งการกำหนดแบบแผนการจัดการเรียนรู้จัดทำไว้อย่างเป็นระบบ เพื่อบรรลุตามจุดประสงค์ โดยการจัดกระบวนการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับพัฒนาการด้านโครงสร้างและการทำงานของสมองให้เหมาะสมกับช่วงวัย (มาลินี สร้อยดอกไม้, 2560 : 6) และยังสอดคล้องกับอริยาภรณ์ ขุนปักษี (2561 : 19) ที่กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อใช้ประกอบในการเรียนการสอนโดยให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนเป็นผู้สร้างขึ้น วางแผน กำหนดเป้าหมาย วัดผลประสงคของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติกิจกรรม เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ โดยครูมีหน้าที่ให้คำแนะนำ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ

2. ผลการสร้างรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.95) ทั้งนี้เนื่องจากผลการสร้างรูปแบบการจัดชุดกิจกรรมได้รับการพัฒนาจากการที่ได้ศึกษา ทฤษฎี แนวคิด และหลักการ ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอน การเรียนรู้ของนักวิจัย 3 ท่าน คือ จิราภรณ์ แก้วพรม (2564) ทราญแพรว ไชยมัส (2563) และวทันยา กฤตติกา (2562) ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์นำมาใช้ได้ 5 ขั้นตอน และมีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้พัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย (WPAPC : Model) 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นอุ่นเครื่อง (W : Warm-up) เป็นขั้นบริหารสมอง ยืดเส้นยืดสาย โดยการทำกิจกรรมเคลื่อนไหว เช่น เกม เพลง เป็นต้น เพื่อช่วยพัฒนาสมองทั้งสองซีก ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมสมอง (P : Preparation) เป็นการเตรียมสมองสำหรับการเชื่อมโยง การเรียนรู้ ผู้สอนอาจจะให้กำลังใจหรือกระตุ้นผู้เรียนด้วยการอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้ว และสอบถามความต้องการของผู้เรียนว่าต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับอะไรในหัวข้ออีกบ้าง ขั้นที่ 3 ขั้นให้ความรู้ใหม่ (A : Acquisition) เป็นขั้นซึมซับข้อมูลใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่ ขั้นที่ 4 ขั้นฝึก (P : Practice) เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนฝึกฝน หรือทำซ้ำ ๆ เพื่อให้สมองจดจำได้เป็นอย่างดี เช่น การบวก กันนำไปใช้กับการบวกที่แตกต่างกันออกไปในโจทย์ ครูจึงต้องออกแบบใบงานที่แตกต่างกันออกไป เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนเรื่อย ๆ ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (C : Conclusion) ขั้นนี้เป็นการสรุปองค์ความรู้ที่ได้เรียนรู้มาของแต่ละวัน

ตลอดจนเชื่อมโยงความรู้ทั้งหน่วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ มาเรียม ลูกสะเดา (2562 : 25-26) ที่เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นกระบวน แบบแผน การออกแบบและสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่มีเป้าหมายที่จัดไว้อย่างเป็นระบบระเบียบตามหลักการ ทฤษฎี แนวคิดหรือความ เชื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นแนวทางในการสอนของผู้ปฏิบัติการสอนโดยอาศัยเทคนิคการสอนต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนได้ ความรู้ ความคิด ทักษะต่าง ๆ สามารถเป็นแบบแผนในการจัดการเรียนรู้การสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์ เฉพาะของรูปแบบนั้น ๆ

3. ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรม BBL เปรียบเทียบทักษะ ทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนและหลังการจัดชุดกิจกรรม BBL เด็กปฐมวัยมีทักษะทาง คณิตศาสตร์หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรม โดยภาพรวม ก่อนจัดกิจกรรมมีค่า $P = 61.67$ ($\bar{X} = 12.33$) หลังการจัดกิจกรรมมีค่า $P = 91.90$ ($\bar{X} = 18.38$) ซึ่งหลังการจัดกิจกรรมสูงขึ้นกว่า ร้อยละ 80 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้การจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรม BBL ที่ช่วยให้เด็กได้ฝึก การจัดลำดับ และการนับ โดยการฝึกเล่นด้วยตนเอง ได้เรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสทำให้เด็ก ๆ เรียนรู้และทำกิจกรรมอย่างสนุกสนานในแต่ละกิจกรรม

เมื่อเด็กได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรม BBL เด็กสามารถจัดลำดับสิ่งต่าง ๆ ได้ และสามารถนับจำนวนได้ในหน่วยที่ได้เรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ เด็กได้ทักษะทางคณิตศาสตร์จากสิ่งทีครู จัดกิจกรรม และสามารถนำมาปฏิบัติได้จากการได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจาทิชา บุญจันทร์ (2561) ซึ่งพบว่าการจัดกิจกรรมตามแนวคิด BBL ส่งเสริมทักษะทางสังคมสำหรับเด็กปฐมวัย หลังการ จัดกิจกรรมสูงกว่า ก่อนการจัดกิจกรรม

3.1 ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยแยกออกเป็นรายด้าน ได้แก่ ด้านการจัดลำดับ ด้านการนับ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ด้านการจัดลำดับ พบว่า เด็กปฐมวัยก่อนการจัดชุดกิจกรรม BBL ด้านการ จัดลำดับมี ค่า $P = 61.90$ ($\bar{X} = 6.19$) หลังการจัดกิจกรรมด้านการจัดลำดับมีค่า $P = 91.90$ ($\bar{X} = 9.19$) สูงขึ้นเกินกว่าร้อยละ 80 ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาที่สูงขึ้น ซึ่งมี ค่า $P = 30$ ($\bar{X} = 3$) แสดง ให้เห็นว่าหลังการจัดชุดกิจกรรม BBL ด้านการจัดลำดับสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจ เป็นเพราะการจัดชุดกิจกรรม BBL เป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจเด็กปฐมวัยและเด็กได้เล่น ผ่านชุดกิจกรรม และได้เรียนรู้การจัดลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิราภรณ์ แก้วพรม (2564) ซึ่งพบว่าหลังการจัดกิจกรรมตามแนวคิด BBL เด็กมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ 4 ทักษะ เพิ่มขึ้น

2) ด้านการนับ พบว่า เด็กปฐมวัยก่อนการจัดชุดกิจกรรม BBL ด้านการนับมี ค่า $P = 61.43$ ($\bar{X} = 6.14$) หลังการจัดกิจกรรมด้านการนับมี ค่า $P = 91.90$ ($\bar{X} = 9.19$) สูงขึ้นเกิน กว่าร้อยละ 80 ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาที่สูงขึ้น ซึ่งมี ค่า $P = 30.47$ ($\bar{X} = 3.05$) แสดงให้เห็นว่าหลังการ จัดชุดกิจกรรม BBL ด้านการนับสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดกิจกรรม BBL เพื่อเตรียมความพร้อมในการทำกิจกรรมของเด็ก และมุ่งเน้นการพัฒนาโดยใช้สมองทั้งสองซีก ทำงานอย่างสมดุลสอดคล้องกับธรรมชาติ ผ่านการเล่นชุดกิจกรรม BBL ในกิจกรรมที่หลากหลายทำให้

เด็กเกิดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน จากการทำกิจกรรมและเป็นการช่วยส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการนับที่สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มาลินี สร้อยดอกไม้ (2560) ซึ่งพบว่า การเรียนจากชุดฝึกการเรียงความโดยใช้กระบวนการการเรียนรู้ตามแนวคิดการพัฒนาสมอง (BBL) ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนเรียงความสูงขึ้น

4. ผลการประเมินการใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ด้านปัจจัยนำเข้า โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 4.2$, S.D. = 0.44) ด้านกระบวนการ โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 4.2$, S.D. = 0.39) และสุดท้ายด้านผลผลิต โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 4.1$, S.D. = 0.38) สรุปได้ว่า ผลการประเมินการใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานในด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านผลผลิตสามารถใช้ได้

เพราะฉะนั้น จากการประเมินการใช้รูปแบบการจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานได้ผลเป็นอย่างดี เพราะเกณฑ์อยู่ในระดับมาก และระดับมากที่สุด ในแต่ละด้าน และการประเมินการใช้รูปแบบจัดชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเป็นอย่างไร ใช้ได้ดีหรือไม่ มีกระบวนการดีหรือไม่ ซึ่งผลออกมาน่าพึงพอใจ และสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการศึกษาในเรื่องวิจัยที่ทำหรือไม่ ซึ่งสอดคล้องกับ จิรารัตน์ บุญสงค์ (2559 : 14) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ซึ่งตระหนักถึงโครงสร้างและกระบวนการทำงานของสมองที่มีความแตกต่างกันของบุคคล ครูผู้สอนควรส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัยโดยนำกระบวนการที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ โดยการเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมก่อนการจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ควรมีการคำนึงถึงการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับทักษะทางคณิตศาสตร์ ให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน และเหมาะสมกับเด็กอายุ 5-6 ปี หากต้องการนำไปปรับใช้กับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 5 ปี ควรปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับอายุของเด็ก เช่น การจัดลำดับให้จัดลำดับ 3- 4 ลำดับ การนับให้นับ 1- 10 เป็นต้น

2. การจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สามารถส่งเสริมทักษะด้านต่าง ๆ ของเด็กได้หลายด้าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การปรับปรุงการใช้กิจกรรมของผู้จัดให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเหมาะสมกับวัยของเด็ก

3. การจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ควรคำนึงระยะเวลาในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กอายุ 5- 6 ปี ไม่ควรจัดกิจกรรมเกิน 25 นาที เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ใช้การทำงานของสมอง และความสนใจของเด็กในช่วงวัยนี้มีความสนใจอยู่ที่ 15 – 20 นาที

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เพื่อนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
2. ควรมีการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่มีตัวแปรอื่น ๆ เช่น ทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ทักษะทางภาษา ทักษะทางสังคม เป็นต้น
3. ควรมีการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่ส่งเสริมทักษะทางวิทยาศาสตร์ ทักษะทางภาษาหรือทักษะการคิดในศตวรรษที่ 21 โดยในอนาคตควรส่งเสริมเด็กปฐมวัยในโรงเรียนขนาดเล็ก และที่มีการจัดการเรียนรู้แบบรวมชั้น หรือคละชั้น

เอกสารอ้างอิง

- กรัณท์รักษ์ วิทย์อภิบาลกุล และคณะ. (2564). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กับการออกแบบแผนการ จัดกระบวนการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาสู่ชุมชน. รายงานวิจัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- กันฐาภรณ์ พานเงิน. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ชีวิตแบบพอเพียง อย่างมีวิจารณ์ญาณ เรื่องชุมชนริมน้ำจันทบูร กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- จาทิชา บุญจันทร์. (2561). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด BBLโดยใช้การเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมสำหรับเด็กปฐมวัย. รายงานการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน การศึกษารายวิชาการศึกษาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ หลักสูตรศึกษา.
- จิราภรณ์ แก้วพรม. (2564). การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- จิรารัตน์ บุญสงค์. (2559). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์นี้ การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ทรายแพรว ไชยมีขมิ. (2563).การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐาน ร่วมกับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่อง น้ำเพื่อชีวิต และอากาศรอบตัวเรา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ การศึกษาหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

- มาเรียม ลูกสะเดา. (2562). รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในพื้นที่ 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้. ดุษฎีนิพนธ์ การศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาวะผู้นำการจัดการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- มาลินี สร้อยดอกไม้. (2560). ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดพัฒนาการทางสมอง (BBL) ประกอบชุดฝึกเขียนเรียงความที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนเรียงความของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดนาห้วย(แสงกล้าประชาสรรค์) อำเภอปราณบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. งานวิจัย โรงเรียนวัดนาห้วย(แสงกล้าประชาสรรค์) อำเภอปราณบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์.
- วทันยา กฤตติกานนท์. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ การใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับเทคนิค STAD. วิทยานิพนธ์นี้ การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์จังหวัดปทุมธานี.
- วลิดา อุ่นเรือน. (2563). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยการปฏิสัมพันธ์ ทางสังคมร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้ตามสภาพจริง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจัดการ เรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลสำหรับนักศึกษาครู. วิทยานิพนธ์ กศ.ด. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วลีลี แสงแก้วสุข. (2564). การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พระนครศรีอยุธยา เขต 1. วิทยานิพนธ์ การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- อริยาภรณ์ ขุนปักซี่. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมวิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์นี้ การศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

รูปแบบการนิเทศการศึกษาเพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนตามกรอบ PISA SUPERVISORY MODEL TO ENHANCE STUDENT COMPETENCIES IN THE PISA FRAMEWORK

ปรางวไล ชูหนู¹

Prangvalai Choonoo¹

สุนทรี วรรณไพเราะ²

Suntaree Wannapairo²

Received: June 7, 2025

Revised: July 27, 2025

Accepted: August 5, 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอรูปแบบการนิเทศการศึกษาที่ส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ของผู้เรียนตามกรอบการประเมิน PISA โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของแนวคิดว่าการนิเทศควรเป็นกระบวนการพัฒนาครูอย่างเป็นระบบ มากกว่าการควบคุมหรือตรวจสอบเพียงอย่างเดียว จากการวิเคราะห์ผลการประเมิน PISA พบว่านักเรียนไทยมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของ OECD และมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง สะท้อนถึงปัญหาด้านคุณภาพการศึกษาและความเหลื่อมล้ำที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผู้เขียนจึงได้พัฒนารูปแบบการนิเทศ “2P IF 2M” ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ Preparing, Planning, Implementing, Feedbacking and Supporting, Monitoring and Evaluating และ Modifying โดยเน้นการทำงานร่วมกันระหว่างศึกษานิเทศก์กับครู เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในแนวทาง PISA สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาสมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการใช้รูปแบบนี้ พบว่า ครูมีความเข้าใจและทักษะเพิ่มขึ้น ขณะที่ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์และสมรรถนะดีขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งยังส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมการนิเทศเชิงพัฒนาในสถานศึกษา ซึ่งเอื้อต่อการยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: นิเทศการศึกษา, สมรรถนะผู้เรียน, กรอบ PISA, คุณภาพการศึกษา, ทักษะศตวรรษที่ 21

¹ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1

¹Educational Supervisor, Songkhla Primary Educational Service Area Office 1

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

²Assistant Professor, Faculty of Education, Thaksin University

ABSTRACT

This article presents a model of educational supervision that promotes students' learning competencies based on the PISA framework. The model is grounded in the concept that supervision should serve as a systematic process for teacher development, rather than merely a mechanism of control or inspection. Analysis of PISA results reveals that Thai students perform below the OECD average, with scores declining steadily. This reflects persistent issues in educational quality and equity, which hinder students' development of 21st-century skills. In response, the author developed the “2P IF 2M” supervision model, consisting of six key stages: Preparing, Planning, Implementing, Feedbacking and Supporting, Monitoring and Evaluating, and Modifying. The model emphasizes collaboration between supervisors and teachers to foster a deeper understanding of the PISA approach and support teachers in designing learning activities that enhance students' critical thinking and problem-solving competencies. The implementation of this model has shown positive results: teachers gained a clearer understanding of the PISA framework and improved their competency-based instructional design skills. Students demonstrated improved academic performance and the ability to apply knowledge effectively. Furthermore, the model helped cultivate a culture of developmental supervision within schools, contributing to sustainable improvements in educational quality.

Keywords: Educational supervision, Student competencies, PISA framework, Education quality, 21st-century skills

บทนำ

PISA (Programme for International Student Assessment) คือโครงการประเมินสมรรถนะนักเรียนระดับนานาชาติ ที่จัดทำโดยองค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) เริ่มต้นในปี ค.ศ. 1997 และดำเนินการประเมินครั้งแรกในปี ค.ศ. 2000 โดยมีเป้าหมายเพื่อวัดความรู้และทักษะของนักเรียนอายุ 15 ปี ในการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยไม่จำกัดเฉพาะเนื้อหาตามหลักสูตรของแต่ละประเทศ PISA มุ่งเน้นการประเมินสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ ผลการประเมินถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลเชิงประจักษ์เพื่อกำหนดนโยบายและพัฒนาระบบการศึกษาทั้งในระดับชาติและนานาชาติ (OECD, 2023) PISA มีบทบาทสำคัญในฐานะกลไกขับเคลื่อนและกำกับทิศทางการปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานทั่วโลก โดยใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์และมาตรฐานสากลเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้แต่ละประเทศเร่งพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้ทัดเทียมนานาชาติประเทศ กล่าวได้ว่า PISA ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือประเมินผล แต่ยังเป็นตัวกำหนดทิศทางการศึกษาระดับโลกผ่านการกำหนดมาตรฐานและส่งเสริมการแข่งขันเชิงคุณภาพระหว่างประเทศ (Li et al., 2025)

อย่างไรก็ตาม ผลการประเมิน PISA 2022 ชี้ให้เห็นว่านักเรียนไทยมีคะแนนเฉลี่ยในทุกวิชาต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของ OECD และมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง สะท้อนถึงความท้าทายของระบบการศึกษาไทยที่ยังไม่สามารถตอบสนองต่อการพัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังเผยให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำเชิงโครงสร้าง ทั้งในด้านภูมิศาสตร์ ขนาดโรงเรียน และสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว ซึ่งล้วนส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน (กองพัฒนาข้อมูลและตัวชี้วัดสังคม, 2566) สถานการณ์ดังกล่าวนำไปสู่ความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพครู การออกแบบการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 และการเสริมสร้างบทบาทของนักเรียนในการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม โดยอาศัยความร่วมมือจากผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อผลักดันคุณภาพการศึกษาไทยให้เท่าทันมาตรฐานสากล (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2567; สุรินทร์ บุญพัฒนภรณ์, 2560)

หนึ่งในกลไกสำคัญที่ได้รับการกล่าวถึงอย่างชัดเจนจากผลการประเมิน PISA คือ “กระบวนการนิเทศการศึกษา” ซึ่งจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับบริบทของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะการพัฒนา รูปแบบการนิเทศที่เน้นความร่วมมือ ความไว้วางใจ และความต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของครูและนักเรียนอย่างมีคุณภาพ การนิเทศที่มีคุณภาพควรเชื่อมโยงกับการประเมินที่อิงสมรรถนะตามกรอบของ PISA ซึ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา และการใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง (Basilio & Bueno, 2021; Tashtoush et al., 2024) ทั้งนี้ งานวิจัยจำนวนมากชี้ให้เห็นว่าการนิเทศที่มีระบบ มีเป้าหมายชัดเจน และขับเคลื่อนด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์จากการประเมินระดับนานาชาติ เช่น PISA จะช่วยให้ผู้บริหารและศึกษานิเทศก์สามารถออกแบบกระบวนการนิเทศที่เน้นการสังเกตชั้นเรียน การสะท้อนผล และการให้ข้อเสนอแนะอย่างตรงจุด ส่งผลให้ครูพัฒนาทักษะการสอน และผู้เรียนสามารถยกระดับสมรรถนะได้อย่างเป็นรูปธรรม (Ibyimana et al., 2023; Hernández-Ramos & Martínez-Abad, 2023) ประเทศที่ประสบความสำเร็จ เช่น ฟินแลนด์ สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์โดยตรงระหว่างระบบการนิเทศที่มีคุณภาพกับการรักษาระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในมาตรฐานสากล (Volante & Klinger, 2023)

ดังนั้น การพัฒนารูปแบบการนิเทศการศึกษาที่เชื่อมโยงกับกรอบการประเมินของ PISA จึงเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับสมรรถนะของผู้เรียน ลดช่องว่างความเหลื่อมล้ำ และเสริมสร้างระบบการเรียนรู้ที่สามารถรับมือกับความท้าทายในโลกยุคใหม่ได้อย่างยั่งยืน

1. PISA กับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและทักษะศตวรรษที่ 21

1.1 ที่มาของ PISA

PISA (Programme for International Student Assessment) คือ โปรแกรมประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล ซึ่งจัดทำโดยองค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการประเมินคุณภาพของระบบการศึกษาของประเทศต่าง ๆ ผ่านการวัดสมรรถนะของนักเรียนในการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว PISA ให้ความสำคัญกับการประเมินความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียนในบริบทของชีวิตจริง มากกว่าการวัดผลตามเนื้อหาหลักสูตรในโรงเรียน ทั้งนี้ มีประเทศที่เข้าร่วมโครงการ PISA มากกว่า 80 ประเทศทั่วโลก ในการประเมินของ PISA จะมุ่งเน้นการ

วัดความฉลาดรู้ (Literacy) ในสามด้านหลัก ได้แก่ ความฉลาดรู้ด้านการอ่าน (Reading Literacy) ความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ (Mathematical Literacy) และความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์ (Scientific Literacy) ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถของนักเรียนในการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง นอกจากนี้ PISA ยังเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน ตลอดจนข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน เพื่อนำไปวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาและคุณภาพของระบบการศึกษาในแต่ละประเทศอย่างรอบด้าน (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2567ก)

1.2 PISA กับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทย

ประเทศไทยได้เข้าร่วมโครงการประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล หรือ PISA (Programme for International Student Assessment) เป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2543 (PISA 2000) และได้ดำเนินการอย่างต่อเนื่องในรอบการประเมินทุกสามปี ได้แก่ PISA 2003, 2006, 2009, 2012, 2015, 2018 และ 2022 โดยปัจจุบันอยู่ระหว่างการเตรียมความพร้อมสำหรับ PISA 2025 ซึ่งสะท้อนถึงความมุ่งมั่นของประเทศไทย ในการยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สามารถเปรียบเทียบกับมาตรฐานสากลได้อย่างต่อเนื่อง แม้ประเทศไทยจะมีได้เป็นสมาชิกขององค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) แต่ได้เข้าร่วม PISA ในฐานะประเทศคู่ร่วม (Partner Country) โดยมีเป้าหมายเพื่อตรวจสอบและประเมินคุณภาพของระบบการศึกษา รวมถึงสมรรถนะของนักเรียนในวัยใกล้จบการศึกษามัธยมศึกษา โดยใช้เกณฑ์มาตรฐานของประเทศที่พัฒนาแล้วเป็นเครื่องมือในการประเมิน ซึ่งข้อมูลที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการ ได้แก่ ผลการประเมินสมรรถนะของนักเรียน ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน ตลอดจนข้อมูลเชิงนโยบายและการจัดการศึกษาจากผู้บริหารสถานศึกษา ล้วนเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ที่สามารถนำไปใช้ประเมินและพัฒนานโยบายด้านการศึกษา การปรับปรุงหลักสูตร การพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา รวมถึงยกระดับการจัดการเรียนการสอนของประเทศให้มีคุณภาพเทียบเท่าระดับนานาชาติ

ในการดำเนินงานโครงการ PISA ในประเทศไทย สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ รับผิดชอบเป็นหน่วยงานหลักในการดำเนินงาน โดยมีการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานทั้งภายในและต่างประเทศ เพื่อให้การดำเนินโครงการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับเป้าหมายของ OECD สำหรับในระดับชาติ สสวท.ได้จัดตั้งคณะกรรมการระดับชาติขึ้น ซึ่งประกอบด้วยผู้แทนจากหน่วยงานหลักด้านการศึกษาในประเทศ เช่น สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฯลฯ โดยมีบทบาทในการให้คำปรึกษา เสนอแนะแนวนโยบาย และประสานงานกับโรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้การดำเนินงาน PISA เป็นไปอย่างราบรื่นและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อระบบการศึกษาของประเทศ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2567ก)

1.3 PISA กับการสะท้อนทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ในศตวรรษที่ 21 ความรู้เพียงอย่างเดียวไม่อาจเพียงพอสำหรับการดำรงชีวิตและการพัฒนาในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต ผู้เรียนจำเป็นต้องมีสมรรถนะที่หลากหลาย เช่น ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ข้อมูล การเรียนรู้ด้วยตนเอง การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ท่ามกลางบริบทโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและเต็มไปด้วยการแข่งขัน ความรู้ใหม่ และปัญหาที่ซับซ้อน

ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งโครงการประเมินผลนักเรียนร่วมกับนานาชาติ (Programme for International Student Assessment: PISA) ซึ่งดำเนินการโดยองค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) จึงถูกออกแบบให้เป็นเครื่องมือสำคัญในการประเมินสมรรถนะของผู้เรียนในระดับนานาชาติ โดยมุ่งเน้นการวัดศักยภาพของนักเรียนอายุ 15 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ใกล้จบการศึกษาภาคบังคับ ว่าสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้เรียนมาใช้ในการชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด

การประเมินของ PISA ไม่เน้นการทดสอบความรู้ตามหลักสูตรการเรียนการสอนในห้องเรียน แต่เน้นการวัดความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ โดยเน้น ความฉลาดรู้ (Literacy) ในสามด้านสำคัญ ได้แก่ ความฉลาดรู้ด้านการอ่าน (Reading Literacy) ความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ (Mathematical Literacy) ความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์ (Scientific Literacy) ทั้งนี้ PISA ยังมุ่งประเมินความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เหตุผลเชิงตรรกะ การอธิบายคำตอบอย่างมีเหตุผล และความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน ซึ่งถือเป็นสมรรถนะที่สะท้อนถึงศักยภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิต และความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของแต่ละประเทศ การประเมินของ PISA จึงถือว่าเป็นโครงการประเมินที่มีบทบาทสำคัญในการสะท้อนคุณภาพระบบการศึกษาของแต่ละประเทศ ผ่านการวัดความสามารถของผู้เรียนในการประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะในบริบทชีวิตจริง เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง (OECD, 2025; สุนันทน์ บุญพัฒนาภรณ์, 2560)

กล่าวสรุปได้ว่า โครงการประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (PISA) เป็นเครื่องมือสำคัญ ระดับนานาชาติในการประเมินคุณภาพระบบการศึกษา โดยมุ่งเน้นการวัดความสามารถของนักเรียน ในการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในบริบทชีวิตจริง มากกว่าการท่องจำเนื้อหาตามหลักสูตร โดยเฉพาะในด้านการอ่าน คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ซึ่งสะท้อนถึงสมรรถนะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ประเทศไทยได้เข้าร่วมโครงการ PISA อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 แม้จะไม่ใช่สมาชิก OECD แต่มีเป้าหมายในการใช้ข้อมูลจากการประเมินเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาให้เทียบเท่าระดับสากล ทั้งในด้านนโยบาย หลักสูตร และการพัฒนาครู โดยมีสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) เป็นหน่วยงานหลักในการดำเนินงานร่วมกับหน่วยงานภาครัฐหลายฝ่าย PISA จึงเป็นกลไกที่เชื่อมโยงการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เข้ากับการพัฒนาระบบการศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียนให้สามารถเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

2. แนวคิดและพัฒนาการของการนิเทศการศึกษา

2.1 ประวัติและพัฒนาการของการนิเทศการศึกษาไทย

การนิเทศการศึกษาในประเทศไทยเริ่มต้นขึ้นพร้อมกับการจัดการศึกษาอย่างมีระบบในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยเริ่มจากรูปแบบของ การควบคุม การดูแล และการตรวจตราการศึกษา ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2430 เมื่อมีการจัดตั้งกรมศึกษาธิการ เพื่อบริหารการศึกษาโดยตรงภายใต้การควบคุมของพระมหากษัตริย์และเสนาบดี ในช่วง พ.ศ. 2469–2475 ได้มีการจัดตั้ง กรมวิชาการขึ้น เพื่อบรรณครูและยกระดับคุณภาพครู รวมถึงพัฒนาหลักสูตรและแบบเรียน ต่อมา พ.ศ. 2495–2497 มีการฝึกอบรม

ครูเพื่อให้เป็นศึกษานิเทศก์ และกำหนดตำแหน่งนี้อย่างเป็นทางการในกรมสามัญศึกษา พร้อมทั้งหน่วยศึกษานิเทศก์ ซึ่งมีบทบาทในการอบรมครู แนะนำวิธีสอน และจัดทำสื่อการสอน ในปี พ.ศ. 2523 ศึกษานิเทศก์ฝ่ายสามัญประจำจังหวัดถูกโอนมาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ และมีการขยายไปยังอำเภอและกิ่งอำเภอ จนถึงปี พ.ศ. 2546 มีการปรับโครงสร้างอีกครั้ง โดยโอนศึกษานิเทศก์ให้สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อทำหน้าที่ในกลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา วิวัฒนาการของการนิเทศการศึกษา ได้เปลี่ยนแปลงจากการตรวจตราแบบควบคุม มาเป็นการนิเทศแบบมีส่วนร่วม โดยผู้นิเทศและผู้รับการนิเทศทำงานร่วมกันอย่างเป็นมิตร ผ่านการประชุมปรึกษาหารือ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างยั่งยืน (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2550)

2.2 ความหมายและเป้าหมายของการนิเทศการศึกษา

การนิเทศการศึกษา เป็นกระบวนการที่มีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริม สนับสนุน และให้ความช่วยเหลือครูผู้สอนอย่างใกล้ชิด เพื่อให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามบริบทของผู้เรียนอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์หลักของการนิเทศการศึกษา ได้แก่ การยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการและศักยภาพของผู้เรียน การสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับนโยบายและแนวทางในการจัดการศึกษา การส่งเสริมให้ครูพัฒนาทักษะและสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ตลอดจนการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและศักยภาพตามเป้าหมายของหลักสูตร โดยมี “คุณภาพของผู้เรียน” เป็นจุดหมายปลายทางสำคัญของกระบวนการนิเทศ แนวคิดนี้สอดคล้องกับ สภาครู สมอ.ทศ (2565) ที่กล่าวว่า “การนิเทศการศึกษา คือ กระบวนการส่งเสริม สนับสนุน กระตุ้น และช่วยเหลือครูในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ผ่านการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ” โดยมี “เป้าหมายสำคัญคือการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ” การนิเทศไม่ใช่เพียงแค่การตรวจสอบ แต่เป็นกระบวนการ “ร่วมมือ” ที่เน้นความสัมพันธ์แบบกัลยาณมิตรระหว่างผู้นิเทศ (เช่น ศึกษานิเทศก์ ผู้บริหาร หรือผู้เชี่ยวชาญ) กับครูผู้สอน ซึ่งทำงานร่วมกันด้วยความเคารพ เปิดใจรับฟัง และแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ภายใต้หลักประชาธิปไตยทางการศึกษา ในทำนองเดียวกัน ศจทิพย์ ตาลพันธ์ และเอกราช โฆษิตพิมานเวช (2565) ก็เน้นว่าการนิเทศการศึกษา คือการทำงานร่วมกันของศึกษานิเทศก์ ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา โดยใช้กระบวนการวางแผน ออกแบบ และปรับปรุงการจัดการศึกษาอย่างเป็นระบบ โดยมี “ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ” (Professional Learning Community: PLC) เป็นกลไกหลักที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในโรงเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ และเรียนรู้ร่วมกันอย่างต่อเนื่อง จะเห็นได้ว่า “การนิเทศการศึกษา” ไม่ใช่แค่ภารกิจหนึ่งของระบบการศึกษา แต่คือการจุดไฟให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์ เพื่อขับเคลื่อนให้ครูเติบโต ผู้เรียนเข้มแข็ง และการศึกษามีชีวิตที่เชื่อมโยงกับความเป็นจริงของศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง

2.3 รูปแบบและกระบวนการนิเทศการศึกษา

การนิเทศการศึกษาเป็นกระบวนการสำคัญที่มีบทบาทในการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูให้มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

เนื่องจากความหลากหลายของสถานศึกษาและครูผู้สอน การนิเทศจึงมีใช้กระบวนการที่กำหนดรูปแบบเดียวกันได้ในทุกบริบท แต่ควรมีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ความต้องการจำเพาะ และศักยภาพของผู้รับการนิเทศ การจำแนกประเภทและรูปแบบของการนิเทศ จึงมีความสำคัญ เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมและนำไปสู่การพัฒนาครูอย่างตรงจุด โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564) ได้เสนอแนวทางการนิเทศที่มีลักษณะเป็นระบบ มีลำดับขั้นตอนชัดเจน และเปิดโอกาสให้ผู้นิเทศสามารถออกแบบการดำเนินงานให้สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่อย่างแท้จริง กระบวนการนิเทศแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเตรียมการนิเทศ ขั้นวางแผนการนิเทศ ขั้นดำเนินการนิเทศ ขั้นประเมินผลการนิเทศ และขั้นสรุปรายงานผลและพัฒนา นอกจากนี้ ปาริชาติ เกษชชา (2560) ยังได้นำเสนอรูปแบบการนิเทศการสอนแบบ AIPDDONE ที่เน้นความเหมาะสมกับระดับสมรรถนะของครูผู้รับการนิเทศ โดยประกอบด้วย การประเมินสมรรถนะ การให้ความรู้ การวางแผน การปฏิบัติการณ์นิเทศ และการประเมินผล เพื่อให้การนิเทศตอบสนองต่อความต้องการและพัฒนาศักยภาพครูได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการนิเทศการศึกษายังมีการพัฒนาและปรับเปลี่ยนรูปแบบตามบริบทของสังคม เทคโนโลยี และความต้องการของผู้เรียนที่เปลี่ยนไปอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในยุคที่โลกเผชิญกับความไม่แน่นอนและความซับซ้อนอย่าง BANI World (เปราะบาง วิดกกังวล ไม่เป็นเส้นตรง และเข้าใจยาก) ซึ่งรูปแบบการนิเทศต้องสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมปัจจุบัน ในอดีต การนิเทศเน้นลักษณะการสั่งการและควบคุม ผู้นิเทศเป็นผู้ชี้แนะหรือออกคำสั่ง เป้าหมายหลักเพื่อประเมิน ตรวจสอบ และติดตามการปฏิบัติงานของครู เน้นการปรับปรุงกระบวนการสอนให้สอดคล้องกับนโยบายหรือมาตรฐานที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ขาดความยืดหยุ่นและการมีส่วนร่วมจากผู้รับการนิเทศ ขณะที่ในปัจจุบัน รูปแบบการนิเทศเน้นการมีส่วนร่วม การสร้างความร่วมมือ และความสัมพันธ์เชิงกัลยาณมิตรระหว่างผู้นิเทศ และผู้รับการนิเทศผ่านการวางแผนร่วมกัน การสังเกตชั้นเรียน การประชุมสะท้อนผล และการพัฒนาวิชาชีพครูอย่างต่อเนื่อง ผู้นิเทศเปลี่ยนบทบาทจากผู้ควบคุมมาเป็น “ผู้สนับสนุน” หรือ “โค้ช” ที่ให้คำปรึกษาและส่งเสริมศักยภาพครู นอกจากนี้ยังมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างแพร่หลาย เช่น การนิเทศทางไกลผ่านระบบออนไลน์ การจัดทำสื่อประกอบการนิเทศ และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อให้ครูเข้าถึงข้อมูลและคำแนะนำได้สะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น (ปยุตนุช ทองศรี และคณะ, 2567)

โดยสรุป รูปแบบการนิเทศในอดีตและปัจจุบันมีความแตกต่างกันชัดเจน โดยอดีตเน้นการควบคุมจากบนลงล่าง ขณะที่ปัจจุบันเน้นความร่วมมือ สนับสนุน และส่งเสริมศักยภาพของครูเพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคแห่งความเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

3. แนวโน้มและทิศทางของการนิเทศการศึกษาในอนาคต

การนิเทศการศึกษาในยุคสมัยใหม่มีทิศทางที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจน สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาบทบาทของศึกษานิเทศก์ให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล โดยเน้นการขับเคลื่อนการนิเทศอย่างมีส่วนร่วมและเกิด

ประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “TEAM Model” ที่ พัทธภาพร คำจันทร์ และคณะ (2566) นำเสนอ โดยประกอบด้วย 4 ด้านสำคัญ ได้แก่ (1) การวางแผนการนิเทศด้วยการทำงานเป็นทีม (2) การสร้างเครื่องมือที่ง่ายต่อการใช้และมีประสิทธิภาพ (3) การสะท้อนผลการนิเทศอย่างมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน และ (4) การนำผลการประเมินไปปรับใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง แนวคิดนี้เน้นการทำงานร่วมกันของศึกษานิเทศก์กับครูในลักษณะ “กัลยาณมิตร” ที่ไม่เพียงให้คำแนะนำแต่ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง โดยมุ่งเน้นให้ครูสามารถพัฒนาตนเองทั้งในด้านวิชาชีพและการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง ทั้งนี้ กาญจนา ศีกหาญ และคณะ (2567) ยังเสนอแนวทาง “SMART Model” ที่เน้นกลยุทธ์และการมีส่วนร่วม (Strategy), การปรับมุมมองสู่คุณภาพ (Mindset), การประยุกต์ใช้แนวทางผสมผสาน (Apply), การสะท้อนผลและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Reflect & Research) และ การใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ (Technology) อันเป็นกรอบแนวคิดที่สนับสนุนให้เกิดการนิเทศเชิงพัฒนาอย่างเป็นระบบ

ขณะเดียวกัน กวินพัฒน์ ขวัญแน่น และคณะ (2568) ได้นำเสนอแนวคิด “การนิเทศแบบประเมินพัฒนา” (Developmental Evaluation Supervision) ซึ่งเป็นการบูรณาการระหว่างการนิเทศการศึกษาและแนวคิดการประเมินเชิงพัฒนา (Developmental Evaluation: DE) โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้สถานศึกษาเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม สามารถปรับตัวและพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพสอดคล้องกับยุคการศึกษา 4.0 และ Thailand 4.0 กระบวนการนิเทศนี้เน้นการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การดำเนินงาน การประเมินผล และการสะท้อนผล เพื่อส่งเสริมให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องร่วมกันเรียนรู้และพัฒนาอย่างเป็นองค์รวม ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับ เอกชัย อ้ายมาน และคณะ (2565) ที่ชี้ให้เห็นว่า การนิเทศในยุคปัจจุบันควรเปลี่ยนจากบทบาทเดิมที่เน้นการควบคุมและประเมินผล ไปสู่ระบบสนับสนุนทางวิชาการที่เน้นการพัฒนาครูอย่างมีส่วนร่วม ศึกษานิเทศก์จึงต้องมีบทบาทเป็นผู้นำการเรียนรู้ ผู้นำการคิดและการเปลี่ยนแปลง และผู้สนับสนุนทางวิชาการที่มีคุณสมบัติสำคัญ ได้แก่ ความกล้าในการลองผิดพลาด การยอมรับความคิดเห็นที่หลากหลาย การส่งเสริมการมีภาวะผู้นำแบบกระจาย และการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ยังควรมีทักษะด้านเทคโนโลยี การวิจัย และทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของครูและยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาให้ตอบสนองต่อบริบทของโลกยุคใหม่ได้อย่างแท้จริง

