



# วารสารศึกษาศาสตร์ปัญญพัฒน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 : มกราคม - มิถุนายน 2568

ISSN : 2985 - 0878 (Print)

ISSN : 2985 - 0886 (Online)

Journal of Education Panyaphat  
Surindra Rajabhat University



January - June 2025

**Vol. 3 No. 1**



[journaledu.srru.ac.th](http://journaledu.srru.ac.th)



0 4451 4611 , 0 4451 4612



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

: Faculty of Education , SRRU

วารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์  
Journal of Education Panyaphat Surindra Rajahat University  
ISSN 2985-0886 (Online) / ISSN 2985-0878 (Print)

### กำหนดเผยแพร่

วารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ กำหนดการเผยแพร่ปีละ 2 ฉบับ คือ ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน) และ ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม)

### วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้คณาจารย์ นักวิชาการ นิสิต นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป โอกาสเผยแพร่ผลงานทางวิชาการทางการศึกษา สหวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ นอกจากนี้ยังเป็นเวทีวิชาการเพื่อแลกเปลี่ยนทัศนะและข้อคิดเห็นทางด้านการศึกษา ซึ่งครอบคลุมวิทยาการด้านการบูรณาการศาสตร์เพื่อการพัฒนา

### ขอบเขตของวารสาร

บทความทางวิชาการด้านการศึกษ สหวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ รวมถึงวิทยาการด้านการบูรณาการศาสตร์เพื่อการพัฒนา

### ประเภทบทความ

แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ บทความวิจัย และ บทความวิชาการ

### เงื่อนไขการตีพิมพ์

1. เป็นบทความวิจัยหรือบทความวิชาการ
2. บทความที่ไม่มีรายการอ้างอิง จะพิจารณาคัดเลือกเป็นรายบทความ โดยพิจารณาจากเนื้อหาของบทความที่มีอยู่ในความสนใจของสังคมและมีคุณค่าทางวิชาการ
3. ไม่เป็นบทความแปล/บทความสัมภาษณ์รายการอ้างอิงประเภทหนังสือที่ไม่คัดเลือก เพื่อบันทึก คือ รายการอ้างอิงที่ไม่มีชื่อผู้เขียนและผู้เขียนที่เป็นนิติบุคคล
4. บทความที่ลงตีพิมพ์ทุกเรื่องได้รับการตรวจทางวิชาการโดยผู้ประเมินอิสระในลักษณะ ผู้พิจารณาไม่ทราบชื่อผู้แต่งและผู้แต่งไม่ทราบชื่อผู้พิจารณา (Double-Blind Peer

Review) ตามกระบวนการที่กองบรรณาธิการกำหนด ทั้งนี้บทความจะต้องได้รับผลการประเมินว่า “ผ่านการพิจารณา” จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน

5. ข้อคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับบทความที่ลงตีพิมพ์ในวารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์นี้เป็นของผู้เขียน คณะผู้จัดทำวารสารไม่จำเป็นต้องเห็นด้วย

6. กองบรรณาธิการวารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ไม่สงวนลิขสิทธิ์การคัดลอกแต่ให้อ้างอิงแสดงที่มา

7. รูปแบบการอ้างอิงเป็นแบบ APA: Publication Manual of the American Psychological Association’(7th Edition)

### คณะกรรมการที่ปรึกษา

อธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ทุกฝ่าย

คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

รองคณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

หัวหน้าสำนักงานคณะครุศาสตร์

### บรรณาธิการ

อาจารย์ปิยพร สีสันต์

### รองบรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.ปิยณัฐ ศรีชะตา

อาจารย์ ดร.จตุรนต์ บุรวัฒน์

### เลขานุการ

นายคงคม สืบสิทธิ์

นางนันทิยา สุพรรณภพ

นางประภาพร ปลายแก่น

นายคณภัทร พวงจินดา

## กองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.บุญจันทร์ สีสันต์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุไร จันทมัตตุการ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรี ฤงแก้ว	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธนะ ติงศภักดิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิธร กาญจนสุวรรณ	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
อาจารย์ ดร.อุดม หอมคำ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.เสกสรรค์ ทองคำบรรจง	มหาวิทยาลัยบูรพา

## คณะกรรมการกลั่นกรองความถูกต้องด้านภาษา

อาจารย์ณัฐวุฒิ ใจกล้า	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ภาณุวัฒน์ พันธโคตร	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

## คณะกรรมการกลั่นกรองบทความ (Peer Review)

### ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเลี้ยง ทุมทอง	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
รองศาสตราจารย์ ดร.นิติพัฒน์ พัฒนฉัตรชัย	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพจุฑา สุภิมารส สิงคเสลิต	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ มีเจริญ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วสันต์ชัย กากแก้ว	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงเดช สอนใจ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนา จินดาศรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกื้อ กระแสโสม	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตรีคม พรหมมาบุญ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพเนตร ปาสานำ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประดิษฐ์ ชื่นบาน	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัชรี เขตต์จະเปีะ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์วารีรัตน์ แยมประดิษฐ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัคราพร สุขทอง	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พีรวัส อินทวี	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จงกิจ วงษ์พินิจ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำนาจ วัฒนกรศิริ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์กานต์ กาญจนพิมาย	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์จำนง จันทร์เขียว	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประยุท คงอินทร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพร จันทร์มัตตุการ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิริลักษณ์ บุ่งทอง	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรี สุวรรณศรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกศสุดา ปราสาทปัญญา	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล สนิทสันเทียะ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.นุชจรี บุญเกต	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.ณีนันรา ตีสม	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.โชติอนันต์ เขาวนสุจริต	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.พิกุล ประดับศรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.กมลรัตน์ วงคามาศย์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.สมเกียรติ เพ็ชรมาก	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.ธัญเทพ สิทธิเสื่อ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.ประภุชญา สร้อยจิตร	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.วิโรจน์ ทองปลิว	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.ทศพล ลุนนุ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.วิจิตรา โพธิสาร	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.ภัทริยากุล แก่นแก้ว	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.วัชรภรณ์ เรืองสิทธิ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ทองพูล ขุ่มคำ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

### ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

รองศาสตราจารย์ ดร.ประสาธ เนืองเฉลิม	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต ชูกำแพง	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.สุเทพ อ่วมเจริญ	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด เชื้อสุวรรณทวี	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.เนืออน พิณประดิษฐ์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณดี แสงประทีปทอง	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ ณะสีลังกูร	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
รองศาสตราจารย์ ดร.อัคพงษ์ สุขมาตย์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูษิต บุญทองเถลิง	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมาน เอกพิมพ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนล สวนประดิษฐ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาติ หอมจันทร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉัญญรัตน์ ชิดไธสง	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิริรัตน์ นาคิน	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์โสภิตา โคตรโนนกอก	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทวีกา ประดิษฐบาทุกา	มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปารีชาติ ประกอบมาศ	มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณพงษ์ รมแก้ว	มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรธิดา ประสาร	มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ บันลือ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราภรณ์ ปาลี	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา ทองบุญนาค	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทร์นิชา ปัญจจริยะกุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ (ศูนย์แม่ริม)
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภาพรณี ฉัญญา	มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิระพร ชะโน	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัมพันธ์ ถิ่นเวียงทอง	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปกรณ์ สุปীনานนท์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอม เกล้าธนบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชินวัตร บุปผาวลัย	ผู้ทรงคุณวุฒิ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณ รัตนธรรมเมธี	ผู้ทรงคุณวุฒิ
อาจารย์ ดร.ประทวน วันนิจ	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
อาจารย์ ดร.วนิดา หอมจันทร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
อาจารย์ ดร.ศลิษา ณรงค์เลิศฤทธิ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
อาจารย์ ดร.วินัย ทองภูบาล	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
อาจารย์ ดร.พัชรภรณ์ พิลาสมบัติ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
อาจารย์ ดร.ไพฑูรย์ พวงยอด	มหาวิทยาลัยนครพนม
อาจารย์ ดร.เดชกุล มีทวานุกูล	สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ
อาจารย์ ดร.จิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์	วิทยาลัยเทคโนโลยีพานิชการ ราชดำเนิน
ดร.นรินทร์มณี ธรินทราววัฒน์	โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง

## สำนักงาน

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

186 ถนนสุรินทร์-ปราสาท ตำบลนอกเมือง อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ 32000

**ออกแบบและพิมพ์**

โรงพิมพ์ ส.พันธ์เพ็ญ : 552/1 ถนนธนสาร ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ 32000

**ต้นฉบับที่ตีพิมพ์ในวารสารฉบับนี้**

**ได้รับการตรวจทางวิชาการโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) เฉพาะสาขาวิชาการ**

**ตีพิมพ์ซ้ำต้องได้รับอนุญาต**

**จากกองบรรณาธิการวารสารครุศาสตร์เป็นลายลักษณ์อักษร**

## บทบรรณาธิการ

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ จัดการเรียนการสอนและผลิตบัณฑิต เพื่อออกไปรับใช้สังคมตามปรัชญาและปณิธานของคณะฯ และมหาวิทยาลัย ในการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์คณะครุศาสตร์สู่ชุมชนและสังคม จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการประชาสัมพันธ์ให้มีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง การจัดทำวารสาร ครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ ของนักศึกษา คณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนเป็นวารสารที่รวบรวมองค์ความรู้ จากผู้ทรงคุณวุฒิทั้งในสถานศึกษาของภาครัฐและภาคเอกชนที่ต้องการเผยแพร่ความรู้ แก่ชุมชน รวมทั้งได้แลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการให้เป็นที่รู้จักและยอมรับจากสังคม

ดังนั้น คณะครุศาสตร์จึงได้จัดทำ “วารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์” เพื่อเป็นศูนย์กลางในการตีพิมพ์บทความทางวิชาการด้านการศึกษาและจัดพิมพ์ เผยแพร่สู่สาธารณชนปีละ 2 ฉบับ (มกราคม-มิถุนายน / กรกฎาคม-ธันวาคม) โดยวารสาร ครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ฉบับนี้ นำเสนอบทความวิจัยและบทความ วิชาการ ซึ่งเป็นผลงานของนักศึกษา/นิสิต คณาจารย์จากมหาวิทยาลัยและบุคลากรทาง การศึกษา รวมจำนวน 11 เรื่อง

ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาตรวจสอบ บทความด้วยความเสียสละ ในนามของกองบรรณาธิการวารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะให้แนวคิดหรือเป็นประโยชน์ ต่อวงการการศึกษา ทั้งในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานไปจนถึงระดับอุดมศึกษา และท้ายสุดนี้ กองบรรณาธิการมีความยินดีอย่างยิ่งที่จะได้ร่วมเรียนรู้กับท่านผู้อ่านในโอกาสต่อไป

ปิยพร สีสันต์

บรรณาธิการ

## สารบัญ

	หน้า
บทบรรณาธิการ	ช
สารบัญ	ณ
<b>บทความวิจัย (Research Articles)</b>	
ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวีส์ ที่มีต่อทักษะพื้นฐาน การเล่นแฮร์บอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นิคม อนาคต, มนูญพงศ์ ชัยพันธุ์, นาราภัทร รัตนพิรุณ.....	1
การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อรอนุตร ธรรมจักร, พัฒจิรา จันทร์วัน.....	19
ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะ การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อนุธิดา รัตน์ะ, ยุภาติ ปณะราช.....	35
บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท ศุภณัฐ นิยมธรรม, เฉลิมชัย หาญกล้า, ภูวดล จุลสุคนธ์.....	51
การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วิมลรัตน์ ฉายาปิยะนันท์, มนูญพงศ์ ชัยพันธุ์, นาราภัทร รัตนพิรุณ.....	71
กลยุทธ์การสอนประวัติศาสตร์ผ่านประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ชรินทร์ มั่งคั่ง, ศรศร ไซโย, ภาคนันท์ โหมดบุตร, วรินทร์ สิริพงษ์ภัทร.....	87
การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อนุพงศ์ สุขเกษม.....	105

## สารบัญ (ต่อ)

## หน้า

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่าน แบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด ชุติมณฑน์ บุญทองดี, อุไรวรรณ สิงห์ทอง, เสาวลักษณ์ บุษผาสั่งข์ .....	125
<b>บทความวิชาการ (Academic Articles)</b>	
ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 วรพล ศรีเทพ, ยุทธพล สะและหมัด .....	145
การสอนบูรณาการฐานพุทธศาสตร์ตามแนวคิดมรณศึกษาเพื่อส่งเสริมก่อนาคตศาสตร์ รุ่นเยาว์สำหรับผู้เรียนในระบบโรงเรียนไทย วรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร, ภูมิณัฐ ยงค์พีระกุล, อรณิชา ชมภูศรี, ชรินทร์ มั่งคั่ง ...	169
Soft Power กับดนตรีในสังคมไทย จิระนันท์ โตสิน, โกวิท ชันธศิริ .....	187
<b>ภาคผนวก</b>	
ขั้นตอนการดำเนินงานวารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ .....	209
หลักเกณฑ์การเสนอบทความเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่วารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ .....	210
รูปแบบและการพิมพ์เนื้อหาบทความ .....	212

# ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวีส์ ที่มีต่อทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

## Result of Using Davies' Practical Skill Instructional Model on the Basic Chairball Skills of Students in Prathom Suksa 2

นิคม อนากาศ<sup>1</sup>, มนูญพงศ์ ชัยพันธ์<sup>2</sup>, นาราภท รัตนพิรุณ<sup>3</sup>

Nikom Anakad<sup>1</sup>, Manoonpong Chaiyaphan<sup>2</sup>, Naraphat Rattanapirun

Received : May 25, 2024; Revised : June 12, 2024; Accepted : February 19, 2025

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลก่อนเรียนและหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวีส์ 2) เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลตามหลังเรียนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวีส์กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวีส์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศบางบอน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบประเมินทักษะปฏิบัติ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

<sup>1</sup> คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ : Master's Student, Faculty of Education and Arts, Suvarnabhumi Institute of Technology.

<sup>2</sup> คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ : Lecturer, Faculty of Education and Arts, Suvarnabhumi Institute of Technology.

<sup>3</sup> นักวิชาการอิสระ : Independent Scholar.

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 2) ทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** แชร์บอล, ทักษะปฏิบัติของเดวิส, ทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอล

## Abstract

This research aimed to 1) compare the basic skills in chairball for students before and after using Davies' practical skill instructional model, 2) compare the basic skills in chairball for students after using Davies' practical skill instructional model with a passing criterion of 70 percent, and 3) investigate the satisfaction levels of students regarding learning the basic skills using Davies' practical skill instructional model. The samples of the research were 24 Prathom Suksa 2 students, Sarasas Witaed Bangbon School, which were selected through simple random sampling in the first semester of the academic year 2023. The research tools included 1) a lesson plan, 2) a practical skill assessment form, and 3) a satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis were percentages, mean, standard deviation, and t-test.

The results showed that 1) the basic skills in chairball for students after using Davies' practical skill instructional model was higher than before using at a statistical significance level of .05. 2) the basic skills in chairball for students after using Davies' practical skill instructional model was higher than the 70 percent criterion at a statistical significance level of .05. and 3) the overall satisfaction of the students regarding learning the basic skills using Davies' practical skill instructional model was high level.

**Keywords:** Chairball, Davies' Practical Skill, Basic Chairball Skills

## บทนำ

พลศึกษาเป็นวิชาที่มุ่งเน้นการใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญในการพัฒนานักเรียนทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุล (นุชรินทร์ สมศรี, 2564; สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2564) พลศึกษามีบทบาทสำคัญในการเตรียมความพร้อมด้านร่างกายสำหรับการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการเล่นกีฬา จึงมีการบรรจุวิชาขึ้นในระบบการศึกษาของโรงเรียน ทั้งในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น รวมถึงโรงเรียนสาธิตสาธิตวิเทศบางบอนมีการส่งเสริมการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะและสมรรถภาพทางกาย รวมถึงทักษะด้านการกีฬา ทั้งกีฬาไทยและกีฬาสากล

การเรียนวิชาพลศึกษาโดยการอธิบายและสาธิตเป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากที่สุดวิธีหนึ่ง (ภูมิสิทธิ์ สัจจทยาธรรม, 2561) เมื่อผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเห็นลักษณะการเคลื่อนไหวหรือวิธีการที่ถูกต้องอย่างแท้จริง เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายและประหยัดเวลา ซึ่งที่ผ่านมาในการสอนของผู้วิจัยได้ใช้วิธีการอธิบายและสาธิตในวิชาพลศึกษา เมื่อต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้จะใช้การสาธิตให้ผู้เรียนได้เห็นลักษณะท่าทางต่าง ๆ ประกอบกันไปกับคำอธิบาย หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนได้ลองปฏิบัติตาม ซึ่งอาจจะมีการลองผิดลองถูก ตามประสบการณ์ของผู้วิจัย การฝึกทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลให้ผู้เรียนโดยการอธิบายและสาธิต ทำให้พบปัญหาที่เป็นธรรมชาติจากการปฏิบัติของผู้เรียนที่ไม่ค่อยถูกวิธี ซึ่งผู้เรียนเมื่อฝึกฝนเองตามธรรมชาติอาจไม่ครบถ้วนตามต้นฉบับ ถึงแม้ว่าการสาธิตในห้องเรียนแบบถูกวิธี แต่การซึมทราบบวิธีการในระยะสั้น ๆ อาจไม่เพียงพอต่อการปฏิบัติอย่างถูกต้อง เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนวิชาแชร์บอลเป็นไปอย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพสูงสุด จึงได้ศึกษารูปแบบและเทคนิคการสอนที่เหมาะสมสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอล โดยพบว่ารูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสเป็นรูปแบบการสอนรูปแบบหนึ่งที่มีความเหมาะสมในการนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาแชร์บอลในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนสาธิตวิเทศบางบอน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การสาธิตทักษะด้วยการแยกส่วนแต่ละองค์ประกอบ และการฝึกซ้อมแบบมีเทคนิคและวิธีการ ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจเทคนิคและการดำเนินการที่ถูกต้องในการปฏิบัติ จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์การจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสพบว่า มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทักษะปฏิบัติของเดวิสในกีฬาว่ายน้ำ (สมจิต ประทัยงาม, นพเรศวร์ ธรรมศรัณยกุล, เฉลิมพล สวัสดิ์ พงษ์ และอรธิตา ประसार, 2562) การเคลื่อนไหวกพื้นฐาน (โกศล เกตุกัน, ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และสิรวรรณ จรัสรวีวัฒน์, 2565) กีฬาฟุตบอล (ชัยวัฒน์ อันปัญญา, 2565) กีฬาแฮนด์บอล (คำพาง ศรีท้าวปากดี, นิตยา ทองจันฮาด, ประพันธ์ศักดิ์ เดชศรี, ศิรินธร จัตุชัย และกาญจนา แวงวรรณ, 2566) เพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว และพื้นฐานการเล่นกีฬา นอกจากนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบการสอนแบบปกติ ซึ่งใช้รูปแบบการสอนแบบบรรยายและสาธิตพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางทักษะปฏิบัติมากกว่า รูปแบบการสอนแบบปกติ (บาล ชะไบรัมย์ และอมรเทพ วันดี, 2565)

การจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส เป็นรูปแบบที่มุ่งพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ในการปฏิบัติ การกระทำ หรือการแสดงออก โดยมีแนวคิดที่ว่าทักษะส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วย ทักษะย่อย ๆ จำนวนมาก การให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ให้ได้ก่อน แล้วค่อยเชื่อมโยงไปสู่ ทักษะใหญ่ จะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จเร็วขึ้นในการพัฒนาทักษะปฏิบัติ (ทิสนา เขมมณี, 2552) ทักษะพื้นฐานการเล่นแฮนด์บอลของวิชาพลศึกษาเป็นการสอนที่มีการฝึกฝนและปฏิบัติจริง โดยจัดเป็นการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ ดังนั้น การสอนทักษะพื้นฐานการเล่นแฮนด์บอล จึงประกอบไปด้วยทักษะย่อย ๆ แล้วค่อยเชื่อมโยงไปทักษะใหญ่ การจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของ เดวิสเป็นรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติที่มุ่งพัฒนาความสามารถด้านทักษะปฏิบัติของผู้เรียน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ 2) ขั้นสาธิตและให้ ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทักษะย่อย ๆ 3) ขั้นผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย 4) ขั้นให้เทคนิควิธีการ และ 5) ขั้นให้ ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงใช้รูปแบบการจัดการ เรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสในการพัฒนาทักษะพื้นฐานการเล่นแฮนด์บอลของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศบางบอน ซึ่งรูปแบบการศึกษาดังกล่าวเป็นรูปแบบการ

สอนทักษะปฏิบัติที่มีขั้นตอนการปฏิบัติจากทักษะย่อย ๆ ไปสู่ทักษะในภาพรวมอย่างมีลำดับที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะย่อย ๆ เหล่านั้นได้ด้วยตนเองภายใต้การชี้แนะชี้แนะของครูผู้สอนอย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยคาดหวังว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนในการพัฒนาทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลก่อนเรียนและหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสกับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสอยู่ในระดับมาก

### สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียน
2. ทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสอยู่ในระดับมาก

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศบางบอน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวนห้องเรียน 3 ห้อง นักเรียนทั้งหมด 60 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศบางบอน จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลาก

### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอล และความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวิส จำนวน 7 แผน แผนละ 60 นาที รวม 7 ชั่วโมง ประกอบด้วย ทักษะการส่งลูกบอลสองมือระดับอก ทักษะการรับลูกบอลสองมือระดับอก ทักษะการส่งลูกบอลสองมือเหนือศีรษะ ทักษะการรับลูกบอลสองมือเหนือศีรษะ ทักษะการส่งลูกบอลกระดอน ทักษะการรับลูกบอลกระดอน และทักษะการยิงประตูสองมือ โดยแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยของความเหมาะสมซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08

2. แบบประเมินทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอล เป็นการประเมินจากการสังเกต ดังตารางที่ 1 โดยแบบประเมินเป็นแบบ Rubric Score (กฤษฎากาญจน์ โทพิทักษ์, 2563; ทิพรรัตน์ ไตรศิริสาคร, 2555) ที่มีเกณฑ์การให้คะแนน 4 ระดับ ได้แก่ ระดับคะแนน 4 คือ ปฏิบัติต่อเนื่องครบทั้ง 4 ข้อ ระดับคะแนน 3 คือ ทำตามระดับคะแนน 4 ได้เพียง 3 ข้อ ระดับคะแนน 2 คือ ทำตามระดับคะแนน 4 ได้เพียง 2 ข้อ และระดับคะแนน 1 คือ ทำตามระดับคะแนน 4 ได้เพียง 1 ข้อ ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มีผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