กล่าวโดยสรุป แนวโน้มและทิศทางของการนิเทศการศึกษาในยุคสมัยใหม่ได้เคลื่อนจากรูปแบบการควบคุมและประเมินผลแบบเดิม ไปสู่การเป็นกระบวนการพัฒนาร่วมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การเป็นพี่เลี้ยง โค้ช และผู้นำทางวิชาการ โดยใช้เทคโนโลยี การแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) และการประเมินเชิงพัฒนาเป็นเครื่องมือสำคัญเพื่อสนับสนุนคุณภาพครูและผู้เรียนอย่างยั่งยืนภายใต้บริบทการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

4. การนิเทศเพื่อพัฒนาสมรรถนะและยกระดับคุณภาพผู้เรียน

4.1 บทบาทการนิเทศในการส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนศตวรรษที่ 21

บทบาทของการนิเทศการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 มีความสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นความรู้

ทักษะ หรือคุณลักษณะที่จำเป็นต่อชีวิตและการเรียนรู้ตลอดชีวิต การนิเทศไม่ใช่แค่การติดตามหรือควบคุมการสอนเท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาที่เปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วม สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนา ปรับหลักสูตรให้ยืดหยุ่น รองรับการใช้เทคโนโลยี และโค้ชครูอย่างเป็นระบบ ผู้นิเทศจึงทำหน้าที่ทั้งเป็นผู้นำการเรียนรู้ ผู้สนับสนุน และเพื่อนร่วมทางของครู เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ตอบโจทย์การพัฒนาผู้เรียนอย่างแท้จริงและยั่งยืน (สมยศ คำningผล และคณะ, 2567) สอดคล้องกับสภาพร สมอูทัย (2565) ที่กล่าวว่า การนิเทศการศึกษาเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาครูให้สามารถจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคแห่งความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นิเทศช่วยส่งเสริม สนับสนุน และให้คำแนะนำแก่ครู เพื่อให้สามารถออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ และบูรณาการเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม จึงนับเป็นกลไกสำคัญในการยกระดับคุณภาพผู้เรียนและพัฒนาการศึกษาสู่มาตรฐานสากล ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับ ดารณีย์ พยัคฆ์กุล และคณะ (2564) ที่กล่าวว่า การนิเทศการศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาครูให้สามารถจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อบริบทของศตวรรษที่ 21 โดยเน้นให้ครูพัฒนาทักษะ ความรู้ และคุณลักษณะในด้านวิชาชีพ ผ่านกระบวนการนิเทศที่เน้นการมีส่วนร่วม การสะท้อนคิด และการสร้างแรงบันดาลใจ ส่งผลให้ครูสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน พัฒนาศมรรถนะทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงนับว่าการนิเทศเป็นกลไกสำคัญในการยกระดับคุณภาพผู้เรียนและคุณภาพการศึกษาโดยรวม

สรุปได้ว่า การนิเทศที่มีประสิทธิภาพไม่เพียงแต่ตรวจสอบคุณภาพการสอนเท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนและสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผ่านความร่วมมือของทุกภาคส่วนในโรงเรียน

4.2 การนิเทศการศึกษากับการยกระดับคุณภาพตามมาตรฐาน PISA

Li et al. (2025) ชี้ให้เห็นว่า PISA ไม่ใช่เพียงแค่เครื่องมือประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในระดับนานาชาติเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการกำกับการกำกับการศึกษาทั่วโลก โดยการสร้างมาตรฐานและกรอบเปรียบเทียบระหว่างประเทศ ส่งผลโดยตรงต่อการกำหนดทิศทางการปฏิรูปการศึกษาในระดับนโยบาย โรงเรียน และห้องเรียน รวมถึงการนิเทศและพัฒนาครู การประเมินผลการเรียนรู้ และการบริหารจัดการโรงเรียน เช่น กรณีของเยอรมนีและฟินแลนด์ที่ใช้ผลการประเมิน PISA เป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญในการปฏิรูประบบการนิเทศและการพัฒนาวิชาชีพครูอย่างต่อเนื่อง Volante & Klinger (2023) ได้วิเคราะห์ระบบนิเทศของฟินแลนด์ซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นประเทศที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างต่อเนื่องจากผลการประเมิน PISA โดยฟินแลนด์ใช้แนวทางนิเทศที่เน้น “ความไว้วางใจ” (trust-based supervision) เป็นหลัก มากกว่าการควบคุมหรือการประเมินอย่างเข้มงวด ระบบนิเทศในฟินแลนด์ส่งเสริมการประเมินตนเองของครูและโรงเรียนโดยมีบทบาทของผู้บริหารในการสนับสนุน ส่งเสริม และอำนวยความสะดวกในการพัฒนาวิชาชีพครู ซึ่งช่วยสร้างความสัมพันธ์เชิงวิชาชีพที่มีพื้นฐานจากความเชื่อมั่นซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพและยั่งยืนในระดับห้องเรียน

ในขณะที่ Hernández-Ramos & Martínez-Abad (2023) กล่าวว่า แม้ว่า PISA จะไม่ประเมินโดยตรงเกี่ยวกับการพัฒนาวิชาชีพครูหรือระบบนิเทศภายในโรงเรียน แต่ข้อมูลจากการประเมิน

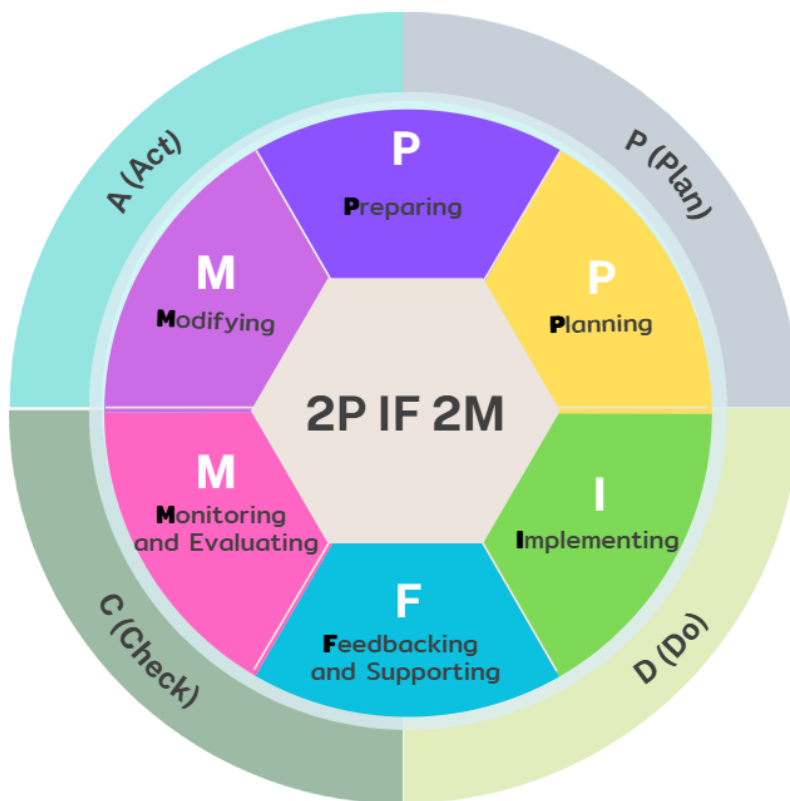
นี้กลับมีอิทธิพลสำคัญในการชี้แจงนโยบายและแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาครูและระบบนิเทศในประเทศต่าง ๆ เช่น ในสเปนที่ใช้ข้อมูล PISA มาเป็นฐานข้อมูลหลักในการส่งเสริมการเรียนรู้ของครูและพัฒนากระบวนการเรียนการสอนในโรงเรียนอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ Ibyimana et al. (2023) ยังพบว่า การนิเทศการสอนที่มีประสิทธิภาพโดยเน้นข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์และการสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการยกระดับสมรรถนะของครูในระดับประถมศึกษาในประเทศไทย โดยครูที่ได้รับการนิเทศอย่างเหมาะสมจะพัฒนาทักษะในการเตรียมการสอนและการประเมินผลผู้เรียนได้ดีขึ้นอย่างชัดเจน ซึ่งสะท้อนว่าการนิเทศที่มีกระบวนการเรียนรู้ร่วมและการพัฒนาวิชาชีพอย่างยั่งยืนเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนในบริบทของประเทศกำลังพัฒนา

สรุปได้ว่า การนิเทศการศึกษาในยุคที่โลกเชื่อมโยงกับมาตรฐานสากลโดยเฉพาะ PISA ได้พัฒนาแนวทางจากการเน้นการควบคุมและประเมินผลแบบดั้งเดิมไปสู่กระบวนการร่วมมือที่เน้นการพัฒนาและสร้างความไว้วางใจในวิชาชีพครู เพื่อส่งเสริมสมรรถนะของครูและยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนอย่างยั่งยืน การผสมผสานระหว่างมาตรฐานสากลและความไว้วางใจในวิชาชีพจึงเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาระบบนิเทศที่ตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของโลกและบริบทของสถานศึกษาในปัจจุบันอย่างแท้จริง

5. การพัฒนารูปแบบการนิเทศเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ตามแนวทาง PISA

ในฐานะศึกษานิเทศก์ที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้กับสถานศึกษา ผู้เขียนเห็นว่า การนิเทศไม่ควรถูกจำกัดเพียงแค่การตรวจสอบหรือประเมินผลเท่านั้น แต่ควรเป็นกระบวนการพัฒนาครูอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ครูสามารถยกระดับสมรรถนะของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง โดยเฉพาะในยุคที่ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการยกระดับคุณภาพการศึกษาตามมาตรฐานสากล เช่น PISA ซึ่งไม่ได้เน้นการวัดผลสัมฤทธิ์แบบเดิม แต่เน้นการประเมินสมรรถนะในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงของผู้เรียน ดังนั้น หากต้องการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะตามเป้าหมายนี้ ครูจำเป็นต้องมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับแนวทางของ PISA และสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง การตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ และการประเมินแบบอิงสมรรถนะ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ต้องอาศัยการนิเทศที่มุ่งเน้น “พัฒนาการ” มากกว่าการ “ควบคุม” หรือการตรวจสอบเพียงอย่างเดียว

ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงมุ่งพัฒนารูปแบบการนิเทศที่ส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ตามแนวทางของ PISA อย่างเป็นระบบและยืดหยุ่น เพื่อให้สามารถปรับใช้ได้ในบริบทที่หลากหลาย โดยมีเป้าหมายให้ครูเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านความคิด วิธีการสอน และการวัดผล จนนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างแท้จริง โมเดล 2P IF 2M ซึ่งเป็นผลลัพธ์จากการวิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญของกระบวนการนิเทศที่มีประสิทธิภาพ ถูกออกแบบให้ดำเนินไปอย่างเป็นลำดับขั้นตอนและสอดคล้องกับวงจรการพัฒนาคุณภาพอย่างต่อเนื่อง (PDCA) โดยอาศัยฐานความรู้จากภาคทฤษฎี งานวิจัย และประสบการณ์การนิเทศในพื้นที่จริง โครงสร้างของโมเดลประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลัก ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 โมเดล 2P IF 2M

1) Preparing (การเตรียมข้อมูลและทรัพยากร)

การเตรียมข้อมูลเชิงบริบทอย่างละเอียดเป็นพื้นฐานสำคัญของการนิเทศเชิงระบบเพื่อยกระดับสมรรถนะตามมาตรฐาน PISA โดยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับศักยภาพครู ความพร้อมของผู้เรียน รวมถึงทรัพยากรการเรียนการสอน และความเข้าใจในมาตรฐาน PISA ในปัจจุบัน เพื่อให้การนิเทศมีทิศทางและเป้าหมายที่สอดคล้องกับบริบทจริงของโรงเรียนและชุมชน ช่วยให้การวางแผนและดำเนินการมีประสิทธิภาพ และสามารถตอบโจทย์การพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ตามกรอบของ PISA ได้อย่างเหมาะสม

2) Planning (การวางแผนการนิเทศ)

การวางแผนการนิเทศต้องดำเนินการร่วมกับครูและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อสร้างความเข้าใจและความร่วมมือในการยกระดับสมรรถนะผู้เรียนตามมาตรฐาน PISA แผนการนิเทศจึงเน้นกิจกรรมที่ออกแบบให้ครูสามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้จริงอย่างเป็นระบบ โดยมีเป้าหมายชัดเจนทั้งในด้านเนื้อหาและสมรรถนะของผู้เรียนที่ต้องการเสริมสร้างตามตัวชี้วัดของ PISA

3) Implementing (การดำเนินการนิเทศ)

ในขั้นตอนการดำเนินการ นิเทศต้องก้าวข้ามการสังเกตทั่วไปและเป็นกระบวนการที่ผู้นิเทศและครูทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด ผ่านกิจกรรมลงมือปฏิบัติ เช่น การสาธิตการสอน การสอนร่วมกัน (co-teaching) และการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบ PLC (Professional Learning Community) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะและสมรรถนะที่เน้นตามกรอบ PISA อย่างแท้จริง โดยกระบวนการนี้ยังช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้และพัฒนาครูในระดับมืออาชีพ

4) Feedbacking and Supporting (การให้ข้อเสนอแนะและสนับสนุน)

หลังจากดำเนินการนิเทศแล้ว การสะท้อนผลและการให้ข้อเสนอแนะอย่างมีระบบเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อกระตุ้นการพัฒนาต่อเนื่องในครูและผู้เรียน โดยข้อเสนอแนะควรเน้นการสื่อสารเชิงบวกและสร้างสรรค์ รวมถึงการสนับสนุนด้านวิชาการ ทรัพยากร และกำลังใจ เพื่อช่วยให้ครูมีความพร้อมและแรงจูงใจในการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้สอดคล้องกับมาตรฐาน PISA และตอบสนองความต้องการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน

5) Monitoring and Evaluating (การติดตามและประเมินผล)

การติดตามผลและประเมินผลต้องทำอย่างต่อเนื่องและครอบคลุมทั้งระดับครูและผู้เรียน โดยใช้ตัวชี้วัดที่สัมพันธ์กับสมรรถนะและทักษะที่ PISA กำหนด เช่น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการแก้ปัญหา ข้อมูลที่ได้จากการติดตามช่วยให้ผู้นิเทศและครูสามารถประเมินความก้าวหน้า ปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น พร้อมทั้งสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนภายในโรงเรียน

6) Modifying (การปรับปรุงกระบวนการนิเทศ)

การนิเทศเชิงระบบต้องมีความยืดหยุ่นและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยผ่านกระบวนการสรุปบทเรียน วิเคราะห์จุดแข็งและจุดอ่อนของการนิเทศที่ผ่านมา และปรับแผนหรือแนวทางให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทโรงเรียนและมาตรฐาน PISA ที่อัปเดตอยู่เสมอ เพื่อให้การนิเทศสามารถขับเคลื่อนการพัฒนาครูและผู้เรียนให้บรรลุสมรรถนะที่จำเป็นอย่างแท้จริงในศตวรรษที่ 21

กล่าวโดยสรุป การพัฒนาโมเดล 2P IF 2M คือ เป็นเครื่องมือการนิเทศที่ตอบโจทย์ “การเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพ” ของครู และผู้เรียน โดยเฉพาะในมิติของการส่งเสริมสมรรถนะตามแนวทาง PISA ซึ่งผู้เขียนเชื่อว่าการนิเทศแบบมีระบบ เป็นลำดับขั้นตอน มีความยืดหยุ่น และยึดครูเป็นศูนย์กลางในการพัฒนา คือ แนวทางที่จะทำให้เกิดผลลัพธ์อย่างยั่งยืนในระบบการศึกษาไทย

6. ผลที่เกิดจากการใช้โมเดล 2P IF 2M ในการส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียน

การประยุกต์ใช้โมเดล 2P IF 2M ในกระบวนการนิเทศการศึกษา ก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่สำคัญต่อการพัฒนาครูและส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนอย่างยั่งยืน ดังนี้

1) เกิดการยกระดับสมรรถนะผู้เรียนผ่านการพัฒนาครูอย่างเป็นระบบ การนิเทศตามโมเดล 2P IF 2M ช่วยให้ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง อันส่งผลโดยตรงต่อการยกระดับสมรรถนะของผู้เรียนให้สอดคล้องกับมาตรฐานสากล โดยเฉพาะกรอบสมรรถนะตามแนวทางของ PISA ซึ่งส่งผลต่อผู้เรียน

อย่างเป็นรูปธรรม

2) เกิดกระบวนการนิเทศที่มีโครงสร้างชัดเจนและดำเนินการอย่างต่อเนื่อง โมเดล 2P IF 2M ประกอบด้วยขั้นตอน 6 ขั้นตอนที่เรียงลำดับอย่างเป็นระบบ ช่วยให้การนิเทศมีทิศทางและความต่อเนื่อง ตั้งแต่การเตรียมความพร้อม วางแผน ดำเนินการ ไปจนถึงการประเมินและปรับปรุง ซึ่งสอดคล้องกับหลักการ PDCA (Plan-Do-Check-Act) และช่วยให้กระบวนการนิเทศมีความต่อเนื่องและมีทิศทางที่ชัดเจน

3) มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ร่วมกัน ในขั้น Planning, implementing และ Feedbacking โมเดลเน้นการทำงานร่วมกับครู เช่น การวางแผนร่วม การสอนแบบ Co-Teaching หรือการสะท้อนผลผ่าน PLC ซึ่งช่วยเสริมสร้างทัศนคติเชิงบวก ช่วยสร้างการเรียนรู้ร่วมกันอย่างแท้จริง และทำให้ครูมีความเป็นเจ้าของกระบวนการพัฒนา

4) พัฒนาความสามารถของครูในการออกแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะตามกรอบ PISA ครูที่ได้รับการนิเทศตามโมเดลนี้จะเข้าใจและสามารถออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมสมรรถนะใน 3 ด้านสำคัญของ PISA ได้แก่ ความฉลาดรู้ด้านการอ่าน (Reading Literacy) ความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ (Mathematical Literacy) และความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์ (Scientific Literacy) รวมถึงสมรรถนะระหว่างด้าน เช่น การให้เหตุผล การคิดเชิงวิพากษ์ และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

5) มีความยืดหยุ่นในการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา ขั้น Modifying ช่วยให้สามารถปรับแนวทางการนิเทศให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นขนาดของโรงเรียน ทรัพยากรที่มีอยู่ หรือระดับประสบการณ์ของครูผู้สอน

6) เกิดการประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งระดับครูและนักเรียน ขั้น Monitoring and Evaluating ช่วยให้สามารถสะท้อนผลของการนิเทศอย่างรอบด้าน ทั้งในด้านความสามารถของครูในการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาการของนักเรียนในด้านการคิดวิเคราะห์ การปฏิบัติจริง และการสื่อสาร ซึ่งล้วนเป็นตัวชี้วัดสำคัญตามแนวทาง PISA ซึ่งสามารถนำข้อมูล ไปใช้ในการวางแผนพัฒนาในระยะต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ

7) ก่อเกิดวัฒนธรรมการนิเทศเชิงพัฒนาในสถานศึกษา โมเดลนี้ปรับเปลี่ยนบทบาทของการนิเทศจากการตรวจสอบ มาเป็นการร่วมมือเพื่อพัฒนา ส่งผลให้ครูมีทัศนคติเชิงบวกต่อการนิเทศ มีแรงจูงใจ เปิดใจในการเรียนรู้ และมองการนิเทศเป็นโอกาสในการเติบโตทางวิชาชีพ มากกว่าการถูกประเมินหรือตรวจสอบ

บทสรุป

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาตามมาตรฐานสากลและสมรรถนะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นความท้าทายสำคัญของระบบการศึกษาไทยในปัจจุบัน ผลการประเมิน PISA 2022 สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการปฏิรูปทั้งระบบการเรียนรู้และกระบวนการนิเทศการศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของโลกยุคใหม่ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและซับซ้อน การนิเทศการศึกษาจึงต้องเปลี่ยนบทบาทจากการตรวจสอบและควบคุม มาเป็นกระบวนการพัฒนาที่มีส่วนร่วมและต่อเนื่องกับครูผู้สอน โมเดล 2P IF 2M ที่นำเสนอในบทความนี้ เป็นแนวทางที่ตอบโจทย์การพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตามกรอบ PISA โดยมีโครงสร้างที่ชัดเจนและเป็นลำดับขั้นตอน ตั้งแต่การเตรียมข้อมูลและทรัพยากร

การวางแผนร่วมกัน การดำเนินการนิเทศเชิงพัฒนา การให้ข้อเสนอแนะและสนับสนุนอย่างสร้างสรรค์ การติดตามและประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ ไปจนถึงการปรับปรุงกระบวนการนิเทศตามบริบทของแต่ละสถานศึกษา โมเดลนี้เน้นการสร้างความร่วมมือและการเรียนรู้ร่วมกันในรูปแบบ PLC และการนิเทศแบบ Coaching ที่ช่วยให้ครูมีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง

นอกจากนี้ โมเดลยังช่วยเปลี่ยนภาพลักษณ์ของการนิเทศจากการตรวจสอบเป็นการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพครู ที่เน้นความร่วมมือ การเรียนรู้ร่วมกัน และการสื่อสารแบบเปิดใจ ส่งผลให้ครูมีทัศนคติเชิงบวก เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกัน ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับทักษะ แห่งศตวรรษที่ 21 และสามารถพัฒนาสมรรถนะตามกรอบ PISA ได้อย่างแท้จริง การนิเทศเชิงพัฒนานี้จึงเป็นกลไกสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาไทย ให้เทียบเท่ามาตรฐานสากล และพร้อมรับมือกับความท้าทายในอนาคตอย่างยั่งยืน ยิ่งไปกว่านั้น การดำเนินการนิเทศตามแนวคิดนี้ยังช่วยเสริมสร้างวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ภายในสถานศึกษา นำไปสู่การสร้างชุมชนวิชาชีพที่แข็งแกร่งและมีความใฝ่รู้ ครูสามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลจากการประเมินระดับนานาชาติ เช่น PISA มาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง นอกจากนี้ยังส่งเสริมการคิดนอกกรอบ และนวัตกรรมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อตอบโจทย์ทักษะแห่งอนาคตและสร้างพลเมืองไทยที่มีศักยภาพแข่งขันในเวทีโลก

เอกสารอ้างอิง

- กองพัฒนาข้อมูลและตัวชี้วัดสังคม. (2566). **พหุภูมิ PISA ปัจจัยที่กระทบต่อคุณภาพการศึกษาและคุณภาพชีวิตของเด็กไทย**. สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- กาญจนา ศึกษานว, วัน เดชพิชัย, และสุจิตรา จรจิตร. (2567). **อนาคตภาพการนิเทศการศึกษาสำหรับโรงเรียนเอกชนประเภทสามัญศึกษาเขตพัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ในทศวรรษหน้า (พ.ศ. 2564–2573)**. วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย, 8 (4), 1922–1938.
- กวิณพัฒน์ ขวัญแน่น, ปกรณ์ ประจันบาน, อนุชา กอนพวง, และวารินทร์ แก้วอุไร. (2568). **กระบวนการนิเทศแบบประเมินพัฒนาเพื่อส่งเสริมสถานศึกษาสู่องค์กรนวัตกรรม: ความท้าทายของการนิเทศการศึกษา**. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร, 13 (2), 768–777.
- ดารณีย์ พยัคฆ์กุล, ขวลิท ขอดศิริ, และวชิรา เครือคำอ้าย. (2564). **สมรรถนะการนิเทศการศึกษาของศึกษานิเทศก์ในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1–6**. วารสารสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย, 3 (2), 21–28.
- ปาริชาติ เกสัชชา. (2560). **การพัฒนาสมรรถนะครูคอมพิวเตอร์ด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ด้วยกระบวนการนิเทศแบบ AIPDDONE**. วารสารการวิจัยการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 1 (1), 61–79.

- บุญยง ทองศรี, จิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์, และสุนิสา ละวรรณวงษ์. (2567). แนวทางการนิเทศการศึกษาในยุค BANI World. วารสาร มจร กาญจนปริทรรศน์, 4 (3), 499-544.
- พัสฎาพรห์ คำจันทร์, ทักษิ์ อุดมรัตน์, วรินทร์ บุญยิ่ง, และอัจฉรา ศรีพันธ์. (2566). อนาคตภาพการนิเทศการศึกษาสำหรับศึกษานิเทศก์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาในศตวรรษหน้า: กรณีสาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ). วารสารวิจัยวิชาการ, 6 (5), 59-74.
- ศศิทิพย์ ตาลพันธ์, และเอกราช โฆษิตพิมานเวช. (2565). การนิเทศการศึกษา. วารสารมณีเชษฐาราม วัดจอมมณี, 5(2), 100-114.
- สมยศ คำนั่งผล, จิรศักดิ์ สุรงค์พิพรรณ และ ทนง ทองภูเบศร์. (2567). การส่งเสริมอัตลักษณ์ผู้เรียนด้วยการนิเทศการศึกษา. วารสารนวัตกรรมการจัดการศึกษาและการวิจัย, 6(1), 260-268.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2567ก). สรุปผลการประเมิน PISA 2022 ประเทศไทย. [Online]. Available: <https://pisathailand.ipst.ac.th/gdrive/1Kvi8MMjbpsiVMk8ByJqwJkQ-tcs5DQhY/view>. [2568, พฤษภาคม 20].
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2567ข). เกี่ยวกับ PSA. [Online]. Available: <https://pisathailand.ipst.ac.th/about-pisa/>. [2568, พฤษภาคม 20].
- สถาพร สมอุทัย. (2565). “การนิเทศการศึกษา” หนึ่งตัวช่วยในการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. วารสารวิจัยวิชาการ, 5(3), 275-288.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). ศาสตร์และศิลป์ในการนิเทศการศึกษา. [Online]. Available: <https://anyflip.com/ppxub/fzwq/>. [2568, พฤษภาคม 23].
- สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา. (2550). สารานุกรมวิชาชีพครู เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสฉลองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). แนวทางการยกระดับสมรรถนะทางการศึกษาของประเทศไทยในระดับนานาชาติ ด้วยการพัฒนาดัชนีตัวชี้วัดทางการศึกษา (IMD). นนทบุรี: 21 เซ็นจูรี.
- สุจินันท์ บุญพัฒนาภรณ์. (2560). จากผลการประเมิน PISA สู่บทบาทผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้. วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร, 7(1), 16-29.
- หน่วยศึกษานิเทศก์. (2021). แนวทางการนิเทศการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- เอกชัย อ้ายม่าน, กรรณิการ์ นารี, และสุวดี อุบปินใจ. (2565). ศึกษาในศตวรรษใหม่: การปรับตัวต่อความท้าทายในโลกที่เปลี่ยนแปลง. วารสารการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 10(39), 1-8.
- Basilio, M. B., & Bueno, D. C. (2021). Instructional supervision and assessment in the 21st century and beyond. Online Submission, 4, 1-8.

- Hernández-Ramos, J. P., & Martínez-Abad, F. (2023). **Professional development among secondary teachers in Spain: Key associated factors as of PISA 2018.** *Journal of Intelligence*, 11(5), 93.
- Ibyimana, J. C., Mugiraneza, F., & Mukamazimpaka, M. C. (2023). **Effect of instructional supervision on teachers' competences in public primary schools in Rwanda.** *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 7(6), 45–59.
- Li, J., Xue, E., & Guo, S. (2025). **The effects of PISA on global basic education reform: A systematic literature review.** *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), 1–15.
- OECD. (2023). **PISA 2022 Assessment and Analytical Framework.** OECD Publishing. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1787/dfe0bf9c-en>. [2568, พฤษภาคม 20].
- OECD. (2025). **Programme for International Student Assessment (PISA).** Retrieved January 10, 2025, from <https://www.oecd.org/en/about/programmes/pisa>.
- Tashtoush, M., Qasimi, A., Sheerawi, N., & AL-Shannaq, M. (2024). **The effect of PISA-based educational program on mathematical achievement.** *Acta Paedagogica Vilnensia*, 53, 195–212.
- Volante, L., & Klinger, D. A. (2023). **PISA, global reference societies, and policy borrowing: The promises and pitfalls of 'academic resilience'.** *Policy Futures in Education*, 21(7), 755–764.

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เรื่อง การคูณ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์บอนส์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

THE DEVELOPMENT OF PROBLEM-SOLVING ABILITY IN MULTIPLICATION
USING THE SSCS LEARNING MANAGEMENT MATHEMATICS
WITH NAPIER'S BONES FOR FOURTH-GRADE

ฟารดา สารจันทร์¹

Farada Sarajan

วรรณธิดา ยลวิลาศ²

Wannatida Yonwilad

Received: November 18, 2024

Revised: July 24, 2025

Accepted: August 15, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง การคูณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์บอนส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง การคูณ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง การคูณ หลังการจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์บอนส์ เพิ่มขึ้น โดยในวงจรการปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 66 วงจรปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 78 วงจรปฏิบัติการที่ 3 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 86.25 การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์บอนส์ สามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง การคูณของนักเรียนให้ดีขึ้น

คำสำคัญ: ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS, การคูณแบบเนเปียร์บอนส์

¹นักศึกษาสาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

Program in Mathematics student, Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

Assistant Professor, Program in Mathematics, Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University

ABSTRACT

The objective of this research was to develop multiplication problem-solving skills by using the SSCS (Systematic Science Conceptualization and Strategy) learning model combined with Napier's Bones multiplication method for Grade 4 students. This research is an action research. The target group for this study consisted of 21 Grade 4 students. The research instruments included: 1) six lesson plans, and 2) multiplication problem-solving Ability. The statistical methods used for data analysis were mean, percentage, and standard deviation.

The research findings revealed that multiplication problem-solving skills improved following the implementation of the SSCS learning model combined with Napier's Bones. In the first action cycle, students had an average score of 66%; in the second cycle, the average score increased to 78%; and in the third cycle, the average score reached 86.25%. The combination of the SSCS learning management with Napier's Bones proved effective in enhancing students' Mathematics problem-solving ability in multiplication.

Keywords : Mathematics Problem-solving ability, SSCS Learning Management, Napier's Bones Multiplication.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผลเป็นระบบมีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบ ช่วยให้คาดการณ์วางแผนตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและศาสตร์อื่น ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ถึงแม้ว่าวิชาคณิตศาสตร์จะเป็นวิชาที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อมนุษย์ แต่สภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน พบว่ายังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จาก ค่าสถิติผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประจำปีการศึกษา 2565 มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศเท่ากับ 37.62 คะแนน จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 50 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2566) ประกอบกับผลการศึกษาแนวโน้มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ระดับนานาชาติ พ.ศ.2558 (Trends in International Mathematics and Science Study 2015 (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2559) ซึ่งมีประเทศเข้าร่วมทั้งหมด 39 ประเทศ ประเทศไทยมีคะแนนเฉลี่ยจัดอยู่ลำดับที่ 26 ของประเทศที่เข้าร่วมการประเมินและประเทศไทยมีคะแนนเฉลี่ยวิชาคณิตศาสตร์เท่ากับ 431 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ (มีคะแนนเฉลี่ย

อยู่ในช่วง 400 - 474 คะแนน) และต่ำกว่าค่าเฉลี่ยนานาชาติที่กำหนดไว้ 500 คะแนนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากการที่ผู้วิจัยได้ทดลองสอนนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการปฏิบัติการสอนที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนไม่สามารถหาผลลัพธ์การคูณได้ เนื่องจากนักเรียนสับสนการคูณแบบปกติ มักจะตั้งคูณไม่ตรงหลัก และนักเรียนบางส่วนยังท่องสูตรคูณได้ไม่คล่อง ซึ่งการเรียนการสอนเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยพัฒนาด้านสติปัญญา และความคิดของนักเรียนและครูมีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการบรรยายเนื้อหาเพียงอย่างเดียวทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนใจในการเรียน ฉะนั้นการเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมหรือการเลือกประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ดีให้กับนักเรียนเน้นผู้เรียนได้ฝึกคิดและแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งผู้วิจัยได้ค้นพบวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์บอส ที่มีควมน่าสนใจ เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสอนแบบ SSCS (Pizzini, Shepardson and Abell, 1989) เป็นวิธีการสอนโดยใช้กระบวนการ SSCS 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 Search: S เป็นขั้นของการค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา และการแยกแยะประเด็นของปัญหา ขั้นที่ 2 Solve: S เป็นขั้นของการวางแผนและการดำเนินการแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ ขั้นที่ 3 Create: C เป็นขั้นของการนำผลที่ได้จากขั้น Solve มาจัดกระทำเป็นขั้นตอนเพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจและเพื่อสื่อสาร กับคนอื่นได้ และขั้นที่ 4 Share: S เป็นขั้นของการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลและวิธีการ ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคลโดยเชื่อว่าผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานความรู้และความสามารถในการแก้ปัญหาที่แตกต่างกัน การจัดการเรียนการสอน จึงต้องให้นักเรียนออกแบบวางแผนการแก้ปัญหา ด้วยกลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อหาคำตอบนำไปสู่การสรุปความรู้ที่เป็นหลักการทฤษฎีด้วยตนเอง นอกจากนี้ มีความร่วมมือกันเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียนระหว่างผู้เรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้แนะนำและคอยนำทางเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและใช้ข้อมูล ข่าวสารที่เป็นประโยชน์ ซึ่งจะเป็นการตอบสนองนโยบายในการปฏิรูปการศึกษาไทยที่ให้จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ อันจะนำไปสู่การสร้างความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติในระหว่างการเรียนการสอน ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่เป็นจุดเน้นสำคัญในหลักสูตร เป็นเป้าหมายพื้นฐานในการสอนคณิตศาสตร์ และเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับการเรียนการสอนคณิตศาสตร์

จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ SSCS ดังที่กล่าวมาข้างต้น ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ได้ฝึกกระบวนการทางคณิตศาสตร์อย่างหลากหลายและเป็นระบบ ผู้วิจัยจึงได้เห็นถึงเทคนิคการคูณด้วยเนเปียร์บอส ที่สามารถนำมาช่วยเสริมในการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งงานวิจัยของ นพณัฐณ์ ผิวสวัสดิ์ (2565) ยืนยันว่านักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคนี้มีพัฒนาการทักษะการคูณสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เทคนิค Napier's Bone เกิดจากความต้องการของ จอห์น เนเปียร์ นักคณิตศาสตร์ชาวสก็อต ที่ต้องการหาวิธีช่วยให้การคำนวณการคูณและการหารเป็นไปได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

แนวคิดทางคณิตศาสตร์ของเนเปียร์บอนส์ คือการนำแนวคิดของการคูณเป็นการบวกซ้ำ ๆ และการหารเป็นการลบซ้ำ ๆ มาใช้ในการคำนวณ ทำให้การคูณที่มีความซับซ้อนสามารถแบ่งเป็นการคำนวณง่าย ๆ หลาย ๆ ขั้นตอน ผู้ใช้เพียงแต่ทำการเรียงแท่งและอ่านผลจากชุดตัวเลข โดย Napier ได้พัฒนาวิธีนี้สำหรับนักเรียนที่คูณเลขไม่เป็นท่องสูตรคูณ ไม่ได้ หรือท่องไม่คล่อง เพื่ออำนวยความสะดวกสำหรับการคำนวณอย่างรวดเร็ว

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์บอนส์ เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ โดยทดลองกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การคูณ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มีความเหมาะสมเพื่อใช้ในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ และ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในวิชาคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ตลอดจน ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ให้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง การคูณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์บอนส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง การคูณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์บอนส์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

วิธีดำเนินการวิจัย

แบบแผนการวิจัย

แบบแผนการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ของ Kemmis and McTaggart (2000) ซึ่งมีขั้นตอนปฏิบัติการ 4 ขั้นตอนดังนี้

- 1) ขั้นวางแผน (Planning) เป็นขั้นที่ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยร่วมกันวิเคราะห์สภาพปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อหาแนวทางในการวางแผนการจัดกิจกรรมเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน
- 2) ขั้นปฏิบัติการ (Action) เป็นขั้นตอนการวิจัยลงมือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น
- 3) ขั้นสังเกตการณ์ (Observation) เป็นการสังเกตการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นขณะปฏิบัติการจัดการเรียนรู้
- 4) ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) เป็นการนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา ร่วมกันและร่วมอภิปรายเพื่อนำข้อเสนอแนะไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติต่อไปให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี อำเภอ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์ จำนวน 6 แผน ใช้เวลา 6 ชั่วโมง โดยนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยใช้เกณฑ์ตรวจสอบและพิจารณาความเหมาะสมระหว่างตัวชี้วัดกับการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ วิเคราะห์คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น. 82-83) ซึ่งมีผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละแผนมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม อยู่ระหว่าง 4.52 – 4.59 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากถึงความเหมาะสมระดับมากที่สุดและโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ระดับ 4.56 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการคูณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบทดสอบประเภทอัตนัย จำนวน 1 ชุด มี 6 ข้อ ประกอบด้วย เนื้อหาเกี่ยวกับการคูณจำนวน 1 หลัก กับจำนวนมากกว่า 4 หลัก 2 ข้อ การคูณจำนวน 2 หลัก กับจำนวนมากกว่า 2 หลัก 2 ข้อ และการคูณจำนวนมากกว่า 2 หลักกับจำนวนมากกว่า 2 หลัก 2 ข้อ โดยนำแบบทดสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามประเด็นหลัก โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อนำมาวิเคราะห์ พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ค่าความยาก (P) ตั้งแต่ 0.54 - 0.73 ค่าอำนาจจำแนก (r) 0.20 - 0.42 และ ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.873 จึงได้นำข้อสอบไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart (1988) โดยดำเนินการทั้งสิ้น 3 วงจรปฏิบัติการตามขั้นตอนดังนี้

วงจรปฏิบัติการที่ 1

ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning) ผู้วิจัยศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียน จากนั้นวางแผนและออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหारेื่อง การคูณ โดยกำหนดจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ และสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action) นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาความสามารถ เรื่อง การคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์ ที่พัฒนาขึ้นไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยแผนที่

สร้างในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การคูณจำนวน 1 หลัก กับจำนวนมากกว่า 4 หลัก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การคูณจำนวน 1 หลัก กับจำนวนมากกว่า 4 หลัก

ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์ (Observation) สังเกตนักเรียนกลุ่มเป้าหมายด้วยการสังเกตพฤติกรรมภายในห้องเรียน โดยสะท้อนผลแต่ละวงจรปฏิบัติการจากแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ในการเรียนรู้เรื่องการคูณ หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบตามแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflection) นำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่องการคูณ มาวิเคราะห์ผลตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และแบบบันทึกทำวงจรหลังจากสิ้นสุดวงจรปฏิบัติการ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการต่อไป ให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ตัวอย่างกิจกรรมระหว่างการจัดการเรียนรู้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กิจกรรมระหว่างการจัดการเรียนรู้

วงจรปฏิบัติการที่ 2

ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning) ศึกษาหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่ได้จากการวิเคราะห์จากวงจรปฏิบัติการที่ 1 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ที่พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์ และเพิ่มวิธีการหรือแนวทางแก้ไขปัญหาจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 ร่วมด้วย

ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action) นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง การคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์ ที่พัฒนาขึ้นไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยแผนที่สร้างในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การคูณจำนวน 2 หลัก กับจำนวนมากกว่า 2 หลัก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การคูณจำนวน 2 หลัก กับจำนวนมากกว่า 2 หลัก

ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์ (Observation) สังเกตนักเรียนกลุ่มเป้าหมายด้วยการสังเกตพฤติกรรมภายในห้องเรียน โดยสะท้อนผลแต่ละวงจรปฏิบัติการจากแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ในการรู้เรื่องการคูณ หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบตามแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflection) นำข้อมูลจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง การคูณ มาวิเคราะห์ผลตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และแบบบันทึกท้ายวงจรหลังจากสิ้นสุดวงจรปฏิบัติการ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการต่อไปให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นในวงจรปฏิบัติการที่ 3

วงจรปฏิบัติการที่ 3

ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning) ศึกษาหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่ได้จากการวิเคราะห์จากวงจรปฏิบัติการที่ 1 และ 2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ที่พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง การคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์ และเพิ่มวิธีการหรือแนวทางแก้ไขปัญหาจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 และ 2 ร่วมด้วย

ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action) นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์ ที่พัฒนาขึ้นไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยแผนที่สร้างในวงจรปฏิบัติการที่ 3 ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การคูณ จำนวนมากกว่า 2 หลัก กับจำนวนมากกว่า 2 หลัก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การคูณ จำนวนมากกว่า 2 หลัก กับจำนวนมากกว่า 2 หลัก

ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์ (Observation) สังเกตนักเรียนกลุ่มเป้าหมายด้วยการสังเกตพฤติกรรมภายในห้องเรียน โดยสะท้อนผลแต่ละวงจรปฏิบัติการจากแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ในการรู้เรื่อง การคูณ หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบตามแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflection) นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง การคูณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการตามขั้นตอนในการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เป็นจำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นดังนี้

วงจรปฏิบัติการที่ 1 จากแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนรวมเฉลี่ยรวมต่ำกว่าร้อยละ 70 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ และการสัมภาษณ์นักเรียนบอกได้ว่า เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้ด้วยเทคนิค SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์

ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนยังมีความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ผู้วิจัยพบว่าคะแนนสูงกว่าร้อยละ 70 จำนวน 8 คน และมีนักเรียนที่คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 70 จำนวน 12 คน สาเหตุส่วนมากมาจากที่นักเรียนยังไม่เข้าใจในทักษะการเรียนรู้แบบ SSCS ที่ผู้สอนจัดขึ้น และนักเรียนยังสับสนกับวิธีการคูณด้วยเนเปียร์โบนส์ ผู้วิจัยจึงได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลนี้ไปออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้โดยอธิบายขั้นตอนการใช้ทักษะ SSCS ในการคูณให้นักเรียนได้เข้าใจและยกตัวอย่างโจทย์ให้ชัดเจน และได้อธิบายหลักการคูณด้วยเนเปียร์โบนส์ ยกตัวอย่างการใช้แท่งเนเปียร์โบนส์ อย่างละเอียดชัดเจน ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณดียิ่งขึ้นและผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม แสดงให้เห็นดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ ของนักเรียนทั้งหมด ในวงจรปฏิบัติการที่ 1

นักเรียน ทั้งหมด 20 คน	คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ					
	ขั้นที่ 1 Search (4)	ขั้นที่ 2 Solve (4)	ขั้นที่ 3 Create (6)	ขั้นที่ 4 Share (6)	รวม (20)	ร้อยละ (100)
$\bar{x}$	2.4	2.75	3.9	4.15	13.2	66
S.D.	0.49	0.77	0.70	0.73	1.88	9.40
ร้อยละ	60	68.75	65	69.17	66	66

วงจรปฏิบัติการที่ 2 จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยพบว่าคะแนนสูงกว่าร้อยละ 70 จำนวน 15 คน และมีนักเรียนที่คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ 70 จำนวน 5 คน จากการวิเคราะห์ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่านักเรียนทั้ง 12 คน มีการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง การคูณ เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ตามลำดับ แสดงให้เห็นดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ ของนักเรียนทั้งหมด ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

นักเรียน ทั้งหมด 20 คน	คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ					
	ขั้นที่ 1 Search (4)	ขั้นที่ 2 Solve (4)	ขั้นที่ 3 Create (6)	ขั้นที่ 4 Share (6)	รวม (20)	ร้อยละ (100)
$\bar{x}$	2.85	2.95	4.8	5	15.6	78

นักเรียน ทั้งหมด 20 คน	คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ					
	ขั้นที่ 1 Search (4)	ขั้นที่ 2 Solve (4)	ขั้นที่ 3 Create (6)	ขั้นที่ 4 Share (6)	รวม (20)	ร้อยละ (100)
S.D.	0.65	0.67	1.08	0.77	2.01	10.05
ร้อยละ	71.25	73.75	80	83.33	78	78

วงจรปฏิบัติการที่ 3 จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยพบว่าคะแนนสูงกว่าร้อยละ 70 จำนวน 18 คน และมีนักเรียนที่คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 70 จำนวน 2 คน จากการวิเคราะห์ในแต่ละวงจรปฏิบัติการ พบว่านักเรียนทั้งหมัมีการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ตามลำดับ แสดงให้เห็นดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ตารางวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง การคูณ ของนักเรียนทั้งหมด ในวงจรปฏิบัติการที่ 3

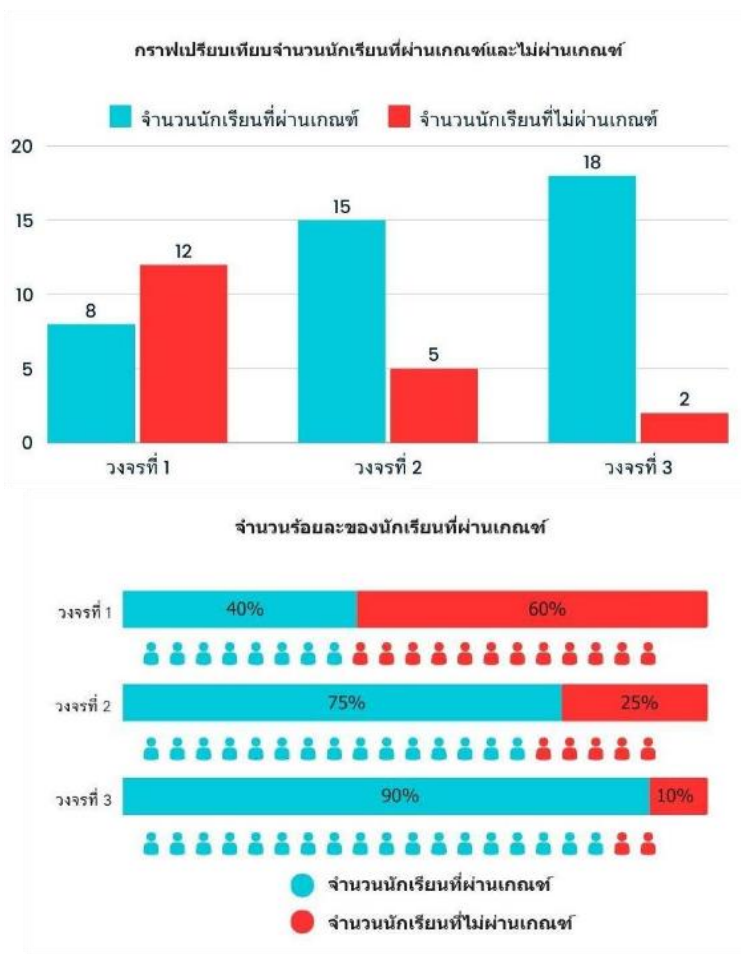
นักเรียน ทั้งหมด 20 คน	คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ					
	ขั้นที่ 1 Search (4)	ขั้นที่ 2 Solve (4)	ขั้นที่ 3 Create (6)	ขั้นที่ 4 Share (6)	รวม (20)	ร้อยละ (100)
$\bar{x}$	3.5	3.5	5	5.25	17.25	86.25
S.D.	0.74	0.67	0.63	0.89	2.07	10.37
ร้อยละ	87.5	87.5	83.33	87.5	86.25	86.25

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์บอนส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม โดยผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ ซึ่งทำการทดสอบหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์บอนส์ ในแต่ละวงจรปฏิบัติการ โดยนำคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ พิจารณาเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม แสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 คะแนนรวมความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ

นักเรียน ทั้งหมด 20 คน	คะแนนรวมความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ					
	วงจรปฏิบัติการที่ 1		วงจรปฏิบัติการที่ 2		วงจรปฏิบัติการที่ 3	
	ร้อยละ	การประเมิน	ร้อยละ	การประเมิน	ร้อยละ	การประเมิน
$\bar{x}$	66	ไม่ผ่าน	78	ผ่าน	86.25	ผ่าน
S.D.	9.17	-	9.80	-	10.11	-

ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้โดยใช้การเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์ ในวงจรปฏิบัติทั้ง 3 วงจรเพิ่มขึ้นโดยในวงจรปฏิบัติการที่ 1 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 40 วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 90 สามารถสรุปได้ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 จำนวนนักเรียนที่มีคะแนนความสามารถในการคิดคำนวณผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องการคูณ โดยใช้การเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นทั้ง 3 วงจรปฏิบัติ พบว่า วงจรปฏิบัติครั้งที่ 1 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ซึ่งนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 มีจำนวนเกินครึ่ง สาเหตุที่เป็นเช่นนี้ เพราะนักเรียนยังไม่เข้าใจกระบวนการที่ผู้สอนจัดขึ้น กิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นมีใบกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์ จะเห็นได้ว่าในขั้นตอนที่ 3 การสร้างคำตอบ นักเรียนยังสับสนการดำเนินการคูณด้วยเนเปียร์โบนส์ ทำให้เติมตัวเลขได้คลาดเคลื่อนและได้ผลลัพธ์ไม่ถูกต้อง

วงจรปฏิบัติครั้งที่ 2 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75 และไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 25 สาเหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ของครูโดยอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจในการทำกิจกรรมและยกตัวอย่างโจทย์ให้มากขึ้นและให้โจทย์ที่แตกต่างกัน มีการปรับสถานการณ์ของโจทย์ให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียนมากยิ่งขึ้น เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจได้อย่างชัดเจน และมีความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น และนอกจากนี้ครูยังใช้การเสริมแรง โดยครูวางเงื่อนไข มีรางวัลพิเศษ หรือคะแนนให้กับผู้ที่ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ Skinner ที่ Hergenhahn (1993) กล่าวว่าในการเรียนการสอน การให้การเสริมแรงหลังการตอบสนองที่เหมาะสมของผู้เรียนจะช่วยเพิ่มอัตราการตอบสนองที่เหมาะสมนั้นได้

สำหรับนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 5 คน อาจเป็นผลเนื่องมาจากนักเรียนไม่ค่อยให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ทำให้การวางตัวเลขในแต่ละหลักคลาดเคลื่อนได้ผลลัพธ์ไม่ถูกต้อง จึงเป็นเหตุให้ผลการเรียนของนักเรียนมีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ตามที่กำหนดไว้วงจรปฏิบัติครั้งที่ 3 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 90 และไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ซึ่งจะเห็นได้ว่าภาพรวมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาคำนวณสูงขึ้นอย่างชัดเจน ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ของครู ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS มีการยกตัวอย่างโจทย์ที่ชัดเจนและหลากหลาย ใช้การคูณแบบเนเปียร์โบนส์ เข้ามาช่วย ทำให้นักเรียนที่ท่องสูตรคูณไม่ได้ ไม่คล่องสามารถหาผลลัพธ์การคูณได้แม่นยำ ถูกต้อง และใช้วิธีการเสริมแรง เช่น การให้รางวัลหรือการให้คะแนน การกล่าวคำชมเชยกับนักเรียน สำหรับนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 2 คนอาจเป็นผลมาจากนักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ไม่ทบทวนบทเรียนตามที่ครูมอบหมาย ทำให้ไม่สามารถหาผลคูณได้ถูกต้อง จึงเป็นผลให้นักเรียนไม่ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แต่เมื่อพิจารณาความสามารถในการแก้ปัญหาคำนวณของนักเรียน 2 คน ทั้ง 3 วงจรปฏิบัติ พบว่านักเรียนคนที่ 1 มีคะแนนเป็นร้อยละเท่ากับ 50.00, 60.00 และ 65.00 ตามลำดับ นักเรียนคนที่ 2 มีคะแนนเป็นร้อยละเท่ากับ 55.00, 60.00 และ 65.00 ตามลำดับ ซึ่งจากคะแนนดังกล่าวจะเห็นได้ว่านักเรียนมีพัฒนาการความสามารถในการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์ที่ดีขึ้น

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า ในวงจรปฏิบัติที่ 1-3 พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับการคูณแบบเนเปียร์โบนส์ สามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาคำนวณของนักเรียนให้ดีขึ้น

ขึ้นได้ ซึ่งเห็นได้จากคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาการคูณของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละวงจรปฏิบัติการมีแนวโน้มดีขึ้นทุกวงจร ทั้งนี้เป็นผลอันเนื่องมาจากการได้มีการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์อย่างเป็นลำดับขั้นตอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการคิด การแก้ปัญหาเพื่อหาคำตอบที่ต้องการ และการทำงานเป็นขั้นตอนเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพื่อที่ผู้เรียนจะสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีราเวติ เกษี (2560: 131) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SSCS เรื่องพื้นที่ผิว และปริมาตร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลวิจัยพบว่า การพัฒนาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SSCS นั้นมีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 86.00/86.50 และแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกตินั้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.01/77.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุตรา จันทรเขียว (2561: 85) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่องเรขาคณิตวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับเทคนิค STAD ผลวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับเทคนิค STAD วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเรขาคณิตวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 84.61/84.13 ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดเอาไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนัยพัฒน์ พันธุ์พานิก (2562: 68) ได้วิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ SSCS เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ SSCS เรื่องความน่าจะเป็นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 84.11/81.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นพณัฐณ์ ผิวสวัสดิ์ (2565: 36) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน (BBL) ผสมเนเปียร์สโบน ผลวิจัยพบว่า การทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 3.52 และ 12.55 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำการวิจัยไปใช้

1. เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับเทคนิคการคูณแบบเนเปียร์สโบนส์ อาจเป็นแนวทางใหม่สำหรับครูในระดับประถมศึกษา ดังนั้นครูควรเดินดูนักเรียนหรือคอยให้คำแนะนำนักเรียนอยู่ตลอดเวลาให้ทั่วถึงขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อที่จะสังเกตพฤติกรรม สอบถาม และช่วยเหลือนักเรียนให้เป็นไปอย่างทั่วถึง
2. ควรพัฒนาสื่อและเครื่องมือที่สนับสนุนการเรียนรู้การคูณแบบเนเปียร์สโบนส์ เช่น แท่งเนเปียร์สโบนส์ หรือสื่อที่ช่วยให้เห็นภาพขั้นตอนการคูณที่เป็นระบบ การใช้สื่อที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้นและช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้เรื่องการคูณ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ SSCS กับเนื้อหาอื่น ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เพื่อที่จะได้ผลการวิจัยที่ชัดเจนมากขึ้น
2. ควรนำวิธีการใช้เนเปียร์บอนส์ ไปใช้ในการพัฒนาความสามารถในด้านอื่น ๆ เช่น พัฒนาความสามารถในการหาร การหารากที่สอง เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)**. กรุงเทพมหานคร : ผู้แต่ง.
- จิรวะดี เกษี. (2560). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SSCS เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต.บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.แห่งค่านวณของเนเปียร์ (napier's bone).
จาก <https://www.scimath.org/article-mathematics/item/10993-2019-10-25-07-53-33>.
- ธัญพัฒน์ พันธุ์พานัก. (2562). การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ SSCS เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต.บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นพณัฐณ์ ผิวสวัสดิ์. (2565). การพัฒนาทักษะการคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน (BBL) ผสม เนเปียร์สบอน.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สุวีริยาสาส์น.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2566). **สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2566**. เข้าถึงได้จาก www.onetresult.niets.or.th.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2559). **สรุปผลการวิจัยโครงการTIMSS 2015**. กรุงเทพมหานคร : สสวท.
- อนุตรา จันทรชีวะ. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง เรขาคณิตวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ร่วมกับเทคนิค STAD. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Herganhahn, B.R. and Olson, M. (1993). **An introduction to theories of learning** (4th ed.). United States: Prentice Hall.
- Kemmis, S and McTaggart, R. (1988). **The Action Research Planer** (3rd ed.). Victoria: Deakin University.

- Pizzini, E. L., Shepardson D. P. and Abell, S.K. (1989). **A Rationale for and Development of a problem Solving Model of Instruction in Science Education.** Science Education, 73 (5), 523-534.
- Skinner, Burrhus Frederic. (2014). **Science and Human Behavior.** Online version by Skinner Foundation (Previously published by Pearson Education).

การละเล่นพื้นบ้านไทยในยุคสารสนเทศ : จากภูมิปัญญา
สู่กรอบนวัตกรรมเพื่อสุขภาวะและความยั่งยืน

THAI FOLK GAMES IN THE INFORMATION AGE : FROM WISDOM TO
AN INNOVATIVE FRAMEWORK FOR WELL-BEING AND SUSTAINABILITY

เดชภณ ทองเดิม

Tachapon Tongterm

Received: January 18, 2025

Revised: September 14, 2025

Accepted: September 25, 2025

บทคัดย่อ

การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัลได้ส่งผลให้การละเล่นพื้นบ้านไทยซึ่งเคยเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวันค่อยๆ ลดบทบาทลง และถูกแทนที่ด้วยรูปแบบนันทนาการเชิงดิจิทัลที่เปลี่ยนพฤติกรรมการเล่น และการบริโภคสื่อของเด็กและเยาวชนอย่างสิ้นเชิง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้ไม่เพียงกระทบต่อสมรรถภาพทางกายและสุขภาวะจิตใจ แต่ยังนำไปสู่การสูญเสียการเรียนรู้ผ่านร่างกาย และทุนทางวัฒนธรรมที่เคยเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนามนุษย์เชิงองค์รวม ดังนั้นบทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์พลวัตของพฤติกรรมนันทนาการของเด็กและเยาวชนไทยในยุคสารสนเทศและผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อการละเล่นพื้นบ้าน 2) สังเคราะห์และนำเสนอกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่ผสมผสานศาสตร์การกีฬาและเทคโนโลยีเพื่อสร้างนวัตกรรมนันทนาการจากฐานการละเล่นพื้นบ้าน และ 3) เสนอแนวทางเชิงนโยบายและการขับเคลื่อนเชิงระบบเพื่อส่งเสริมสุขภาวะองค์รวมและธำรงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเยาวชนไทย โดยใช้การสังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิจัยและกรอบแนวคิดร่วมสมัย ผลการวิเคราะห์ยืนยันว่าการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นไปสู่สื่อดิจิทัลส่งผลกระทบต่อสุขภาวะองค์รวม และทำให้การละเล่นพื้นบ้านเสี่ยงต่อการสูญหาย ขณะเดียวกันการสังเคราะห์กรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการละเล่นพื้นบ้าน (Thai Folk Games Preservation Model in the Digital Era: TFG-PM) ได้ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของการบูรณาการแกนความรู้ด้านนันทนาการ วิทยาศาสตร์การกีฬา และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างนวัตกรรมที่ทำให้การละเล่นพื้นบ้านกลับมามีชีวิตอีกครั้งอย่างร่วมสมัยได้ นอกจากนี้ บทความยังได้นำเสนอแนวทางเชิงนโยบายที่ครอบคลุมตั้งแต่การกำหนดนโยบายในระดับชาติและท้องถิ่น การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลและพื้นที่ต้นแบบ การมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน การสร้างความร่วมมือหลายภาคส่วน การเสริมศักยภาพบุคลากรและงานวิจัย ไปจนถึงการเชื่อมโยงสู่ความร่วมมือระดับนานาชาติ

ซึ่งการบูรณาการดังกล่าวไม่เพียงช่วยฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านให้กลับมามีบทบาทร่วมสมัย แต่ยังสร้างรากฐานเพื่อเสริมสร้างสุขภาพองค์รวมและดำรงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเยาวชนไทยให้คงอยู่และพัฒนาอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: การเล่นเกมพื้นบ้านไทย, วิทยาศาสตร์การกีฬา, เทคโนโลยีดิจิทัล, สุขภาพองค์รวม, ความยั่งยืน

ABSTRACT

The transition to the digital society has gradually reduced the role of Thai folk games, which once formed an integral part of everyday life, as they have been replaced by digital recreation that has fundamentally altered the play behaviors and media consumption of children and youth. This transformation not only undermines physical fitness and mental well-being but also results in the loss of embodied learning and cultural capital, both of which have long been fundamental to holistic human development. Therefore, this article aims to 1) analyze the dynamics of recreational behaviors among Thai children and youth in the digital society and their impacts on folk games; 2) synthesize and present an integrative conceptual framework that merges sports science and digital technology to create innovative recreation rooted in folk games; and 3) propose policy directions and systemic driving mechanisms to promote holistic well-being while safeguarding the cultural identity of Thai youth. Drawing upon synthesized knowledge from research and contemporary conceptual frameworks, the analysis confirms that the shift toward digital recreation negatively affects holistic well-being and places folk games at risk of disappearance. At the same time, the Thai Folk Games Preservation Model in the Digital Era (TFG-PM) demonstrates the potential of integrating recreation, sports science, and digital technology to revitalize folk games and restore their contemporary vitality. Furthermore, the article proposes comprehensive policy directions ranging from national and local policy formulation, digital platform and prototype space development, family and community engagement, and multi-sectoral collaboration to capacity building, research advancement, and international cooperation. Such integration not only revives the role of folk games in contemporary society but also establishes a foundation for enhancing holistic well-being and sustaining the cultural identity of Thai youth in the twenty-first century.

Keywords : Thai Folk Games, Sports Science, Digital Technology, Holistic Well-Being, Sustainability

บทนำ

การเปลี่ยนผ่านทางสังคมเข้าสู่ยุคสารสนเทศ (information age) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร และเทคโนโลยีดิจิทัลกลายเป็นทรัพยากรสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม ได้ก่อให้เกิดพลวัตครั้งใหญ่ที่พลิกโฉมวิถีชีวิตของมนุษย์ในทุกมิติ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีและคุ้นชินกับการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านโลกเสมือน (virtual world) โดยพฤติกรรมการเล่นซึ่งเคยเป็นกิจกรรมกลางแจ้งที่เน้นการเคลื่อนไหว และการสร้างความสัมพันธ์เชิงกายภาพกลับถูกแทนที่ด้วยการใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับกิจกรรมบนหน้าจอ เช่น การเล่นเกมออนไลน์ และการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล (Kim & Kim, 2023) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวไม่เพียงจำกัดอยู่การใช้เวลาว่าง แต่ยังส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาการของเยาวชนอย่างเป็นระบบ (Song et al., 2020) โดยกระแสการเปลี่ยนผ่านนี้สัมพันธ์กับการลดลงของกิจกรรมกลางแจ้ง ในระดับปฐมวัย อันเป็นปัจจัยที่นักวิชาการชี้ว่ามีผลโดยตรงต่อพัฒนาการทางกายภาพและทักษะทางสังคม (Matafwali & Mofu, 2023) การละเลยกิจกรรมการเล่นที่เน้นการเคลื่อนไหวส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานและการมีส่วนร่วมทางสังคมของเยาวชน (Fauzi et al., 2023) อีกทั้งยังสัมพันธ์กับระดับสุขภาวะทางจิตใจ (psychological well-being) ที่ลดลงในกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษา อันเกิดจากการขาดกิจกรรมการเล่นเชิงร่างกายและการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกจริง (Dese et al., 2023) ซึ่งสถานการณ์เหล่านี้จึงทำให้การทำความเข้าใจพลวัตของพฤติกรรมนันทนาการในยุคสารสนเทศมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับการละเล่นพื้นบ้านไทย และฐานรากทางวัฒนธรรมของสังคมร่วมสมัย

ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และความรุดคืบของวัฒนธรรมสมัยใหม่ การละเล่นพื้นบ้านไทย กำลังเผชิญความเสื่อมถอยจนมีความเสี่ยงสูงที่จะสูญหายไปจากวิถีชีวิตประจำวันของเยาวชนไทย ปัญหานี้ไม่ใช่เพียงการลดลงของกิจกรรมนันทนาการ (recreational activities) แต่ยังส่งผลกระทบต่อสุขภาวะองค์รวม ความสัมพันธ์ทางสังคม และการธำรงไว้ซึ่งอัตลักษณ์วัฒนธรรมของชุมชน โดยการละเล่นพื้นบ้านในอดีตทำหน้าที่เป็นพื้นที่ทางสังคมที่ช่วยหล่อหลอมค่านิยมและจริยธรรม เสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวและชุมชน รวมทั้งถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นและทักษะชีวิตจากรุ่นสู่รุ่น (Jonsson, 2013) ซึ่งการศึกษาที่ผ่านมายืนยันได้ว่าการละเล่นพื้นบ้านยังคงเป็นทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) ที่เชื่อมโยงผู้คนเข้ากับสังคมรอบตัวอย่างลึกซึ้ง (กนกวรรณ ทองดำสิงห์ และคณะ, 2561) อย่างไรก็ตาม การลดบทบาทของกิจกรรมเหล่านี้ทำให้เกิดการสูญเสียการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ทางกาย (embodied learning) ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญต่อสมรรถภาพทางกาย สุขภาพจิตใจ และทักษะทางสังคมของเยาวชน (Fabian, 2021) อีกทั้งยังสะท้อนการถดถอยของภูมิปัญญาและความทรงจำร่วมที่เคยเป็นเครื่องหล่อเลี้ยงความเป็นชุมชนในสังคมไทย

แม้จะมีความพยายามศึกษาและอนุรักษ์การละเล่นพื้นบ้านในหลากหลายรูปแบบ แต่แนวททางส่วนใหญ่ยังคงจำกัดอยู่ในเชิงบันทึก การฟื้นฟูเชิงพิธีกรรม หรือการเน้นคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ขณะที่การบูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์สมัยใหม่เข้ามาสนับสนุนการพัฒนาเชิงนวัตกรรมยังมีอยู่น้อยมาก สำหรับการผสมผสานการละเล่นพื้นบ้านเข้ากับหลักการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา (sports science) เพื่อพัฒนาทักษะทางกายและสุขภาวะของเด็กและเยาวชนก็พบว่ามีการศึกษาไว้ที่ค่อนข้าง

น้อยเช่นเดียวกัน (เดชภณ ทองเติม และคณะ, 2567ก; เดชภณ ทองเติม และคณะ, 2567ข; เดชภณ ทองเติม และคณะ, 2567ค) ส่วนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (digital technology) เพื่อออกแบบกิจกรรมที่ร่วมสมัยและเข้ากับวิถีชีวิตยุคใหม่พบว่าเริ่มมีนักวิจัยไทยให้ความสนใจมากขึ้น (Nasrulloh et al., 2024; ทิพย์สุนทร์ เพชรโอภาส และบุญชู บุญลิขิตศิริ, 2558; ธัญญวดี กำจรรักษ์ และทิพรัตน์ สิทธิวงศ์, 2566) การผสมผสานทั้งสองมิตินี้ถือเป็นแนวทางที่จะช่วยสร้างนวัตกรรมนันทนาการที่ไม่เพียงอนุรักษ์คุณค่าทางวัฒนธรรม แต่ยังตอบโจทย์ความต้องการและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนไทยในโลกดิจิทัลได้อย่างแท้จริง ดังนั้นบทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์พลวัตของพฤติกรรมนันทนาการของเด็กและเยาวชนไทยในยุคสารสนเทศและผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อการละเล่นที่บ้าน 2) สังเคราะห์และนำเสนอกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่ผสานวิทยาศาสตร์การกีฬาและเทคโนโลยีเพื่อสร้างนวัตกรรมนันทนาการจากฐานการละเล่นที่บ้าน และ 3) เสนอแนวทางเชิงนโยบายและการขับเคลื่อนเชิงระบบเพื่อส่งเสริมสุขภาวะองค์รวมและธำรงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเยาวชนไทย โดยผู้เขียนมีความคาดหวังว่าบทความนี้จะสามารถวางรากฐานองค์ความรู้ใหม่ที่ช่วยคืนคุณค่าให้กับการเล่นที่บ้าน พร้อมทั้งสร้างคุณภาพ เชิงวิชาการและเชิงนโยบายในการเสริมสร้างสุขภาวะและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในสังคมโลกยุคสารสนเทศได้

กรอบแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การทำความเข้าใจการละเล่นที่บ้านในบริบทสังคมร่วมสมัยจำเป็นต้องตั้งอยู่บนรากฐานทางวิชาการที่มั่นคง ดังนั้นการทบทวนวรรณกรรมครั้งนี้ผู้เขียนจะเชื่อมโยงแนวคิดด้านนันทนาการเพื่อการพัฒนา เข้ากับหลักการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา และศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนกรณีศึกษาสากล เพื่อสร้างกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่สามารถใช้เป็นฐานในการออกแบบนวัตกรรมนันทนาการอย่างยั่งยืน ดังนี้

1. แนวคิดด้านนันทนาการเพื่อการพัฒนาและสุขภาวะองค์รวม

นันทนาการ (recreation) ในเชิงวิชาการได้รับการยอมรับว่าเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่ก่อให้เกิดผลลัพธ์เกินกว่าการพักผ่อน หากแต่เป็น “พื้นที่สร้างสรรค์” ที่ช่วยหล่อหลอมทั้งสุขภาพกาย จิตใจ ความสัมพันธ์ทางสังคม และการธำรงคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แนวคิดนันทนาการเพื่อการพัฒนา (recreation for development) ชี้ว่านันทนาการมีพลังในการสร้างสุขภาวะองค์รวม (holistic well-being) ที่เชื่อมโยงความสุขส่วนบุคคลเข้ากับความเข้มแข็งของสังคม (Lavega-Burgués et al., 2021) โดยการเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นที่บ้านและเกมดั้งเดิมจึงมิใช่เพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิง แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ฝังรากลึกในประสบการณ์ชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน อีกทั้งงานวิจัยในระดับสากลสะท้อนว่า การละเล่นที่บ้านสามารถเสริมสร้างความหลากหลายทางอารมณ์และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้อย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังช่วยสร้างความตระหนักรู้ ด้านคุณค่าทางสังคมและความยั่งยืน (Saura & Zimmermann, 2021) อีกทั้ง หากพิจารณาในมิติสุขภาพจิต การเล่นที่อาศัยปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับเพื่อนร่วมกิจกรรมยังเป็นเครื่องมือบำบัดที่ช่วยลดความโดดเดี่ยวในสังคมดิจิทัล ขณะเดียวกัน หลักฐานเชิงประจักษ์จากบริบทไทยยืนยันว่าการละเล่นที่บ้านมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ผ่านการสร้างพื้นที่เรียนรู้ร่วมกัน การแบ่งปัน และการเคารพกติกา (จินตนา นิลทวี และสมพร ชาลีเครือ, 2565)

คุณลักษณะเหล่านี้สะท้อนถึงศักยภาพของการเล่นพื้นบ้านในการเสริมสร้างทุนทางสังคม (social capital) และสร้างสุขภาวะองค์รวมที่ไม่อาจทดแทนได้ด้วยกิจกรรมดิจิทัลเพียงอย่างเดียว ดังนั้นเมื่อเชื่อมโยงเข้ากับกระแสโลกาภิวัตน์และการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคสารสนเทศ แนวคิดนันทนาการเพื่อการพัฒนาและสุขภาวะองค์รวมจึงกลายเป็นกรอบคิดสำคัญที่ช่วยให้การอนุรักษ์และพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยไม่หยุดนิ่งอยู่ในพิธีกรรมหรือการจัดแสดง หากแต่ถูกนำมาปรับใช้เป็นกลไกเชิงสังคมที่ตอบสนองต่อความท้าทายร่วมสมัย ได้แก่ การเสริมสร้างสุขภาพกายและจิตใจ การรักษาสายสัมพันธ์ทางสังคม และการดำรงไว้ซึ่ง อัตลักษณ์วัฒนธรรมในโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

2. หลักการทางวิทยาศาสตร์การกีฬาและการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว

การเล่นพื้นบ้านมิได้เป็นเพียงกิจกรรมนันทนาการเชิงวัฒนธรรม แต่สามารถอธิบายคุณค่าของมันได้อย่างลุ่มลึกผ่านหลักการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา โดยเฉพาะในฐานะกลไกการพัฒนามนุษย์เชิงองค์รวม งานวิจัยเชิงทดลองจำนวนมากยืนยันว่าการเล่นพื้นบ้านเป็นแหล่งฝึกฝนที่มีศักยภาพสูงต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน (fundamental motor skills) ซึ่งถือเป็นรากฐานของความฉลาดทางกาย (physical literacy) ที่เชื่อมโยงโดยตรงกับการพัฒนาสมรรถภาพและพฤติกรรมการออกกำลังกายในระยะยาว (Abdullah & Amri, 2018; Akbari et al., 2009) โดยการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นซ้ำๆ ในเกม เช่น มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร หรือแม้แต่กิจกรรมที่ต้องใช้การทรงตัวและการหลบหลีก ล้วนเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนที่ (locomotor skills) และทักษะการใช้อุปกรณ์ (manipulative skills) ได้อย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับหลักการฝึกในเชิงวิทยาศาสตร์กีฬา นอกจากนี้ การสังเคราะห์เชิงทฤษฎีได้ชี้ให้เห็นว่าการเล่นพื้นบ้านได้ทำหน้าที่เสมือน “สนามฝึกตามธรรมชาติ” ที่บ่มเพาะการเคลื่อนไหวด้วยกลไกของชีวกลศาสตร์การเคลื่อนไหว (movement biomechanics) และสรีรวิทยาการออกกำลังกาย (exercise physiology) โดยที่ผู้เล่นไม่รู้ตัว (Hussain & Cheong, 2022) ซึ่งการเคลื่อนไหวที่แฝงอยู่ในกิจกรรมเหล่านี้ยังช่วยเสริมสร้างความแข็งแรงและทนทานของกล้ามเนื้อ (muscular strength and endurance) ความคล่องแคล่วว่องไว (agility) การทรงตัว (balance) และการประสานงานระหว่างระบบประสาทและกล้ามเนื้อ (coordination) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของสมรรถภาพทางกายขั้นพื้นฐาน ในขณะเดียวกันหลักฐานจากบริบทไทยก็ยืนยันเช่นเดียวกันว่า โปรแกรมการเล่นพื้นบ้านอีสานสามารถพัฒนาสมรรถภาพทางกายและลดระดับความเครียดในเยาวชนได้อย่างมีนัยสำคัญ (ปริวัตร ปาโส และพนิดา ชูเวช, 2565) ซึ่งผลลัพธ์นี้ตอกย้ำว่าการเล่นพื้นบ้านมิได้เป็นเพียงกิจกรรมดั้งเดิม แต่ยังเป็นเครื่องมือเชิงวิทยาศาสตร์ที่สามารถเทียบเคียงกับการออกกำลังกายสมัยใหม่ได้อย่างแท้จริง และนอกจากนี้การทบทวนงานวิจัยเชิงระบบยังได้ข้อสรุปสอดคล้องกันว่าการเล่นพื้นบ้านส่งผลต่อสุขภาพกาย และจิตในภาพรวมทั้งด้านการพัฒนาสมรรถภาพ การป้องกันโรค และการเสริมสร้างสุขภาวะทางจิตใจ (Nasrulloh et al., 2024) ดังนั้น เมื่อมองในมิติวิทยาศาสตร์การกีฬา จึงสามารถกล่าวได้ว่าการเล่นพื้นบ้านคือเครื่องมือฝึกองค์รวมที่ผสานองค์ความรู้ด้านการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย และการพัฒนาจิตใจเข้าไว้ด้วยกัน และหากได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับพฤติกรรมเยาวชนในยุคสารสนเทศ ก็ย่อมสามารถเป็นรากฐานในการสร้างนวัตกรรมนันทนาการที่ตอบสนองต่อความท้าทายร่วมสมัยได้อย่างยั่งยืน

3. ศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์กิจกรรมนันทนาการร่วมสมัย

ในยุคที่เด็กและเยาวชนคุ้นชินกับการใช้ชีวิตผ่านสื่อดิจิทัล การมองเทคโนโลยีเพียงในฐานะอุปกรณ์ต่อการสืบสานการเล่นพื้นบ้านย่อมไม่เพียงพอ ตรงกันข้าม เทคโนโลยีกำลังถูกพัฒนาให้เป็นเครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์เพื่อการอนุรักษ์และสร้างนวัตกรรมด้านนันทนาการ กรณีของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (virtual reality: VR) และความเป็นจริงเสริม (augmented reality: AR) แสดงให้เห็นศักยภาพในการสร้างประสบการณ์การเล่นที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงลึกและกระตุ้นการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา ซึ่งสามารถทำให้เยาวชนเข้าถึงภูมิปัญญาดั้งเดิมได้ในรูปแบบที่ทันสมัยและน่าสนใจ (Krumpfen et al., 2021; Pérez et al., 2024) อีกทั้ง ศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลยังสะท้อนผ่านการขยายโอกาสการเข้าถึงและการมีส่วนร่วม การเล่นที่เคยถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขของเวลาและสถานที่สามารถถูกถ่ายทอดในแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้ได้โดยไม่ต้องอยู่ในชุมชนต้นทาง อีกทั้ง การออกแบบเกมและแอปพลิเคชันที่พัฒนาจากหลักการของการเล่นพื้นบ้านได้พิสูจน์แล้วว่ามีส่วนช่วยในการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย ทักษะการเคลื่อนไหว และการคิดวิเคราะห์ไปพร้อมกัน (ธัญญวดี กำารภัย และทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์, 2566; Qiu et al., 2024) ซึ่งแนวทางดังกล่าวไม่เพียงตอบโจทยความต้องการของเยาวชนในยุคสารสนเทศ แต่ยังทำให้การเล่นพื้นบ้านกลับมาเป็นเครื่องมือพัฒนาที่มีพลังในระดับสังคมร่วมสมัย และยิ่งไปกว่านั้น การพัฒนาเทคโนโลยีเชิงลึก เช่น การใช้ VR เพื่อการสำรวจโบราณวัตถุที่เสริมด้วยการตอบสนองทางสัมผัส (haptic feedback) ได้เปิดมิติใหม่ในการสร้างประสบการณ์มรดกทางวัฒนธรรมที่มีความสมจริงและโต้ตอบได้ (Liu et al., 2021) การสังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิเคราะห์เชิงระบบยังย้ำว่า VR และเกมดิจิทัลสามารถเป็นกลไกสำคัญในการถ่ายทอดวัฒนธรรมและการสร้างความยั่งยืนในระยะยาว (Theodoropoulos & Antoniou, 2022) ดังนั้น เทคโนโลยีดิจิทัลจึงมิได้เป็นเพียงตัวแทนของการเปลี่ยนแปลง แต่เป็นสะพานเชื่อมที่สามารถฟื้นฟูและสร้างความร่วมสมัยให้กับการเล่นพื้นบ้านไทยในฐานะกิจกรรมนันทนาการที่มีพลังในการเสริมสร้างสุขภาวะ และอัตลักษณ์วัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน

4. กรณีศึกษาสากลว่าด้วยพลวัตของการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านในต่างประเทศ

พลวัตของการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านมิได้จำกัดอยู่เพียงบริบทของสังคมไทย หากแต่เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในหลายประเทศทั่วโลกซึ่งต่างนำเกมพื้นบ้านมาประยุกต์ใช้เพื่อตอบสนองต่อความท้าทายทางสังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยหลักฐานเชิงประจักษ์สะท้อนว่าการเล่นพื้นบ้านสามารถทำหน้าที่เป็น “สะพานเชื่อมทางวัฒนธรรม” ที่ช่วยเสริมสร้างความไว้วางใจและความสมานฉันท์ในสังคม โดยเฉพาะในบริบทของสังคมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์หรือหลังความขัดแย้ง ตัวอย่างที่โดดเด่นคือประเทศแถบคาบสมุทรบอลข่าน ซึ่งการฟื้นฟูกิจกรรมการเล่นถูกใช้เป็นกลไกในการบูรณาการทางสังคมและสร้างความเข้าใจร่วมกัน (Anastasovski et al., 2016) กรณีดังกล่าวยืนยันว่าการเล่นมิได้เป็นเพียงกิจกรรมบันเทิง แต่สามารถกลายเป็นเครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์ในการสร้างความสงบและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคมที่เปราะบางได้ ส่วนในอีกด้านหนึ่ง การผสานเทคโนโลยีกับภูมิปัญญาท้องถิ่นก็เป็นอีกแนวโน้มที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ตัวอย่างจากประเทศอินเดียที่มีการพัฒนาเกมดิจิทัลโดยดัดแปลงจากเกมพื้นบ้านในหมู่บ้านเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สำหรับเด็กในชนบท แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีมิได้เป็นเพียงสื่อกลางของความทันสมัย หากแต่สามารถเป็นเครื่องมือในการสืบทอดภูมิปัญญาจากรุ่นหนึ่งสู่รุ่นถัดไป และ

ในขณะที่เดียวกันยังสร้างแรงจูงใจทางการศึกษาและเพิ่มความเสมอภาคทางการเรียนรู้ (Kam et al., 2009) ซึ่งการประยุกต์ในลักษณะนี้สะท้อนถึงศักยภาพของการเล่นพื้นบ้านในการเข้าสู่โลกดิจิทัลโดยไม่สูญเสียคุณค่าดั้งเดิม แต่กลับขยายบทบาทให้กว้างขึ้นในมิติการพัฒนา และนอกจากนี้ งานวิจัยในยุโรปยังได้พัฒนาแนวคิดการใช้เกมและกีฬาพื้นบ้านเป็นเครื่องมือในการสอนเรื่องความยั่งยืน (sustainability) ภายในระบบการศึกษา ซึ่งเป็นการยกระดับการเล่นพื้นบ้านจากกิจกรรมเพื่อความบันเทิงไปสู่กลไกการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับความท้าทายระดับโลก เช่น การสร้างความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและการอยู่ร่วมกันอย่างสมดุล (Luchoro-Parrilla et al., 2024) บทเรียนเหล่านี้ตอกย้ำว่าการเล่นพื้นบ้านในบริบทสากลมีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับตัวเข้ากับบริบททางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีร่วมสมัยได้ ขณะเดียวกันก็ยังธำรงไว้ซึ่งคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิม ดังนั้น กรณีกิจการจากต่างประเทศจึงถือเป็นหลักฐานสำคัญที่สะท้อนว่า หากประเทศไทยสามารถบูรณาการกรอบแนวคิดด้านนันทนาการ วิทยาศาสตร์การกีฬา และเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม การเล่นพื้นบ้านไทยก็จะมีศักยภาพที่จะก้าวข้ามการเป็นเพียงสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม สู่การเป็นนวัตกรรมนันทนาการที่สร้างทั้งสุขภาวะ อัตลักษณ์ และความยั่งยืนในระดับสากลได้อย่างแท้จริง

จากการสังเคราะห์กรอบแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะเห็นได้ว่าการเล่นพื้นบ้านมิได้มีคุณค่าเพียงในฐานะกิจกรรมนันทนาการ แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนามนุษย์เชิงองค์รวมที่เชื่อมโยงสุขภาวะทางกาย จิตใจ และสังคม อธิบายได้ผ่านแนวคิดนันทนาการเพื่อการพัฒนา หลักการทางวิทยาศาสตร์การกีฬาในการเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนไหว และศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ช่วยสร้างความร่วมมือ อีกทั้งกรณีกิจการจากต่างประเทศยังช่วยยืนยันได้ว่าการบูรณาการองค์ความรู้เหล่านี้สามารถทำให้การเล่นพื้นบ้านปรับตัวเข้ากับพลวัตของสังคมโลกยุคใหม่ได้อย่างทรงพลัง

พลวัตและผลกระทบของยุคสารสนเทศที่มีต่อการเล่นพื้นบ้าน

การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่สังคมดิจิทัลมิได้เป็นเพียงการปรับเปลี่ยนเทคโนโลยี หากแต่เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมและพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อโครงสร้างวิถีชีวิตของผู้คน โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อการเล่นพื้นบ้านไทยซึ่งเคยทำหน้าที่เป็นรากฐานของกิจกรรมนันทนาการในการหล่อหลอมสุขภาวะ ทักษะการเคลื่อนไหว และความสัมพันธ์ทางสังคม การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้การเล่นพื้นบ้านต้องเผชิญกับความท้าทายที่ซับซ้อนทั้งในระดับพฤติกรรม ปัจเจก และโครงสร้างสังคม ดังนั้น การวิเคราะห์พลวัตเหล่านี้จึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อทำความเข้าใจผลกระทบเชิงระบบที่เกิดขึ้นและเพื่อวางรากฐานสำหรับการพัฒนาแนวทางใหม่ที่สามารถธำรงคุณค่าดั้งเดิมไปพร้อมกับการปรับตัวสู่โลกดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน

1. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นและการบริโภคสื่อของเด็กและเยาวชนไทย

การเปลี่ยนผ่านทางสังคมเข้าสู่ยุคสารสนเทศได้สร้างปรากฏการณ์ “นันทนาการเชิงดิจิทัล (digital recreation)” ที่พลิกโฉมพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของเด็กและเยาวชนไทย จากเดิมที่กิจกรรมกลางแจ้งและการเล่นพื้นบ้านเคยเป็นพื้นที่สร้างความสัมพันธ์และการเรียนรู้เชิงกายภาพ กลับถูกแทนที่ด้วยการบริโภคสื่อและการเล่นเกมออนไลน์ผ่านหน้าจอเป็นหลักเช่นเดียวกับในบริบทสากล (Kim & Kim, 2023) พฤติกรรมนี้สะท้อนถึงการรุกคืบของเทคโนโลยีที่ไม่เพียงนำเสนอความบันเทิง แต่ยังตอบสนองต่อความต้องการความพึงพอใจแบบฉับพลันและการปฏิสัมพันธ์เสมือนที่ถูกรูปแบบ

มาเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ ซึ่งแตกต่างโดยสิ้นเชิงจากการละเล่นพื้นบ้านที่ต้องอาศัยเวลาและการมีส่วนร่วมเชิงกายภาพ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้การละเล่นพื้นบ้านค่อยๆ ถูกผลักจาก “วิถีชีวิต” ไปสู่การเป็นเพียง “กิจกรรมทางเลือก” หรือสัญลักษณ์ในเทศกาล ส่งผลให้คุณค่าดั้งเดิมที่เคยช่วยบ่มเพาะทักษะชีวิต และเสริมสร้างสุขภาวะของเยาวชนถูกลดบทบาทลงอย่างชัดเจน (กิตติรัก เรืองสม, 2565) ขณะเดียวกัน การลดการละเล่นเชิงกายภาพยังสัมพันธ์กับความเสี่ยงต่อการสูญเสียทักษะการเคลื่อนไหวและความสามารถในการสร้างสายสัมพันธ์ทางสังคมที่ลึกซึ้ง ซึ่งเป็นผลกระทบที่ได้รับ การยืนยันว่ามีผลต่อสุขภาวะทั้งกายและใจ (Dese et al., 2023; Matafwali & Mofu, 2023) พลวัตเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นมิได้เป็นเพียงการสลับรูปแบบ แต่เป็นการเปลี่ยนคุณภาพของการเรียนรู้และการสืบทอดทุนทางวัฒนธรรม

2. ผลกระทบต่อสมรรถภาพทางกาย สุขภาพจิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคม

การลดบทบาทของการละเล่นพื้นบ้านในยุคสารสนเทศได้สร้างผลกระทบต่อสุขภาวะของเยาวชนในหลายมิติอย่างมีนัยสำคัญ การที่เด็กและเยาวชนใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับกิจกรรมบนหน้าจอ ทำให้กิจกรรมทางกายลดลงและส่งผลต่อการเสื่อมถอยของสมรรถภาพทางกาย รวมทั้งทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานที่ควรได้รับการพัฒนาในช่วงวัยสำคัญ (Fudin et al., 2025) โดยการละเล่นพื้นบ้านในอดีตทำหน้าที่เป็น “สนามฝึกตามธรรมชาติ” ที่ช่วยเสริมสร้างความแข็งแรง ความคล่องแคล่ว และการประสานงานของร่างกาย แต่เมื่อพื้นที่ดังกล่าวหายไป เยาวชนจำนวนมากจึงขาดโอกาสในการพัฒนาศักยภาพทางกายได้อย่างเต็มที่ ขณะเดียวกัน ผลกระทบยังแผ่ขยายสู่สุขภาวะทางจิตใจ เนื่องจากการเล่นที่อาศัยการมีส่วนร่วมเป็นกลุ่มไม่เพียงช่วยลดความเครียด แต่ยังส่งเสริมความสามารถในการควบคุมอารมณ์และการพัฒนาทักษะทางสังคมที่จำเป็นต่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม (Fauzi et al., 2023) ซึ่งการหายไปของกิจกรรมเหล่านี้จึงทำให้เยาวชนเผชิญความเสี่ยงต่อภาวะโดดเดี่ยวทางสังคมและการลดลงของความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์เชิงบวก อีกทั้งจากงานวิจัยที่ผ่านมาได้ยืนยันเช่นเดียวกันว่า การละเล่นพื้นบ้านช่วยพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการทำงานร่วมกัน การแบ่งปัน และการเคารพกติกา ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการอยู่ร่วมในสังคมอย่างมีคุณภาพ (ฉัตรชัย แสงคำอภัย และคณะ, 2562) ด้วยเหตุนี้ การฟื้นฟูบทบาทของการละเล่นพื้นบ้านจึงไม่ใช่เพียงการอนุรักษ์วัฒนธรรม แต่คือการลงทุนเชิงโครงสร้างเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะองค์รวมของเยาวชนไทยในระยะยาวอย่างแท้จริง

3. ความท้าทายเชิงโครงสร้างของการละเล่นพื้นบ้านในสังคมยุคสารสนเทศ

การเสื่อมถอยของการละเล่นพื้นบ้านไม่ได้มีสาเหตุเพียงจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเยาวชน แต่ยังเป็นผลจากความท้าทายเชิงโครงสร้างที่เกิดขึ้นอย่างซับซ้อนและเป็นระบบในสังคมยุคสารสนเทศ กระแสโลกาภิวัตน์ และการขยายตัวของวิถีชีวิตแบบเมืองทำให้พื้นที่เล่นดั้งเดิม เช่น ลานวัด ลานบ้าน หรือทุ่งนา ค่อย ๆ หดหายไป ส่งผลให้ “พื้นที่ทางสังคม” ที่เคยรองรับการละเล่นร่วมกันถูกทำลายลงอย่างมีนัยสำคัญและลดโอกาสในการรวมกลุ่มของเยาวชนเพื่อสร้างความสัมพันธ์เชิงชุมชน (กนกวรรณ ทองคำสิงห์ และคณะ, 2561) ขณะเดียวกัน แรงกดดันเชิงพาณิชย์และอิทธิพลของวัฒนธรรมสมัยใหม่ได้ผลักดันให้การละเล่นพื้นบ้านเปลี่ยนสถานะจากกิจกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวันไปสู่เพียงกิจกรรมเชิงสัญลักษณ์หรือการแสดงในเทศกาล (Fabian, 2021) โดยปัญหาเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการขาดกลไกเชิงนโยบายและการสนับสนุนที่ต่อเนื่อง ซึ่งทำให้การละเล่น

พื้นบ้านอยู่ในภาวะเปราะบางและยากต่อการสืบทอดอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ ปรากฏการณ์ดังกล่าวมิได้จำกัดอยู่เพียงในประเทศไทย แต่ยังปรากฏในหลายประเทศในภูมิภาคอาเซียนที่การอนุรักษ์เกมพื้นบ้านต้องเผชิญกับข้อจำกัดเชิงโครงสร้างและระบบอย่างคล้ายคลึงกัน (Rahman et al., 2025) ดังนั้น การเผชิญหน้ากับความท้าทายเชิงโครงสร้างเหล่านี้จึงเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องได้รับการแก้ไข หากต้องการให้การละเล่นพื้นบ้านไทยยังคงคุณค่าและปรับตัวได้อย่างมีพลังในบริบทสังคมร่วมสมัย

4. การสูญเสียการเรียนรู้ผ่านร่างกายและทุนทางวัฒนธรรม

การเสื่อมถอยของการละเล่นพื้นบ้านในสังคมยุคสารสนเทศมิได้ส่งผลเพียงต่อสุขภาพร่างกายและความสัมพันธ์ทางสังคมเท่านั้น แต่ยังนำมาซึ่งการสูญเสียในระดับที่ลึกซึ้งกว่านั้น คือ การสูญเสียการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ทางกาย ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการเคลื่อนไหว การสัมผัส และการมีส่วนร่วมในประสบการณ์จริง โดยการละเล่นพื้นบ้านเคยทำหน้าที่เป็นห้องเรียนธรรมชาติที่บ่มเพาะทั้งทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ความเข้าใจต่อร่างกาย และทักษะชีวิตที่ไม่สามารถถ่ายทอดได้ผ่านการเรียนรู้เชิงทฤษฎีหรือสื่อดิจิทัลเพียงอย่างเดียว (Sudardiyono et al., 2021) แต่เมื่อกิจกรรมเหล่านี้ถูกแทนที่ด้วยการใช้เวลาผ่านหน้าจอ เยาวชนจึงสูญเสียโอกาสในการพัฒนาความสามารถเชิงกายภาพและการสื่อสารเชิงกายที่เคยเกิดขึ้นในพื้นที่เล่นจริง และนอกจากนี้ การละเล่นพื้นบ้านยังมีบทบาทสำคัญในฐานะกลไกการถ่ายทอดภูมิปัญญาระหว่างรุ่น การหดหายของกิจกรรมนี้ได้ทำให้สายใยแห่งการส่งต่อองค์ความรู้จากผู้ใหญ่สู่เด็กขาดความต่อเนื่อง ส่งผลให้เยาวชนขาดความเชื่อมโยงกับรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเอง และนำไปสู่การสูญเสียทุนทางวัฒนธรรมซึ่งเดิมเคยทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสร้างอัตลักษณ์ร่วม ความไว้วางใจ และความเข้มแข็งในชุมชน (Luchoro-Parilla et al., 2021) นอกจากนี้ การศึกษาที่ผ่านมายังได้ตอกย้ำว่า การละเล่นพื้นบ้าน เป็นกลไกสำคัญของการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นและสายใยทางสังคม (พัชรินทร์ คำสุวรรณ และคณะ, 2564) แต่เมื่อกิจกรรมนี้หายไป วงจรการสืบทอดก็สะดุดลง ส่งผลต่อทั้งมิติของสุขภาพและวัฒนธรรมร่วม ดังนั้น การสูญเสียการเรียนรู้ผ่านร่างกายและทุนทางวัฒนธรรมจึงไม่ใช่เพียงการหายไปของกิจกรรมบันเทิง หากแต่เป็นการสูญเสียกลไกเชิงโครงสร้างที่หล่อหลอมมนุษย์และชุมชน ซึ่งมีผลสะท้อนยาวนานต่อคุณภาพชีวิต และอัตลักษณ์วัฒนธรรมของเยาวชนไทยในอนาคต

กรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการละเล่นพื้นบ้าน

การพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านในสังคมยุคสารสนเทศจำเป็นต้องอาศัยกรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรมที่ไม่เพียงแต่คงคุณค่าดั้งเดิม แต่ยังสามารถบูรณาการเข้ากับศาสตร์สมัยใหม่และเทคโนโลยีร่วมสมัยได้อย่างมีพลัง ดังนั้น ในหัวข้อนี้ผู้เขียนจึงได้เสนอกรอบแนวคิดใหม่ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทำให้การละเล่นพื้นบ้านไทยก้าวข้ามจากกิจกรรมที่ถูกมองว่าเป็นเพียง “มรดกทางวัฒนธรรม” ไปสู่การเป็น “เครื่องมือเชิงนวัตกรรมสำหรับการพัฒนา” ที่ตอบสนองต่อสุขภาพ การเรียนรู้ และอัตลักษณ์ในโลกยุคใหม่ โดยโครงสร้างของกรอบแนวคิดสามารถจำแนกออกเป็น 5 มิติสำคัญ ดังนี้

1. การสร้างกรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการละเล่นพื้นบ้าน

กรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการละเล่นพื้นบ้าน (Thai Folk Games Preservation Model in the Digital Era: TFG-PM) เป็นข้อเสนอใหม่ที่เกิดขึ้นจากการสังเคราะห์องค์ความรู้หลายศาสตร์เข้าด้วยกันของผู้เขียน ซึ่งถือเป็นครั้งแรกที่ได้กำหนดโมเดลเฉพาะเพื่อการฟื้นฟู

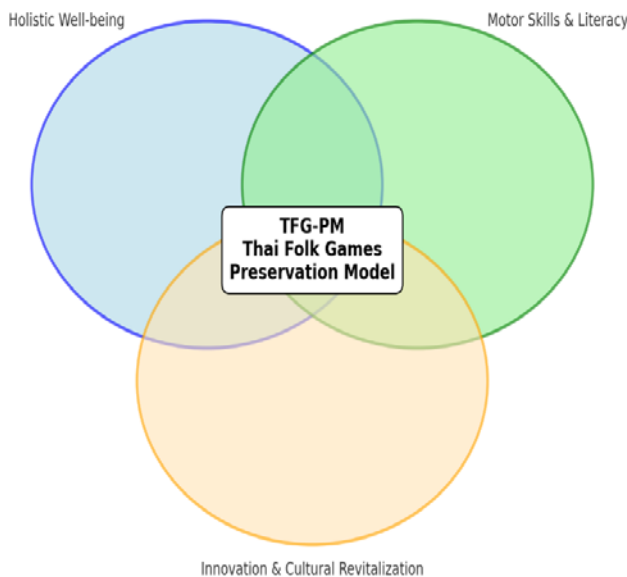
และพัฒนากล่องเล่นพื้นบ้านให้สอดคล้องกับพลวัตของสังคมยุคสารสนเทศ โดยโมเดลนี้ไม่เพียงทำหน้าที่ในเชิง “อนุรักษ์” แต่ถูกออกแบบให้เป็น “นวัตกรรมเชิงรุก” ที่สามารถยกระดับคุณค่าของการเล่นพื้นบ้านจากฐานวัฒนธรรมดั้งเดิม ไปสู่การเป็นเครื่องมือสร้างสุขภาวะ การเรียนรู้ และการพัฒนาสังคมร่วมสมัยอย่างเป็นระบบ (Saura & Zimmermann, 2021) ซึ่งหลักการของ TFG-PM ตั้งอยู่บนการบูรณาการ 3 แก่นความรู้สำคัญ ได้แก่

1) **แก่นนันทนาการเพื่อการพัฒนา:** การเล่นพื้นบ้านถูกมองว่าเป็นมากกว่ากิจกรรมยามว่าง แต่คือพื้นที่การเรียนรู้ที่บ่มเพาะสุขภาวะองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่สื่อดิจิทัลเข้ามามีบทบาท การยืนยันคุณค่าของการเล่นพื้นบ้านในมิติการพัฒนาคนจึงเป็นรากฐานสำคัญของโมเดล (Lavega-Burgués et al., 2021)

2) **แก่นวิทยาศาสตร์การกีฬาและการเคลื่อนไหว:** การเล่นพื้นบ้านทำหน้าที่เสมือนสนามฝึกตามธรรมชาติที่ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานและความฉลาดทางกาย ซึ่งเป็นรากฐานของการออกกำลังกายและการสร้างสมรรถภาพในระยะยาว (Nasrulloh et al., 2024) โดยการบูรณาการความรู้จากสาขาวิชานี้ช่วยอธิบายเชิงวิทยาศาสตร์ว่าทำไมการเล่นพื้นบ้านจึงเป็นกลไกพัฒนาคนยุคเชิงองค์รวมได้จริง

3) **แก่นเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม:** ในยุคสารสนเทศ การเชื่อมโยงภูมิปัญญาดั้งเดิมเข้ากับสื่อดิจิทัลเป็นสิ่งจำเป็น โมเดลนี้จึงชี้ว่าการใช้เทคโนโลยี เช่น VR, AR และแพลตฟอร์มออนไลน์สามารถทำให้การเล่นพื้นบ้านกลับมามีชีวิตอีกครั้งในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่าย ทันสมัย และสอดคล้องกับพฤติกรรมเยาวชน (Krumpfen et al., 2021; Pérez et al., 2024)

เพื่ออธิบายกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการของโมเดลการอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านไทยในยุคสารสนเทศ (TFG-PM) ผู้เขียนสามารถแสดงความเชื่อมโยงได้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดเชิงบูรณาการของโมเดลการอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านไทยในยุคสารสนเทศ (TFG-PM)

2. มิติการบูรณาการด้านการเคลื่อนไหวและทักษะทางกายภาพ

กรอบแนวคิด TFG-PM เน้นการบูรณาการองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อยกระดับการเล่นพื้นบ้านจากกิจกรรมเพื่อความบันเทิง ไปสู่เครื่องมือเชิงวิชาการที่มีเป้าหมายต่อการพัฒนาทางกายของเยาวชนอย่างเป็นระบบ โดยการออกแบบกิจกรรมจะอาศัยหลักการของชีวกลศาสตร์การกีฬา (sports biomechanics) และสรีรวิทยาการออกกำลังกาย (exercise physiology) เพื่อเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานซึ่งเป็นรากฐานของความฉลาดทางกายที่สัมพันธ์โดยตรงกับการพัฒนาสมรรถภาพและพฤติกรรมการออกกำลังกายในระยะยาว (Abdullah & Amri, 2018; Charles & Eley, 2017) ซึ่งการบูรณาการนี้ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์โครงสร้างการเคลื่อนไหวที่ฝังอยู่ในการเล่นแต่ละประเภท และออกแบบให้เหมาะสมกับการพัฒนาศักยภาพทางกายของเด็กแต่ละช่วงวัย ตัวอย่างเช่น มอญซ่อนผ้า ที่ต้องอาศัยการวิ่งหนีและการหลบหลีก สามารถนำมาประยุกต์เป็นโปรแกรมเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว ในขณะที่กิจกรรมอย่าง หมากเก็บ หรือ การเล่นว่าวสามารถใช้เพื่อเสริมสร้างทักษะการใช้อุปกรณ์ได้อย่างเป็นรูปธรรม (Fakhrurozi et al., 2024) และนอกจากนี้ การประยุกต์ใช้การฝึกตามเงื่อนไข (conditioned training) ยังช่วยเพิ่มระดับความท้าทายและปรับความเข้มข้นของการเล่นให้เหมาะสมกับการพัฒนาทางกายของเยาวชนในแต่ละวัย ส่งผลให้การเล่นพื้นบ้านกลายเป็นเครื่องมือที่มุ่งพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว แต่ยังมีผลลัพธ์เชิงวิทยาศาสตร์ที่สามารถวัด ประเมิน และนำไปต่อยอดเป็นแนวทางนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสุขภาวะของเยาวชนไทยในยุคสารสนเทศได้อย่างยั่งยืน

3. มิติการบูรณาการด้านจิตใจและสังคมผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

กรอบแนวคิด TFG-PM ให้ความสำคัญกับการพัฒนามนุษย์ในมิติที่กว้างกว่าร่างกาย โดยเฉพาะสุขภาวะทางจิตใจและทักษะทางสังคม โดยการเล่นพื้นบ้านในอดีตเคยทำหน้าที่เป็นเวทีที่เยาวชนได้ฝึกฝนการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร การแก้ปัญหาร่วมกัน และการควบคุมอารมณ์ ซึ่งเป็นหัวใจของความฉลาดทางอารมณ์ (emotional intelligence) และการเรียนรู้เชิงสังคมและอารมณ์ (socio-emotional learning) (Fernández-Gavira et al., 2021) อย่างไรก็ตาม เมื่อพื้นที่ทางสังคมแบบดั้งเดิมหดหายลง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างพื้นที่สังคมใหม่ ที่สามารถสืบสานและต่อยอดคุณค่าเหล่านี้ได้ ซึ่งงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่าการออกแบบกิจกรรมกลางแจ้งที่อ้างอิงจากเกมพื้นบ้านช่วยเพิ่มพฤติกรรมเชิงสังคม (prosocial behavior) และลดภาวะโดดเดี่ยวของเด็กเล็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Thalib & Ahmad, 2020) ดังนั้นกรอบ TFG-PM จึงมองเทคโนโลยีในฐานะเครื่องมือส่งเสริมการมีส่วนร่วม (engagement tool) ที่เชื่อมโยงการเล่นดั้งเดิมเข้ากับความสนใจของเยาวชนในยุคสารสนเทศ

การพัฒนาแอปพลิเคชัน เกมออนไลน์ หรือแพลตฟอร์มดิจิทัลที่จำลองลักษณะของการเล่นพื้นบ้าน จึงสามารถช่วยสร้างประสบการณ์ที่เสริมทั้งสุขภาวะทางจิตใจและทักษะทางสังคมได้อย่างชัดเจน และยิ่งไปกว่านั้น VR และ AR ยังแสดงศักยภาพในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและโต้ตอบได้ ทำให้เด็กและเยาวชนมีแรงจูงใจมากขึ้นในการเรียนรู้และเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น (Srinounpan et al., 2024; Yulia & Suttriso, 2024) ซึ่งการผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับคุณค่าดั้งเดิมเช่นนี้ไม่เพียงช่วยลดช่องว่างระหว่างรุ่น แต่ยังทำให้การเล่นพื้นบ้านกลับมาเป็นพื้นที่ทางสังคมร่วมสมัย ที่บ่มเพาะความสัมพันธ์ การเห็นคุณค่าร่วม และสุขภาวะองค์รวมของเยาวชนไทยได้อย่างยั่งยืน

4. มิติการบูรณาการด้านวัฒนธรรมและเทคโนโลยีเพื่อความร่วมมือ

กรอบแนวคิด TFG-PM ตระหนักว่าการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคสารสนเทศก่อให้เกิดการสูญเสียทั้งการเรียนรู้ผ่านร่างกายและทุนทางวัฒนธรรมจึงเสนอให้เทคโนโลยีถูกใช้ในฐานยุทธศาสตร์เชิงนวัตกรรมเพื่อฟื้นฟูและต่อยอดคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้าน โดย AR และ VR ช่วยยกระดับการเรียนรู้จากเชิงทฤษฎีไปสู่ประสบการณ์โต้ตอบที่สมจริง ทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงภูมิปัญญาดั้งเดิมได้ในรูปแบบที่น่าสนใจและร่วมสมัย (Pérez et al., 2024; Liu et al., 2021) ในขณะเดียวกันในบริบทไทยก็สะท้อนถึงศักยภาพของการใช้เกมพื้นบ้านล้านนามาพัฒนาเป็นสื่ออินเทอร์แอ็กทีฟเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (อรุณี บุญญานุกูล, 2562) ซึ่งการบูรณาการดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีมิได้ทำให้การละเล่นพื้นบ้านสูญเสียแก่นแท้ทางภูมิปัญญา แต่กลับทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมทางวัฒนธรรมที่ทำให้กิจกรรมเหล่านี้สามารถปรับตัวเข้ากับวิถีชีวิตยุคใหม่ได้อย่างทรงพลัง ทั้งในมิติสุขภาวะ การศึกษา และการธำรงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

5. กรณีศึกษาเปรียบเทียบจากต่างประเทศเพื่อยืนยันศักยภาพของการพัฒนา

เมื่อพิจารณากรณีศึกษาจากต่างประเทศในเชิงเปรียบเทียบ จะเห็นได้ว่าการละเล่นพื้นบ้านมีศักยภาพในการบูรณาการเข้ากับเป้าหมายการพัฒนาที่แตกต่างกันตามเงื่อนไขของแต่ละสังคม แต่ทั้งหมดต่างสะท้อนถึงคุณค่าที่สอดคล้องกับกรอบแนวคิด TFG-PM ตัวอย่างจากคาบสมุทรบอลข่านชี้ให้เห็นการใช้เกมพื้นบ้านเพื่อสร้างความสมานฉันท์และความไว้วางใจในสังคมหลังความขัดแย้ง (Anastasovski et al., 2016) ขณะที่อินเดียใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นพัฒนาเป็นเกมดิจิทัลเพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษาและลดข้อจำกัดด้านการเข้าถึงในชนบท (Kam et al., 2009) ส่วนยุโรปเน้นการใช้เกมพื้นบ้านเป็นเครื่องมือการเรียนรู้เรื่องความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อม (Luchoro-Parrilla et al., 2024) กรณีศึกษาทั้งสามนี้ แม้มีจุดเน้นแตกต่างกัน แต่ล้วนสะท้อนการยกระดับการละเล่นพื้นบ้านจากกิจกรรมเพื่อความบันเทิงไปสู่เครื่องมือเชิงกลยุทธ์ทางสังคม การศึกษา และการพัฒนา

จากการพัฒนากรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรม TFG-PM จะเห็นได้ว่าการบูรณาการศาสตร์สมัยใหม่กับภูมิปัญญาดั้งเดิมสามารถสร้างแนวทางที่มีพลังในการฟื้นฟูคุณค่าและเสริมสร้างศักยภาพของการละเล่นพื้นบ้านไทยให้กลับมาเป็นกลไกการพัฒนาที่ตอบสนองต่อสังคมยุคสารสนเทศอย่างแท้จริง ไม่ว่าจะเป็นมิติการเคลื่อนไหวและสมรรถภาพทางกาย มิติทางจิตใจและสังคม มิติทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยี รวมถึงบทเรียนเปรียบเทียบจากต่างประเทศที่ตอกย้ำความเป็นไปได้และศักยภาพในระดับสากล ดังนั้น กรอบแนวคิดนี้จึงมิได้จำกัดอยู่เพียงการอนุรักษ์ แต่เป็นการยกระดับการละเล่นพื้นบ้านสู่การเป็นนวัตกรรมนันทนาการที่มีคุณค่าเชิงสุขภาวะ วัฒนธรรม และการพัฒนาอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21 ทั้งยังนับเป็นการวางรากฐานเชิงทฤษฎีใหม่ที่สามารถต่อยอดสู่การกำหนดนโยบายสาธารณะ หลักสูตรการเรียนการสอน และการขับเคลื่อนงานวิจัยเชิงนวัตกรรมในระดับนานาชาติอันจะช่วยยกระดับวงการนันทนาการไทยให้มีบทบาทในเวทีโลกได้

แนวทางเชิงนโยบายและการขับเคลื่อนเชิงระบบ

การทำให้กรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรม TFG-PM ก้าวจากทฤษฎีสู่การปฏิบัติจริง จำเป็นต้องอาศัยกลไกการขับเคลื่อนที่ครอบคลุมทั้งระดับชาติ ระดับท้องถิ่น และความร่วมมือระหว่างประเทศ โดยมีได้หยุดอยู่เพียงการอนุรักษ์ แต่คือการออกแบบระบบใหม่ที่ทำให้การละเล่นพื้นบ้านก้าวสู่การ

เป็นนวัตกรรมนันทนาการเพื่อการพัฒนาที่ตอบสนองต่อสุขภาวะ การศึกษา และการดำรงคุณค่าทางวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) โดยเฉพาะสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี (Goal 3) การศึกษาที่มีคุณภาพ (Goal 4) และเมืองและชุมชนที่ยั่งยืน (Goal 11) ซึ่งสามารถใช้เป็นทิศทางการกำหนดนโยบายและการปฏิบัติการอย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. การกำหนดนโยบายในระดับชาติและระดับท้องถิ่น ภาครัฐควรกำหนดนโยบายที่ชัดเจนในการบูรณาการการเล่นพื้นบ้านเข้าสู่ยุทธศาสตร์ชาติด้านการศึกษา การกีฬา และดิจิทัล เช่น การบรรจุการเล่นพื้นบ้านที่ออกแบบใหม่ในหลักสูตรพลศึกษาและนันทนาการ หรือการสนับสนุนงบประมาณท้องถิ่นเพื่อพัฒนา “พื้นที่เล่นปลอดภัย” ในชุมชนเมืองและชนบท ซึ่งแนวทางนี้จะทำให้การเล่นพื้นบ้านไม่ถูกจำกัดอยู่เพียงในงานเทศกาล หากแต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบการเรียนรู้และการพัฒนาที่ยั่งยืน

2. การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลและพื้นที่ต้นแบบกิจกรรม การสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลที่นำเสนอการเล่นพื้นบ้านในรูปแบบ AR, VR และเกมออนไลน์ จะช่วยให้เยาวชนเข้าถึงได้สะดวกและสอดคล้องกับพฤติกรรมการเล่นยุคใหม่ ควบคู่กับการจัดตั้งพื้นที่ต้นแบบในโรงเรียน มหาวิทยาลัย และศูนย์ชุมชน ทั้งนี้เพื่อทดลองผสมผสานกิจกรรมจริงกับดิจิทัลอย่างมีระบบ ซึ่งแนวทางนี้สามารถพัฒนาเป็นโมเดลต้นแบบระดับประเทศที่ต่อยอดสู่การประยุกต์ใช้ในวงกว้าง และเป็นการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของไทยในเวทีดิจิทัลเชิงวัฒนธรรม

3. การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน ครอบครัวและชุมชนคือรากฐานสำคัญของการสืบทอดภูมิปัญญา การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้ปกครองและผู้สูงวัยเข้ามามีบทบาท เช่น การแข่งขันเชิงวัฒนธรรมระหว่างรุ่น หรือการสร้างคอนเทนต์ดิจิทัลที่เล่าเรื่องการเล่นพื้นบ้านโดยผู้เฒ่าในชุมชน จะช่วยลดช่องว่างระหว่างวัยและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความหมาย อีกทั้งยังทำให้การเล่นพื้นบ้านกลับมามีชีวิตในฐานะทุนทางสังคมที่เชื่อมโยงชุมชนเข้าด้วยกันอย่างยั่งยืนได้

4. การสร้างความร่วมมือจากหลายภาคส่วนเพื่อความยั่งยืน การขับเคลื่อนจำเป็นต้องใช้โมเดลความร่วมมือแบบแบบสามภาคส่วน หรือ public-private-community partnership ที่เชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนเข้าด้วยกัน โดยการสนับสนุนของภาคเอกชนสามารถช่วยด้านทรัพยากรและนวัตกรรม ขณะที่สถาบันการศึกษาทำหน้าที่วิจัยและพัฒนากรอบวิชาการ ส่วนชุมชนจะเป็นผู้รักษารากเหง้าวัฒนธรรมและสร้างความต่อเนื่อง ซึ่งแนวทางนี้จะทำให้การเล่นพื้นบ้านกลายเป็นวาระสาธารณะร่วมที่มีพลังเชิงโครงสร้าง และสอดคล้องกับแนวคิดความเป็นหุ้นส่วนเพื่อเป้าหมาย (Goal 17: Partnership for the Goals) ของ SDGs

5. การเสริมสร้างศักยภาพบุคลากรและงานวิจัย ความยั่งยืนของการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านตามกรอบ TFG-PM ขึ้นอยู่กับ “การลงทุนในคนและองค์ความรู้” เป็นสำคัญ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องพัฒนาศักยภาพของครู นักวิทยาศาสตร์การกีฬา นักพัฒนาเกม และผู้นำชุมชน ให้มีทักษะในการออกแบบและขับเคลื่อนกิจกรรมได้อย่างเป็นระบบ ควบคู่ไปกับการสนับสนุนงานวิจัยเชิงประจักษ์เพื่อติดตามผลลัพธ์ด้านสมรรถภาพ สุขภาวะ และการดำรงคุณค่าทางวัฒนธรรม ซึ่งข้อมูลวิจัยเหล่านี้ จะทำหน้าที่เป็นหลักฐานเชิงนโยบายสำหรับการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังช่วยวางรากฐานให้ประเทศไทยก้าวสู่การเป็นศูนย์กลางองค์ความรู้ด้านนันทนาการพื้นบ้านในระดับสากล

6. การสร้างระบบติดตามและประเมินผล เพื่อป้องกันการขับเคลื่อนที่หยุดชะงัก ควรมีระบบติดตามและประเมินผลที่กำหนดตัวชี้วัดเชิงระบบ เช่น ระดับการมีส่วนร่วมของเยาวชน ผลลัพธ์ด้านสุขภาพ สมรรถภาพทางกาย และความเข้มแข็งของทุนทางสังคม รวมถึงข้อมูลจากการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งระบบดังกล่าวจะช่วยสะท้อนผลลัพธ์ที่แท้จริง และทำให้การตัดสินใจเชิงนโยบายมีความยืดหยุ่นต่อพลวัตของสังคมและเทคโนโลยี

7. การเชื่อมโยงสู่ความร่วมมือระดับนานาชาติ การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไม่ควรจำกัดเฉพาะในประเทศ หากแต่ควรยกระดับสู่ความร่วมมือระดับนานาชาติ ผ่านการจัดเทศกาลการเล่นพื้นบ้านโลก หรือการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับประเทศที่มีประสบการณ์ เช่น อินเดียและยุโรป ซึ่งใช้เกมพื้นบ้านเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความยั่งยืน อีกทั้ง การเชื่อมโยงนี้ไม่เพียงทำให้ไทยได้รับการยอมรับในฐานะผู้ริเริ่มด้านนวัตกรรมนันทนาการเชิงวัฒนธรรม แต่ยังสร้างบทบาทของไทยในฐานะประเทศต้นแบบที่ใช้ทุนวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือสร้างอำนาจละมุน (soft power) บนเวทีสากลอีกด้วย

สรุป

การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคสารสนเทศได้พลิกโฉมพฤติกรรมการเล่นของเยาวชนไทย ส่งผลให้การการเล่นพื้นบ้านไทยซึ่งเคยเป็นรากฐานของสุขภาพและวัฒนธรรมชุมชนต้องเผชิญกับความท้าทายทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และการสูญเสียทุนทางวัฒนธรรมที่เคยถ่ายทอดผ่านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ กรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการเล่นพื้นบ้าน (TFG-PM) ที่ผู้เขียนเสนอได้ชี้ให้เห็นว่าในเชิงทฤษฎี การการเล่นพื้นบ้านสามารถทำหน้าที่เป็น “เครื่องมือฝึกองค์กรวม” ที่พัฒนาสุขภาพทางกาย จิตใจ และสังคม พร้อมทั้งเปิดมุมมองใหม่ต่อการใช้เทคโนโลยีเพื่อการฟื้นฟูและสร้างความร่วมสมัยทางวัฒนธรรม ส่วนในเชิงปฏิบัติ โมเดลนี้นำไปสู่การออกแบบกิจกรรมและโปรแกรมนันทนาการที่ประยุกต์ใช้ได้จริงทั้งในบริบทครอบครัว ชุมชน โรงเรียน และพื้นที่สาธารณะ โดยเฉพาะการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลและพื้นที่ต้นแบบที่สอดคล้องกับพฤติกรรมเยาวชนยุคใหม่ ขณะที่ในเชิงนโยบาย การบูรณาการดังกล่าวสามารถเชื่อมโยงเข้ากับยุทธศาสตร์ชาติด้านการศึกษา กีฬาและวัฒนธรรม รวมถึงสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ผ่านการสร้างระบบติดตามและประเมินผล การเสริมสร้างศักยภาพบุคลากร และการเชื่อมโยงความร่วมมือระดับนานาชาติ ซึ่งทั้งหมดสะท้อนว่าการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านในยุคสารสนเทศจำเป็นต้องดำเนินไปในลักษณะบูรณาการที่เชื่อมโยงทั้งมิติทฤษฎี ปฏิบัติ และนโยบายเพื่อเสริมสร้างสุขภาพและดำรงคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ ทองด้าสิง, อนุกุล พลศิริ และเหมือนแพร รัตนศิริ. (2561). การอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคใต้. วารสารฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 11(2), 87-101.
- กิตติกรัง เริงสม. (2565). การใช้การเล่นพื้นบ้านไทยด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันกับทักษะชีวิต การเรียนรู้ทางโภชนาการและประสิทธิภาพทางโภชนาการของนักเรียนคลื่นตอนต้น. วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันทนาการ, 48(1), 45-59.