### ตารางที่ 1 แบบประเมินทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอล

ทักษะ	การประเมินจากการสังเกต	ทักษะ	การประเมินจากการสังเกต
การส่งลูกบอล	1) ยืนแยกเท้า	การรับลูกบอล	1) เคลื่อนที่เข้าหาลูกบอล
สองมือ	2) สองมือจับลูกบอลระดับอก	สองมือ	2) ก้มลำตัวและงอเข่าเล็กน้อย
ระดับอก		ระดับอก	

ทักษะ	การประเมินจากการสังเกต	ทักษะ	การประเมินจากการสังเกต
	3) ก้าวเท้าไปข้างหน้าพร้อมส่งลูกบอลออกไป		3) ยื่นแขนทั้งสองข้างออกเพื่อรับลูก
	4) แขนเหยียดตึงและมือแบะออกด้านข้าง		4) กางนิ้วมือเมื่อสัมผัสลูก แล้วดึงลูกเข้าหาระดับอก
การส่งลูกบอล สองมือ เหนือศีรษะ	1) ยื่นแยกเท้า 2) จับลูกบอลด้วยมือทั้งสองข้าง ยกขึ้นเหนือศีรษะ งอแขนไปข้างหลัง เล็กน้อย 3) ส่งลูกบอลเหยียดแขนตามทิศทางที่ส่งลูกบอลไป 4) ก้าวเท้าไปข้างหน้า	การรับลูกบอล สองมือ เหนือศีรษะ	1) กระโดด 2) เหยียดแขนทั้งสองขึ้นรับลูกบอล 3) สัมผัสลูกบอลแล้ว ดึงไว้ระดับอก 4) ลงสู่พื้นแยกเท้า งอเข้าเล็กน้อย
การส่งลูกบอล กระดอน	1) ยื่นแยกขา 2) จับลูกบอลด้วยมือทั้งสองในระดับอก 3) ผลักลูกบอลให้กระทบพื้นตรงตำแหน่งที่กำหนด 4) บอลกระดอนไปข้างหน้า ทิศทางตรงกับผู้รับบอล	การรับลูกบอล กระดอน	1) หันหน้าเข้าหาลูกบอล คว่ำฝ่ามือทั้งสองข้าง 2) กางนิ้ว ขณะลูกบอลกระดอนขึ้นจากพื้น 3) ก้มตัวรับลูกบอล 4) ดึงลูกบอลเข้าระดับอก
การยิงประตู สองมือ	1) จับลูกบอลสองมือ ชูลูกบอลให้อยู่เหนือศีรษะ 2) ย่อเข้า ตามองดูตะกร้า 3) สปริงตัวขึ้นพร้อมกับผลักลูกบอลไปเหนือศีรษะ 4) ลูกบอลลงในตะกร้า		

3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส ที่พัฒนาขึ้นเป็นแบบสอบถามที่เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ โดยผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามกับนิยามปฏิบัติการจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านมีค่าอยู่ระหว่าง 0.67–1.00

## การเก็บรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ปฐมนิเทศชี้แจงข้อตกลงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส แจ้างจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ แจ้างบทบาทของผู้สอน ผู้เรียน และการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยดำเนินการดังนี้

2.1 ทดสอบทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลก่อนเรียน โดยใช้แบบประเมินทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอล

2.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส

2.3 ทดสอบทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอล หลังเรียนโดยใช้แบบประเมินทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอล และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียน

3. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.1 การเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลก่อนและหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส ใช้การทดสอบค่าทีของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว (t-test for Dependent)

3.2 การเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส กับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 ใช้การทดสอบค่าทีแบบเทียบเกณฑ์ที่กำหนด (One Sample t-test)

3.3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสของนักเรียนโดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2541)

2.51 - 3.00 หมายความว่า พึงพอใจในระดับมาก

1.51 - 2.50 หมายความว่า พึงพอใจในระดับปานกลาง

1.00 - 1.50 หมายความว่า พึงพอใจในระดับน้อย

## ผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลก่อนเรียนและหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส ทั้งหมด 7 ทักษะ พบว่า คะแนนเฉลี่ยรวมก่อนเรียนทุกทักษะของนักเรียนทั้งหมด มีค่าเท่ากับ 8.79 (ร้อยละ 31.40) และคะแนนเฉลี่ยรายทักษะก่อนเรียนของนักเรียนทุกทักษะอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ (ร้อยละ 0-49) หลังจากที่ได้ผ่านการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส คะแนนเฉลี่ยรวมหลังเรียนทุกทักษะมีค่าเท่ากับ 22.92 (ร้อยละ 81.85) เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยรายทักษะพบว่า ทักษะการส่งลูกบอลสองมือเหนือศีรษะ (ร้อยละ 89.58) ทักษะการส่งลูกบอลสองมือระดับอก (ร้อยละ 86.46) ทักษะการส่งลูกบอลกระดอน (ร้อยละ 85.42) ทักษะการรับลูกบอลสองมือระดับอกและการรับลูกบอลสองมือเหนือศีรษะ (ร้อยละ 83.33) อยู่ในระดับดีเยี่ยม รองลงมาทักษะการรับลูกบอลกระดอน (ร้อยละ 78.13) อยู่ในระดับดีมาก และทักษะการยิงประตูสองมือ (ร้อยละ 66.67) อยู่ในระดับค่อนข้างดี ดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** คะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอล	ก่อนเรียน (คะแนน)	ร้อยละ	หลังเรียน (คะแนน)	ร้อยละ
การส่งลูกบอลสองมือระดับอก	9.04	32.29	24.21	86.46
การรับลูกบอลสองมือระดับอก	8.75	31.25	23.33	83.33
การส่งลูกบอลสองมือเหนือศีรษะ	9.04	32.29	25.08	89.58
การรับลูกบอลสองมือเหนือศีรษะ	8.17	29.17	23.33	83.33
การส่งลูกบอลกระดอน	7.88	28.13	23.92	85.42
การรับลูกบอลกระดอน	9.63	34.38	21.88	78.13
การยิงประตูสองมือ	9.04	32.29	18.67	66.67
<b>เฉลี่ย</b>	<b>8.79</b>	<b>31.40</b>	<b>22.92</b>	<b>81.85</b>

การเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลก่อนเรียนและหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส โดยใช้แบบประเมินทักษะปฏิบัติก่อนเรียนและหลังเรียน

ซึ่งทดสอบสมมติฐานโดยใช้การทดสอบค่าทีของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว ผลการวิเคราะห์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลก่อนเรียนของนักเรียน มีค่าเท่ากับ 8.79 คะแนน จากคะแนนเต็ม 28 คะแนน สำหรับคะแนนทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.92 คะแนน เมื่อนำคะแนนมาเปรียบเทียบพบว่า ทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลหลังเรียน ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ดังตารางที่ 3

**ตารางที่ 3** การเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

การทดสอบทักษะพื้นฐาน	N	ค่าเฉลี่ย	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	24	8.79	1.38	28.39	.000
หลังเรียน	24	22.92	4.77		

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า หลังจากที่นักเรียนได้เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 22.92 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.86 และจากการทดสอบทางสถิติ โดยการทดสอบค่าทีกับเกณฑ์ร้อยละ 70 คือ คะแนนเกณฑ์ 19.60 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลหลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสกับคะแนนเกณฑ์ พบว่า สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตารางที่ 4

**ตารางที่ 4** การเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนทักษะพื้นฐานหลังเรียน			คะแนนเกณฑ์	t	Sig.
	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.			
24	28	22.92	4.77	19.60	28.39	.000

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวีส์ พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 2.69$ ; S.D. = 0.40) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ความพึงพอใจระดับมากสามอันดับแรก คือ นักเรียนสนุกสนานกับการจัดการเรียนการสอนและชอบที่ได้เรียนรู้ร่วมกับเพื่อน ( $\bar{x} = 3.00$ ; S.D. = 0.00) การจัดการเรียนการสอนส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ ( $\bar{x} = 2.88$ ; S.D. = 0.34) และบรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนได้เพิ่มพูนความสามารถในการคิดและมีความสุขกับการเรียน ( $\bar{x} = 2.83$ ; S.D. = 0.38) ในขณะที่ความพึงพอใจระดับปานกลาง คือ นักเรียนสามารถนำความรู้จากการจัดการเรียนการสอนไปประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้ ( $\bar{x} = 2.25$ ; S.D. = 0.44) และบรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างอิสระ ( $\bar{x} = 2.46$ ; S.D. = 0.5) ดังตารางที่ 5

**ตารางที่ 5** ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวีส์

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. การจัดการเรียนการสอนส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ	2.88	0.34	พึงพอใจมาก
2. การจัดการเรียนการสอนส่งเสริมให้นักเรียนมีเทคนิคใหม่ในการฝึกปฏิบัติ	2.63	0.49	พึงพอใจมาก
3. การจัดการเรียนการสอนน่าสนใจ ทำให้นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียน	2.75	0.44	พึงพอใจมาก
4. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	2.83	0.38	พึงพอใจมาก
5. การจัดการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้และความเข้าใจได้ด้วยตนเอง	2.75	0.44	พึงพอใจมาก
6. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างอิสระ	2.46	0.59	พึงพอใจปานกลาง

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
7. นักเรียนสนุกสนานกับการจัดการเรียนการสอนและชอบที่ได้เรียนรู้ร่วมกับเพื่อน	3.00	0.00	พึงพอใจมาก
8. นักเรียนได้เพิ่มพูนความสามารถในการคิดและมีความสุขกับการเรียน	2.83	0.38	พึงพอใจมาก
9. การฝึกทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอล ทำให้สุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์	2.54	0.51	พึงพอใจมาก
10. นักเรียนสามารถนำความรู้จากการจัดการเรียนการสอนไปประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้	2.25	0.44	พึงพอใจปานกลาง
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>2.69</b>	<b>0.40</b>	<b>พึงพอใจมาก</b>

## สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสที่มีต่อทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. คะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการฝึกตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวิส เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และเรียงลำดับการฝึกจากกิจกรรมที่ง่ายไปหากิจกรรมที่ยาก โดยรูปแบบของการสอนของเดวิสมีลักษณะเด่นที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ให้ได้ก่อน แล้วค่อยเชื่อมโยงไปสู่ทักษะใหญ่ รวมถึงการเสริมเทคนิคต่าง ๆ เข้าไป ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งให้นักเรียนได้มีการเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เข้าด้วยกัน ทั้งยังส่งผลให้ผู้เรียนมีความมั่นใจที่จะแสดงความสามารถทางทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอล ทำให้ทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลในภาพรวมมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ โกศล เกตุกัน ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และสิริวรรณ จรัสรวีวัฒน์ (2565) ที่ใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสในการสอนทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมถึงสอดคล้องกับพัชชิราภรณ์ ฮาดดา (2565) ใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสในการสอนทักษะพื้นฐานกีฬาเทเบิลเทนนิส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และสอดคล้องกับชัยวัฒน์ อันปัญญา (2565) ที่ใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสในการสอนทักษะพื้นฐานกีฬาฟุตซอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยผลการวิจัยพบว่า การสอนทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิส ทำให้หลังเรียนผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการเคลื่อนไหวและทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาที่กล่าวในข้างต้นสูงกว่าก่อนเรียน รูปแบบการสอนตามแนวคิดของเดวิสนอกจากจะช่วยพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาแล้ว ยังช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเล่นกีฬาด้วยแบบทดสอบสูงขึ้น (คำพาง ศรีท้าวปากดี, นิตยา ทองจันทร์, ประพันธ์ศักดิ์ เดชศรี, ศิริรินทร์ จตุชัย และกาญจนา แวงวรรณ, 2566; โกศล เกตุกัน, ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี และสิรวรรณ จรัสวีวัฒน์, 2565)

2. คะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเกณฑ์ร้อยละ 70 หมายถึง ทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลอยู่ในระดับดี (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2557) โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 81.86 หมายถึง นักเรียนมีทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลอยู่ในระดับดีเยี่ยม ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัยสอดคล้องกับการศึกษาของ ชัยวัฒน์ อันปัญญา (2565) ที่พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานกีฬาฟุตซอลหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งเกณฑ์ที่กำหนดมีความแตกต่างกัน เนื่องจากในงานวิจัยนี้คะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลก่อนเรียนอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ ในขณะที่งานวิจัยของ ชัยวัฒน์ อันปัญญา (2565) พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานกีฬาฟุตซอลก่อนเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 73.63 จะเห็นได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสมีความเหมาะสมในการนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอล เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการดังกล่าวสามารถพัฒนาทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลได้เป็นอย่างดี และทำให้แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสอยู่ในระดับมาก โดยพบว่านักเรียนสนุกสนานกับการจัดการเรียนการสอนและชอบที่ได้เรียนรู้ร่วมกับเพื่อน บรรยากาศของการเรียนส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม

ในการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนได้เพิ่มพูนความสามารถในการคิดและมีความสุขกับการเรียน ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมในการฝึกและมีรูปแบบในการแข่งขัน รวมถึงมีการให้รางวัลกับผู้ชนะ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ โกศล เกตุกัน, ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี และสิริวารวรรณ จรัสรวีวัฒน์ (2565) ที่ใช้การแข่งขันและรางวัลเพื่อสร้างความสนุกสนานและแรงจูงใจให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอล แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม และร่วมมือกันปฏิบัติงานให้ลุล่วงตามเป้าหมายอย่างสนุกสนาน

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลได้อย่างมีประสิทธิภาพและทำให้การจัดการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ โดยมีกระบวนการที่เป็นลำดับขั้น และผู้เรียนมีโอกาฝึกทักษะย่อยซ้ำ ๆ จนสามารถปฏิบัติเป็นทักษะใหญ่ได้อย่างชำนาญ ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลที่สูงขึ้น นอกเหนือจากการพัฒนาทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิส ผู้สอนก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยให้ความสนใจตลอดกระบวนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนต้องมีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ ตลอดจนคำนึงถึงช่วงวัยของผู้เรียน จึงจะเกิดผลลัพธ์ที่ดีในการพัฒนาทักษะปฏิบัติ

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ผู้สอนที่ต้องการพัฒนาทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาในแต่ละทักษะอย่างละเอียด และเตรียมสื่อวีดิทัศน์แสดงภาพในการฝึกปฏิบัติ เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการปฏิบัติในช่วงเวลาเรียน รวมถึงใช้ในการทบทวนและฝึกซ้อมของผู้เรียน
2. ในระหว่างฝึกทักษะพื้นฐานการเล่นแฮร์บอลตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส ผู้สอนควรเอาใจใส่และสังเกตผู้เรียนอย่างใกล้ชิด เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องและให้ข้อเสนอแนะกับผู้เรียนจนกระทั่งปฏิบัติได้ถูกต้อง

## ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การพัฒนาทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสควรทดลองใช้ร่วมกับเทคนิคการสอนอื่น เช่น การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นต้น เพื่อศึกษาถึงผลลัพธ์เชิงคุณภาพในการฝึกทักษะปฏิบัติของผู้เรียน
2. การพัฒนาทักษะพื้นฐานการเล่นแชร์บอลควรศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิสและการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของแฮร์โรว์หรือซิมพ์สัน

## เอกสารอ้างอิง

- กฤตยากาญจน์ โตพิทักษ์. (2563). การประเมินการปฏิบัติ : แนวคิดสู่การปฏิบัติ. พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- โกศล เกตุกัน, ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี และสิริววรรณ จรัสรวีวัฒน์. (2565). ผลการเรียนรู้พลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยประยุกต์ใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส. วารสารมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด, 11(1), 423-435.
- คำพาง ศรีท้าวปากดี, นิตยา ทองจันทาด, ประพันธ์ศักดิ์ เดชศรี, ศิริรินทร์ จัตูชัย และกาญจนา แวงวรรณ. (2566). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิสสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม. วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3(4), 887-898.
- ชัยวัฒน์ อ้นปัญญา. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิสที่ส่งผลต่อทักษะพื้นฐานกีฬาฟุตบอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ทิพรัตน์ ไตรศิริสาคร. (2555). การสร้างแบบทดสอบทักษะกีฬาแชร์บอลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสังกัดสำนักงานเทศบาลเมืองสมุทรสงคราม. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- ทิตินา แคมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นุชรินทร์ สมศรี. (2564). สภาพและปัญหาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาต่ง ระเบียบ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตกระบี่.
- บาล ชะใบรัมย์ และอมรเทพ วันดี. (2565). การเปรียบเทียบรูปแบบการสอนของเดวิส และการสอนแบบปกติที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 3 จังหวัดบุรีรัมย์. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น, 19(1), 1–10.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พัชชिरารณ ฮาดดา. (2565). การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวิส เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานกีฬาเทเบิลเทนนิสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษามหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ภูมิสิทธิ์ สัจจทยาธรรม. (2561). ผลการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต กับการจัดการเรียนรู้แบบสาธิตกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อความรู้ และทักษะการรำกระบี่กระบองของนักศึกษาโปรแกรมวิชาพลศึกษา. ใน รายงานการประชุมวิชาการระดับชาติ “ครุศาสตร์ศึกษา ครั้งที่ 1” วันที่ 29 มีนาคม 2561 (หน้า 1110–1120). กำแพงเพชร: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับการจัดการเรียนรู้ ปีการศึกษา 2564 ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19). สืบค้นจาก [http://academic.obec.go.th/images/official/1622514876\\_d\\_1.pdf](http://academic.obec.go.th/images/official/1622514876_d_1.pdf)
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). แนวปฏิบัติการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร.

สมจิต ประทัยงาม, นพเรศวร์ ธรรมศรีณกุล, เฉลิมพล สวัสดิ์พงษ์ และอรธิตา ประसार. (2562). การพัฒนาทักษะการว่ายน้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารราชธานีนวัตกรรมทางสังคมศาสตร์. 3(2). 43-52.



# การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 The Development of Comprehension Reading using Collaborative Learning Process CIRC Technique for Prathomsuksa 3 Students

อรอนนุตร ธรรมจักร<sup>1</sup>, พัฒจิรา จันทะวัน<sup>2</sup>

Ornanoot Thammajak<sup>1</sup>, Phatchira Chanthawan<sup>2</sup>

Received : February 22, 2024; Revised : December 10, 2024; Accepted : June 10, 2025

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาผลการพัฒนาทักษะด้านการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความสำคัญก่อนและหลังเรียน โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษาที่ 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC 2) แบบวัดทักษะด้านการอ่านจับใจความสำคัญ จำนวน 5 ชุด จากวรรณกรรม 5 ประเภท ได้แก่ นิทาน โฆษณา บทความ ข่าว และสารคดี 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านจับ

<sup>1</sup> คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ : Faculty of Education and Human Development, Chaiyaphum Rajabhat University.

<sup>2</sup> คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ : Faculty of Education and Human Development, Chaiyaphum Rajabhat University.

ใจความสำคัญ สถิติที่ใช้ในงานวิจัย คือ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ทดสอบค่าที่ (t-test) ที่ระดับนัยสำคัญ .01

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะด้านการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค CIRC ดีขึ้นตามลำดับ พบว่า ทักษะการอ่านจับใจความโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 2.51$ , S.D. = 0.41) เมื่อพิจารณารายละเอียดแต่ละประเด็นพบว่า ทักษะการตัดพลาความเพื่อให้ได้ใจความหลัก ( $\bar{X} = 2.54$ , S.D. = 0.19) อยู่ในระดับดีมาก ทักษะการสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน ( $\bar{X} = 2.59$ , S.D. = 0.09) อยู่ในระดับดีมาก และทักษะการอธิบายให้เหตุผลเพื่อยืนยันคำตอบ ( $\bar{X} = 2.40$ , S.D. = 0.14) อยู่ในระดับดีมาก 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค CIRC มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ( $\bar{X} = 16.05$ , S.D. = 1.41) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 11.73$ , S.D. = 1.44) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**คำสำคัญ:** การสอนภาษาไทย, การอ่านจับใจความสำคัญ, เทคนิค CIRC

## Abstract

The objectives of this research are as follows: 1) To study the results of developing reading comprehension skills using the collaborative learning process CIRC technique, and 2) to compare achievement in reading comprehension before and after learning using the collaborative learning process, CIRC technique. Samples used in this study consisted of 38 students in Prathomsuksa 3/5, Semester 1, Academic Year 2023, which were obtained using a Purposive Sampling method. The tools used in the research include: 1) a teaching activity plan to develop reading comprehension using the collaborative learning process CIRC technique; 2) 5 sets of reading comprehension skills tests from 5 types of literatures, namely stories, advertisements, articles, news. and documentaries; 3) achievement evaluation test for reading comprehension. Statistics used in the research are: basic statistics,

including percentage, mean, and standard deviation; statistics used to test hypotheses for comparing academic achievement before and after studying by testing the t-test, where the t-statistics was set at a significance level of .01.

The results of the research found that: 1) Grade 3 students' skills in reading comprehension using the CIRC technique improved sequentially. It was found that their overall reading comprehension skills were on average at a very good level ( $\bar{X} = 2.51$ , S.D. = 0.41) By considering in individual branch of skills, it was found that, Skills in trimming words to get the main idea ( $\bar{X} = 2.54$ , S.D. = 0.19) were at a very good level, in summarizing the main points from what was read ( $\bar{X} = 2.59$ , S.D. = 0.09) was at a very good level, and in expanding to defend the answer ( $\bar{X} = 2.40$ , S.D. = 0.14) was at a very good level; 2) Grade 3 students who studied with a learning management plan using the CIRC technique had academic achievement after studying higher than before studying. The academic achievement after studying ( $\bar{X} = 16.05$ , S.D. = 1.41) was higher than before studying ( $\bar{X} = 11.73$ , S.D. = 1.44), statistically significant at the .01 level.

**Keywords:** Thai Language Teaching, Comprehension Reading, CIRC Technique

## บทนำ

การอ่าน เป็นทักษะที่มีความสำคัญ สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และความบันเทิงได้ทุกเมื่อที่อ่าน การอ่านสามารถทำให้ผู้อ่านได้ประโยชน์หลายอย่าง ทั้งการอ่านเพื่อฆ่าเวลา อ่านเพื่อความบันเทิง อ่านเพื่อหาความรู้ จุดหมายปลายทางของการฝึกทักษะการอ่านคือ ให้นักเรียนสามารถอ่านหนังสือเข้าใจได้เอง (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ, 2552: 43) ผู้สอนจึงควรส่งเสริมให้ผู้เรียนอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่จะทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่อ่าน

การอ่านจับใจความสำคัญ เป็นกระบวนการในการสื่อความหมายและการรับรู้ตัวอักษรหรือสัญลักษณ์แล้วแปลความหมายของตัวอักษรหรือสัญลักษณ์เป็นความเข้าใจ โดยใช้

ความสามารถหลาย ๆ ด้าน เช่น การสังเกต การจดจำ การใช้สติปัญญาและประสบการณ์เดิมในการแปลความในเรื่องที่อ่าน ตลอดจนความสามารถในการนำความคิดความเข้าใจไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ นอกจากนี้ การอ่านจับใจความสำคัญนั้น ถือว่ามีความสำคัญมากเพราะการมีพื้นฐานในการอ่านและมีทักษะในการอ่านจับใจความที่ดี ย่อมนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพแก่นักเรียนอ่านหนังสือ อ่านเรื่องราวต่าง ๆ แล้วไม่สามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่ได้ ก็จะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายต่อการอ่านหนังสือ เบื่อหน่ายต่อการเรียนหนังสือและมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการอ่านการเรียนในวิชาภาษาไทยและวิชาอื่น ๆ ได้ (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ, 2552: 115)

จากการสังเกตการจัดการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และจากการสัมภาษณ์ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนมารีย์อุปถัมภ์ชัยภูมิ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (ดาราพรรณ จุลอักษร, สมคิด ห่อไธสง, ปิยะภรณ์ ธนะรัตน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 24 พฤษภาคม 2565) พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ประสบปัญหาในการอ่าน โดยเฉพาะทักษะการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ ซึ่งนับเป็นปัญหาหลักที่ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาพรวม เนื่องจากการอ่านเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระ หากผู้เรียนมีทักษะการอ่านในระดับต่ำ ย่อมไม่สามารถเข้าถึงสาระความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่าผู้เรียนยังไม่สามารถระบุวัตถุประสงค์ของการอ่านได้อย่างชัดเจน บางส่วนยังมีความไม่คล่องแคล่วในการอ่านออกเสียงและการอ่านอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังขาดแรงจูงใจในการฝึกฝนการอ่านอย่างสม่ำเสมอ ที่สำคัญ ผู้เรียนแม้จะสามารถอ่านออกเสียงได้ แต่กลับไม่สามารถจับใจความสำคัญของเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง หรือไม่สามารถสรุปเนื้อเรื่องโดยใช้ภาษาของตนเองได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ ปัญหาดังกล่าวอาจมีสาเหตุจากวิธีการจัดการเรียนรู้ของครูที่ยังไม่สอดคล้องกับศักยภาพและความสนใจของผู้เรียน หรือจากการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่ไม่สามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูจะต้องพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้เทคนิค วิธีการ และสื่อที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างเป็นระบบและยั่งยืน อันจะส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านที่ดีขึ้น และนำไปสู่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาไทยโดยรวม

การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่จะพัฒนาการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนไปพร้อม ๆ กัน โดยบูรณาการเนื้อหาสาระและวิธีการในการเรียนแบบกลุ่ม ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง และความร่วมมือความช่วยเหลือจากเพื่อน ๆ รวมทั้งได้พัฒนาทักษะทางสังคมต่าง ๆ ทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสร้างความสัมพันธ์ รวมทั้งการแสวงหาความรู้ ทักษะการคิด และการแก้ปัญหาอื่น ๆ เป็นการเรียนที่สร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี การเรียนรู้แบบร่วมมือจะมุ่งเน้นให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2554: 265) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ มีหลัก 5 ประการ ประกอบด้วย 1) การเรียนรู้ต้องอาศัยหลักการพึ่งพาอาศัยกัน โดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกันและจะต้องพึ่งพากันเพื่อความสำเร็จร่วมกัน 2) การเรียนรู้ที่ดีต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากัน มีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และการเรียนรู้ต่าง ๆ 3) การเรียนรู้ร่วมกันต้องอาศัยทักษะทางสังคม โดยเฉพาะในการทำงานร่วมกัน 4) การเรียนรู้ร่วมกัน ควรมีการวิเคราะห์ กระบวนการกลุ่มที่ใช้ในการทำงาน และ 5) การเรียนรู้ร่วมกันจะต้องมีผลงานหรือ ผลสัมฤทธิ์ ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มที่สามารถตรวจสอบและวัดประเมินได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ พเยาว์ สิ่งวิ (2551) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ด้านการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดดอนไก่อ่เตี้ย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบุรีเขต 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการได้รับการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค CIRC สูงกว่า ก่อนได้รับการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค CIRC อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากผลการการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC ที่นำมาใช้นั้นสามารถใช้พัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนได้ โดยนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ และเทคนิค CIRC มาพัฒนาทักษะทางด้าน การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ และเป็นพื้นฐานของการเรียนการสอน

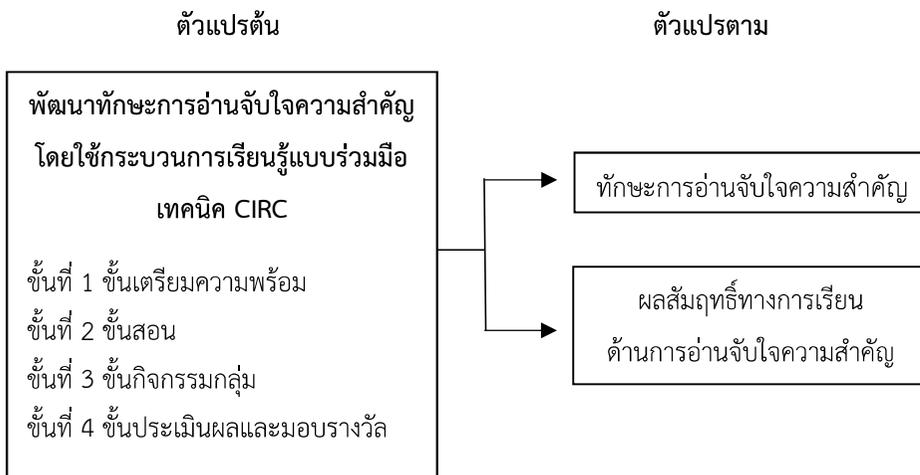
ในขั้นที่สูงต่อไป ทั้งนี้ยังใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้ของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลสูงสุดกับนักเรียนต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการพัฒนาทักษะด้านการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความสำคัญก่อนและหลังเรียน โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC

### กรอบแนวคิด

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของผู้วิจัยเชื่อมโยงและสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยตามตัวแปรต้นและตัวแปรตามที่ได้ทำการศึกษา ดังนี้



### วิธีการดำเนินการวิจัย

#### 1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมารีย์อุปถัมภ์ชัยภูมิ อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ จำนวน 1 ห้องเรียน

ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดย รวมทั้งหมดจำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเวลา 10 ชั่วโมง โดยนำเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ ปรากฏว่าผ่านเกณฑ์ทุกประเด็น มีค่าเฉลี่ยของคะแนนประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 4.71 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด และประสิทธิภาพของแผนการจัดการ เรียนรู้ การอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิค CIRC มีประสิทธิภาพ  $E1 = 83.80 / E2 = 80.26$  ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

2. แบบวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ผู้วิจัยสร้างแบบวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค CIRC เพื่อวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนทั้งหมด 3 ทักษะ คือ ทักษะการตัดพลงความเพื่อให้ได้ใจความหลัก ทักษะการสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน และทักษะการอธิบายให้เหตุผลเพื่อยืนยันคำตอบ โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Validity) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แบบวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ มีความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.61 ถึง 0.81 มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.28 ถึง 0.44 และใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551) เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผลปรากฏว่า ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.767

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เพื่อทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา กับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ผลการประเมินอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 มีความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.41 ถึง 0.78 มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.31 ถึง 0.63

และใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551) เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผลปรากฏว่า ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.81

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนมารีย์อุปถัมภ์ชัยภูมิ อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ ปีการศึกษา 2566 ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ

2. ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมารีย์อุปถัมภ์ชัยภูมิ ได้ดำเนินการสอนเนื้อหาสาระด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ด้วยชุดฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นเพื่อประเมินผล การเรียนรู้ของนักเรียนและบันทึกคะแนนจากแบบฝึกทักษะชุดกิจกรรมในแต่ละแผนการสอน และหาค่าคะแนนการพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวมจำนวน 10 ชั่วโมง

3. ทดสอบหลังเรียน (Post-Test) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 จำนวน 38 คน โรงเรียนมารีย์อุปถัมภ์ชัยภูมิ อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ ปีการศึกษา 2566 ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นข้อสอบคำถามเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน เพียงแต่เปลี่ยนเนื้อหาให้ใกล้เคียงกันและมีการสลับข้อคำถาม นำผลการตรวจให้คะแนนมาวิเคราะห์ข้อมูล

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)

2. การศึกษาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค CIRC ใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) โดยอาศัยเกณฑ์ความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 2.40 - 3.00 หมายถึง มีความสามารถในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.70 - 2.30 หมายถึง มีความสามารถในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.60 หมายถึง มีความสามารถในระดับพอใช้

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยทดสอบค่าสถิติ t -test กำหนดค่าสถิติ t ระดับนัยสำคัญ .01

## ผลการวิจัย

การศึกษาผลการทดลองใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ และการศึกษาผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยระยะที่ 2 ดังนี้

1. ผลการพัฒนาทักษะด้านการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค CIRC ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ ทักษะการตัดพลงความเพื่อให้ได้ใจความหลัก ทักษะการสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน และทักษะการอธิบายให้เหตุผลเพื่อยืนยันคำตอบ ซึ่งสามารถสรุปผลปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ทักษะด้านการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค CIRC

ทักษะการอ่านจับใจความ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่					$(\bar{x})$ S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5		
	$(\bar{x})$ S.D.	$(\bar{x})$ S.D.	$(\bar{x})$ S.D.	$(\bar{x})$ S.D.	$(\bar{x})$ S.D.		
ตัดพลงความเพื่อให้ได้ใจความหลัก	2.26 0.68	2.44 0.55	2.63 0.58	2.68 0.47	2.73 0.44	2.54 0.19	ดีมาก
สรุปเนื้อหาจากเรื่องที่อ่าน	2.55 0.55	2.50 0.60	2.52 0.55	2.68 0.47	2.71 0.51	2.59 0.09	ดีมาก
อธิบายและให้เหตุผลเพื่อยืนยันคำตอบ	2.31 0.77	2.42 0.64	2.26 0.68	2.36 0.67	2.68 0.52	2.40 0.14	ดีมาก
$\Sigma \bar{x}$	2.37	2.45	2.47	2.57	2.70	2.51	ดีมาก
S.D.	0.66	0.59	0.60	0.53	0.49	0.14	ดีมาก
แปลผล	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค CIRC ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะด้านการอ่านจับใจความสำคัญ ดังนี้

1. ทักษะการตัดพลงความเพื่อให้ได้ใจความหลัก พบว่า โดยภาพรวมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญด้านการตัดพลงความเพื่อให้ได้ใจความหลัก มีค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.54$ , S.D. = 0.19) อยู่ในระดับดีมาก

2. ทักษะการสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน พบว่า โดยภาพรวมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญด้านการสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน มีค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.59$ , S.D. = 0.09) อยู่ในระดับดีมาก

3. ทักษะการอธิบายและให้เหตุผลเพื่อยืนยันคำตอบ พบว่า โดยภาพรวม ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญด้านการอธิบายและให้เหตุผลเพื่อยืนยันคำตอบมีค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.40$ , S.D. = 0.14) อยู่ในระดับดีมาก