- จินตนา นิลทวี และสมพร ชาลีเครือ. (2565). การพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย. สิกขา วารสารศึกษาศาสตร์, 8(1), 57-66.
- ฉัตรชัย แพงคำอัย, สุพัทธ แสนแจ่มใส และภิญญาพันธ์ เพี้ยชัย. (2562). ผลของโปรแกรมกลุ่มการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกสเปกตรัม อายุ 6-9 ปี. วารสารสุทธิปริทัศน์, 33(106), 195–208.
- เดชภณ ทองเต็ม, ขนิษฐา ฉิมพาลี และจิรนนท์ แก้วมา. (2567ค). การพัฒนาแบบทดสอบสมรรถภาพทางกายสำหรับเด็กโดยใช้รูปแบบการเล่นพื้นบ้านไทย. วารสารสาธารณสุขและสุขภาพศึกษา, 4(1), 182-202.
- เดชภณ ทองเต็ม, เมธาวุฒิ พงษ์ธนุ, ขนิษฐา ฉิมพาลี, ธรณญพร เพ็งสีแสง และจิรนนท์ แก้วมา. (2567ก). การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทย “จิกเส้น” สู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน. วารสารการพยาบาล สุขภาพ และการศึกษา, 7(2), 14-28.
- เดชภณ ทองเต็ม, เมธาวุฒิ พงษ์ธนุ และจิรนนท์ แก้วมา. (2567ข). เจ็ดเก็บ : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน. วารสารคณะพลศึกษา, 27(1), 79-96.
- ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส และบุญชู บุญลิขิตศิริ. (2558). การแสดงเกมการเล่นพื้นบ้านไทยในสถานการณ์จำลองตามทฤษฎีเครื่องล้อใจ การออกแบบเกมจำลอง THAI FOLK GAME ตามทฤษฎีจูงใจ. วารสารวิชาการ AJNU เอกสารการวิจัยมหาวิทยาลัยนเรศวร, 6(2), 90-100.
- ธัญญวดี กำจรรภัย และทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์. (2566). การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมกระดานเกมพื้นบ้านไทยเพื่อเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์สำหรับระดับมัธยมศึกษา. วารสารวิชาการรัตนบุศย, 25(4), 201-210.
- ปรีวัตร ปาโส และพนิดา ชูเวช. (2565). ผลของโปรแกรมการเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อนันทนาการที่มีต่อสมรรถภาพทางกายและระดับความเครียดของเยาวชน. วารสารบัณฑิตแสงโคมคำ, 7(1), 47-64.
- พัชรินทร์ คำสุวรรณ, ทองอินทร์ ไหวดี, สมพงษ์ ธงไชย และกิงเพชร ส่งเสริม. (2564). การเล่นพื้นบ้านของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยพวนที่สัมพันธ์กับการส่งเสริมสุขภาพในประเทศไทย. วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 6(9), 280-293.
- อรุณี บุญญานุกุล. (2562). ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารมจร พุทธปัญญาปริทรรศน์, 4(2), 237–252.
- อัญชนา ลักษณะวิรามศิริ, ธนากร ปักษา, วิโรจน์ เทพบุตร, ญัฐธนิชา จันทรวงศ์ และภัทรศยา อุตพงศ์. (2565). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์การเล่นไทยพื้นบ้านด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด, 16(1), 187-197.
- Abdullah, B., & Amri, S. (2018). Effects of Traditional Games on Age Equivalent Scores of Locomotor and Manipulative Skills among Early Stage School Children. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 8(12), 134-145.

- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadehkenari, M., Khalaji, H., Hajihosseini, S., & Ziaee, V. (2009). **The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year old boys.** Iranian journal of pediatrics, 19(2), 123-129.
- Anastasovski, I., Aleksovska, L. V., ZHivkovikj, V., Misovski, A., Nanev, L., & Stojanoska Ivanova, T. (2016). **Role of traditional games and sports in social and ethnical inclusion, integration and cohesion in the post-conflict and transitional societies among children of elementary schools.** Research in Physical Education, Sport and Health, 5(2), 19-25.
- Charles, M. A. G., Abdullah, M. R., Musa, R. M., & Kosni, N. A. (2017). **The effectiveness of traditional games intervention program in the improvement of form one school-age children's motor skills related performance components.** Journal of Physical Education and Sport, 17, 925-930.
- Dese, D. C., Huwae, A., & Nugraha, P. A. P. (2023). **Effect of physical activity based on traditional games on the psychological well-being of elementary school children.** Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, 13(1), 36.
- Fabian, T. (2021). **Endangered species of the physical cultural landscape: Globalization, nationalism, and safeguarding traditional folk games.** The University of Western Ontario (Canada).
- Fakhurozi, Z. A., Suherman, W. S., Azzasih, P., & Humam, M. F. (2024). **Experimental study: The impact of traditional team games on gross motor locomotor skills and social skills of elementary school children.** Fizjoterapia Polska, (3), 82-88,
- Fauzi, R. A., Suherman, A., Saptani, E., Dinangsit, D., & Rahman, A. A. (2023). **The impact of traditional games on fundamental motor skills and participation in elementary school students.** International Journal of Human Movement and Sports Sciences, 11(6), 1368-1375.
- Fernández-Gavira, J., Espada-Goya, P., Alcaraz-Rodríguez, V., & Moscoso-Sánchez, D. (2021). **Design of educational tools based on traditional games for the improvement of social and personal skills of primary school students with hearing impairment.** Sustainability, 13(22), 12644.
- Fudin, M. S., Rifa'i, N. A., Febrianto, N., Sulendro, S., & Mamajonov, D. (2025). **Effectiveness of Implementing Traditional Games on Basic Motor Skills in Students of Phase A at SDN 2 Buluagung.** Indonesian Journal of Pedagogy and Teacher Education, 3(1), 34-40.

- Hussain, B., & Cheong, J. P. G. (2022). **Improving gross motor skills of children through traditional games skills practiced along the contextual interference continuum.** *Frontiers in Psychology*, 13, 986403.
- Jonsson, H. (2013). **Traditional tribal what? Sports, culture and the state in the Northern Hills of Thailand.** In *Turbulent Times and Enduring Peoples* (pp. 219-245). Routledge.
- Kam, M., Mathur, A., Kumar, A., & Canny, J. (2009). **Designing digital games for rural children: a study of traditional village games in India.** In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (pp. 31-40).
- Kim, B., & Kim, N. (2023). **Exploring the psychosocial factors between adaptive and maladaptive use of gaming among Korean adolescents.** *Children*, 10(6), 1059.
- Krumpen, S., Klein, R., & Weinmann, M. (2021). **Towards tangible cultural heritage experiences—enriching vr-based object inspection with haptic feedback.** *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*, 15(1), 1-17.
- Lavega-Burgués, P., Bortoleto, M. A. C., & Pic, M. (2021). **Traditional sporting games and play: enhancing cultural diversity, emotional well-being, interpersonal relationships and intelligent decisions.** *Frontiers in Psychology*, 12, 766625.
- Liu, Y., Lin, Y., Shi, R., Luo, Y., & Liang, H. N. (2021). **Relicvr: A virtual reality game for active exploration of archaeological relics.** In *Extended abstracts of the 2021 annual symposium on computer-human interaction in play* (pp. 326-332).
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., & Pic, M. (2024). **Teaching sustainability through traditional sporting games.** *Sustainability*, 16(13), 5510.
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). **Traditional games as cultural heritage: The case of Canary Islands (Spain) from an ethnomotor perspective.** *Frontiers in psychology*, 12, 586238.
- Matafwali, B., & Mofu, M. (2023). **Exploring the feasibility of outdoor indigenous games and songs to enhance play-based pedagogy in early childhood education.** *Journal of Childhood, Education & Society*, 4(3).
- Nasrulloh, A., Hermawan, H. A., & Ihsan, F. (2024). **Health benefits of traditional games: a systematic review.** *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (59), 843-856.

- Ningsih, Y. F., Khotimah, K., Sugeng, I., Winarno, M. E., & Safirah, A. D. (2024). **Traditional Games on Basic Movement Abilities of Elementary School Students.** Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 8(2), 374-382.
- Pérez, G. A. J., Gamboa, A. J. P., & Cano, C. A. G. (2024). **Virtual reality and virtual worlds: a favorable setting for the preservation of cultural heritage.** Metaverse Basic and Applied Research, 3(110), 1.
- Qiu, T., Li, H., Chen, Y., Zeng, H., & Qian, S. (2024). **Continuance intention toward VR games of intangible cultural heritage: A stimulus-organism-response perspective.** Virtual Reality, 28(3), 149.
- Rahman, Z. S. A., Ismail, N., Nehe, B. M., Rahman, N. L. A., & Ramli, A. (2025). **The Challenges Preserving Traditional Games in Malaysia and Indonesia.** In International Conference on Multidisciplinary Studies (ICoMSi 2024) (pp. 347-362). Atlantis Press.
- Saura, S. C., & Zimmermann, A. C. (2021). **Traditional sports and games: intercultural dialog, sustainability, and empowerment.** Frontiers in psychology, 11, 590301.
- Song, H., Yi, D. J., & Park, H. J. (2020). **Validation of a mobile game-based assessment of cognitive control among children and adolescents.** PLoS One, 15(3), e0230498.
- Srinounpan, C., Sornkaing, W., Thaiphun, R., Naksuwan, J., Sena, P., Chookaew, A., & Songsriin, K. (2024). **Utilizing Augmented Reality (AR) to Enhance Learning and Preservation of Local Wisdom: A Case Study on Champada in Lan Saka District.** Diqu Kexue, 49(2), 21-37.
- Sudardiyono, S., Yulianto, H. Y., & Yudanto, Y. (2021). **Traditional Games as a Tools for Increasing Students' Motor Skills and Effort to Preserve The National Culture: Traditional Games as a Tools for Increasing Students' Motor Skills and Effort to Preserve The National Culture.** Community Development Journal, 5(1), 184-188.
- Thalib, S. B., & Ahmad, M. A. (2020). **The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood.** International Education Studies, 13(10), 88-104.
- Theodoropoulos, A., & Antoniou, A. (2022). **VR games in cultural heritage: A systematic review of the emerging fields of virtual reality and culture games.** Applied Sciences, 12(17), 8476.
- Yulia, N. M., & Sutrisno, S. (2024). **Developing local wisdom-based augmented reality modules for science and social studies learning in elementary schools.** AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 16(4), 5549-5560.

สื่อบันเทิงในฐานะสื่อการเรียนรู้สำหรับการสอนสังคมศึกษา ENTERTAINMENT MEDIA AS A LEARNING RESOURCE FOR TEACHING SOCIAL STUDIES

กฤษฎาพันธุ์ จันทร์พร
Kritsadapan Janporn

Received: August 17, 2025

Revised: November 1, 2025

Accepted: November 10, 2025

บทคัดย่อ

ท่ามกลางการเปลี่ยนทางสังคมอย่างรวดเร็ว สื่อบันเทิงได้สะท้อนความเป็นไปของสังคมให้กับผู้ชมได้เข้าใจผ่านเนื้อเรื่อง จึงเป็นโอกาสให้ครูสังคมศึกษานำสื่อบันเทิงมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอตัวอย่างการวิเคราะห์สื่อบันเทิงที่มีศักยภาพในฐานะสื่อการสอนสำหรับสังคมศึกษา รวมทั้งศึกษาข้อดีและข้อควรระวังของการใช้สื่อบันเทิงเป็นสื่อการสอนสำหรับการสอนสังคมศึกษา โดยศึกษาจากเอกสารทางวิชาการและแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษา พบว่า การ์ตูนเรื่อง ยูงนักษัตร เลขาพญายม เป็นหนึ่งในสื่อบันเทิงที่มีศักยภาพในการนำมาใช้เป็นสื่อประกอบการสอนในการนำเข้าสู่บทเรียนและการศึกษาจากเนื้อหาของสื่อบันเทิง ข้อดีของการใช้สื่อบันเทิงเป็นสื่อการสอนสำหรับการสอนสังคมศึกษามี 5 ประการ ได้แก่ การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ การสอดแทรกประเด็นทางสังคมไปกับเนื้อเรื่อง การฝึกทักษะทางความคิดผ่านเนื้อหา ความหลากหลายทางเนื้อหา การเข้าถึงสื่อบันเทิงได้ง่ายผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงข้อควรระวัง 5 ประการ ได้แก่ ด้านความน่าเชื่อถือ ด้านความแตกต่างทางวัฒนธรรม ด้านความคิดทางสังคมและการเมือง ด้านลิขสิทธิ์ และด้านพฤติกรรมเลียนแบบ

คำสำคัญ: สื่อบันเทิง, สื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา, การสอน, เลขาพญายม

ABSTRACT

Amidst rapid social change, entertainment media reflects societal trends through its content. This presents a valuable opportunity for social studies teachers to integrate entertainment media into their teaching to enhance student learning outcomes. This article aims to analyze the potential of entertainment media as a teaching medium in social studies. Specifically, it presents an example of such an analysis and examines the advantages and disadvantages of using entertainment media for social studies instruction. This study examined academic documents and related sources. The results revealed that the cartoon "Hozuki's Coolheadedness" has potential for use as a teaching aid, particularly for introducing lessons and facilitating learning from its content. The five advantages of using entertainment media in social studies teaching are: creating interest in learning, integrating social issues into the story, cultivating thinking skills, content diversity, and easy accessibility via the Internet. Conversely, teachers should consider five points of caution: credibility, cultural differences, social and political perceptions, copyright, and imitative behavior.

Keywords : Entertainment media, Social Studies Learning Resources, Teaching, Hozuki's Coolheadedness

บทนำ

ในยุคที่เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านดิจิทัลมีบทบาทอย่างมากต่อการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ การรับชมสื่อบันเทิงถือเป็นกิจกรรมหนึ่งที่คนในสังคมเลือกทำเมื่อใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตผ่านเครื่องมือสื่อสารของตนเอง (Kemp, S, 2025) สื่อบันเทิงจำนวนมากได้รับความนิยมจากผู้รับชมเนื่องจากช่วยลดความเครียดที่ได้รับจากการเรียนหรือการทำงานลงได้ สื่อบันเทิงมิได้มีบทบาทเพียงให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่เนื้อหาของ สื่อบันเทิงแต่ละชิ้นยังสอดแทรกเรื่องราวและประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ผ่านกลไกการเล่าเรื่องที่น่าสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้รับชม

วิชาที่ศึกษาความเป็นไปของสังคมคือวิชาสังคมศึกษา เนื้อหาของสังคมศึกษามีความเป็นพลวัต กล่าวคือเนื้อหาสาระของสังคมศึกษาสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามเหตุการณ์หรือสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน (ฐากร สิทธิโชค, 2564, หน้า 10) การจัดการเรียนรู้ ของสังคมศึกษาจึงไม่อาจยึดตามเนื้อหาในหนังสือแบบเรียนได้ทั้งหมด เนื่องจากหนังสือแบบเรียนไม่สามารถแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนข้อมูลได้ทันตามการเปลี่ยนแปลงและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม (พิรदनย์ ภาคินตร, 2566) แม้กระทั่งการจัดการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับศาสนาจำเป็นต้องเพิ่มเติมเหตุการณ์ และประเด็นเกี่ยวกับศาสนาที่เกิดขึ้นเพื่อให้ทันต่อเปลี่ยนแปลงตามพลวัตของสังคมเช่นกัน (พระสมพร นามอินทร์, พระมหาพิเศษ สุขสมาน, และชาติรี สุขสบาย, 2567, หน้า 151-152) สื่อบันเทิงจึงไม่เพียงสะท้อนภาพของสังคมในมุมมองต่าง ๆ แต่ยังช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เกิดการตั้งคำถาม การตีความ และการเรียนรู้เกี่ยวกับความหลากหลายทางปรากฏการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นกับผู้คนในสังคมทั่วโลก

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันไม่เพียงต้องให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเป้าหมาย แต่ต้องสร้างความรู้สึกร่วมกันในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบศึกษาบันเทิง (Edutainment) โดยสาระสำคัญของแนวคิดนี้ คือ การใช้สื่อที่ผู้เรียนให้ความสนใจ หรือรู้สึกสนุก ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน (Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V., 2015, p. 476-477) ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหรือความเครียดจากการเรียน ดังนั้นสื่อบันเทิงจึงถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่นำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน เนื่องจากสื่อบันเทิงสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ได้ สามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายผ่านการเล่าเรื่องด้วยภาพเคลื่อนไหวพร้อมกับเสียงประกอบและเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ มีเนื้อหาหลากหลายจึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้หลากหลายบริบท โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียน (กนก จันทร์ทอง, 2560, หน้า 229)

ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงสนใจนำเสนอตัวอย่างการวิเคราะห์สื่อบันเทิงที่มีศักยภาพในฐานะสื่อการสอนสำหรับสังคมศึกษา และศึกษาข้อดีและข้อควรระวังของการใช้สื่อบันเทิงเป็นสื่อการสอนสำหรับการสอนสังคมศึกษา เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาได้นำสื่อบันเทิงไปปรับใช้ในการออกแบบการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน

ความเป็นสังคมศึกษา

สังคมศึกษาคือวิชาที่ศึกษาปรากฏการณ์และความสัมพันธ์ของมนุษย์ในสังคมซึ่งครอบคลุมเนื้อหาหลายสาขาวิชาในทางสังคมศาสตร์ เช่น ศาสนาและจริยธรรมสังคมวิทยา มานุษยวิทยา รัฐศาสตร์ นิติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ การศึกษาสังคมศึกษาจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจสภาพความเป็นไปของสังคม และปรับตัวเพื่อใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสันติสุข (สุกร สิทธิโชค, 2564, หน้า 3) ถ้าหากแบ่งเนื้อหาของสังคมศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษา สามารถแบ่งเป็น 5 สาระย่อย ได้แก่ สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาจะบูรณาการความรู้หลายสาขาเพื่อทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม เช่น ปัญหาเรื่องผู้อพยพในทวีปยุโรป เป็นผลมาจากสถานการณ์ความรุนแรงและสงครามกลางเมืองในภูมิภาคเอเชียตะวันตกเฉียงใต้และบางส่วนของแอฟริกา ผู้คนในบริเวณนั้นจึงต้องการอพยพไปยังดินแดนใหม่ที่ดีกว่าซึ่งคือประเทศในทวีปยุโรป การมีผู้อพยพจำนวนมากย้ายถิ่นฐานเข้าสู่ยุโรปส่งผลให้เกิดปัญหาค่าครองชีพและกระทบกับความเป็นอยู่ของชาวยุโรป ซึ่งปัญหาผู้อพยพนี้ได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนโยบายการเมืองและการดำเนินการของรัฐบาลหลายประเทศในยุโรป (พลอยใจ ปันตบแต่ง, 2568) จากประเด็นดังกล่าวสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้จากวิชารัฐศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ สังคมวิทยา และภูมิศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนั้นสื่อการเรียนรู้สำหรับใช้ในวิชาสังคมศึกษาจึงควรมีลักษณะเนื้อหาที่สามารถเชื่อมโยงประเด็นต่าง ๆ ในสังคมซึ่งเป็นไปตามลักษณะของรายวิชา

สื่อบันเทิงและการสอนสังคมศึกษา

สื่อบันเทิงถูกสร้างขึ้นเพื่อมอบความเพลิดเพลินให้กับผู้รับชม เนื้อหาของสื่อบันเทิงแต่ละชิ้นจะแตกต่างกันไปตามจินตนาการและความต้องการของผู้สร้าง เนื้อหาของสื่อบันเทิงอาจนำเสนอเกี่ยวกับความเป็นจริงในสังคม สถานที่ที่น่าสนใจในประเทศ เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ เรื่องเล่าหรือตำนานตามความเชื่อทางศาสนา การผจญภัยในอวกาศ หรือการทำสงครามของมนุษย์กับสัตว์ประหลาดที่ต้องการทำลายล้างมนุษยชาติ ความหลากหลายของเนื้อหาและการมอบความสนุกให้กับผู้รับชมจึงเป็นสาเหตุให้ผู้คนมักให้ความสนใจในสื่อบันเทิงจนเกิดเป็นกระแสความนิยม ซึ่งแสดงออกผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์บ่อยครั้ง (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2566) ในบทความนี้ผู้เขียนจะจำกัดขอบเขตทางความหมายของคำว่า สื่อบันเทิง ให้หมายถึงสื่อประเภทละคร ซีรีส์ ภาพยนตร์ และแอนิเมชัน เพื่อให้ขอบเขตทางความหมายไม่กว้างเกินไป โดยสื่อบันเทิงสามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่ สื่อบันเทิงสอดแทรกความรู้ คือสื่อที่มีการนำเสนอข้อมูลหรือความรู้ร่วมกับเนื้อหาอื่น ความรู้หรือข้อมูลในสื่อประเภทนี้มีการลดความซับซ้อนและปริมาณของข้อมูลลงเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจข้อมูลได้ง่ายขึ้น และสามารถมอบความเพลิดเพลินได้เช่นเดียวกัน เช่น การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Saint Young Men 『聖☆おにいさん』 นำหลักคำสอนของศาสนาพุทธและศาสนาคริสต์มาผสมผสานเข้ากับเนื้อเรื่องผ่านตัวละคร พุทธะ (ศาสดาของศาสนาพุทธ) และ เยซู (ศาสดาของศาสนาคริสต์) ซึ่งศาสดาทั้งสองได้ลงมาใช้ชีวิตแบบคนธรรมดาอยู่บนโลกมนุษย์ที่ประเทศญี่ปุ่นในยุคปัจจุบัน (เดโซพล เหมนาโลย, 2558, น. 97-98) สื่ออีกประเภทหนึ่งคือสื่อบันเทิงเพื่อความเพลิดเพลิน เป็นสื่อที่เน้นมอบความสนุกหรือความสุขจากการรับชมสื่อ เนื้อหาอาจมีการสอดแทรกประเด็นทางสังคมหรือสิ่งที่เกิดขึ้นจริง โดยนำเสนอผ่านการปรับเปลี่ยนให้ประเด็นดังกล่าวมีความสนุกเพิ่มมากขึ้น สื่อบันเทิงจึงมีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนจะเกิดความสนใจต่อเนื้อหาและสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ดีต่อการเรียนการสอน สื่อบันเทิงสามารถนำไปใช้ในขั้นกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสื่อแต่ละชิ้นมีความเหมาะสมของการนำไปใช้แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเนื้อหาและการพิจารณาของผู้สอน

จากที่กล่าวไปในหัวข้อก่อนหน้านี้ สังคมศึกษาเป็นศาสตร์ซึ่งบูรณาการความรู้จากหลากหลายสาขาวิชา เพื่อเข้าใจความเป็นไปของสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม และพัฒนาผู้เรียนให้เติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศ การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาและเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน (กนก จันทร์ทอง, 2560, หน้า 231) เมื่อพิจารณาถึงเนื้อหาของสื่อบันเทิงจะเห็นได้ว่าสื่อบันเทิงสอดแทรกความรู้ และสื่อบันเทิงเพื่อความเพลิดเพลินสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการสอนสังคมศึกษาได้ แม้กระทั่งสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหาเหนือจินตนาการก็สามารถนำมาใช้เป็นสื่อประกอบการสอนได้เช่นกัน เพราะสื่อบันเทิงเหล่านั้นมีสิ่งที่สามารถพบเห็นได้ในโลกของความเป็นจริงผสมอยู่ ซึ่งผ่านการปรับแต่งให้ดึงดูดความสนใจของผู้ชม เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ผจญภัยปริศนาราชินีหิมะ (Frozen) เล่าเรื่องราวของเอลซ่าซึ่งมีพลังเวทมนตร์และอันนาที่ไม่มีพลังพิเศษใด ๆ โดยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้นำเสนอประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้อง และบทบาทของผู้หญิงสมัยใหม่ ผ่านการเล่าเรื่องที่สนุกสนาน (ปิยะฉัตร วัฒนพานิช, 2558,

หน้า 143-144) นอกจากนี้อंकประกอบและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ยังแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของผู้คนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่แถบยุโรปทางเหนือได้อีกด้วย



ภาพที่ 1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ผจญภัยปริศนาราชินีหิมะ
ที่มา : Frozen (2014)

ตัวอย่างของงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการนำสื่อบันเทิงมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา

1. ณัฐภัทร คล้ายสุวรรณ และ สิริวรรณ ศรีพหล (2566) ได้ศึกษาการใช้สื่อบันเทิงร่วมสมัยเพื่อพัฒนาจิตสำนึกความเป็นพลเมืองโลกในวิชาสังคมศึกษา โดยใช้สื่อบันเทิงร่วมสมัย 4 เรื่อง ได้แก่ 1) ซิริส Hometown Cha-Cha-Cha 2) ซิริส Not Me เขา...ไม่ใช่ผม 3) ภาพยนตร์ ร่ายากับมังกรตัวสุดท้าย (Raya and the Last Dragon) และ 4) ภาพยนตร์ อเวนเจอร์ส: เผด็จศึก (Avengers: ENDGAME) ซึ่งสื่อบันเทิงทั้ง 4 เรื่องมีศักยภาพในการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวัง

2. สุทามาศ แก้วบางพุด (2566) ได้ศึกษาภาพยนตร์ที่ใช้เป็นตัวอย่างประกอบการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ในหัวข้อความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างการตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม ผลการศึกษาพบว่า ผู้สอนสังคมศึกษามีความคิดเห็นว่าภาพยนตร์สามารถนำไปใช้ในการสอนสังคมศึกษาในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้ ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้และสื่อที่หลากหลาย และจากการศึกษาความสัมพันธ์ของภาพยนตร์จำนวน 50 เรื่อง กับความหลากหลายทางวัฒนธรรมภาพยนตร์ซึ่งประกอบด้วยด้านชาติพันธุ์ ด้านวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มต่าง ๆ ด้านเศรษฐกิจ ด้านการศึกษา ด้านศาสนา และด้านเพศ พบว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องมีเนื้อหาที่แสดงถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม อย่างน้อย 2 ด้านขึ้นไป โดยด้านชาติพันธุ์มีจำนวนภาพยนตร์มากที่สุด คือ 48 เรื่อง

3. David-Alexandre Wagner (2018) ได้ศึกษาการใช้ภาพยนตร์ของครูโรงเรียนมัธยมปลายชาวออสเตรียในชั้นเรียนประวัติศาสตร์ จำนวน 19 คน ผลการศึกษาพบว่าครูมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ภาพยนตร์ในการสอนประวัติศาสตร์และใช้ภาพยนตร์ในการจัดการเรียนรู้บ่อยครั้ง โดยมีเหตุผลหลักคือการจดจำด้วยภาพและความหลากหลายทางเนื้อหา อีกทั้งมีข้อจำกัดในด้านของเวลาของการจัดการเรียนรู้ และการเลือกใช้ภาพยนตร์ที่จะนำมาใช้

4. Mehmet Şentürk and Ufuk Şimşek (2021) ได้ศึกษาการใช้การ์ตูนแบบรูปเล่ม และการ์ตูนแบบแอนิเมชันทางการศึกษาเพื่อใช้เป็นสื่อการสอนในวิชาสังคมศึกษา ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มทดลองสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และนักเรียนจากกลุ่มที่ได้ใช้การ์ตูนทางการศึกษามองว่าการ์ตูนเป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ

ตัวอย่างการวิเคราะห์สื่อบันเทิงที่มีศักยภาพในฐานะสื่อการสอนสังคมศึกษา

การ์ตูนเรื่อง ยุ่งนักหนา เลขาพญายม¹ 『鬼灯の冷徹』
(Hozuki's Coolheadedness)



ภาพที่ 2 การ์ตูนเรื่อง ยุ่งนักหนา เลขาพญายม
ที่มา : MyAnimeList (n.d.)

การ์ตูนเรื่อง ยุ่งนักหนา เลขาพญายม เป็นการ์ตูนประเภทตลกขบขันผสมแฟนตาซี ซึ่งสร้างสรรค์โดย Eguchi Natsumi (江口夏実) การ์ตูนเรื่องนี้มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของตัวละครในนรกตามความเชื่อของศาสนาพุทธมหายานในประเทศญี่ปุ่น โดยดำเนินเนื้อเรื่องผ่านตัวละครสำคัญคือ Hozuki (鬼灯) ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยของ Emma-ō² (閻魔) และ

¹ ชื่อภาษาไทยโดย สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ซึ่งเป็นผู้ถือลิขสิทธิ์ในการจัดพิมพ์และจัดจำหน่ายอย่างเป็นทางการในประเทศไทย

² ราชาแห่งนรกตามความเชื่อของศาสนาพุทธมหายานในประเทศญี่ปุ่น Emma-ō เป็นผู้พิพากษาลำดับที่ 5 จากผู้พิพากษาทั้ง 10 ทำหน้าที่ตัดสินความผิดบาปของวิญญาณเพื่อรับผลของการกระทำตามที่ทำไว้ในยามที่ยังมีชีวิตอยู่

ช่วยบริหารจัดการปัญหาต่าง ๆ ในรอกให้เรียบร้อย การตูนเรื่องนี้มีการสร้างทั้งในรูปแบบของมังงะ (การ์ตูนเล่มแบบญี่ปุ่นซึ่งจะเริ่มอ่านจากขวาไปซ้าย) และในรูปแบบของแอนิเมชัน (MyAnimeList, n.d.) ซึ่งในบทความนี้ผู้เขียนเลือกศึกษาการ์ตูนเรื่องนี้ในรูปแบบของแอนิเมชันเป็นหลัก เพราะรูปแบบแอนิเมชันมีการเคลื่อนไหวของภาพ และมีเสียงประกอบซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้มากกว่ารูปแบบมังงะ จากการศึกษาพบว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีศักยภาพในฐานะสื่อการสอนสำหรับสังคมศึกษาแบ่งออกได้ 5 ประการ ได้แก่

1. การดำเนินเนื้อเรื่องแบบสอดแทรกสาระ การดำเนินเนื้อเรื่องของการตูนเรื่องยุ่งนักหนา เลขาพญายม มีการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับรอกในชั้นต่าง ๆ ผ่านบทละครที่สนุกสนานเพื่อให้ผู้ชมสามารถสนุกไปกับเนื้อเรื่องและจดจำความรู้ได้ การดำเนินเนื้อเรื่องส่วนมากจะนำเสนอประเด็นด้านความรู้หนึ่งประเด็นต่อหนึ่งตอน ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้รับความรู้ในปริมาณที่ไม่มากเกินไป และผู้ชมจะได้ใช้ความรู้ที่ในตอนก่อนหน้าเพื่อทำความเข้าใจบทละครในช่วงต่อมาของเนื้อเรื่อง โดยจะมีตัวละครที่ไม่รู้ในประเด็นดังกล่าวและต้องได้รับการอธิบายจากอีกตัวละครหนึ่ง ในบางตอนจะมีเสียงบรรยายสั้น ๆ เกี่ยวกับสถานที่หรือสิ่งที่ปรากฏในฉากนั้น ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้รู้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือข้อมูลที่จำเป็นเพื่อการเข้าใจเนื้อเรื่อง ดังนั้นผู้สอนจึงไม่จำเป็นต้องให้ผู้เรียนรับชมทุกตอน และเลือกตอนที่เนื้อหาที่ตรงกับหัวข้อในการจัดการเรียนรู้ครั้งนั้น

2. การสร้างภาพของรอกให้ใกล้กับชีวิตประจำวัน ผู้สร้างการ์ตูนเรื่องนี้ได้ออกแบบการใช้ชีวิตของตัวละครที่อาศัยอยู่ในรอกให้ใกล้เคียงกับรูปแบบการใช้ชีวิตของมนุษย์ธรรมดา ในด้านการใช้ชีวิตตัวละครส่วนมากมีหน้าที่การทำงานและความรับผิดชอบที่ต้องทำเพื่อหารายได้มาใช้จ่ายในแต่ละวัน ซึ่งหลังจากสิ้นสุดเวลาของการทำงานแล้ว ตัวละครสามารถใช้เวลาวางตามความต้องการของตนเองในด้านสิ่งของ สถานที่ และวิทยาการต่างๆ ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องบางอย่างคือสิ่งที่เกิดขึ้นในยุคสมัยปัจจุบัน เช่น ร้านอาหาร แห่แข่งค้าขาย กาแฟกระป๋อง โทรศัพท์ โทรศัพทที่มีมือถือ ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป ในด้านลักษณะของตัวละคร ตัวละครในเรื่องสามารถแสดงอารมณ์ดีใจ ซึ้งชม เสียใจ ผิดหวัง โกรธ หวาดกลัว หรืออารมณ์อื่น ๆ คล้ายกับอารมณ์ของมนุษย์ และตัวละครยังมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในรูปแบบที่คล้ายกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ เช่น ความสัมพันธ์แบบเพื่อน ความสัมพันธ์แบบเจ้านายกับลูกน้อง หรือความสัมพันธ์เชิงคู่รัก ความคล้ายคลึงของสิ่งต่าง ๆ ในการตูนเรื่องนี้กับชีวิตจริงทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายและสร้างความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร (พราว อรุณรังสีเวช, อติกานต์ เอี่ยมละมัย, และ นิติธร อุ่นพิพัฒน์, 2562, หน้า 35-36) ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจการรับชมเพิ่มขึ้น ทั้งยังทำให้ผู้สอนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่มีอยู่ในการ์ตูนเข้าสู่ชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้ง่ายมากขึ้น



ภาพที่ 3 (ซ้าย) ภาพที่ 4 (ขวา) ตัวละครที่ใช้ชีวิตในนรกมีวิถีชีวิตคล้ายกับมนุษย์
ที่มา : TV アニメ「鬼灯の冷徹」好評配信中！ (2017)

3. การสอดแทรกความรู้ที่หลากหลาย การดูเรื่องนี้นำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับนรกตามความเชื่อของศาสนาพุทธมหายานในประเทศญี่ปุ่น ผ่านการสอดแทรกไปพร้อมกับการดำเนินเนื้อเรื่อง โดยผู้สร้างได้ทำให้ผู้รับชมได้เข้าใจถึงการลงโทษวิญญาณมนุษย์ในนรกแต่ละชั้น ซึ่งการลงโทษแต่ละชั้นจะแตกต่างกันไปตามความผิดบาปที่วิญญาณได้เคยกระทำไว้เมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่ในโลกมนุษย์ ภาพการลงโทษวิญญาณในหลาย ๆ ตอนเป็นการเน้นย้ำถึงแนวคิดการรับผลของการกระทำของตนเองหรือกฎแห่งกรรมตามความเชื่อของศาสนาพุทธ และการดูเรื่องนี้ยังได้นำตัวละครและสิ่งต่าง ๆ ตามตำนานเรื่องเล่าในประเทศญี่ปุ่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเนื้อเรื่องอีกด้วย เช่น Issun-boshi (一寸法師)³ ได้ทำงานเป็นผู้ดูแลอาชญากรในนรกหลังจากเสียชีวิต Nekomata (猫又)⁴ เป็นนักข่าวคอยหาข่าวที่น่าสนใจในนรก Hakutaku (白澤)⁵ เปิดร้านขายยาชนิดต่าง ๆ ให้กับผู้ที่ต้องการ นอกจากนี้ยังสอดแทรกเรื่องเล่าและตำนานตามความเชื่อจากพื้นที่อื่นนอกเหนือจากในประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ ตัวละครซาตาน⁶ (Satan) มีบทบาทหลายครั้งในการดำเนินเนื้อเรื่อง ซึ่งนอกเหนือจากซาตานแล้วยังมีตัวละครที่นำมาจากเรื่องเล่าตามความเชื่อในศาสนาคริสต์ เช่น Beelzebub⁷ รับหน้าที่เป็นผู้ช่วยของซาตาน โดยความหลากหลายด้านเนื้อหาสาระที่มีอยู่ในการ์ตูนเรื่องนี้จะช่วยให้ผู้สอนสามารถเลือกนำไปใช้ในเนื้อหาที่แตกต่างกันได้ตามความเหมาะสม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ความรู้ที่ไม่เคยได้รู้มาก่อน

³ ตัวละครในนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่น เรื่องราวเล่าถึงเด็กชายซึ่งมีความสูงเพียงหนึ่งนิ้วได้เข้าไปเป็นข้ารับใช้ของเจ้าหญิง ภายหลังเจ้าหญิงถูกยักษ์ลักพาตัว Issun-boshi จึงเข้าไปช่วยปราบยักษ์ และได้ใช้ค้อนวิเศษที่ยักษ์ทำหล่นไว้ทำให้ Issun-boshi มีขนาดเท่ากับคนปกติ

⁴ กูตผีตามตำนานของญี่ปุ่น มีรูปร่างเป็นแมวสองหาง โดยเรื่องเล่าของ Nekomata จะแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่

⁵ สัตว์วิเศษในตำนานซึ่งปรากฏอยู่ในความเชื่อประเทศจีนและประเทศญี่ปุ่น โดย Hakutaku มีชื่อในภาษาจีนคือ Bai Ze (白泽)

⁶ ตัวแทนของความชั่วร้ายและผู้ที่ต่อต้านพระเจ้าตามความเชื่อของศาสนาคริสต์

⁷ ปีศาจระดับสูงผู้รับใช้ซาตาน ซึ่งภาพลักษณ์ของ Beelzebub มักมีร่างกายเป็นแมลงวัน



ภาพที่ 5 ตัวละคร Nekomata (ซ้าย)

ที่มา : TV アニメ「鬼灯の冷徹」好評配信中！ (2017)

4. เนื้อเรื่องของการ์ตูนยุ่งนักหนาเลขาพญายม มีความทันสมัย แม้ว่าการ์ตูนเรื่อง ยุ่งนักหนาเลขาพญายม จะออกฉกครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014) (MyAnimeList, n.d.) แต่เนื้อหาสาระและวิธีการดำเนินเนื้อเรื่องของการ์ตูนเรื่องนี้ยังสามารถเข้าถึงผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้ อีกทั้งเมื่อพิจารณาถึงเนื้อหาในการ์ตูน ผู้สอนสามารถนำแนวคิดหรือหลักการที่เกี่ยวข้องกับสังคมศึกษามาอธิบายได้ เช่น การเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคใหม่ ในช่วงเริ่มแรกนรกเป็นเพียงสถานที่พำนักของวิญญาณ แต่ภายหลังนรกได้พัฒนารูปแบบจนเกิดระบบการลงโทษตามกรรมของผู้ตาย แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวิถีชีวิตของสังคมยุคใหม่ ซึ่งเป็นไปตามหลักการการเปลี่ยนแปลงทางสังคม นอกจากนี้หากระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีมากเพียงพอ ผู้สอนสามารถเปิดการ์ตูนให้ผู้เรียนดูทั้งตอนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วัฒนธรรมเกี่ยวกับญี่ปุ่นเพิ่มเติม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ ณิชภัทร ต้นจัต (2563) ที่พบว่าผู้ชม Generation Y และ Generation Z ที่รับชมอนิเมะเป็นระยะเวลายาวนาน จะมีการรับรู้ด้านภาษา ด้านภูมิศาสตร์ และวัฒนธรรมด้านต่าง ๆ ของญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นมากกว่าผู้ชมที่รับชมอนิเมะเป็นระยะเวลาน้อย ดังนั้นหากนักเรียนกลุ่มใดที่ต้องการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพิ่มเติม ผู้สอนสามารถนำการ์ตูนเรื่องนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

5. การเข้าถึงเนื้อหาได้ง่าย การเข้าถึงเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านการรับชมผ่านทางวิดีโอสตรีมมิง ซึ่งมีข้อดีคือผู้รับชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกสถานที่ และทุกเวลาโดยอาศัยเครื่องมือสื่อสารและสัญญาณอินเทอร์เน็ต (ณิชภัทร ต้นจัต, 2563, หน้า 22) การ์ตูนญี่ปุ่นถือเป็นหนึ่งในสื่อที่ได้รับการเผยแพร่ทางออนไลน์ ซึ่งในประเทศไทยมีการเผยแพร่การ์ตูนญี่ปุ่นผ่านเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และแพลตฟอร์มวิดีโอสตรีมมิงของผู้ถือลิขสิทธิ์การเผยแพร่ที่ถูกต้องตามกฎหมาย เช่น Bilibili, Muse Thailand, iQIYI, TruelD, Cartoon Club Channel ดังนั้นการเปิดการ์ตูนเรื่องนี้รวมถึงการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องอื่นจึงสะดวกกับครูผู้สอนที่จะเปิดสื่อต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนได้ชม ทั้งนี้บางช่องทางผู้สอนต้องสมัครบัญชีก่อนใช้งานเพื่อเข้าถึงเนื้อหา และช่องทางการรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นแต่ละเรื่องจะแตกต่างกันไปตามลิขสิทธิ์ที่ผู้เผยแพร่เนื้อหาได้รับมา

ตัวอย่างแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้การตูนเรื่อง ยุงนักหนา เลขาพญายม

ตัวอย่างแนวทางการจัดการเรียนรู้ในวิชาศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม หัวข้อ นิยายของศาสนาพุทธ ระดับชั้น ม.4-6 เริ่มจากผู้สอนเลือกตอนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักความเชื่อหรือแนวทางปฏิบัติของศาสนาพุทธมหายานในการตูนเรื่องนี้มาให้นักเรียนรับชม จากนั้นผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างศาสนาพุทธแบบเถรวาทและศาสนาพุทธแบบมหายาน เพื่อนำไปสู่การศึกษาข้อมูลเพื่อตอบคำถาม ช่วงท้ายของการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนอาจอธิบายขยายประเด็นที่นักเรียนได้ศึกษาให้กว้างขึ้นโดยเชื่อมโยงไปยังด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และสภาพสังคม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น

ตัวอย่างแนวทางการจัดการเรียนรู้ในวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม หัวข้อ พลเมืองดี ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เริ่มจากผู้สอนเลือกตัวละคร 1 ตัวละคร จากนั้นคัดเลือกตัวอย่างพฤติกรรมของตัวละครที่เลือกในตอนต่าง ๆ ให้นักเรียนดู แล้วให้ผู้เรียนวิเคราะห์ว่าตัวละครดังกล่าวถือว่ามีลักษณะเป็นพลเมืองดีของสังคมหรือไม่และอย่างไร เมื่อได้คำตอบจากผู้เรียนแล้ว ผู้สอนให้นักเรียนเสนอวิธีการพัฒนาพฤติกรรมของตัวละครที่เลือกให้มีลักษณะพลเมืองดีมากขึ้น และเชื่อมโยงกลับมายังพฤติกรรมของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนนำข้อคิดจากตัวละครมาพัฒนาพฤติกรรมของตนเองให้เป็นพลเมืองดีของสังคม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การตูนเรื่อง ยุงนักหนา เลขาพญายม เป็นสื่อการสอนสามารถใช้ได้หลากหลายหัวข้อขึ้นอยู่กับความเหมาะสมตามความเห็นของผู้สอนว่าจะนำไปใช้ในหัวข้อการสอนเรื่องใดและกลุ่มผู้เรียนระดับใด ซึ่งเนื้อหาของวิชาสังคมศึกษาประกอบด้วยเนื้อหาจากหลากหลายสาขาวิชา ดังนั้นผู้สอนสังคมศึกษาจึงสามารถเลือกเนื้อหาและองค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องเพื่ออธิบายในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหารายวิชา หรือเชื่อมโยงเนื้อหาไปสู่ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจมากขึ้น โดยผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เกิดความสุขไปกับเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบศึกษาบันเทิง (Edutainment) (สุลักษณ์ วงศ์เหนือ, 2566, หน้า 115-116) ทั้งนี้ผู้เขียนเห็นว่าการตูนเรื่องนี้ควรนำไปใช้กับผู้เรียนที่มีอายุมากกว่า 13 ปีขึ้นไป เนื่องจากมีเนื้อหาบางส่วนที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงและพฤติกรรมด้านลบของตัวละคร ซึ่งช่วงอายุนี้ผู้เขียนอ้างอิงตามกฎกระทรวงว่าด้วยการกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ (กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552, 2552)

ข้อดีของการใช้สื่อบันเทิงในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา

การนำสื่อบันเทิงมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษามีข้อดี ดังนี้

1. การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ ส่วนประกอบสำคัญในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีในชั้นเรียนคือความสนใจที่จะเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นการสร้างความสนใจในหัวข้อการเรียนรู้จึงเป็นเรื่องจำเป็น สื่อบันเทิงซึ่งมักประกอบด้วยภาพ สีสด การเคลื่อนไหว และเสียงประกอบซึ่งมาพร้อมกับอารมณ์ของตัวละคร จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในสื่อบันเทิงได้ดีและจดจำได้มากกว่าการเรียนรู้ผ่านตัวหนังสือหรือรูปภาพเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้หากเลือกใช้สื่อบันเทิงที่ได้รับนิยมในช่วงเวลาขณะนั้น จะช่วยส่งเสริมความสนใจในการเรียนรู้ยิ่งขึ้น การใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียนมาประยุกต์ใช้ในการจัดการ

เรียนรู้จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งเป็นไปตามลักษณะของแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิง (Edutainment) (พิชญานา ยืนยาว, และ ญัฐวรรณ พุ่มตียิ่ง, 2560, หน้า 916-917)

2. การสอดแทรกประเด็นทางสังคมไปกับเนื้อเรื่อง สื่อบันเทิงไม่เพียงสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม แต่ภายใต้เนื้อเรื่องที่สนุกสนานยังได้สอดแทรกประเด็นทางสังคม หรือ สิ่งที่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านการปรับแต่งให้เข้ากับเนื้อเรื่อง เนื้อหาของสังคมศึกษาได้แบ่งออกเป็น 5 ส่วนสำคัญ ได้แก่ ศาสนาและศีลธรรม ภูมิศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ หน้าที่พลเมือง และประวัติศาสตร์ ซึ่งการเรียนแต่ละส่วนแยกกันอาจไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละส่วนเข้าด้วยกันได้ แต่สื่อบันเทิงจะช่วยเชื่อมโยงความรู้จากสาขาต่าง ๆ ผ่านเนื้อเรื่องให้กับผู้เรียนได้จดจำและเข้าใจง่าย (สุทามาศ แก้วบางพุด, 2566, หน้า 109-111) เช่น ภาพยนตร์เรื่อง สงครามเกมคนอัจฉริยะ (Ready Player One) ได้นำเสนอโลกในอนาคตที่ผู้คนใช้เวลาชีวิตในโลกเสมือนอันเป็นผลมาจากสภาพทางสังคมที่บีบบังคับ

3. การฝึกทักษะทางความคิดผ่านเนื้อหา ผู้สอนสามารถตั้งคำถามเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง และองค์ประกอบต่าง ๆ ในสื่อบันเทิงให้กับผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางความคิด เช่น แรงจูงใจของตัวละคร ซึ่งเกิดจากปัจจัยทางสังคมในขณะนั้น สาเหตุและผลกระทบเหตุการณ์ที่มีต่อสังคมโดยรวม หรือ ข้อเท็จจริงที่อยู่ในสื่อบันเทิงมีมากน้อยเพียงใด (Wagner, S, 2021, p. 152-153) ผู้สอนอาจใช้คำตอบของผู้เรียนเพื่อนำไปสู่การสร้าง แนวทางแก้ไขปัญหากับตัวละคร หรือสถานการณ์ในสื่อบันเทิงอย่างสร้างสรรค์โดย บูรณาการความรู้จากบทเรียนมาใช้แก้ปัญหาด้วย นอกจากนี้การฝึกแยกแยะข้อเท็จจริงในสื่อบันเทิงสามารถนำไปใช้ร่วมกับการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่ข่าวสารในโลกออนไลน์มีทั้งเรื่องจริง เรื่องไม่จริง และข้อมูลที่แอบแฝงจุดประสงค์บางอย่างเอาไว้ (Abrams, Z, 2024)

4. ความหลากหลายทางเนื้อหา สื่อบันเทิงมีเนื้อหาที่หลากหลายซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ในการสอนสังคมศึกษา ผู้สอนสามารถเลือกใช้สื่อบันเทิงที่เหมาะสมกับหัวข้อการเรียนรู้และระดับอายุของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่ออธิบายภูมิประเทศของแต่ละพื้นที่ เล่าความเป็นมาของเหตุการณ์ปัจจุบันโดยย้อนกลับไปยังอดีต ขยายความผลของระบบเศรษฐกิจและการเมืองต่อชีวิตของประชาชนในประเทศ (สุทามาศ แก้วบางพุด, 2566, หน้า 25) การใช้สื่อบันเทิงในการสอนสังคมศึกษาจึงไม่เพียงทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาของบทเรียน แต่ยังทำให้ผู้เรียนได้เห็นองค์ประกอบอื่นที่เป็นประโยชน์ต่อการเข้าใจบทเรียนมากขึ้น

5. การเข้าถึงสื่อบันเทิงได้ง่ายผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันผู้คนสามารถเข้าถึงสื่อบันเทิงต่าง ๆ ได้ผ่านบริการ OTT (Over-The-Top) ซึ่งคือการให้บริการรับชมเนื้อหาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้รับชมสามารถเลือกเนื้อหาและช่วงเวลาที่ต้องการรับชมได้เองตามความต้องการ โดยผู้รับชมไม่จำเป็นต้องดาวน์โหลดทั้งหมดเพื่อรับชม แต่สามารถรับข้อมูลของเนื้อหาจากเครือข่ายไปเรื่อย ๆ และดูเนื้อหาได้ทันที เรียกกระบวนการถ่ายทอดข้อมูลแบบนี้ว่า การสตรีมมิง (Streaming) ตัวอย่างผู้ให้บริการสตรีมมิง เช่น Netflix, YouTube, HBO, Prime video, Disney+, iQIYI, Viu ผู้ให้บริการเหล่านี้เป็นผู้ให้บริการวิดีโอสตรีมมิงที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมในประเทศต่าง ๆ ทั้งนี้ ผู้ให้บริการสตรีมมิงมีบริการการเปิดให้เข้าถึงเนื้อหาที่แตกต่างกัน แบ่งออกเป็นสามรูปแบบคือ รูปแบบที่หนึ่งคือการเข้าถึงแบบไม่มีค่าใช้จ่ายโดยมีโฆษณาปรากฏขึ้นระหว่างการฉายเนื้อหา รูปแบบที่สองคือ

การเข้าถึงเนื้อหาโดยจ่ายค่าบริการรายเดือนหรือรายปี รูปแบบที่สามคือการเข้าถึงเนื้อหาโดยจ่ายค่าบริการเฉพาะเนื้อหาที่ต้องการรับชม (สุภาพงษ์ ต้นสุภาพ, อินวาทน์, และ ชลิตา ศรีนิวล, 2567, หน้า 120-121)

ข้อควรระวังของการใช้สื่อบันทึกในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา

การนำสื่อบันทึกมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา ผู้สอนควรคำนึงถึงข้อควรระวังในการนำสื่อบันทึกไปใช้ ดังนี้

1. ด้านความน่าเชื่อถือ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลในสื่อบันทึกถือเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้สอนต้องคำนึงเมื่อนำสื่อบันทึกมาใช้ในการประกอบการจัดการเรียนการสอน เพราะข้อมูลในสื่อบันทึกบางประเภทถูกปรับเปลี่ยนให้แตกต่างไปจากความเป็นจริง เช่น เรื่องสร้างจากเรื่องจริง (Based on true story) สื่อบันทึกประเภทนี้จะมีการผสมเนื้อหาระหว่างเรื่องที่เกิดขึ้นจริงและเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่เพื่อความบันเทิง ซึ่งการนำเสนอความจริงได้เพียงส่วนหนึ่งจะก่อให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริง (THE STANDARD POP TEAM, 2562) โดยหลายครั้งสื่อบันทึกประเภทเรื่องสร้างจากเรื่องจริงจะถูกวิจารณ์ว่าบิดเบือนความเป็นจริง เช่น ภาพยนตร์อัตชีวประวัติของดอน เซอร์ลีย์ ชื่อเรื่อง Green Book ถูกครอบครัวของเซอร์ลีย์วิจารณ์ภาพยนตร์เรื่องนี้ว่าลักษณะของตัวละครไม่ตรงตามความเป็นจริงของดอน เซอร์ลีย์ (ทัศนาศ พุทธประสาท, 2565) ดังนั้นผู้สอนจึงต้องเน้นย้ำให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากหลายแหล่งเพื่อความถูกต้องของข้อมูล

2. ด้านความแตกต่างทางวัฒนธรรม ในแต่ละประเทศมีวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง สื่อบันทึกของแต่ละประเทศจึงถ่ายทอดวัฒนธรรมของประเทศต้นทางผ่านการเล่าเรื่องไปด้วย หากผู้รับสื่อเป็นคนในต่างประเทศหรือมีวัฒนธรรมที่ต่างกันอาจส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจ และนำไปสู่การเปรียบเทียบวัฒนธรรมอื่นกับวัฒนธรรมของตนเอง (Bhabha, 1990 อ้างถึงใน เดโชพล เหมนาโหล, 2558, หน้า 99) ดังนั้นผู้สอนจึงต้องอธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่าการศึกษาเรื่องราวของผู้คนต่างวัฒนธรรมไม่ควรนำมาเปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของตนเอง เพราะวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่เกิดขึ้นจากปัจจัยที่แตกต่างกัน

3. ด้านความคิดทางสังคมและการเมือง สื่อบันทึกสามารถเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความคิดทางสังคมและการเมืองของรัฐ เพื่อเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรมของผู้รับสื่อได้ทั้งในประเทศและต่างประเทศ (อุสุมา สุขสวัสดิ์, 2561, หน้า 123-124) หากจำเป็นต้องใช้สื่อที่มีเนื้อหาลักษณะนี้ ผู้สอนควรให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของผู้สร้าง เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้เรียน

4. ด้านลิขสิทธิ์ ผู้สอนไม่สามารถนำสื่อบันทึกที่ยังมีอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเชิงพาณิชย์ได้ เนื่องจากมีข้อจำกัดทางกฎหมายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่จะได้รับการยกเว้นหากใช้เพื่อเป็นประโยชน์ในทางวิชาการและการศึกษา (นันทวุฒิ นิยมวงษ์, 2565, หน้า 13) ดังนั้นผู้ที่ต้องการใช้สื่อบันทึกในการจัดการเรียนการสอนเชิงพาณิชย์จึงควรเลือกใช้สื่อที่หมดการคุ้มครองลิขสิทธิ์ไปแล้ว หรือสร้างสื่อบันทึกขึ้นมาด้วยตนเองเพื่อป้องกันการถูกฟ้องร้องและดำเนินคดีตามกฎหมาย

5. ด้านพฤติกรรมเลียนแบบ การเกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครเนื่องจากความคล้ายคลึงระหว่างตัวละครกับผู้อ่าน มีส่วนทำให้พฤติกรรมของผู้อ่านเปลี่ยนแปลงไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ (พราว อรุณรังสีเวช, อติกานต์ เอี่ยมละมัย, และ นิติธร อุ่นพิพัฒน์, 2562, หน้า 39) ดังนั้นผู้สอนจึงควรระมัดระวังการใช้สื่อที่มีความรุนแรงหรือองค์ประกอบด้านลบ เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเลียนแบบพฤติกรรมทางลบ และควรคำนึงถึงระดับความเหมาะสมของเนื้อหาเกี่ยวกับช่วงอายุของผู้เรียนอีกด้วย

จากที่ได้กล่าวถึงข้อควรระวังของการใช้สื่อบันเทิงไปข้างต้น ผู้สอนจึงควรปลูกพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) เพิ่มเติมให้กับผู้เรียนไปพร้อมกับการจัดการเรียนรู้ เพราะการรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะสำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21 ซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศมีส่วนสำคัญในการใช้ชีวิตของผู้สนใจสังคม (เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง, 2558, หน้า 79-80) การมีทักษะดังกล่าวจึงจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์และสาระสำคัญ รวมทั้งประเมินค่าสื่อที่ได้ดู เพื่อเป็นการป้องกันการถูกรบกวนจากสื่อ (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2562, หน้า 28-29) ทั้งจากสื่อบันเทิงที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และสื่อต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน

สรุป

สื่อบันเทิงไม่เพียงแค่มอบความสนุกสนานให้กับผู้รับชมเท่านั้น แต่ยังสามารถถ่ายทอดประเด็นและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมได้อีกด้วย เนื้อหาสาระของสังคมศึกษาประกอบด้วยเนื้อหาสาระที่หลากหลายเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น ดังนั้นสื่อบันเทิงที่นำเสนอและสอดแทรกประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ผู้สอนสังคมศึกษาจะสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบศึกษาบันเทิง โดยการตูนเรื่อง ยุ่งนักหนา เลขาพญายม นำเสนอความรู้เกี่ยวกับนรกตามความเชื่อของศาสนาพุทธมหายานในประเทศญี่ปุ่นและยังสอดแทรกความรู้อื่น ๆ เข้ามาด้วยเช่นกัน ผู้สอนจึงสามารถเลือกเนื้อหาในการตูนแต่ละตอนไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ ทั้งนี้แม้ สื่อบันเทิงจะมีศักยภาพในการนำมาเป็นสื่อการสอนวิชาสังคมศึกษา แต่การนำการสื่อบันเทิงไปในการจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องใช้อย่างระมัดระวัง โดยผู้สอนอาจเพิ่มเติมทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพื่อลดผลกระทบด้านลบที่จะเกิดกับผู้เรียนหลังจากการรับชมสื่อบันเทิง

เอกสารอ้างอิง

THE STANDARD POP TEAM. (2562, 1 ธันวาคม). ขวน โอ้ ภาคภูมิ คุยถึงการทำหน้าที่ Based on True Story จากกรณีศึกษา ฝนตกที่ห้วยขาแข้ง ว่าแท้จริงแล้ว 'ควรมีอะไรอยู่ในถ้ำนางนอน'. THE STANDARD. <https://thestandard.co/based-on-true-story-parkpoom-wongpoom/>

กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552. (2552, 10 สิงหาคม).

ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 126 ตอนที่ 52 ก. หน้า 13–16.

- กนก จันทร์ทอง. (2560). การสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 28(2), 227-241. <http://doi.org/10.14456/asj-psu.2017.40>
- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2562). **คู่มือ มือเล็ก ๆ เรียนรู้เท่าทันสื่อ.** ห้างหุ้นส่วนจำกัด โอเดีย กรู๊ป ปริ้นท์ติ้ง แอนด์ แอดเวอร์ไทซิง.
- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2566). **“กระแสนออนไลน์” สะท้อน “ความสนใจของคนในสังคม” หรือไม่?**
<https://www.thaimediafund.or.th/2023/12/18/กระแสนออนไลน์-สะท้อน/>
- ฐากร สิทธิโชค. (2564). **แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษายุคใหม่.** (ม.ป.ท.).
[https://www2.huso.tsu.ac.th/huso_news/10_ผลงานอาจารย์/43_สาขาสังคมศึกษา/002_หนังสือแนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา\(ฐากร%20สิทธิโชค\).pdf](https://www2.huso.tsu.ac.th/huso_news/10_ผลงานอาจารย์/43_สาขาสังคมศึกษา/002_หนังสือแนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา(ฐากร%20สิทธิโชค).pdf)
- ณัฐภัทร คล้ายสุวรรณ และ สิริวรรณ ศรีพล. (2566). การใช้สื่อบันเทิงร่วมสมัยเพื่อพัฒนาจิตสำนึกความเป็นพลเมืองโลกในวิชาสังคมศึกษา. วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2(3), 79-96. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/tmfjournal/article/view/261507>
- นิชาภัทร ต้นจัต. (2563). การเปิดรับชมอนิเมะผ่านวิดีโอสตรีมมิ่งกับการรับรู้วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น. [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. Thammasat University Digital Collections.
https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:190347
- เดโชพล เหมนาโหล. (2558). ปรากฏการณ์ทางศาสนาในวัฒนธรรมประชานิยม : ว่าด้วย “พุทธะ” ในมังงะ/อนิเมะเรื่อง “Saint Young Men”. วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา, 5(1), 84-103.
<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsn/article/view/42432>
- ทัศนาศ พุทธประสาท. (2565). ‘Biopic’ เพราะเรื่องนี้มีเค้าโครงจากเรื่องจริง ไม่ใช่เรื่องจริงทั้งหมด. The MATTER. <https://thematter.co/entertainment/biopic-is-not-doc/175244>
- เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง. (2558). การรู้เท่าทันสื่อ: ทักษะสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Media Literacy: Skill for 21th Century Learning). Journal of Information Science Research and Practice, 32(3), 74-91. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jiskku/article/view/29552>
- นันทวุฒิ นิยมวงษ์. (2565). อเมริกันซูเปอร์ฮีโร่เพื่อการสอนวิทยาศาสตร์. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 50(1), 1-15. <https://doi.org/10.14456/educu.2022.2>
- ปิยะฉัตร วัฒนพานิช. (2558). การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. NIDA Wisdom Repository. <https://repository.nida.ac.th/items/dda2e9a4-5e67-4caf-8cd6-bd61c9688ad6>
- พระสมพร นามอินทร์, พระมหาพิเศษ สุขสมาน และ ชาตรี สุขสบาย. (2567). การปรับปรุงการสอนพุทธศาสนาในยุคที่เปลี่ยนแปลง. วารสารพุทธมัตต์, 9(2), 149-160. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/bdm/article/view/272021>

- พรพร อรุณรังสีเวช, อติกานต์ เอี่ยมละมัย และ นิติธร อุ่นพิพัฒน์. (2562). ผลกระทบของความคล้ายคลึงกับตัวละครในผู้ชมภาพยนตร์ที่มีต่อความตั้งใจ เชิงพฤติกรรมในด้านดีผ่านการจินตนาการร่วมกับตัวละคร. วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร, 4(2), 34–43. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp/article/view/251870>
- พลอยใจ ปิ่นตบแต่ง. (2568, 9 มกราคม). ระเบียบโลกเก่าในปีใหม่ เมื่อ 2025 อาจเป็นปีที่โลก ‘หันขวา’ ยิ่งกว่าเดิม: พลอยใจ ปิ่นตบแต่ง. The101.world. <https://www.the101.world/ployjai-pintobtang-when-world-turns-to-the-right-wing/>
- พิชญาภา ยืนยาว และ ณัฐวรรณ พุ่มดียิ่ง. (2560). รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. Veridian E-Journal, Silpakorn University, 10(3), 904–920. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/104581>
- พีรณีย์ ภาคิเนตร. (2566, 20 ธันวาคม). ทะลุทะลวงตำรา: สอนสังคมศึกษาอย่างไร ให้ไม่ไร้เดียงสา. The Active. <https://theactive.thaipbs.or.th/read/social-science-textbook>
- สุทมาศ แก้วบางพุด. (2566). การรวบรวมภาพยนตร์ที่ใช้เป็นตัวอย่าง ประกอบการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ในหัวข้อความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างการตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. iThesis Srinakharinwirot University. <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/2583>
- สุกัญญา วงศ์หน่อ. (2566). แนวทางการจัดกิจกรรมศึกษาบันเทิงที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กตลอดชีวิต. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 13(2), 113–121. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/ajpbr/article/view/264636>
- สุภาพงษ์ ต้นสุภาพ, อันนา แผนสทาน และ ชลิตา ศรีนวล. (2567). พฤติกรรมการจ่ายค่าบริการเพิ่มเติมของบริการ Over-The-Top (OTT) ประเภทเนื้อหารายการ. Asian Journal of Applied Economics, 30(1), 119–141. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/AEJ/article/view/265019>
- อุสุมา สุขสวัสดิ์. (2561). รั้วกับศักยภาพของภาพยนตร์. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 6(1), 115–125. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/138062>
- Abrams, Z. (2024, 1 September). **How to teach students critical thinking skills to combat misinformation online.** The American Psychological Association (APA). <https://www.apa.org/monitor/2024/09/media-literacy-misinformation>
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). **Edutainment as a Modern Technology of Education.** Procedia - Social and Behavioral Sciences, 166(2015), 475–479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- Frozen. (2014, 3 March). **FROZEN.** Facebook. <https://www.facebook.com/DisneyFrozen/photos/pb.100044505456721.-2207520000/818249844858652/?type=3>

- Kemp, S. (2025, 3 March). **Digital 2025: Thailand**. DataReportal.
<https://datareportal.com/reports/digital-2025-thailand>
- MyAnimeList. (n.d.). **Hoozuki no Reitetsu**.
https://myanimelist.net/anime/20431/Hoozuki_no_Reitetsu
- Şentürk, M., & Şimşek, U. (2021). **Educational comics and educational cartoons as teaching material in the social studies course**. African Educational Research Journal. <https://doi.org/10.30918/AERJ.92.21.073>
- Wagner, D.A. (2018). **Teachers' Use of Film in the History Classroom: A Survey of 19 High School Teachers in Norway**. Nordidactica, 8(1), 22-44.
<https://uis.brage.unit.no/uis-xmlui/handle/11250/2504477>
- Wagner, S. (2021). **Importance of Using Film in Social Studies Education**. Learning to Teach Language Arts, Mathematics, Science, and Social Studies Through Research and Practice, 10(1), 151-155.
<https://openjournals.utoledo.edu/index.php/learningtoteach/article/view/501/335>
- TV アニメ「鬼灯の冷徹」好評配信中！. (2017, 25 October). 【先行カット公開 ✨】「鬼灯の冷徹」第貳期第 4 話では、細谷佳正さん演じる檜が登場！キャラ紹介もあわせてぜひチェックを. x.
https://x.com/hozuki_anime/status/923141707486576640
- TV アニメ「鬼灯の冷徹」好評配信中！. (2017, 14 October). 【第 2 話放送開始まであと 1 時間！！】. x.
https://x.com/hozuki_anime/status/919216337464864769

การพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดี
โคลงโลกนิติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ด้วยกระบวนการ
สร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนคลองท่อมราษฎร์รังสรรค์
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตรัง กระบี่

THE DEVELOPMENT OF TEACHERS COMPETENCY IN LEARNING
MANAGEMENT ON THE ANALYSIS OF LITERARY VALUES IN KLONG
LOGANIT TO ENHANCE STUDENTS SELF-DIRECTED LEARNING SKILLS IN
THROUGH THE PROFESSIONAL LEARNING COMMUNITY PROCESS AT
KHLONGTHOMRATRANGSAN SCHOOL UNDER SECONDARY EDUCATIONAL
SERVICE AREA OFFICE TRANG-KRABI

พรวรินทร์ ชดช้อย¹

Pornwarin Chodchoi

อนุ เจริญวงศ์ระยัย²

Anu Jarernvonggrayab

ญาณิศา บุญจิตร³

Yanisa Boonchhit

Received: June 26, 2025

Revised: October 14, 2025

Accepted: November 10, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการออกแบบและเขียนแผน
การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง 2) เพื่อประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

¹ นักศึกษา สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

Students of Educational Administration, Graduate School, Suratthani Rajabhat University

² รองศาสตราจารย์ กลุ่มวิจัย วัดผล/ประเมินผล คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

Associate Professor, Research Measurement and Evaluation Division, Faculty of Education, Suratthani Rajabhat University

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กลุ่มวิชาพื้นฐานการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

Assistant Professor, Education Foundation Division, Faculty of Education, Suratthani Rajabhat University

เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนันทนเอง 3) เพื่อนิเทศการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนันทนเอง และ 4) เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนันทนเอง โดยใช้กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนคลองท่อมราชวรรังสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาต่ง กระบี่ กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ครู จำนวน 3 คน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนคลองท่อมราชวรรังสรรค์ โดยการเลือกแบบเจาะจง เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยประยุกต์ใช้กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบนิเทศการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนันทนเอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา และเรียบเรียงในเชิงพรรณนาวิเคราะห์ โดยมีสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ครูผู้ร่วมเรียนรู้ออกแบบกิจกรรมและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนจัดการตนเอง ตรวจสอบตนเอง และปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเองได้ ครูสามารถตั้งคำถามสะท้อนคิดและดำเนินกิจกรรมที่ผู้เรียนบอกแนวทางการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเอง 2) ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 5.00, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.00) มีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนันทนเอง ปรับปรุงคำถามสะท้อนคิดให้ผู้เรียนบอกแนวทางการปรับปรุงตนเอง 3) ผลการนิเทศการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ในการนันทนเองทั้งจัดการตนเอง ประเมินตรวจสอบตนเอง และปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเอง ด้านปัญหาอุปสรรค ได้แก่ การฝึกตั้งคำถามสะท้อนคิดเพื่อให้ผู้เรียนบอกแนวทางของการปรับปรุงตนเอง ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำเอาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น หรือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสะท้อนกลับ (Feedback) มายังครูผู้สอน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง และการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป 4) ผลการสะท้อนการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้ ครูผู้ร่วมเรียนรู้เกิดสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนันทนเอง สามารถประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และเป็นแนวทางการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะ เพื่อสร้างความก้าวหน้าทางวิชาชีพของตนเองได้ในอนาคต

คำสำคัญ: สมรรถนะครู, การจัดการเรียนรู้, การเรียนรู้แบบนันทนเอง, ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

ABSTRACT

The objective of this research was 1) To develop competencies in designing and writing learning management plans that foster students' self-directed learning skills. 2) To evaluate the learning management plan on the analysis of literary values in Klong Loganit to enhance students' self-directed learning skills. 3) To supervise the implementation of learning management on the analysis of literary values in Klong Loganit to promote students' self-directed learning skills. 4) To develop teacher competency in instructional management on the analysis of literary values in klong Loganit to enhance students' self-directed learning skills

through the implementation of the Professional Learning Community (PLC) process. The study was conducted at Khlongthomratrangsang School under the Secondary Educational Service Area Office Trang-Krabi. The target group consisted of the three Thai language teachers purposively selected from the school. This study employed an action research methodology with an applied PLC process. Research instruments included a PLC reflection log, a learning management plan evaluation form, and a supervision form focusing on the development of students' self-directed learning skills. Data were analyzed using content analysis and descriptive analysis, along with basic statistics such as mean and standard deviation.

The findings revealed that 1) Teachers participating in the learning community were able to design activities and develop learning management plans on the analysis of literary values in Khlong Lok Niti that provided opportunities for students to manage, monitor, and improve themselves. Teachers demonstrated the ability to pose reflective questions and facilitate activities that enabled students to propose their own approaches for self-improvement. 2) The evaluation of the learning activities was at a very high level (Mean = 5.00, S.D. = 0.00). Students demonstrated the development of self-directed learning skills, while reflective questions were refined to encourage students to articulate their own strategies for self-improvement. 3) The supervision of learning management indicated that students developed self-directed learning skills, including self-management, self-assessment, and self-adjustment. The main challenge identified was the practice of posing reflective questions that encouraged students to provide their own directions for improvement. To address this, teachers could increasingly integrate artificial intelligence (AI) technology into learning management, as well as provide opportunities for students to give feedback to teachers, which could serve as guidelines for both teacher self-development and the improvement of future learning management practices. 4) Reflections on the development of teachers' learning management competencies showed that participating teachers enhanced their competencies in designing and implementing learning activities on the analysis of literary values in Khlong Lok Niti. Students acquired self-directed learning skills that could be applied in various learning contexts. Moreover, the outcomes could serve as a framework for teacher performance evaluation and academic position advancement, thereby contributing to their future professional growth.