## 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้ศึกษานำชุดแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค CIRC ตามแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้งานจริงกับกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3/5 จำนวน 38 คน เพื่อเปรียบเทียบหาความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียน โดยใช้สถิติการทดสอบ t-test (Independent) ได้ผล ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตารางแสดงค่าการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียนการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC

การทดลอง	N	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน				
		$\bar{x}$	S.D.	df	t	Sig.
ก่อนเรียน	38	11.73	1.44	37	21.5*	.001
หลังเรียน	38	16.05	1.41			

หมายเหตุ : \* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค CIRC มีผลค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ( $\bar{X}=16.05$ , S.D. = 1.41) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X}=11.73$ , S.D.= 1.44) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

## อภิปรายผลและสรุปผล

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการอ่านจับใจความสำคัญที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค CIRC โดยภาพรวมมีค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.5$ , S.D. = 0.14) เมื่อพิจารณารายละเอียดแต่ละประเด็นพบว่า ทักษะการตัดพลงความเพื่อให้ได้ใจความหลัก มีค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.54$ , S.D. = 0.19) อยู่ในระดับดีมาก ทักษะการสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านมีค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.59$ , S.D. = 0.09) อยู่ในระดับดีมาก และทักษะการอธิบายให้เหตุผล

เพื่อยืนยันคำตอบมีค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.40$ , S.D. = 0.14) อยู่ในระดับดีมาก ผู้วิจัยขออภิปรายในรายการที่กล่าวมาข้างต้น ดังนี้

1. ทักษะการตัดพลงความเพื่อให้ได้ใจความหลัก พบว่า ภาพรวมมีค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.54$ , S.D. = 0.19) อยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ศึกษาทักษะและวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค CIRC ผู้วิจัยสอนและฝึกให้นักเรียนช่วยกันแยกใจความหลักและพลงความ โดยให้นักเรียนใช้สีขีดเส้นใต้ข้อความที่เป็นใจความหลักและพลงความ กำหนดให้ใช้สีแดงขีดเส้นใต้ข้อความที่เป็นใจความหลัก และกำหนดให้ใช้สีฟ้าขีดเส้นใต้ข้อความที่เป็นพลงความ เมื่อนักเรียนสามารถบอกและตัดพลงความได้ จะช่วยให้นักเรียนสามารถหาใจความหลักของเนื้อหาได้ง่าย และทำให้การอ่านจับใจความสำคัญประสบความสำเร็จบรรลุวัตถุประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับ สายใจ ทองเนียม (2560: 100) ได้อธิบายเกี่ยวกับความหมายของการอ่านจับใจความไว้ว่า คือการอ่านที่มุ่งเน้นค้นหาสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน เรียกว่า ใจความหลัก เพื่อให้ทราบว่าเป็นเรื่องอะไร ใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม และมีพลงความ เรียกว่าใจความขยาย ซึ่งเป็นรายละเอียดที่มีหน้าที่สนับสนุนใจความหลักให้ชัดเจน สอดคล้องกับที่ สุภาพรณ ศรีสุข (2563) ได้กล่าวไว้ว่า สีช่วยเพิ่มความจำได้ ทั้งนี้เนื่องจากการใช้สีเข้าไปใช้ในการเน้นข้อความต่าง ๆ จะเป็นเหมือนการกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดการจำในระยะเวลาที่นานขึ้น เห็นข้อความที่ชัดเจน และยังสามารถทำให้ผู้อ่านเปรียบเทียบสีกับสิ่งที่สนใจ และเมื่อใช้สีตัดข้อความที่ไม่สนใจทิ้งไปหรือตัดสิ่งที่สนใจน้อยกว่าออกไปได้ ก็จะทำให้ไม่รบกวนความจำที่เราต้องการจำ การใช้สียังสื่อความหมายเพื่อกำหนดให้เห็นสิ่งที่ต้องการ เช่น การใช้สีแดงสื่อถึงข้อความสำคัญ และสีน้ำเงินที่ช่วยให้การเรียนรู้เข้าใจง่าย ดังนั้น การเน้นข้อมูลสำคัญด้วยสีสัน จะช่วยให้การจำได้ชัดเจนและจดจำได้ง่ายขึ้น เมื่อนำสีมาใช้เพื่อกำหนดให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของข้อความจึงสามารถทำให้ผู้เรียนนำคำที่นักเรียนเลือกมาเป็นใจความสำคัญที่แท้จริงได้

2. ทักษะด้านการสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน พบว่า ภาพรวมมีค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.59$ , S.D. = 0.09) อยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ศึกษาทักษะและวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค CIRC ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการทำงาน

กลุ่มและฝึกสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน โดยขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนภายในกลุ่มได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ผู้ที่เรียนเก่งช่วยผู้เรียนที่อ่อนกว่า แลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม แล้วสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านร่วมกัน ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการคิดต่อยอดจากทักษะของนักเรียนที่สามารถตัดพลาความ และหาใจความหลักของเนื้อหาได้ ซึ่งช่วยให้นักเรียนเข้าใจขั้นตอนวิธีการสรุปใจความสำคัญ และทำให้สามารถสรุปเนื้อหาจากเรื่องที่อ่านได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ระวีวรรณ ศรีครามครัน (2552: 165) ที่ได้กล่าวถึงรูปแบบ CIRC ว่าเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่ม โดยภายในกลุ่มจะต้องร่วมกันทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน ผู้เรียนต้องร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม ช่วยกันคิดแยกแยะสรุปความเข้าใจ ชี้แจงข้อถูกต้อง อธิบายหรือให้ความกระจ่างเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่เรียนให้เพื่อนร่วมกลุ่มฟังและร่วมกันพิจารณาหาคำตอบที่ถูกต้อง ซึ่งกระบวนการดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนภายในกลุ่มสามารถสรุปเนื้อเรื่องที่ถูกต้องร่วมกันได้

3. ทักษะด้านการอธิบายให้เหตุผลเพื่อยืนยันคำตอบ พบว่า ภาพรวมมีค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.40$ , S.D. = 0.14) อยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค CIRC ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ฝึกโดยผู้วิจัยให้นักเรียนภายในกลุ่มตรวจคำตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันอธิบายและให้เหตุผลเพื่อยืนยันคำตอบของใจความสำคัญที่สามารถสรุปได้ ซึ่งหลังจากนักเรียนสามารถตัดพลาความเพื่อให้ได้ใจความหลัก และสามารถสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้แล้ว แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความเข้าใจขั้นตอนและวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ มีความคิดอย่างเป็นระบบ การอธิบายให้เหตุผลเพื่อยืนยันคำตอบเป็นการให้เหตุผลเพื่อสนับสนุนคำตอบของใจความสำคัญที่นักเรียนสามารถสรุปได้ ช่วยให้การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนเกิดความสำเร็จและสมบูรณ์ สอดคล้องกับแนวคิดของ สมเดช บุญประจักษ์ (2540: 54) กล่าวถึง การเรียนรู้แบบร่วมมือ ไว้ว่า เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งจะเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงเหตุผลโต้ตอบ หรือสนับสนุนความเห็นของสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ทุกคนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น สามารถอธิบายและให้เหตุผลได้อย่างชัดเจน เมื่อนักเรียนสามารถอธิบายและให้เหตุผลเพื่อยืนยันคำตอบได้ จะช่วยให้นักเรียนได้ใจความสำคัญที่แท้จริง จับประเด็นสำคัญ

ของเรื่องได้ว่า ใคร อะไร ที่ไหน อย่างไร เมื่อไร เพราะเหตุใด ตลอดจนสามารถเรียงลำดับเรื่องราว เหตุการณ์ของเรื่อง และสามารถสรุปเรื่องโดยการเชื่อมโยงใจความของเรื่องได้ อภิรติ เสนาวิน (2555: 26)

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค CIRC มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ( $\bar{X} = 16.05$ , S.D. = 1.41) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค CIRC เป็นรูปแบบการสอนที่บูรณาการด้านการอ่าน การเขียนและการใช้ภาษา มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ชัดเจน ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ รวมทั้งนักเรียนได้เรียนรู้วิธีการอ่านจับใจความสำคัญที่ถูกต้อง โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ คอยให้คำปรึกษาและอธิบายเพิ่มเติมหากนักเรียนมีข้อสงสัย ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยสอนนักเรียนที่เรียนอ่อนเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักเรียนด้วยกันภายในกลุ่ม โดยให้นักเรียนได้ค้นคว้าแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ร่วมกันสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านและให้เหตุผลเพื่อยืนยันคำตอบ นับว่าเป็นบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี ส่งผลให้กิจกรรมการเรียนแบบร่วมมือสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เพยาว์ สิ่งวิ (2551) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ด้านการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดดอนไก่อ่เตี้ย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบุรีเขต 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการได้รับการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค CIRC สูงกว่าก่อนได้รับการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค CIRC อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอน และส่งเสริมให้มีพฤติกรรมทำให้กำลังใจ และสนับสนุนความคิดเห็นของสมาชิกภายในกลุ่ม ซึ่งพบว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นได้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ จุฬาลักษณ์ กองพิลา (2561: 94) ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแบบ CIRC ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้าน

การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือแบบ CIRC มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เห็นว่าน่าจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ และการศึกษาค้างต่อไป ดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้องใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรมมาก ครูจึงจำเป็นต้องแบ่งเนื้อหา และระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ชัดเจน และบริหารเวลาให้เป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด

1.2 การจัดกิจกรรมการอ่านจับใจความสำคัญ ครูควรเลือกใช้บทอ่านจากงานเขียนประเภทต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับวัย และความสนใจของผู้เรียน

### 2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาและเปรียบเทียบวิธีการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้ เทคนิค CIRC กับวิธีการสอนในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้ได้วิธีที่เหมาะสม

2.2 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการสอนการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแบบ CIRC กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

2.3 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค CIRC ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ

## เอกสารอ้างอิง

จุฬาลักษณ์ กองพิลา. (2553). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ CIRC. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2552). การสอนภาษาไทยขั้นพื้นฐานระดับประถมศึกษา. เมธิทิปส์.
- ทิตินา แคมมณี. (2554). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พเยาว์ สิ่งวี. (2551). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ด้านการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดดอนไก่อ่เตี้ย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบุรีเขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- ระวีวรรณ ศรีคร้ามครัน. (2552). เทคนิคการสอน: Teaching techniques. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สายใจ ทองเนียม. (2560). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2551). ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. ประสานการพิมพ์.
- สมเดช บุญประจักษ์. (2540). การพัฒนาศักยภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ. ดุษฎีนิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาคณิตศาสตร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุภาพรรณ ศรีสุข. (2563). เรียนได้ดีเพราะสี่ช่วยจำ. ท룹ลุคปัญญา. สืบค้นจาก <https://www.truelookpanya.com/dhamma/content/82583>.
- อภิรดี เสนาวิน. (2555). ผลการสอนอ่านแบบโฟโรนามาที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความ และความสนใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

# ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

## The Effect of Using Open Approach that Affects Mathematics Achievement and Mathematical Problem-Solving Skills of Grade 6 Students

อนุธิดา รัตน์<sup>1</sup>, ยูภาตี ปณะราช<sup>2</sup>  
Anuthida Rattana<sup>1</sup>, Yupadee Panarach<sup>2</sup>

Received : March 3, 2024; Revised : June 20, 2024; Accepted : June 9, 2025

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และ ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด และศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาล 5 สีหรัักษ์วิทยา อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการ เรียนรู้ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ค่าความเชื่อมั่นมีค่าเท่ากับ 0.80 ค่าความยาก อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.70 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.25 – 0.63 แบบวัดความสามารถ ในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เป็นแบบอัตนัยจำนวน 5 ข้อ มีค่า(IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81 ค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.52 – 0.79 และค่าอำนาจจำแนก

<sup>1</sup> คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี : Faculty of Education, Udonthani Rajabhat University.