Keywords : Teacher Competency, Instructional Management, Self-Directed Learning, Professional Learning Community

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นปัจจัยพื้นฐานในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และคุณภาพชีวิตของประชาชน ดังปรากฏในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 ซึ่งได้กำหนดหลักการจัดการศึกษาว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และกระบวนการจัดการศึกษาต้องยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) แนวนโยบายดังกล่าวยังสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ (United Nations) ข้อที่ 4 ซึ่งมุ่งให้เกิดความเท่าเทียมและการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทุกคน (UNESCO, 2016)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ได้เน้นให้ประเทศไทยพัฒนาไปสู่สังคมที่ก้าวหน้าโลก มีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาคนไทยให้มีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 และเรียนรู้ตลอดชีวิตได้ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) เช่นเดียวกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 มุ่งเน้นให้ประชาชนเข้าถึงการเรียนรู้ที่มีคุณภาพเพื่อดำรงชีวิตอย่างมีความสุขและยั่งยืน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

การเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการพัฒนามนุษย์ และเป็นวิถีทางที่นำไปสู่การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิตให้เป็นไปอย่างเหมาะสม “การเรียนรู้แบบนำตนเอง” (Self-Directed Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทในการกำกับ วางแผน และประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้แบบนำตนเองถือเป็นทักษะที่สำคัญในการดำเนินชีวิตในสังคมยุคปัจจุบันและอนาคต เนื่องจากส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเป็นอิสระ มีความสามารถในการปรับตัว และพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้กระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองถือเป็นกระบวนการที่ยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ตามบริบทของผู้เรียน โดยผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดของ Costa และ Kallick (2004) ซึ่งระบุว่าการเรียนรู้แบบนำตนเอง ประกอบด้วย 3 มิติหลัก ได้แก่ การจัดการตนเอง การประเมินตนเอง และการปรับปรุงตนเอง ซึ่งถือเป็นทักษะสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและสามารถนำมาพัฒนาทักษะของผู้เรียนในสถานศึกษาได้

แนวทางการพัฒนาครูในปัจจุบันได้เปลี่ยนจากการอบรมระยะสั้นไปสู่การพัฒนาวิชาชีพโดยใช้บริบทของสถานศึกษาเป็นฐานผ่านกระบวนการ “ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ” (Professional Learning Community: PLC) เป็นการรวมกลุ่มครูเพื่อเรียนรู้ร่วมกันอย่างต่อเนื่องจากการปฏิบัติ (Hord, 1997) และสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (ก.ค.ศ.) ได้กำหนดแนวทางการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะของครู โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองอย่างชัดเจนผ่านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนริเริ่ม ประเมิน และปรับปรุงตนเอง (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา, 2564)

โรงเรียนคลองท่อมราชภัฏรังสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตรัง กระบี่ เป็นโรงเรียนมัธยมคุณภาพที่ดำเนินการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพมาอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะครูเพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed

Learning) โดยเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนกำกับ วางแผน และประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ และส่งเสริมให้ครูออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาเรื่อง “การพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ด้วยกระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนคลองท่อมราชภัฏรังสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาต่ง กระบี่” เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาครูให้จัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลต่อผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้แบบนำตนเองได้ พัฒนาสู่โรงเรียนคุณภาพที่นักเรียนได้รับความเสมอภาค ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาและเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการออกแบบและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยใช้กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนคลองท่อมราชภัฏรังสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาต่ง กระบี่
2. เพื่อประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยใช้กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนคลองท่อมราชภัฏรังสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาต่ง กระบี่
3. เพื่อเินเทศการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยใช้กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนคลองท่อมราชภัฏรังสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาต่ง กระบี่
4. เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยใช้กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนคลองท่อมราชภัฏรังสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาต่ง กระบี่

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองโดยใช้กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนคลองท่อมราชภัฏรังสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาต่ง กระบี่ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยประยุกต์ใช้กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพของชูชาติ พวงสมจิตร (2560, หน้า 34-40) มีวิธีดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 4 ขั้นตอน 2 วงรอบ ดังนี้

1. การดำเนินการวิจัยขั้นวางแผน

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning) แบ่งเป็น 2 ขั้นตอนย่อย

- 1.1 การสร้างวิสัยทัศน์ พันธกิจและเป้าหมายร่วมกัน
- 1.2 การวางแผนพัฒนา
 - 1.2.1 การวางแผนพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง
 - 1.2.2 การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

2. การดำเนินการวิจัยวงรอบที่ 1

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นลงมือปฏิบัติ (Action)

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสังเกต (Observation)

ขั้นตอนที่ 4.1 ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) หลังการสังเกตการจัดการเรียนรู้รอบที่ 1

3. การดำเนินการวิจัยวงรอบที่ 2

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning)

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นลงมือปฏิบัติ (Action)

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสังเกต (Observation)

ขั้นตอนที่ 4.1 ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) หลังการสังเกตการจัดการเรียนรู้รอบที่ 2

4. การดำเนินการวิจัยขั้นสะท้อนผลหลังการพัฒนา

ขั้นตอนที่ 4.2 ขั้นสะท้อนผล (Reflection) การพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง

กลุ่มเป้าหมายในการพัฒนา

ครู จำนวน 3 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นครูผู้สอนที่กำลังอยู่ในระหว่างการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนคลองท่อมราษฎร์รังสรรค์ อำเภอคลองท่อม จังหวัดกระบี่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตรัง กระบี่

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**1. แบบบันทึกชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ประกอบด้วย**

1) แบบบันทึก PLC 01 : การสร้างวิสัยทัศน์ พันธกิจและเป้าหมายร่วมกัน

2) แบบบันทึก PLC 02 : การวางแผนพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง

3) แบบบันทึก PLC 03 : การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการ

เรียนรู้แบบนำตนเอง

4) แบบบันทึก PLC 04 : การสะท้อนผลการปฏิบัติและหลังสังเกตการจัดการเรียนรู้

5) แบบบันทึก PLC 05 : การสะท้อนผลการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้

ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง

2. แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้**3. แบบนิเทศการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง****การหาคุณภาพ****1. แบบบันทึกชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (แบบบันทึก PLC 01-05)**

เพื่อให้ได้เครื่องมือในการวิจัยที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ มีความสอดคล้องกรอบแนวคิดของการวิจัย ผู้วิจัยจึงดำเนินการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

(1) ศึกษาเอกสาร ตำรา วิทยุ หลักการ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและสร้างแบบบันทึกชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

(2) ร่างแบบบันทึก PLC 01-05 และนำแบบบันทึก PLC 01- 05 ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำและเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนประเมินระดับความเหมาะสมของเครื่องมือ

(3) ผู้วิจัยขอหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี เพื่อขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

(4) นำเครื่องมือแบบบันทึก PLC 01 - 05 ที่ผ่านการประเมินระดับความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน มีความเหมาะสม 5.00 อยู่ในระดับดีมาก แล้วนำไปจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์เพื่อดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

เพื่อให้ได้เครื่องมือในการวิจัยที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ มีความสอดคล้องกรอบแนวคิดของการวิจัย ผู้วิจัยจึงดำเนินการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

(1) ศึกษาเอกสาร ตำรา ทฤษฎี หลักการ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและสร้างแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

(2) ร่างแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยมีระดับประเมิน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อยที่สุด

(3) นำแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอกับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำ และให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประเมินระดับความเหมาะสม โดยผลการประเมินมีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับดีมาก มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ ควรเพิ่มคำชี้แจงในการทำแบบประเมิน และรายการประเมินควรแสดงให้เห็นกิจกรรมที่เป็น 3 มิติหลักของทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง

(4) นำเครื่องมือไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

(5) จัดพิมพ์แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์เพื่อดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

3. แบบนิเทศการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง

เพื่อให้ได้เครื่องมือในการวิจัยที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ มีความสอดคล้องกรอบแนวคิดของการวิจัย ผู้วิจัยจึงดำเนินการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

(1) ศึกษาเอกสาร หลักการ แนวคิดและวิธีการสร้างแบบบันทึกการนิเทศการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง

(2) ร่างแบบบันทึกการนิเทศการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบ และให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขปรับปรุง

(3) นำแบบบันทึกการนิเทศการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและประเมินความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับดีมาก โดยผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะไว้ดังนี้ คือ คำชี้แจง ให้ตัดคำว่าประเมินออกและใช้คำว่า โปรดทำเครื่องหมายแทน สิ่งที่ต้องปรับปรุงอาจเปลี่ยนเป็นความท้าทายในการพัฒนา และ ประเด็นในการนิเทศการจัดการเรียนรู้อย่างขาดการเชื่อมโยงความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่

(4) นำแบบบันทึกการนิเทศการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบแล้ว

(5) จัดพิมพ์แบบบันทึกการนิเทศการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองฉบับสมบูรณ์ เพื่อไปใช้ในทิศทางการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัยและกลุ่มผู้ร่วมวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยขอหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานีเพื่อนำส่งให้ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองท่อมราชภัฏรังสรรค์ในการขออนุญาตเก็บข้อมูล
2. ผู้วิจัยประชุมกลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองครั้งที่ 1 เพื่อถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองให้กับสมาชิก จากนั้นทุกคนร่วมกันวิเคราะห์สภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนและบริบทของโรงเรียนพร้อมกำหนดวัตถุประสงค์ของทีม สมาชิกบันทึกลงในแบบบันทึก PLC - 01 ขั้นวางแผน (Planning) : การสร้างวิสัยทัศน์ พันธกิจและเป้าหมายร่วมกัน
3. ผู้วิจัยประชุมกลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ครั้งที่ 2 เพื่อถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ สมาชิกฝึกออกแบบการจัดการเรียนรู้และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และวางแผนการพัฒนาของตนเองและบันทึกลงในแบบบันทึก PLC - 02 : การวางแผนพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง
4. ผู้วิจัยประชุมกลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ครั้งที่ 3 ครูต้นแบบและที่ปรึกษาร่วมกันประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติและวิพากษ์แผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน จากนั้นบันทึกผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ และวิพากษ์แผนการจัดการเรียนรู้ลงในแบบบันทึก PLC - 03 : การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง
5. ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยเข้าร่วมสังเกตและนิเทศการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ ครั้งที่ 1 และบันทึกผลการนิเทศลงในแบบบันทึกการนิเทศการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง
6. ผู้วิจัยประชุมกลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ครั้งที่ 4 เพื่อสะท้อนผลหลังการปฏิบัติและสังเกตการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 1 สมาชิกร่วมกันสะท้อนผลหลังการปฏิบัติและสังเกตการจัดการเรียนรู้ และบันทึกลงในแบบบันทึก PLC - 04 ขั้นสะท้อนผล (Reflection) : การสะท้อนผลการปฏิบัติและหลังสังเกตการจัดการเรียนรู้
7. ครูผู้ร่วมเรียนรู้ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ตามผลการสะท้อนและข้อเสนอแนะ จากนั้นผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยเข้าร่วมสังเกตและนิเทศการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 2 และบันทึกผลการนิเทศลงในแบบบันทึกการนิเทศการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง
8. ผู้วิจัยประชุมกลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อสะท้อนผลหลังการปฏิบัติและสังเกตการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 2 สมาชิกร่วมกันสะท้อนผลการ

ปฏิบัติและหลังสังเกตการจัดการเรียนรู้ และบันทึกลงในแบบบันทึก PLC – 04 ขั้นสะท้อนผล (Reflection) : การสะท้อนผลการปฏิบัติหลังการสังเกตการจัดการเรียนรู้

9. ผู้วิจัยประชุมกลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) สมาชิกแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันและสะท้อนผลหลังการปฏิบัติและสังเกตการจัดการเรียนรู้) และบันทึกลงในแบบบันทึก PLC – 05 ขั้นสะท้อนผล (Reflection) : การสะท้อนผลการพัฒนา ทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการเรียนรู้ และสร้างทีมครูเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง การออกแบบและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และผลการวิพากษ์แผนการจัดการเรียนรู้โดยนำผลจากการเรียนรู้ของสมาชิกในกลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) มาเรียบเรียงในเชิงพรรณนาวิเคราะห์ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. ผลการนิเทศการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองที่ได้จากการสังเกตและนิเทศการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัย และผู้ร่วมวิจัยมาเรียบเรียงในเชิงพรรณนาวิเคราะห์ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

4. ผลการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยใช้กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ นำมาเรียบเรียงในเชิงพรรณนาวิเคราะห์ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยใช้กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นแล้วนั้นได้สรุปผลการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการเรียนรู้ และสร้างทีมครูเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองนั้น พบว่าการเรียนรู้แบบนำตนเองเป็นตัวชี้วัดที่ 8 ในด้านที่ 1 ทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียนของการประเมินเพื่อขอมติและเลื่อนวิทยฐานะ ตามเกณฑ์ของการประเมินใน ว9 หรือหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู ที่กล่าวว่าผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ และมีการเรียนรู้แบบนำตนเองซึ่งทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองแบ่งออกเป็น 3 มิติหลัก ได้แก่ การจัดการตนเอง การประเมินตนเอง และการปรับปรุงตนเอง ซึ่งถือเป็นบทบาทหน้าที่ครูผู้สอนทุกคนต้องนำไปปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบนำตนเองจากกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านผลการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการจัดการตนเอง ตรวจสอบตนเองและปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเอง แสดงให้เห็นว่าครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองได้ครอบคลุมทั้ง 3 มิติของการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ผลจากการวิพากษ์กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ในภาพรวมมีจุดเด่น คือ ครูผู้ร่วมเรียนรู้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองได้ให้มีพฤติกรรมครบทั้ง 3 มิติ โดยมีจุดที่ต้องพัฒนา แก่ไขส่วนใหญ่เกี่ยวข้องการตั้งคำถามสะท้อนคิดให้ผู้เรียนได้บอกแนวทางการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเอง รวมถึงการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการตนเองในการเรียนรู้

2. ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.72 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.37 โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการจัดการตนเอง ตรวจสอบตนเองและปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเอง หรือในรายการประเมินข้อที่ 7 กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการจัดการตนเอง ตรวจสอบตนเอง และปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงตนเอง พบว่ามีผลการประเมินความสอดคล้อง เชื่อมโยงและเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้หรือกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย 5.00 อยู่ในระดับดีมาก

3. ผลการนิเทศการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง จากการปฏิบัติของครูการสังเกตและนิเทศการจัดการเรียนรู้ พบว่า ครูผู้ร่วมเรียนรู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามที่ออกแบบไว้ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง และตรวจสอบการทำงานของตนเองได้ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน ซึ่งครูผู้ร่วมเรียนรู้ยังต้องปรับปรุงคำถามสะท้อนคิดเพื่อให้ผู้เรียนบอกแนวทางการปรับปรุงตนเองในทุกมิติของทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ ได้นำปัญหาที่พบไปปรับปรุงพัฒนา ด้วยการวางแผน และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ฝึกตั้งคำถามสะท้อนคิดและดำเนินกิจกรรมที่ผู้เรียนได้บอกแนวทางการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเองในชั้นเรียน ซึ่งผลการจัดการเรียนรู้นั้นปัญหาที่พบส่วนใหญ่ คือ การจัดการตนเองด้านเวลาในการทำชิ้นงานหรือกิจกรรมในห้อง การฝึกตั้งคำถามสะท้อนคิดเพื่อให้ผู้เรียนบอกแนวทางของการปรับปรุงตนเอง ผู้เรียนพูดจุดเด่นและจุดที่ต้องปรับปรุงพัฒนาของตนเอง มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองทั้ง 3 มิติ และด้านข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนานั้น คือ ครูผู้สอนนำเอาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น หรือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสะท้อนกลับ (Feedback) มายังครูผู้สอน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาตนเองและการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป

4. ผลการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยใช้กระบวนการสร้างชุมชน การเรียนรู้ทางวิชาชีพ พบว่า ครูผู้ร่วมเรียนรู้เกิดสมรรถนะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยคิดออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติได้ครอบคลุมทักษะการนำตนเองทั้ง 3 มิติ และจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองครอบคลุม 3 มิติ ได้แก่ การจัดการตนเอง การประเมินตนเอง และการปรับปรุงตนเอง สังเกตได้จากภายหลังการจัดการเรียนรู้นั้นผู้เรียนมีพฤติกรรมเชิงบวก กล้าแสดงความคิดเห็น วางแผนการเรียนรู้ของตนเอง และรับผิดชอบในตนเองมากขึ้น เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูในกลุ่มอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้มีคุณภาพและต่อยอดในระยะยาว โดยสามารถประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และเป็นแนวทางในการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะ เพื่อสร้างความก้าวหน้าทางวิชาชีพของตนเองได้ในอนาคต

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีโคลงโลกนิติ ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยใช้กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ซึ่งจากผลการวิจัยสามารถอภิปรายได้เป็น 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้ และสร้างทีมครูเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง การออกแบบและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และผลการวิพากษ์แผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า ครูผู้ร่วมเรียนรู้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการเรียนรู้แบบนำตนเองเป็นประเด็นในการประเมินเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะ และผู้สอนทุกคนต้องจัดการเรียนรู้ให้เกิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของของ Costa และ Kallick (2004) ซึ่งประกอบด้วย 3 มิติ ได้แก่ การจัดการตนเอง การประเมินตนเอง และการปรับปรุงตนเอง สามารถสอดแทรกกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดทั้ง 3 มิติของการเรียนรู้แบบนำตนเอง ทั้งมิติการจัดการตนเองในการปฏิบัติจริงในชั้นเรียน การประเมินตนเองหลังจากการทำงานหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการปรับปรุงตนเอง โดยการตอบคำถามสะท้อนคิดให้กับผู้เรียนเมื่อเสร็จสิ้นการประเมินทุกครั้งซึ่งตอบสนองตัวชี้วัดด้านการเรียนรู้แบบนำตนเองของ ก.ค.ศ. (สำนักงาน ก.ค.ศ., 2564) โดยเฉพาะตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนมีทักษะการกำกับ การเรียนรู้ของตนเอง การวางแผน และการประเมินผลระหว่างกระบวนการเรียนรู้สามารถนำไปพัฒนาตนเองและวิชาชีพได้ในอนาคต

2. ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง พบว่า ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ครูออกแบบอยู่ในระดับดีมาก สะท้อนให้เห็นว่าครูผู้ร่วมเรียนรู้สามารถออกแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองได้อย่างเป็นระบบ โดยครูมีความเข้าใจในแนวคิด Self-Directed Learning ได้ครบทั้ง 3 มิติ ได้แก่ การจัดการตนเอง การประเมินตนเอง และการปรับปรุงตนเอง คือ สามารถเขียนกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนจัดการตนเองได้ เช่น การกำหนดเวลาในการทำงาน เพื่อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนมิติการจัดการตนเองในการเรียนรู้ การประเมินการทำงานของตนเองด้วยการให้คะแนน บอกข้อดีและข้อปรับปรุงพัฒนา ซึ่งสะท้อนการประเมินตนเองและการปรับปรุงตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ Costa และ Kallick (2004) อ้างถึงในเรวดี ทรงเที่ยง และอนุ เจริญวงศ์ระยัย (2550) ที่ระบุว่า การเรียนรู้แบบนำตนเองเป็นพฤติกรรมที่สามารถออกแบบกิจกรรมเพื่อกระตุ้นได้ในแต่ละมิติที่แตกต่างกัน การวางแผนและการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ PLC ยังช่วยให้ครูเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน พัฒนาความเข้าใจในเนื้อหา และกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม สอดคล้องกับงานวิจัยของเข็มกร อนุภาพ (2560 หน้า 45) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนที่เรียนรู้แบบนำตนเองมีลักษณะเด่น คือ การริเริ่มการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบ และมีความตั้งใจจริงในการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นตามไปด้วย ซึ่งเชื่อมโยงกับงานของ Leakhena Orn (2022) ที่พบว่าการเรียนรู้แบบนำตนเองส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เรียนรู้จากความสำเร็จของตนเองและบริบทแวดล้อมได้อย่างลึกซึ้ง

3. ผลการนิเทศการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง พบว่า ครูสามารถนำแผนที่ออกแบบไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม

เชิงบวกสะท้อนถึงการมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เช่น การตั้งคำถาม การจัดการเวลา และการประเมินผลงานของตนเอง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และการศึกษาตลอดชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ โดยในการจัดการเรียนรู้ครูจะคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น การให้กำหนดเวลาในการทำกิจกรรมด้วยตนเองร่วมกัน การประเมินการนำเสนอของเพื่อน และการบอกแนวทางการพัฒนางานของตนเอง โดยมีครูเป็นผู้กำกับหรือคอยแนะนำเท่านั้น การที่ครูสามารถเชื่อมโยงการจัดกิจกรรมกับเป้าหมายของผู้เรียนได้แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการด้านการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของภัทรวดี จำไพบรัตน์ (2563) ที่ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาครูด้วย PLC ทำให้ครูสามารถวิเคราะห์และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ดีขึ้น และตรงกับผลวิจัยของ วิชา พรหมโชติ (2564) ที่ระบุว่า การขาดแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นอุปสรรคสำคัญที่ต้องแก้ไข นอกจากนี้การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้กลับมายังครูถือเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาและปรับปรุงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดของนันทิ เปลี่ยนบำรุง (2565) ที่ได้เสนอว่าการพัฒนาครูควรใช้การสะท้อนผล (Feedback) และการวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Research) เพื่อพัฒนาอย่างยั่งยืน

4) ผลการสะท้อนการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยใช้กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูผู้ร่วมเรียนรู้สามารถวางแผน ออกแบบ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยใช้กระบวนการ PLC เป็นเครื่องมือสำคัญในการร่วมคิด ร่วมทำ และร่วมสะท้อนผล พบว่า ก่อนการเข้าร่วม PLC นั้น จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยไม่ได้มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนตามตัวชี้วัดในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะ ยิ่งโดยเฉพาะตัวชี้วัดที่ 8 ด้านการเรียนรู้แบบนำตนเองที่ละเอียดหรือไม่ได้ให้ความสำคัญมากนัก แต่เมื่อได้รับการพัฒนาสมรรถนะโดยใช้กระบวนการ PLC สามารถเข้าใจ และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองได้ รวมถึงจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ของตนเอง สอดคล้องกับ ภัทรวดี จำไพบรัตน์ (2563) ระบุว่า การพัฒนาศักยภาพครูผ่านกระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ทำให้ครูมีความรู้และสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ดีขึ้น สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเขียนแผนและจัดการเรียนรู้จริงในห้องเรียน โดยกระบวนการ PLC ของครูผู้ร่วมเรียนรู้นำไปสู่การออกแบบแผน ซึ่งมีความสอดคล้องกับวิจัยของ ศรีภาวรรณ ไสโสภา (2565) พบว่า กระบวนการ PLC สามารถเสริมสร้างสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของครูเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในแต่ละรอบของการประเมิน มีค่าเฉลี่ย 3.45, 4.03 และ 4.45 ตามลำดับ ซึ่งตอบสนองตัวชี้วัดด้านการเรียนรู้แบบนำตนเองของ ก.ค.ศ. (สำนักงาน ก.ค.ศ., 2564) โดยเฉพาะตัวชี้วัดที่ 8 ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการกำกับ การเรียนรู้ของตนเอง การวางแผน และการประเมินผลระหว่างกระบวนการเรียนรู้ ผลที่เกิดจากการพัฒนานี้แบ่งได้เป็น 2 มิติ คือ มิติของผู้เรียน ซึ่งพบว่า ผู้เรียนมีความมั่นใจ กล้าแสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถกำกับ การเรียนรู้ของตนเองได้ และมิติของครูผู้สอน ซึ่งสามารถออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ส่งเสริมผู้เรียนได้อย่างชัดเจน โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผลลัพธ์ทางการเรียนรู้และต่อยอดสู่ความก้าวหน้าทางวิชาชีพของตนเอง ดังแนวคิดของ วิจิตร ศรีสะอาด (2561) ที่ระบุว่า การพัฒนาสมรรถนะครูต้องควบคู่กับการพัฒนาผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ควรส่งเสริมให้ครูทุกคนได้เรียนรู้และนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อเตรียมความพร้อมในการพัฒนาตนเองและสร้างความก้าวหน้าทางวิชาชีพต่อไปในอนาคต
2. ผู้บริหารสถานศึกษาควรมีนโยบายหรือแผนงานที่ส่งเสริมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพในสถานศึกษาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้
3. ผู้บริหารสถานศึกษาควรพัฒนาตนเองให้มีภาวะผู้นำทางวิชาการ เพื่อสนับสนุนให้คำแนะนำ และเป็นพี่เลี้ยงแก่ครูในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและพัฒนากลุ่มเป้าหมายในระดับที่กว้างขึ้นทั้งกลุ่มสาระการเรียนรู้เดียวกัน หรือในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อสร้างความเข้มแข็งในระดับโรงเรียน
2. ควรพัฒนาสมรรถนะครูในด้านอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น ด้านการสร้างและพัฒนาหลักสูตร ด้านการใช้สื่อ แหล่งเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผล เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 (ฉบับที่ 4) พ.ศ.2562. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานคร.
- เข็มกร อนุภาพ. (2560). การใช้การเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- ชูชาติ พวงสมจิตร. (2560, มกราคม - มิถุนายน). ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพและแนวทางการนำมาใช้ในสถานศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ., 10(1) : 34-40.
- นัทธี เปลี่ยนบำรุง. (2565). หลักการจัดการเรียนรู้และการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรวดี จำไธรัตน์. (2563). การพัฒนาครูโดยใช้กระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อส่งเสริมความสามารถจัดการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษาของโรงเรียนอนุบาลสวี (บ้านนาโพธิ์) จังหวัดชุมพร. การค้นคว้าอิสระครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- เรวดี ทรงเที่ยง และอนุ เจริญวงศ์ระยับ. (2550, กันยายน). การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. วารสารพฤติกรรมศาสตร์, 13(1), 65-80.
- วิจิตร ศรีสะอ้าน. (2561). การบริหารการศึกษาแนวใหม่. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชา พรหมโชติ. (2564). การพัฒนาสมรรถนะครู ด้านการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียน สังกัดเทศบาลนครสุราษฎร์ธานี. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.

- ศรีถาวรณ ไสโสภา. (2565). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ด้วยชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนตะคร้อพิทยา อำเภอไพศาลี จังหวัดนครสวรรค์. โรงเรียนตะคร้อพิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานয়รัฐมนตรี. (2565). แผนพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570). ราชกิจจานุเบกษา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579. กรุงเทพฯ : บริษัทพริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา. (2564). คู่มือการดำเนินการตาม หลักเกณฑ์ และวิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการครูและบุคลากรทาง การศึกษา ตำแหน่งครู. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากร ทางการศึกษา.
- UNESCO. (2016). **Teachers' professional development: Framework and principles.** Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Costa, A. L., & Kallick, B. (2004). **Assessment Strategies for Self-Directed Learning.** Thousand Oaks, California : Crowin.
- Hord, S. M. (1997). **Professional learning communities: Communities of continuous inquiry and improvement.** Southwest Educational Development Laboratory.
- Leakhena Orn. (2022). The development of self-directed learning skills among Cambodian university students. **International Journal of Education and Research**, 10(4), 12–29.

การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเอง
และการเลือกอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
DEVELOPMENT OF A SET OF GUIDANCE ACTIVITIES TO PROMOTE
SELF-UNDERSTANDING AND CAREER CHOICE
OF MATTHAYOM 5 STUDENTS

ชนนิกันต์ ปักคะมา¹

Chonnikan Pakkhama

วิกานดา ชัยรัตน์²

Wikanda Chairat

Received: July 29, 2025

Revised: November 18, 2025

Accepted: December 3, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบระดับการเข้าใจตนเอง และการเลือกอาชีพของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมชุดกิจกรรมแนะแนว 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเอง และการเลือกอาชีพ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุธรรมพิทักษ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 35 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้คือ ชุดกิจกรรมแนะแนว 6 กิจกรรม แบบวัดการเข้าใจตนเอง และการเลือกอาชีพ และแบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ Paired-Sample t-test ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับมาก

คำสำคัญ: การเข้าใจตนเอง, การเลือกอาชีพ, ชุดกิจกรรมแนะแนว

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
Program in Counseling and Guidance Psychology student, Faculty of Education,
Nakhon Ratchasima Rajabhat University

² อาจารย์ สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
Program in Counseling and Guidance Psychology lecturer, Faculty of Education,
Nakhon Ratchasima Rajabhat University

ABSTRACT

The objective of this research were : (1) to compare the self-understanding and career choice of Matthayom 5 students before and after participation in the guidance activities package, and (2) to study students' satisfaction with the package. The participants were 35 Matthayom 5 students at Surathampitak School, semester 2, academic year 2024, selected by purposive sampling. The instruments consisted of six guidance activities, a self-understanding and career choice questionnaire and a satisfaction survey. The data were analyzed using the mean, standard deviation, and Paired-Sample t-test. The findings revealed that post-test scores were significantly higher than pre-test scored at the .01 level, and students reported a high level of satisfaction with the program.

Keyword : Self-understanding, Career choice, Guidance activities

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาประเทศชาติและสังคมให้ยั่งยืน จำเป็นต้องเริ่มจากการพัฒนาคน เพราะคนเป็นผู้สร้างและขับเคลื่อนทุกสิ่ง การพัฒนาความรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทำให้บุคคลมีศักยภาพสูงสุด ซึ่งการศึกษาเป็นศูนย์กลางที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาคนทั้งในด้านความรู้ ความคิด พฤติกรรม และคุณธรรม แนวคิดนี้สอดคล้องกับบริบทของสังคมในปัจจุบันที่ต้องการพลเมืองที่มีคุณภาพทั้งด้านวิชาการและจริยธรรม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559) การมีเป้าหมายที่ชัดเจนถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของผู้เรียน โดยผู้เรียนที่มีเป้าหมายจะสามารถวางแผนการใช้ความพยายาม กำหนดแนวทางการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการพัฒนาคนให้มีคุณภาพจึงต้องเริ่มจากช่วงวัยที่สำคัญที่สุดของชีวิต คือ วัยรุ่น ซึ่งเป็นช่วงของการสร้างอัตลักษณ์และการค้นหาตนเอง เป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของการเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคม ที่จะส่งผลต่อการวางแผนชีวิตและการเลือกอาชีพในอนาคต โดยเฉพาะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำเป็นต้องเริ่มกำหนดทิศทางการศึกษาต่อและเส้นทางการเลือกอาชีพของตนเองอย่างเหมาะสมและมีเหตุผล สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการของอีริก เอริกสัน (Erik Erikson) ที่ระบุว่าพัฒนาการในช่วงวัยรุ่นอยู่ในขั้น “อัตลักษณ์กับความสับสนในบทบาท (Identity vs Role Confusion) วัยรุ่นจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจตนเอง (Self-understanding) และการตัดสินใจเลือกอาชีพ (Career Decision-Making) อย่างเหมาะสม เพื่อกำหนดทิศทางชีวิตได้อย่างมั่นคงและมีเป้าหมาย สามารถพัฒนาเอกลักษณ์ของตนเองได้สำเร็จ จะทำให้เกิดความเข้าใจในศักยภาพความสามารถ ความถนัด และความต้องการของตนเองได้อย่างชัดเจน นำไปสู่การวางแผนชีวิตและการตัดสินใจเลือกเส้นทางการศึกษาหรืออาชีพได้อย่างมีทิศทาง ในช่วงวัยมัธยมศึกษาตอนปลาย ถือเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญ นักเรียนจะต้องเริ่มคิดและวางแผนอนาคตของตนเอง โดยเฉพาะด้านการเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา และการเตรียมความพร้อมเข้าสู่โลกอาชีพ

บริบทของสถานศึกษา พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์ ยังขาดความเข้าใจศักยภาพ ความสนใจ และความถนัดของตนเอง ส่งผลให้เกิดความไม่มั่นใจในการตัดสินใจเลือกเส้นทางการศึกษาและอาชีพที่เหมาะสม ทั้งนี้เป็นช่วงวัยสำคัญในการกำหนดอนาคตชีวิตของตนเอง ปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ช่วยส่งเสริมการรู้จักตนเอง (Self-understanding) และการตัดสินใจการเลือกอาชีพ (Career Decision-Making) อย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตามแม้จะมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการวางแผนอาชีพในระดับต่าง ๆ แต่ยังคงขาดการศึกษาเชิงลึกที่มุ่งเน้นเฉพาะกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งอยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการเตรียมความพร้อมด้านการศึกษาคือ การตัดสินใจเลือกอาชีพในอนาคต ทั้งนี้ปัญหาการขาดความเข้าใจตนเองและความไม่มั่นใจในการเลือกอาชีพเป็นประเด็นที่พบได้ทั่วไปในสถานศึกษา และได้รับความสนใจจากสังคมในวงกว้าง โดยทั้งในประเทศและต่างประเทศมีงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่า การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว สามารถพัฒนาศักยภาพด้านการรู้จักตนเองและการวางแผนอาชีพของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการรับรู้ความสามารถของตนเอง เข้าใจความสนใจ ความถนัด และสามารถตัดสินใจการเลือกอาชีพได้อย่างเหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559 ; กฤตวรรณ คำสม, 2557 ; มนตรี หลินภู, 2568 ; จุฑามณี มะลิหุล และวิภาดา ชัยรัตน์, 2568)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นในการพัฒนา ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การสะท้อนคิด และการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ในศักยภาพของตนเองและสามารถวางแผนได้อย่างมีทิศทาง ทั้งนี้การดำเนินการวิจัยดังกล่าวจะช่วยตอบสนองเชิงวิชาการที่เสริมสร้างองค์ความรู้ด้านการแนะแนวอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเป็นการบูรณาการแนวคิด Self-understanding และ Career decision-making เข้ากับกิจกรรมแนะแนวในโรงเรียน ซึ่งจะเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สนับสนุนแนวทางการพัฒนาโปรแกรมแนะแนวให้สอดคล้องกับพัฒนาการของวัยรุ่น และเป็นต้นแบบเพื่อช่วยให้บุคลากรทางการแนะแนวจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อยกระดับคุณภาพของการแนะแนวของโรงเรียนโดยรวม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมแนะแนวเชิงร่วมมือ จำนวน 6 กิจกรรม ที่มีต่อการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์ โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

สมมติฐานการวิจัย

ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวเชิงร่วมมือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์ จะมีคะแนนการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์ มีวิธีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1. ประเภทและแบบของการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. ตัวแปรและนิยามปฏิบัติการ
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ประเภทและแบบของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) แบบกลุ่มเดียวที่มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) เพื่อเปรียบเทียบการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพของนักเรียนก่อนและหลังได้รับชุดกิจกรรมแนะแนว

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาานครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 401 คน โดยมีการจัดการเรียนการสอนแบบความสามารถในแต่ละห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/5 โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาานครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 35 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยผู้วิจัยคัดเลือกห้องเรียนที่มีลักษณะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และมีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมทดลอง และได้รับความยินยอมจากครูประจำชั้น

ตัวแปรและนิยามปฏิบัติการ

ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อให้มีความเข้าใจตรงกันของคำศัพท์เฉพาะและข้อความ ผู้วิจัยจึงได้ให้ความหมายของคำศัพท์เฉพาะและข้อความดังนี้

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ปีการศึกษา 2567 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 35 คน การเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพ หมายถึง การที่นักเรียนสามารถประเมินความสามารถและตัดสินใจเลือกอาชีพให้สอดคล้องกับเป้าหมายของตนเอง และสามารถปฏิบัติตนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายในอาชีพนั้น แบ่งออกเป็น

- 1) ด้านการประเมินตนเอง (Self-appraisal) หมายถึง การรู้จักศักยภาพ ความสนใจ และความถนัดของตนเองเพื่อวางแผนสู่อนาคต
- 2) ด้านการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพ (Gather Occupational Information) หมายถึง การมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะอาชีพ แนวโน้ม และโอกาสในตลาดแรงงาน

3) ด้านการเลือกเป้าหมาย (Goal selection) การตัดสินใจเลือกศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง

4) ด้านการวางแผน (Planning) หมายถึง การกำหนดแนวทางและขั้นตอนเพื่อบรรลุเป้าหมายทางอาชีพ

5) ด้านการแก้ปัญหา (Problem Solving) หมายถึง การจัดการกับอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนหรืออาชีพชุดกิจกรรมแนะแนว หมายถึงกิจกรรมที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น เพื่อให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกคิด ปฏิบัติโดยการร่วมมือและการยอมรับซึ่งกันและกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ

1.1 ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพ แบบวัดการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพ โดยดัดแปลงตามแนวคิดของ Tyler, K. M., & Betz, N. E. (1983)

การหาคุณภาพ

2. วิธีการสร้างเครื่องมือและกิจกรรม

ชุดกิจกรรมแนะแนวการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดในการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพ

2) กำหนดนิยามปฏิบัติการ เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกิจกรรม ซึ่งในการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพ ผู้วิจัยได้พิจารณาสร้างตามแนวคิดแนวคิดของ Tyler & Betz, (Tyler & Betz, 1983) จัดทำชุดกิจกรรมแนะแนว โดยมีจำนวนทั้งหมด 6 กิจกรรม ดังนี้

- (1) กิจกรรมที่ 1 : สะท้อนตนเอง
- (2) กิจกรรมที่ 2 : การสำรวจความสนใจ
- (3) กิจกรรมที่ 3 : การประเมินบุคลิกภาพ
- (4) กิจกรรมที่ 4 : วิชาที่ชอบ คณะที่ใช่
- (5) กิจกรรมที่ 5 : การเขียน SOP
- (6) กิจกรรมที่ 6 : เปิดโลก TCAS

3) กำหนดให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้เรื่องการแนะแนว จำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมแนะแนว ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence = IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.0

4) นำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจและการเลือกอาชีพที่ได้แก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องนำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อดูความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวส่งเสริมด้านการศึกษาและอาชีพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

5) นำชุดกิจกรรมแนะแนวการส่งเสริมการเข้าใจและการเลือกอาชีพนำไปใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างและเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไปแบบวัดการส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1) ผู้วิจัยได้ศึกษาและค้นคว้าเนื้อหาทางทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่อง การเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพเพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดในการสร้างแบบวัด โดยยึดตามแนวคิดของทฤษฎีการเลือกอาชีพของฮอลแลนด์ (Holland's Vocational Choice Theory) ซึ่งอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลกับสภาพแวดล้อมทางอาชีพ และมุ่งเน้นให้บุคคลเลือกอาชีพที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพของตนเอง เพื่อให้เกิดความพึงพอใจและความสำเร็จในอาชีพ นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อคำถามบางส่วนจากแบบวัดของ Tyler & Betz (1983) มาดัดแปลงให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในประเทศไทย โดยอ้างอิงจาก พิมพ์พลอย ปานเพชร และ วราภรณ์ โสมะนันท์ (2566) ซึ่งได้ประยุกต์แนวคิด ดังกล่าวในการศึกษาการส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา แบบวัดที่สร้างขึ้นแบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านที่ 1 การประเมินตนเอง (Self-Assessment) มุ่งวัดความสามารถของผู้เรียนในการรับรู้และประเมินคุณลักษณะความถนัด ความสนใจ และค่านิยมของตนเองที่เกี่ยวข้องกับการเลือกอาชีพ ด้านที่ 2 ด้านการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพ (Career Information Perception) มุ่งวัดความรู้ ความเข้าใจ และการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ รวมถึงโอกาสในการประกอบอาชีพในอนาคต และด้านที่ 3 ด้านการเลือกเป้าหมาย (Goal Selection) มุ่งวัดความสามารถในการกำหนดเป้าหมายทางการศึกษาและอาชีพที่สอดคล้องกับศักยภาพและความสนใจของตนเอง โดยแบบวัดใช้รูปแบบข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) แบบกำหนดข้อคำถาม 5 ระดับโดยให้ผู้ตอบประเมินระดับความคิดเห็นของตนเอง ตามระดับความถี่หรือความสอดคล้องดังนี้ 5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย และ 1 = น้อยที่สุด โดยการกำหนดระดับคะแนนดังกล่าว มีวัตถุประสงค์เพื่อสะท้อนระดับพฤติกรรมหรือทัศนคติของผู้เรียนในแต่ละด้านอย่างละเอียด และต่อเนื่อง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สามารถนำไปวิเคราะห์เชิงสถิติและตีความได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) นำแบบวัดที่ได้สร้างขึ้นมาให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านประเมินความชัดเจนของเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษา เพื่อตรวจสอบค่าความตรงเชิงเนื้อหา

3) นำแบบวัดที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน จากนั้นจึงนำมาหาค่าความเที่ยง ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.96 และหาค่าอำนาจจำแนก ได้ค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 0.26-0.84

4) นำแบบวัดการส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์ เพื่อใช้ประกอบการวิจัย โดยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการทดลอง

1. ผู้วิจัยดำเนินการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 35 คน โดยกำหนดเป็นกลุ่มทดลอง

2. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบวัด ด้านการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ แบ่งออกเป็น ด้านที่ 1 การประเมินตนเอง (Self-Assessment) จำนวน 10 ข้อ ด้านที่ 2 ด้านการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพ (Career Information Perception) จำนวน 10 ข้อ และด้านที่ 3 ด้านการเลือกเป้าหมาย (Goal Selection) จำนวน 10 ข้อ

ขั้นตอนการทดลอง

1. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 ชุด ตั้งแต่วันที่ 1 พฤศจิกายน จนถึงวันที่ 30 ธันวาคม รวมทั้งสิ้นจำนวน 6 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที สัปดาห์ละ 2 ครั้ง

2. หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบวัดด้านการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพ ซึ่งเป็นแบบทดสอบเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อน จำนวน 30 ข้อ

3. แจกแบบสอบถามความพึงพอใจให้แก่ นักเรียนคนละ 1 ฉบับ เพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นจำนวน 20 ข้อ

ขั้นหลังการทดลอง

1. นำคะแนนจากแบบวัดด้านการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพของนักเรียนกลุ่มทดลอง มาวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมชุดแนะแนวมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

2. นำคะแนนแบบสอบถามความพึงพอใจชุดกิจกรรมแนะแนวของนักเรียนกลุ่มทดลอง มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ดังนี้

1. สถิติที่ใช้วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ วิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้ ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และวิเคราะห์ความเชื่อมั่นโดยใช้ สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

2. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปและระดับความพึงพอใจ โดยใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน (Inferential Statistics) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพของกลุ่มตัวอย่างระหว่างก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติทดสอบ t-test ชนิด Dependent Samples (Paired-Samples t-test)

สรุปผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ เป็นการนำเสนอผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย เพื่อเปรียบเทียบการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพของนักเรียนกลุ่มทดลองระหว่างก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของการวิจัยเพื่อทดสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากแบบวัดการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพของนักเรียนกลุ่มทดลอง ($n=35$) ระหว่างก่อนการทดลอง (Pre-test) และหลังการทดลอง (Post-test) โดยใช้สถิติทดสอบ Paired-Samples t-test ผลการวิเคราะห์แสดงตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบคะแนนจากแบบวัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวของนักเรียนกลุ่มทดลอง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์

การทดสอบ	N	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	t	Sig
ก่อนการทดลอง	35	156.85	27.40	10.89	<.000*
หลังการทดลอง	35	172.67	18.81	—	—

* $P < .001$ แสดงว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพของนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนจากแบบวัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนความเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพ หลังการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวที่พัฒนาขึ้น โดย “กิจกรรมที่ 1 การสะท้อนตนเอง” และ “กิจกรรมที่ 2 การสำรวจความสนใจ” เป็นการพัฒนาด้านความเข้าใจตนเอง (Self-Understanding) เป็นกิจกรรม นักเรียนสามารถรู้จักศักยภาพ จุดแข็ง จุดอ่อน ความสนใจ และคุณค่าของตนเองได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและงานวิจัยของ Super (1990) ที่ชื่อว่า ช่วง “Exploration Stage” จะเริ่มช่วงสำรวจโลกของงานและเรียนรู้ข้อมูลอาชีพ เพื่อประกอบการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล โดย Super เสนอว่า การพัฒนาอาชีพเริ่มต้นจากการสร้างภาพลักษณ์ตนเอง ความสำเร็จนี้ โดยมีความสอดคล้องกับทฤษฎีแนวคิดของ Erikson กล่าวว่าวัยรุ่นพยายามค้นหาตนเอง จากสภาพร่างกายที่มองให้ และจากความรู้สึกที่แตกต่างกันรวมทั้งจากความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ในแนวทางใหม่ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องตน (จตุพร ลิมม้นจริง, 2554) จากการทำ “กิจกรรมที่ 3 การประเมินบุคลิกภาพ” และกิจกรรมที่ 4 “วิชาที่ชอบ หน้าที่ใช่” เป็นการพัฒนาด้านการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพ (Gather Occupational Information) พบว่า นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะอาชีพ แนวโน้ม และโอกาสในตลาดแรงงานเพิ่มขึ้น ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้เชื่อมโยงบุคลิกภาพของตนเองกับสาขาอาชีพที่เหมาะสม สอดคล้องกับทฤษฎีบุคลิกภาพทางอาชีพของ Holland (1997)

กล่าวว่า บุคคลจะรู้สึกพึงพอใจและประสบความสำเร็จในอาชีพที่สุดเมื่อบุคลิกภาพของตนสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของอาชีพ “กิจกรรมที่ 5 การเขียน SOP” เป็นการพัฒนาด้านการเลือกเป้าหมาย (Goal Selection) มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้นักเรียนได้มีการตั้งเป้าหมาย เป็นขั้นตอนที่นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายด้านการเรียนและอาชีพที่ชัดเจน มีความสอดคล้องกับศักยภาพ ความสนใจ และความต้องการของตนเอง โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนนิกานต์ ปักกะมา และวิกานดา ชัยรัตน์ (2568) ที่พบว่าหลังการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนว นักเรียนสามารถเลือกอาชีพได้อย่างมีเหตุผลและมั่นใจมากขึ้น และผลดำเนินการ “กิจกรรมที่ 6 การเปิดโลก TCAS” เป็นการพัฒนาด้านการวางแผน (Planning) เป็นขั้นตอนที่ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนเส้นทางการศึกษาต่อการเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัย (TCAS) และพัฒนาทักษะที่จำเป็นเพื่อเข้าสู่อาชีพอย่างมีระบบ กระบวนการทั้งหมดนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจตนเองในระดับลึกซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการวางแผนอนาคตสอดคล้องกับแนวคิดของ Bandura (1997) ที่กล่าวว่า “Self-Efficacy” เป็นการลงมือปฏิบัติจริงและช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในการวางแผนและตัดสินใจของผู้เรียน

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนความเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพ หลังการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมแนะแนวที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ในตนเอง และสามารถกำหนดเป้าหมายทางอาชีพได้อย่างเหมาะสม โดยรูปแบบกระบวนการจัดกิจกรรมดังกล่าว ได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบตามแนวคิดของ Noe et al. (2003) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ การประเมินตนเอง การตรวจสอบความเป็นจริง การตั้งเป้าหมาย และการวางแผนปฏิบัติการ ชุดกิจกรรมแนะแนวนี้เป็นการมุ่งเน้นนักเรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง (Active Participation) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก ของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางด้านการคิด วิเคราะห์ การลงมือปฏิบัติ และการสะท้อนผล โดยการเข้าร่วมกิจกรรมแบบร่วมมือ เช่น การสนทนากลุ่ม การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการเขียนแผน SOP ทำให้นักเรียนเกิดการตระหนักรู้และยืนยันตัวตนทางอาชีพได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองเพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Bandura (1997) ที่อธิบายว่า “การรับรู้ความสามารถของตนเอง” (Self-Efficacy) เป็นแรงผลักดันภายในที่สำคัญในการสร้างแรงจูงใจและความพยายามในการบรรลุเป้าหมาย เมื่อนักเรียนได้เห็นความก้าวหน้าของตนเองจากการทำกิจกรรม จะเกิดความภาคภูมิใจและความเชื่อมั่นว่าตนเองสามารถพัฒนาได้ ทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ด้านการพัฒนาอัตลักษณ์ทางอาชีพผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ สะท้อนแนวทางของการแนะแนวในศตวรรษที่ 21 ที่ไม่ได้มุ่งให้ผู้เรียนรู้จักอาชีพเท่านั้น แต่ยังมีการส่งเสริมสมรรถนะชีวิต (Life Competencies) ที่จำเป็นต่อการอยู่สังคม โดยเป็นการขยายขอบเขตของการแนะแนวให้กลายเป็นพื้นที่การเรียนรู้เพื่อพัฒนานตนเอง

ผลการศึกษาวิจัยนี้สอดคล้องและได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศ หลายฉบับที่ยืนยันถึงประสิทธิผลของชุดกิจกรรมแนะแนว โดยสอดคล้องกับแนวคิดของ Lent, Brown และ Hackett (1994) ในทฤษฎี Social Cognitive Career Theory (SCCT) ซึ่งเห็นว่าความเชื่อในความสามารถของตน (Self-Efficacy) และการคาดหวังผลลัพธ์ (Outcome Expectation) และการตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาอาชีพของบุคคล การจัดกิจกรรมแนะแนวให้นักเรียนได้ประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติ การสะท้อนคิด และการได้รับแรง

เสริมเชิงบวกจากครูแนะแนว ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจภายในและมีความสนใจทางอาชีพเพิ่มขึ้น นอกจากนี้การใช้เครื่องมือทางจิตวิทยา เช่น แบบทดสอบความสนใจทางอาชีพ Self-Directed Search (SDS) ของ John L. Holland ซึ่งบุคลิกภาพและความสนใจออกเป็น 6 ประเภท (RIASEC) จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจลักษณะเฉพาะของตนเองในละมิตี และเห็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับอาชีพที่เหมาะสม โดยการใช้เครื่องมือร่วมกับกิจกรรมสะท้อนคิด (Self-Reflection) ทำให้นักเรียนเกิดการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness) และสามารถวางแผนพัฒนาตนเองในทิศทางที่สอดคล้องกับความสามารถ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ชุตินา ทองมีขวัญ และคณะ (2565 : บทคัดย่อ) และ มณีนรัตน์ แก้วการไร และปวิมา อ่อนใจเอื้อ (2564 : บทคัดย่อ) ที่พบว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวสามารถพัฒนาการตัดสินใจเลือกอาชีพได้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิกานต์ ปักคะมา และวิภาดา ชัยรัตน์ (2568 : บทคัดย่อ) ที่ชี้ว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในอาชีพและมีทิศทางเดียวกับงานวิจัยของ พิมพ์พลอย ปานเพชร และวรางคณา โสมวลรณ (2566 : บทคัดย่อ) ที่ยืนยันว่ากิจกรรมแนะแนวช่วยเสริมสร้างการรับรู้ความสามารถของตนเองในการตัดสินใจเลือกอาชีพได้จริง กล่าวโดยสรุป ชุดกิจกรรมแนะแนวที่พัฒนาขึ้นไม่เพียงแต่ตอบสนองต่อพัฒนาการของวัยรุ่นที่ต้องการค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง (มนตรี หลินภู, 2568) แต่ยังดำเนินไปตามปรัชญาพื้นฐานของการแนะแนวที่มุ่งเสริมพลังให้นักเรียนสามารถช่วยเหลือและจัดการปัญหาของตนเองได้ (สรเสรีญ หุ่นแสน, 2564 ; กฤตวรรณ คำสม, 2557) องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้จึงชี้ชัดว่า การจัดกิจกรรมแนะแนวที่มีประสิทธิภาพเพื่อสร้าง “สมรรถนะการวางแผนชีวิต” ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายนั้น จำเป็นต้องมีโครงสร้างที่ชัดเจนตั้งแต่การประเมินตนเองไปจนถึงการวางแผน และต้องเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นหัวใจสำคัญ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน สรุปผลงานวิจัยได้ว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในตนเองและมีความสามารถในการเลือกอาชีพเพิ่มขึ้นโดยเห็นได้จากคะแนนของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการเข้าร่วมกิจกรรมที่สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งบ่งชี้ว่ากระบวนการและเนื้อหาของกิจกรรมสามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนในการค้นหาและวางแผนเส้นทางอนาคตของตนเองได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. เชิงปฏิบัติ ควรจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องภาคเรียนละ 1 ครั้ง ขึ้นไป และควรปรับกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน
2. เชิงนโยบาย สนับสนุนให้มีงบประมาณและเวลาในตารางเรียนสำหรับกิจกรรมแนะแนว
3. เชิงวิชาการ ควรทำวิจัยซ้ำกับกลุ่มตัวอย่างที่ใหญ่ขึ้นหรือโรงเรียนต่างภูมิภาค และเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. เนื่องจากงานนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างเพียงห้องเดียว งานวิจัยต่อไปควรเพิ่มจำนวนตัวอย่าง เนื่องจากไม่มีการติดตามผลระยะยาว ควรศึกษาผลกระทบต่อการตัดสินใจเลือกสาขาเรียนในมหาวิทยาลัย

2. ควรพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวในรูปแบบสื่อออนไลน์หรือเกมจำลองอาชีพ เพื่อให้เข้ากับบริบทดิจิทัลของนักเรียนยุคใหม่

เอกสารอ้างอิง

- กฤตวรรณ คำสม. (2557). **การแนะแนวเบื้องต้น**. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- จตุรพร ลิ้มมันจริง. (2554). **วิธีการสอนวิชาการแนะแนว**. (พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จุฑามณี มะลิหุล และวิกานดา ชัยรัตน์. (2568). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเพิ่มความสนใจทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์. วารสารชัยพฤกษ์ภิรมย์. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 7 (1), 17-28.
- ชนิกานต์ ปักกะมา และวิกานดา ชัยรัตน์. (2568). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร(วคศ.), 9 (17), 1-11.
- ชุดิมา ทองมีขวัญ และ คณะ. (2565). การเสริมสร้างการรับรู้ความสามารถของตนเองในการตัดสินใจเลือกอาชีพของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว. วารสารวิจัยธรรมศึกษา, 5(2), 127-139.
- พิมพ์พลอย ปานเพชร และวราภรณ์ โสมวรรณ. (2566). ผลของกิจกรรมแนะแนวต่อการเสริมสร้างการรับรู้ความสามารถของตนเองในการเลือกอาชีพสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. โรงเรียนพิบูลวิทยาลัย. วารสาร มจร อุบลรัตนารักษ์, 8(2), 891-902.
- มนตรี หลินภู. (2568). **จิตวิทยาเพื่อการเรียนรู้สำหรับครู**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). ลำปาง : กิจเสรีการพิมพ์.
- มนิรัตน์ แก้วการไร่ และปวีณา อ่อนใจเอื้อ. (2564). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้ความสามารถของตนเอง ด้านอาชีพเพื่อพัฒนาการตัดสินใจเลือกอาชีพของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชดำริ. วารสารวิทยาลัยนครราชสีมา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 15(3), 25-37.
- สรเสริญ หุ่นแสน. (2564). **การแนะแนวในสถานศึกษา**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : เลย์ปรีนส์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2559). **การจัดบริการแนะแนวในสถานศึกษา**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2559). **การออกแบบกิจกรรมแนะแนวที่เน้นการพัฒนาทักษะสำหรับผู้เรียน**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- Bandura, A. (1977). **Social Cognitive Theory**. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1997). "Self-efficacy: The exercise of control." New York: Freeman, 22(1), 63-81.

- Holland, J L. (1997). **Making vocational choices : A theory of Vocational personalities and work environment**. Odessa, FL : Psychological Assessment Resources.
- Lent, R. W., Brown, S. D., & Hackett, G. (1994). **Toward a unifying social cognitive theory of career and academic interest, choice, and performance**. Journal of vocational behavior, 45 (1), 79-122.
- Noe, R. A., Hollenbeck, J. R., Gerhart, B., & Wright, P. M. (2003). **Human resource management: Gaining a competitive advantage (4th ed.)**. New York, NY: McGraw-Hill/Irwin
- Tyler, K. M., & Betz, N. E. (1983). **Applications of self-efficacy theory to the understanding and treatment of career indecision**. Journal of Vocational Behavior, 22(2), 63-81.

คำแนะนำสำหรับผู้ส่งบทความ

วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ความรู้ทางวิชาการและผลงานวิจัยที่มีคุณค่าแก่ผู้สนใจทั่วไป และเพื่อเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แนวความคิด เชิงวิชาการของคณาจารย์และนักวิชาการทางการศึกษาทั้งในและนอกสถาบัน โดยมีกำหนดเผยแพร่ปีละ 2 ฉบับ บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารจะต้องผ่านการตรวจพิจารณาจากกองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิ หากมีความเห็นว่าจะต้องมีการปรับแก้ไขทางกองบรรณาธิการจะส่งคืนเพื่อแก้ไขและ ขอสงวนสิทธิ์การพิจารณาไม่ลงพิมพ์เมื่อไม่ผ่านการพิจารณา ผู้ที่มีความประสงค์จะส่งบทความเพื่อรับการพิจารณาตีพิมพ์ให้ปฏิบัติตามคำแนะนำ ดังต่อไปนี้

หลักเกณฑ์การส่งบทความและการพิมพ์บทความ

1. ต้นฉบับต้องพิมพ์ตามรูปแบบและคำแนะนำในการเขียนบทความของวารสารนี้
2. ต้นฉบับที่ส่งมาให้พิจารณาจะตีพิมพ์จะต้องไม่เคยตีพิมพ์ในวารสารฉบับอื่นมาก่อน และจะต้องไม่ส่งตีพิมพ์ซ้ำซ้อนในวารสารหลายฉบับในเวลาเดียวกัน
3. การตีพิมพ์บทความลงในวารสาร จะพิจารณาการตอบรับการลงตีพิมพ์เมื่อบทความผ่านตามขั้นตอนการปฏิบัติงานของวารสาร
4. กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาและตีพิมพ์บทความทุกเรื่องรวมทั้งการปรับปรุงบทความบางส่วนตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้อ่านบทความ
5. บทความที่ตีพิมพ์ลงในวารสาร ถือว่าเป็นผลงานวิจัย ผลงานสร้างสรรค์ และผลงานวิชาการของผู้เขียนไม่ใช่ความคิดเห็นของกองบรรณาธิการ ผู้เขียนต้องรับผิดชอบบทความของตน
6. บทความที่ได้ผ่านการพิจารณาแล้ว ทางกองบรรณาธิการจะแจ้งผลการพิจารณาให้ทราบเป็นลายลักษณ์อักษร

การส่งบทความ

การส่งบทความที่วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
ได้ที่ Website : <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/EJFE>

รูปแบบการพิมพ์บทความ

1. พิมพ์ลงบนกระดาษ ตั้งค่ากระดาษเป็น B5 (JIS) โดยจำนวนหน้าของเนื้อหาและเอกสารอ้างอิงรวมทั้งสิ้นไม่เกิน 15 หน้า ใช้รูปแบบของ Word ตัวอักษร TH Sarabun PSK และแต่ละหน้าไม่เกิน 30 บรรทัด
2. ข้อปฏิบัติกรพิมพ์แต่ละหัวข้อ/ส่วนประกอบ

ที่	ส่วนประกอบ	คำอธิบาย
1	ชื่อเรื่อง/บทความ	ระบุชื่อบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาดตัวอักษร 16 พอยท์ ชนิตหนา ไว้กึ่งกลางหน้ากระดาษ
2	ชื่อผู้เขียนบทความ	ระบุชื่อผู้วิจัย ผู้ร่วมวิจัย (ถ้ามี) อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ทุกคน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และไม่ใช่ตำแหน่งวิชาการหรือคำนำหน้า เช่น นาย/นาง/นางสาว/อาจารย์ ขนาดตัวอักษร 14 พอยท์ ชนิตหนา ไว้กึ่งกลางหน้ากระดาษ
3	สังกัดผู้เขียนบทความ	ถ้าเป็นนักศึกษา ให้ระบุผลการศึกษา สาขาวิชาที่ศึกษา และชื่อสถาบันการศึกษา ถ้าไม่ใช่นักศึกษา ให้ระบุผลการศึกษา ตำแหน่งทางวิชาการ และชื่อหน่วยงานที่สังกัด (ถ้ามี) ขนาดตัวอักษร 12 พอยท์ ชนิตธรรมดา ไว้ที่เชิงอรรถท้ายหน้า
4	บทคัดย่อ (Abstract)	บทคัดย่อบทความวิจัย บทคัดย่อภาษาไทย ไม่เกิน 10 บรรทัด และบทคัดย่อภาษาอังกฤษ ไม่เกิน 250 คำ เขียนโดยสรุปซึ่งมีเนื้อหาประกอบด้วย วัตถุประสงค์การวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย (กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือวิจัย และการวิเคราะห์ข้อมูล) และผลการวิจัย บทคัดย่อบทความวิชาการ บทคัดย่อภาษาไทย ไม่เกิน 10 บรรทัดและบทคัดย่อภาษาอังกฤษ ไม่เกิน 250 คำ เขียนโดยสรุปสาระสำคัญจากเนื้อหา * เขียนเป็นความเรียง ไม่ใช่หมายเลขลำดับหัวข้อในย่อหน้า
5	คำสำคัญ (Keywords)	ระบุคำสำคัญ 2-5 คำทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษไว้ท้ายบทคัดย่อทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
6	เนื้อหา (Content)	บทความวิจัย หัวข้อที่เสนอในเนื้อหา ประกอบด้วย 1. ความเป็นมาและความสำคัญ (Statement of the Problem) 2. วัตถุประสงค์การวิจัย (Objectives) 3. สมมุติฐานการวิจัย (ถ้ามี) (Research Hypothesis) 4. กรอบแนวคิดในการวิจัย (Research Framework) 5. วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology) 5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง (Population and Sample) หรือแหล่งข้อมูล/ผู้ให้ข้อมูล (Source of Data / Informant) 5.2 เครื่องมือวิจัย (Research Instrument/Tool) การสร้างและหาคุณภาพ และรายงานคุณภาพเครื่องมือแต่ละชนิด 5.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Collection)

ที่	ส่วนประกอบ	คำอธิบาย
		5.4 การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) รวมผลการวิเคราะห์ข้อมูล อาจมีตารางหรือภาพประกอบ 6. สรุปผลการวิจัย (Conclusion) ระบุผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย 7. อภิปรายผลการวิจัย (Discussion) ระบุประเด็นที่เป็นผลการวิจัยที่สำคัญในแต่ละวัตถุประสงค์ โดยมีการอ้างอิงทฤษฎีหรืองานวิจัย 8. ข้อเสนอแนะ (Suggestion) 8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ 8.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป <u>หัวข้อเนื้อหาทั้ง 8 หัวข้อ ไม่ต้องระบุหมายเลข ใช้ขนาดตัวอักษร 14 พอยท์ ชนิดหนา ส่วนรายละเอียดเนื้อหาใช้ขนาดตัวอักษร 14 พอยท์ ชนิดธรรมดา</u> บทความวิชาการ หัวข้อที่เสนอในเนื้อหา ประกอบด้วย บทนำ (Introduction) เนื้อหา (Content) และสรุป (Conclusion) ใช้ขนาดตัวอักษร 14 พอยท์ ชนิดหนา ส่วนรายละเอียดเนื้อหาใช้ขนาดตัวอักษร 14 พอยท์ ชนิดธรรมดา
7	ตาราง (ถ้ามี)	ใช้ตารางแบบเส้นคู่ เปิด-ปิดตาราง
8	ภาพ (ถ้ามี)	รูปภาพประกอบ บันทึกเป็นไฟล์ที่มีนามสกุล .JPEG
9	การอ้างอิงในเนื้อหา	ลงรายการตามรูปแบบ APA ดังตัวอย่างรูปแบบการอ้างอิงแทรกในเนื้อหา ข้างท้ายนี้
10	เอกสารอ้างอิง (References)	ลงรายการบรรณานุกรมตามรูปแบบ APA ดังตัวอย่างรูปแบบรายการบรรณานุกรมในเอกสารอ้างอิง ข้างท้ายนี้ นำเสนอเฉพาะรายการที่มีการอ้างอิงในเนื้อหาบทความ ให้ครบทุกรายการ

ตัวอย่างรูปแบบการอ้างอิงแทรกในเนื้อหา

1. หนังสือ

1.1 ผู้แต่งคนเดียว

(สมพงษ์ ชูมาก, 2548, หน้า 10-12)

(สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอเจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา, 2531)

(Wilson, 2007, p. 67)

1.2 ผู้แต่งมากกว่า 3 คน

(อวยพร พานิช และคนอื่นๆ, 2548, หน้า 51-53)

(Crouhy, et al., 2006, pp. 75-78)

1.3 ผู้แต่งเป็นหน่วยงาน

(มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา, 2546, หน้า10-11)

(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2541, หน้า5-6)

(Ministry of Education, 2002, pp.70-71)

2. วิทยานิพนธ์

(เชวงศักดิ์ เขียวเงิน, 2543, บทคัดย่อ)

(โอกามา จำเภา, 2550)

(Almeida, 1990)

3. รายงานการประชุม

(นิทัศน์ ภัทรโยธิน, 2540, หน้า 30)

(Paitoon Sinlarat, 1995, p.217)

4. วารสาร

(Bekerian, 1993, pp. 574-575)

5. หนังสือพิมพ์

(สมศรี หาญอนันตสุข, 2550, หน้า 7)

(Krishman, 2007, pp. 1, 12)

6. จุลสาร แผ่นพับ แผ่นปลิว

(การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2541)

(Research and Training Center on Independent Living, 1993)

7. โสตทัศนวัสดุ

(ยุพดี พยัคฆพันธ์, 2530)

8. ซีดีรอม

(อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร, 2543)

(Social Science Index, 1999)

9. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์

9.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

(อรรถศิษฐ์ วงศ์มณีโรจน์, 2542)

(Abell, 2002)

9.2 วารสารอิเล็กทรอนิกส์

(Kenneth, 1998)

9.3 หนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

(ชุม, (นามแฝง), 25 ตุลาคม 2542)

(ศธ. ยุติการถ่ายโอนสถานศึกษาบัญชี 2, 2550)

9.4 เอกสารจากเว็บไซต์เว็บ (www.)

(ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, ม.ป.ป.)

(Ministry of Education, 2005)

10. การสัมภาษณ์

(ดิลก บุญเรืองรอด, 2543, กรกฎาคม 14)

(Page, 1991, March 5)

ตัวอย่างรูปแบบรายการบรรณานุกรมในเอกสารอ้างอิง

1. หนังสือ

1.1 ผู้แต่งคนเดียว

สมพงษ์ ชูมาก. (2548). **กฎหมายระหว่างประเทศแผนกคดีเมือง**. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

กัลยานิวัฒนา, สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอเจ้าฟ้า. (2531). **เจ้านายเล็กๆ ยุวกษัตริย์**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ :

ด้านสุทธาการพิมพ์.

Wilson, K. (2007). **Smart choice**. (2nd ed). London : Oxford University Press.

1.2 ผู้แต่งมากกว่า 3 คน

อวยพร พานิช และคนอื่นๆ. (2548). **ภาษาและหลักการเขียนเพื่อการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ :

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Crouhy, M., et al. (2006). **The essentials of risk management**. New York : McGraw-Hill.

1.3 ผู้แต่งเป็นหน่วยงาน

สุโขทัยธรรมาธิราช, มหาวิทยาลัย. (2546). **เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาการวิจัยการบริหารการศึกษา**.

นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

การศึกษาแห่งชาติ, สำนักงานคณะกรรมการ. (2541). **การปฏิรูปการเรียนรู้ตามแนวคิด 5 ทฤษฎี**. กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์ไอลีเดียสแควร์.

Education, Ministry of. (2002). **Chiangmai : NopBueri Si Nakon Ping**. Bangkok : Ministry of Education.

2. วิทยานิพนธ์

เชวงศักดิ์ เชี่ยวจิน. (2543). **การดำเนินงานการประกันคุณภาพการศึกษาของ สถาบันราชภัฏกำแพงเพชร**.

วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันราชภัฏกำแพงเพชร.

โอภามา จำเภา. (2550). **การจัดการตลาดทางเลือกเกษตรอินทรีย์ : กรณีศึกษาสหกรณ์การเกษตรยั่งยืน**

แม่ทาจำกัด ตำบลแม่ทา กิ่งอำเภอแม่อนจังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์พัฒนารัฐบาลชุมชนมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Almeida, D.M. (1990). **Father's participation in family work : Consequences for fathers' stress and father child relation**. Master's thesis, University of Victoria.

3. รายงานการประชุม

นิทัศน์ ภักตร์โยธิน. (2540). ตลาดซื้อขายสินค้าเกษตรล่วงหน้า ในการประชุมนักบัญชีทั่วประเทศ ครั้งที่ 15 วิสัยทัศน์นักบัญชีไทย. วันที่ 27-28 มิถุนายน พ.ศ. 2540 (หน้า 19-35). กรุงเทพฯ : สมาคมนักบัญชีและผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทย.

Paitoon Sinlarat. (1995). Success and failure of facility in Thai university. In Somwang Pitiyanuwat, et al. (Eds), **Preparing teachers for All the World's Children : An Era of Transformation Proceedings of International Conference, Bangkok 1992**. (pp. 217-233). Bangkok : UNICEF.

4. วารสาร

มัลลวีร์ อุดลวัฒน์ศิริ, นิตย บุนามมงคล และวิลาวัลย์ จตุรธำรง. (2549, กรกฎาคม-ธันวาคม). การศึกษาและพัฒนาพฤติกรรมทางจริยธรรมของเยาวชนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. **วารสารศึกษาศาสตร์**, 29 (3-4), 83-92.

Bekerian, D.A. (1993, June). In search of the typical eyewitness. **American Psychologist**, 48, 574-576.

5. หนังสือพิมพ์

สมศรี หาญอนันตสุข. (2550, มิถุนายน 26). ภาครัฐธรรมนุญใหม่จะสร้างมิติใหม่ให้สังคมพุทธ. **มติชน**, หน้า 7.
Krishman, E. (2007, June 26). Rebuilding self-esteem **Bangkok post**, p.1, 12.

6. จุลสาร แผ่นพับ แผ่นปลิว

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2541). **ท่องเที่ยวสงขลา**. [แผ่นพับ]. สงขลา : การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
Research and Training Center on Independent Living. (1993). **Guidelines for reporting and writing about people with disabilities**. [Brochure]. Lawrence : Research and Training Center on Independent Living.

7. โสตทัศนวัสดุ

ยุพดี พยัฆพันธ์ (ผู้บรรยาย). (2530). **ยาสมุนไพรรักษาโรค**. [แถบบันทึกเสียง]. กรุงเทพฯ : องค์การวิทยาศาสตร์การแพทย์.

8. ซีดีรอม

อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร. (2543). [CD-ROM]. Available : ฐานข้อมูลไปดูให้เต็มตาแล้วค่าความเป็นไทย. [2544, มิถุนายน 23].

Social Science Index. (1999). [CD-ROM]. Available : UMI/Social Science Index. [2005, June 26].

9. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์

9.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

อรรถศิษฐ์ วงศ์มณีโรจน์. (2542). **ความอุดมสมบูรณ์ของดิน**. [Online]. Available : <http://158.108.200.11/soil009hom-1/009421/chap1.htm#era1>. [2550, กุมภาพันธ์ 20].

Abell, S.K. (2002). **Science teacher education : An international perspective**. [Online].

Available : <http://ebook.Springerlink.com/Search/Search Results.aspx?>. [2007, June 30].

9.2 วารสารอิเล็กทรอนิกส์

Kenneth, I. (1998). A Buddhist response to the nature of human rights. **Journal of Buddhist Ethics** [Online], 2, (9). Available : <http://www.cac.psu.edu/Jbe/twocont.html>. [2006, August 12].

9.3 หนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

ชุม. (นามแฝง). (2542, ตุลาคม 25). บุญของคนไทย ใน **ไทยรัฐ**. [Online]. Available : <http://www.thairath.co.th>. [2542, ตุลาคม 25].

ศธ. ยุติการถ่ายโอนสถานศึกษาบัญชี 2. (2550, มิถุนายน 23). ใน **ไทยรัฐ**. [Online]. Available : <http://www.thairath.co.th>. [2550, มิถุนายน 30].

9.4 เอกสารจากเว็บไซต์เว็บ (www.)

เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, ศูนย์. (ม.ป.ป.). **การจัดการศึกษาทางไกล**. [Online]. Available : <http://www.nectec.or.th/eourseware/cai/0015.htm>. [2550, กรกฎาคม 1].

Education, Ministry of. (2005). **The Regional Seminar on Higher Education in Southeast Asian Countries**. [Online]. Available : <http://www.inter.mua.go.th/news/News%20January%202005.htm>. [2006, January 5].

10. การสัมภาษณ์

ดิลก บุญเรืองรอด. (2543, กรกฎาคม 14). อธิการบดี, สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา. สัมภาษณ์.
Page, O. (1991, March 5). President, Austin Peay State University. Interview.

จริยธรรมในการตีพิมพ์ในวารสารศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร (Publication Ethics)

การเผยแพร่ผลงานวิชาการ ผลงานสร้างสรรค์ในปัจจุบันมีหลายลักษณะ ซึ่งประกอบด้วย หนังสือ ตำรา เอกสารประกอบการสอน งานแปล บทความวิชาการ บทความวิจัย งานวิจัยที่ตีพิมพ์ ในวารสารวิชาการ งานวิจัยที่นำเสนอในการประชุมวิชาการ งานประดิษฐ์หรืองานสร้างสรรค์ วารสาร วรรณคดี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร มุ่งมั่นที่จะรักษามาตรฐานด้านจริยธรรม ในการตีพิมพ์อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะต้องปฏิบัติตามหลักการและมาตรฐาน ด้านจริยธรรมในการตีพิมพ์ (Publication Ethics) อย่างเคร่งครัด ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการและกองบรรณาธิการ (Duties of Editors)

1. บรรณาธิการและกองบรรณาธิการต้องรักษามาตรฐานของวารสาร รวมทั้งพัฒนาวารสาร ให้มีคุณภาพ และทันสมัยอยู่เสมอ
2. บรรณาธิการและกองบรรณาธิการต้องไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้พิมพ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ และจะต้องไม่นำบทความหรือวารสารไปใช้ประโยชน์ในเชิงธุรกิจ และนำไปเป็นผลงานของตนเอง
3. บรรณาธิการและกองบรรณาธิการต้องปฏิบัติตามขั้นตอนการพิจารณาคุณภาพของบทความ อย่างเคร่งครัด
4. บรรณาธิการและกองบรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาและตรวจสอบบทความที่ส่งมาเพื่อขอลง ตีพิมพ์ในวารสารทุกบทความ โดยพิจารณาความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับเป้าหมายและขอบเขตของ วารสาร รวมทั้งตรวจสอบคุณภาพของบทความก่อนตีพิมพ์
5. บรรณาธิการและกองบรรณาธิการต้องไม่แก้ไขผลการประเมินบทความของผู้ทรงคุณวุฒิ
6. บรรณาธิการและกองบรรณาธิการต้องใช้เหตุผลทางวิชาการในการพิจารณาบทความทุกครั้ง โดยปราศจากอคติที่มีต่อบทความ ผู้พิมพ์ และสังกัดของผู้พิมพ์
8. หากบรรณาธิการและกองบรรณาธิการตรวจสอบพบว่าบทความที่ตรวจพิจารณา มีการ คัดลอกผลงาน บรรณาธิการและกองบรรณาธิการต้องแจ้งให้ผู้พิมพ์ทราบทันที และปฏิเสธการตีพิมพ์ บทความนั้น
8. บรรณาธิการและกองบรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้พิมพ์ ให้แก่ บุคคลอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง
9. บรรณาธิการและกองบรรณาธิการจะไม่รับบทความที่เคยตีพิมพ์เผยแพร่แล้ว

บทบาทและหน้าที่ของผู้ทรงคุณวุฒิตรวจประเมินบทความ (Duties of Reviewers)

1. ผู้ทรงคุณวุฒิต้องคำนึงถึงคุณภาพบทความเป็นหลัก โดยพิจารณาบทความด้วยหลักการและเหตุผลทางวิชาการ โดยปราศจากอคติ และไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้นิพนธ์
2. ผู้ทรงคุณวุฒิต้องรักษาระยะเวลาในการตรวจประเมินตามกรอบเวลาที่กำหนด และไม่เปิดเผยข้อมูลของบทความให้ผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง
3. ผู้ทรงคุณวุฒิควรประเมินบทความในสาขาวิชาที่ตนมีความเชี่ยวชาญโดยพิจารณาความสำคัญของเนื้อหาในบทความที่จะมีต่อสาขาวิชานั้นๆ คุณภาพของการวิเคราะห์ และความเข้มข้นของผลงาน ไม่ควรใช้ความคิดเห็นส่วนตัวที่ไม่มีข้อมูลรองรับมาเป็นเกณฑ์ในการตัดสินบทความวิจัย
4. ผู้ทรงคุณวุฒิต้องไม่แสวงหาผลประโยชน์จากบทความที่ตรวจประเมินโดยเด็ดขาด
5. หากผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบพบว่าบทความที่ตรวจพิจารณา มีการคัดลอกผลงานจากที่อื่นๆ ผู้ทรงคุณวุฒิต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบทันที หรือปฏิเสธบทความนั้น โดยการประเมินให้ “ไม่ผ่าน”

บทบาทและหน้าที่ของผู้นิพนธ์ (Duties of Authors)

1. บทความของผู้นิพนธ์ต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์หรือเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
2. ชื่อผู้นิพนธ์ที่ปรากฏในบทความต้องเป็นผู้ที่มีส่วนในการเรียบเรียงบทความนี้จริง
3. ผู้นิพนธ์ต้องไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น และต้องมีการอ้างอิงทุกครั้งเมื่อนำผลงานของผู้อื่นมาเสนอหรืออ้างอิงในเนื้อหาและท้ายบทความของตนเอง ถ้าวารสารทราบว่าบทความของผู้นิพนธ์มีการคัดลอกผลงานของผู้อื่น ทางวารสารจะไม่ขอรับตีพิมพ์ และให้อาณัติจากผู้นิพนธ์ทุกประการ
4. ผู้นิพนธ์ต้องไม่บิดเบือนข้อมูล หรือให้ข้อมูลที่เบี่ยงเบนในบทความ
5. ผู้นิพนธ์ต้องเขียนบทความให้ตรงตามรูปแบบที่วารสารกำหนดไว้ในคำแนะนำของวารสารอย่างถูกต้อง รวมทั้งต้องไม่บิดเบือนข้อมูล หรือให้ข้อมูลที่เบี่ยงเบนในบทความ
6. ผู้นิพนธ์ต้องยินยอมโอนลิขสิทธิ์ให้แก่วารสารก่อนการตีพิมพ์ และไม่นำบทความไปเผยแพร่หรือตีพิมพ์กับแหล่งอื่นๆ หลังจากที่ได้รับการตีพิมพ์แล้ว