<sup>2</sup> คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี : Faculty of Education, Udonthani Rajabhat University.

อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.88 และแบบวัดเจตคติ มีลักษณะเป็นแบบมาตรประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ มีค่า (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่น 0.80 ผลวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่านักเรียนคิดว่าวิชาคณิตศาสตร์สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ นักเรียนชอบเล่นเกมคณิตศาสตร์ และนักเรียนคิดว่าวิชาคณิตศาสตร์มีประโยชน์ตามลำดับ

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด, ทักษะแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์, เจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์

## Abstract

This research aimed to (1)compare mathematical achievement, and mathematical problems-solving skills before and after using Open Approach. (2) to study attitudes towards mathematics after using Open Approach. The sample was grade 6 students from Thesaban 5 Siharakwittaya school. Which was randomly selected using cluster random sampling. The research instruments consisted of a learning management plan, a mathematics achievement test which was a 4-choice multiple choice test with 20 items, with an IOC between 0.67 - 1.00, a reliability value of 0.80, a difficulty value between 0.20 - 0.70, and a discrimination value between 0.25 - 0.63. A mathematics problem-solving ability test which was a subjective test with 5 items, with an IOC between 0.67 - 1.00, a reliability value of 0.81, a difficulty value between 0.52 - 0.79, and a discrimination value between 0.20 and 0.88 And an attitude test which was a 5-level rating scale with 10 items, with an IOC between 0.67 - 1.00, and a reliability value of 0.80. The research results were found that; Grade 6 students had mathematical achievement, and mathematical problems-solving ability

after using Open Approach higher than before at .05 level of significance. They had attitudes towards mathematics overall in high level, when considering each aspect, it was found that students thought that mathematics could be used in daily life in the highest average, They love playing math games and they think math is a useful subject.

**Keywords:** Open Approach, mathematical problem-solving Skills , mathematics achievement, , attitude towards mathematics

## บทนำ

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล มีแบบแผนสามารถวิเคราะห์ปัญหา หรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบ ช่วยให้วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือ ในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ เป็นแนวทางในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและ พัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้เทียบเท่ากับนานาชาติ คณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560).ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 คณิตศาสตร์เป็นกลุ่มสาระหนึ่งที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้คุณค่าของคณิตศาสตร์ ฝึกฝนให้เกิดทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์และให้มีความสามารถในการแก้ปัญหา การให้เหตุผล สามารถสื่อสารสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ สามารถเชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์และเชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่น ๆ และนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาจึงเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญที่จะช่วยให้ปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข การสอนให้แก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการแก้ปัญหาและฝึกแก้ปัญหาไปพร้อม ๆ กัน ดังนั้นผู้เรียนจะประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหาได้ ผู้เรียนจะต้องลงมือแก้ปัญหาด้วยตนเอง ผู้เรียนควรเรียนรู้ ได้คิดหาวิธีการ อธิบาย และเปรียบเทียบ

แนวคิดที่หลากหลายจนเกิดเป็นแนวทางการแก้ปัญหาของตนเอง (ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์และคณะ 2558)

การจัดการเรียนการสอนในวิชาคณิตศาสตร์ยังพบปัญหาอยู่มาก จากการศึกษาของสถาบันส่งเสริม การสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเกี่ยวกับการทำข้อสอบวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ของสมาคมนานาชาติ เพื่อการประเมินผลทางการศึกษา พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถทำข้อสอบที่เป็นโจทย์ปัญหาที่ต้องใช้ทักษะการแก้ปัญหา หรือต้องเขียนอธิบายคำตอบ ทำให้เห็นถึงปัญหาในการคิดวิเคราะห์และเรียบเรียงความคิดออกมาเป็นคำพูดของผู้เรียนได้ ทั้งนี้อันเนื่องมาจากครูคณิตศาสตร์ส่วนใหญ่ใช้แนวทางการสอนแบบเดิม กล่าวคือ เน้นการบรรยาย การอธิบาย และให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดตามโจทย์ที่ครูยกตัวอย่าง โดยลำดับการสอนคือ การทบทวนบทเรียน การบรรยายความรู้ใหม่ ทำแบบฝึกหัด ตรวจคำตอบ และครูเป็นผู้สรุปบทเรียน การสอนแบบนี้เป็นเพียงการที่ให้ผู้เรียนรับเอาข้อมูลเพื่อจำเท่านั้น โดยที่ผู้เรียนไม่เกิดการเข้าใจอย่างแท้จริง ครูเน้นสอนให้ผู้เรียนท่องจำนิยาม ทฤษฎี กฎหรือหลักการต่าง ๆ แล้วให้ปฏิบัติ เน้นการแก้ปัญหาในแบบฝึกหัดที่คล้ายคลึงกับตัวอย่างที่ครูสอน ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้การ แก้ปัญหาโดยใช้การจดจำรูปแบบ ไม่สามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้อย่างแท้จริง ผู้เรียนมักถูกฝึกให้คิดหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว ด้วยวิธีการแบบเดิมซ้ำแล้วซ้ำอีก กล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้เช่นนี้เป็นการให้ความสำคัญกับคำตอบที่ได้ มากกว่ากระบวนการ/วิธีการในการหาคำตอบ ครูไม่ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ส่วนบุคคล ของผู้เรียนในระหว่างการหาคำตอบ เป็นการปิดกั้นโอกาสในการพัฒนาศักยภาพด้านการคิดขั้นสูง จึงทำให้ผู้เรียนขาดทักษะในการแก้ปัญหาและไม่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์อื่นและชีวิตประจำวันได้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2546) จากปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอนคณิตศาสตร์มีความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่ต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ ให้เข้ากับยุคสมัย โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ (ชัยศักดิ์ สีลาจรัสกุล, 2543) ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียนจากที่เน้นเฉพาะผลลัพธ์เป็นการเน้นที่ทั้งกระบวนการในการหาผลลัพธ์ โดยเริ่มจากการใช้นวัตกรรมการสอนที่เน้นศึกษาการแก้ปัญหาของผู้เรียน (ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์และคณะ, 2558) ในช่วงปี ค.ศ.1971-1976 ประเทศญี่ปุ่นมีการวิจัยและพัฒนาเพื่อการประเมินทักษะการแก้ปัญหาแบบคณิตศาสตร์โดยใช้ปัญหาปลายเปิด ซึ่งผลการวิจัย พบว่า ปัญหาปลายเปิด

มีศักยภาพในการดึงความสามารถในแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนออกมาได้อย่างหลากหลาย ซึ่งสามารถนำผู้เรียนไปสู่การค้นพบวิธีการ สูตร กฎ และหลักการทางคณิตศาสตร์ด้วยตัวเอง ในเวลาต่อมา Nobuhiko Nohda ได้ใช้ปัญหาปลายเปิดและพัฒนาเป็นวิธีการสอนแบบใหม่ เรียกว่า วิธีการแบบปลายเปิด หลังจากนั้นรองศาสตราจารย์ ดร.ไมตรี อินทร์ ประสิทธิ์ ได้นำมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนคณิตศาสตร์ของประเทศไทย และพัฒนาต่อเนื่องจนเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ ซึ่งเรียกว่า การจัดการเรียนรู้แบบเปิด การเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดจะโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญกับปัญหาหรือสถานการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ทำความเข้าใจกับปัญหาเพื่อให้เกิดกระบวนการที่ได้มาซึ่งคำตอบ จากการแก้ปัญหาโดยใช้วิธีการหลากหลาย คำตอบที่ได้อาจไม่ใช่คำตอบเดียว เพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดนั้นเป็นการสอนที่ครูไม่ได้จำกัดกระบวนการคิดผู้เรียน แต่ครูจะทำความเข้าใจกับแนวคิดหรือเหตุผลในการได้มาซึ่งคำตอบ เป็นวิธีการสอนที่ผู้เรียนต้องหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง และได้มีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มและระหว่างกลุ่มทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงกระบวนการสร้างความรู้ที่อาศัยการมีส่วนร่วม และสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ตามแนวคิดของ ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์ ดังนี้ การนำเสนอปัญหาปลายเปิด การลงมือแก้ปัญหาด้วยตนเองของผู้เรียน การอภิปรายร่วมกันทั้งชั้นเรียนและการสรุปโดยเชื่อมโยงแนวคิดของผู้เรียนแต่ละกลุ่มในชั้นเรียนที่เกิดขึ้น ซึ่งจุดเด่นของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดนั้น คือ สามารถดึงทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ออกมาจากตัวผู้เรียนได้มากที่สุด และสามารถนำผู้เรียนไปสู่การค้นพบสูตร กฎ และหลักการทางคณิตศาสตร์ด้วยตนเอง จากการศึกษาเอกสารวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของการสอนโดยใช้วิธีการแบบเปิด พบว่าการสอนโดยใช้วิธีการแบบเปิดสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาได้อย่างเต็มศักยภาพ

จากการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของผู้วิจัย พบว่านักเรียนที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ขาดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายนักเรียนในชั้นเรียนไม่เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ทำความเข้าใจกับปัญหาเพื่อให้เกิดกระบวนการที่ได้มาซึ่งคำตอบ จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการ

แบบเปิดมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน เนื่องจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ซึ่งจะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหา และจะทำให้ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนดีขึ้น และเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการแบบเปิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด

### วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
  - 1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 82 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาล 5 สีหรัักษ์วิทยา อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 28 คน โรงเรียนเทศบาล 5 สีหรัักษ์วิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม

## 2. เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ แบบวัดความสามารถการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ รายละเอียดดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดแบบเปิด จำนวน 11 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 11 ชั่วโมง มีลักษณะเป็นการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนทั้งหมด 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1) ขั้นนำเสนอสถานการณ์ปัญหา ครูกำหนดสถานการณ์ปัญหา โดยเน้นวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดซึ่งมีลักษณะของการเปิด 3 ลักษณะคือ วิธีการเปิด (สามารถใช้แก้ปัญหาได้หลายแนวทาง) ผลลัพธ์เปิด (มีคำตอบที่ถูกต้องหลายคำตอบ) แนวทางการพัฒนาเปิด (สามารถพัฒนาไปเป็นปัญหาใหม่ได้)

2) ขั้นปฏิบัติกิจกรรมและเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นขั้นตอนที่ครูใช้ใบกิจกรรมให้ผู้เรียนทำในห้องเรียนโดยทำเป็นกลุ่ม ๆ 4 – 5 คน ผู้เรียนต้องหาวิธีการที่หลากหลายเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา โดยผู้เรียนแต่ละคนเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาที่แตกต่างกันเพื่อแก้ปัญหาของกลุ่มของตนเอง

3) ขั้นอภิปรายร่วมกันทั้งชั้นเรียน เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวคิดวิธีการหาคำตอบหน้าชั้นเรียนเพื่อให้กลุ่มอื่นๆได้รับทราบถึงวิธีการคิดของนักเรียน

4) ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ครูและผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันอภิปรายเพื่อหาข้อสรุปของบทเรียนที่มีความเหมือนและแตกต่างในการหาคำตอบของแต่ละกลุ่มเพื่อที่จะสรุปเป็นแนวคิดร่วมกัน

2.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงด้วยการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ค่าความเชื่อมั่นด้วยการหาวิธีของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (KR – 20) มีค่าเท่ากับ 0.80 ค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.70 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.25 – 0.63

2.3 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เป็นแบบอัตนัยจำนวน 5 ข้อ มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงด้วยการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ค่าความเชื่อมั่นด้วยการหาสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$ -coefficient) ตามวิธีการของคอนบราค มีค่าเท่ากับ 0.81 ค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.52 – 0.79 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.88

2.4 แบบวัดเจตคติ มีลักษณะเป็นแบบมาตราประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงด้วยการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ วัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และค่าความเชื่อมั่นด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$  coefficient) ตามวิธีของคอนบราค มีค่าเท่ากับ 0.80

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และแบบวัดทักษะแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น แล้วบันทึกคะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนก่อนเรียน

3.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดที่สร้างขึ้นจำนวน 11 แผน โดยให้นักเรียน เรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

3.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นซึ่งเป็นชุดเดียวกับชุดแรก แล้วบันทึกคะแนนที่ได้จากการทดลองครั้งนี้เป็นคะแนนหลังเรียน (Posttest) และให้นักเรียนทำแบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการทดสอบที่แบบไม่อิสระ (t – test for Dependent Sample)

4.2 การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการทดสอบที่แบบไม่อิสระ (t – test for Dependent Sample)

4.3 การศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 -5.00 หมายถึง เจตคติอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 -4.49 หมายถึง เจตคติอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 -3.49 หมายถึง เจตคติอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 -2.49 หมายถึง เจตคติอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 -1.49 หมายถึง เจตคติอยู่ในระดับน้อยที่สุด

## ผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์	n	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนการจัดการเรียนรู้	28	10.36	3.01	9.80	.00*
หลังการจัดการเรียนรู้	28	14.14	3.11		

\*p < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า t=9.80 และค่า Sig. = .00

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์	n	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนการจัดการเรียนรู้	28	7.54	3.66	17.85	.00*
หลังการจัดการเรียนรู้	28	13.39	3.21		

\*p < .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 โดยมีค่า  $t=17.85$  และค่า Sig. = .00

3. เพื่อศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีประโยชน์	4.11	0.99	มาก
2. วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่สามารถเรียนรู้ได้	3.11	1.10	ปานกลาง
3. นักเรียนชอบศึกษาและทำความเข้าใจในเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ที่ครูจะสอนล่วงหน้า	3.82	0.86	มาก
4. วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีเนื้อหาท้าทายความคิดของมนุษย์	3.93	0.86	มาก
5. นักเรียนชอบเรียนวิชาคณิตศาสตร์	3.46	1.26	ปานกลาง
6. นักเรียนชอบเล่นเกมคณิตศาสตร์	4.29	0.71	มาก
7. นักเรียนชอบทำการบ้านวิชาคณิตศาสตร์ด้วยตนเอง	3.25	1.14	ปานกลาง
8. นักเรียนใฝ่ฝันที่จะเข้าแข่งขันตอบปัญหาเกี่ยวกับคณิตศาสตร์	3.68	1.09	มาก
9. วิชาคณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน	3.25	1.24	ปานกลาง

เจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
10. วิชาคณิตศาสตร์สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.36	0.62	มาก
รวม	3.73	1.08	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.73$  และ S.D. = 1.08) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่านักเรียนคิดว่าวิชาคณิตศาสตร์สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.36$  และ S.D. = 0.62) รองลงมา คือ นักเรียนชอบเล่นเกมคณิตศาสตร์ ( $\bar{X} = 4.29$  และ S.D. = 0.71) และนักเรียนคิดว่าวิชาคณิตศาสตร์มีประโยชน์ ( $\bar{X} = 4.11$  และ S.D. = 0.99)

### สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์หลังจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่านักเรียนคิดว่าวิชาคณิตศาสตร์สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ รองลงมา คือ นักเรียนชอบเล่นเกมคณิตศาสตร์ และนักเรียนคิดว่าวิชาคณิตศาสตร์มีประโยชน์ ตามลำดับ

### อภิปรายผลการวิจัย

1. ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด เป็นวิธีการเรียนรู้แบบหนึ่งที่น่าสนใจ ผู้เรียนทำกิจกรรมการแก้ปัญหาปลายเปิดที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างวิชาคณิตศาสตร์กับผู้เรียนกิจกรรมที่ใช้นั้นให้

ผู้เรียนแก้ปัญหาด้วยวิธีและคำตอบที่หลากหลาย ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้และลงมือปฏิบัติ หรือกระทำจริง จนเกิดความรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัย วรณนิภา สารสุวรรณ (2563) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิธีการแบบเปิด (Open Approach) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ และความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยสุพจน์ ลานนท์ (2557) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ร่วมกับวิธีการสอนแบบเปิด มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการ แก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์แล้ว ผู้เรียนต้องทำความเข้าใจปัญหา วางแผนการแก้ปัญหา ตัดสินใจเลือก วิธีการแก้ปัญหาและหาคำตอบ ที่มีหลากหลายวิธีการแก้ปัญหา หลากหลายคำตอบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ตติมา ทิพย์จินดาชัยกุล (2557) ได้ศึกษาจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด (Open Approach) ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ เรื่องทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด เรื่องทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด เรื่องทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวนัญชญา เจริญดี (2555) พบว่า ทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่อง การประยุกต์ของสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ คณิตศาสตร์ โดยใช้วิธีการแบบเปิด มีทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่อง

การประยุกต์ของ สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดโดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดสามารถทำให้นักเรียนได้ร่วมกันทำกิจกรรมแบบกลุ่ม ทำให้เกิดความสนุกสนาน อีกทั้งการตั้งคำถามแบบปลายเปิดทำให้นักเรียนได้คำตอบต่าง ๆ หรือวิธีการต่าง ๆ ที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนทุกคน ไม่ว่าจะเก่งหรืออ่อนในวิชาคณิตศาสตร์สามารถที่จะลองและค้นหาคำตอบของตัวเองเพื่อแก้ปัญหาตามความสามารถของตนเองอย่างอิสระ และนักเรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย อรรถพร เพชรสงค์. (2565) ได้ศึกษาเจตคติที่มีต่อคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการแบบเปิดในรายวิชาคณิตศาสตร์ พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเปิดส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น กระตือรือร้น สนุกสนาน มั่นใจในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ เมื่อครูให้กำลังใจ ชี้แนะในการแก้ปัญหา จนเกิดความภาคภูมิใจเมื่อพยายามแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ด้วยตนเองจนสำเร็จ จึงทำให้ชอบที่จะเรียนคณิตศาสตร์และรู้สึกดีใจอย่างยิ่งที่สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์โดยใช้วิธีการแบบเปิด ควรมีชี้แจงขั้นตอนการจัดกิจกรรม และชี้แจงจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน

1.2 การจัดกิจกรรมแบบกลุ่มคละความสามารถ ผู้เรียนที่เรียนไม่ค้อยเก่งจะไม่อยากแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม ควรมีการเสริมแรงทางบวก และให้กำลังใจกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดความมั่นใจและกล้าแสดงออก

1.3 การจัดกิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย เช่น ใช้เกมในการตอบคำถาม ใช้เพลงในการสรุปร่วมกัน

1.4 สถานการณ์ปัญหาปลายเปิดควรเป็นสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด เพื่อพัฒนาความสามารถทักษะ/กระบวนการทางคณิตศาสตร์ในด้านอื่นๆ เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะเชื่อมโยงคณิตศาสตร์ ทักษะการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ และทักษะความคิดสร้างสรรค์

2.2 ควรศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดกับผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ๆ โดยเฉพาะระดับชั้นมัธยมศึกษา เนื่องจากการใช้วิธีการแบบเปิด เป็นหนึ่งวิธีที่สามารถช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความสามารถ ทักษะ/กระบวนการทางคณิตศาสตร์

2.3 ควรจะศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาทาง คณิตศาสตร์ของผู้เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบอื่นๆ เช่น การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การสอนแบบแก้ปัญหา การสอนแบบการสร้าง องค์ความรู้ด้วยตนเอง เป็นต้น

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชัยศักดิ์ ลีลาจรัสกุล. (2543). **หลักสูตรและการสอนคณิตศาสตร์โรงเรียนมัธยมศึกษา**. กรุงเทพฯ : โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ตติมา ทิพย์จินดาชัยกุล. (2557). **ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด (Open Approach) ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. ปรินญานินพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์และคณะ. (2558). **การใช้หนังสือเรียนคณิตศาสตร์ที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาของนักเรียน**. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- วรรณนิภา สารสุวรรณ. (2563). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิธีการแบบเปิด (Open Approach) ที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ และความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วันยูชญา เจริญดี. (2555). การพัฒนาการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์โดยใช้วิธีการแบบเปิดสำหรับนักเรียนชั้นศึกษาปีที่2. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ปทุมธานี.
- สุพจน์ ลานนท์. (2557). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAIร่วมกับวิธีการสอนแบบเปิด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ปทุมธานี.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2546). คู่มือวัดผลประเมินผลคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- อรรถพร เพชรสงค์. (2565). การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์และเจตคติที่มีต่อคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยวิธีการแบบเปิด. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- Becker, J. P., & Shimada, S. (1997). **The open-ended approach: A new proposal for teaching mathematics.** Reston: National Council of Teachers of Mathematics.
- Nohda, N. (1986, August). A STUDY OF "OPEN-APPROACH" METHOD IN SCHOOL MATHEMATICS TEACHING FOCUSING ON MATHEMATICAL PROBLEM SOLVING ACTIVITIES. *Tsukuba Journal of Education Study in Mathematics.*



บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตน  
ตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท

THE ROLE OF SCHOOL ADMINISTRATORS IN PROMOTING THE  
PERFORMANCE ABIDE BY THE CODE OF ETHICS OF THE  
TEACHERS, CHAINAT PRIMARY EDUCATIONAL  
SERVICE AREA OFFICE

ศุภณัฐ นิยมธรรม<sup>1</sup>, เฉลิมชัย หาญกล้า<sup>2</sup>, ภูวดล จุลสุคนธ์<sup>3</sup>

Supanut Niyomtham<sup>1</sup>, Chalermchai Hankla<sup>2</sup>, Phuwadon Chulasukhont<sup>3</sup>

Received : January 22, 2025; Revised : February 28, 2025; Accepted : June 12, 2025

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท และ 2) เปรียบเทียบบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท จำแนกตามตำแหน่งหน้าที่ระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการทำงานและขนาดของสถานศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาและครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท ปีการศึกษา 2566 จำนวน 309 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่

<sup>1</sup> คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี : Faculty of Education, Thepsatri Rajabhat University.

<sup>2</sup> คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี : Faculty of Education, Thepsatri Rajabhat University.

<sup>3</sup> คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี : Faculty of Education, Thepsatri Rajabhat University.

แบบสอบถาม มีความเชื่อมั่น 0.972 วิเคราะห์ข้อมูล โดยหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที่ การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีแอลเอสดี ของฟิชเชอร์

ผลการวิจัยพบว่า

1. บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

2. ผลการเปรียบเทียบบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท จำแนกตามตำแหน่งหน้าที่ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการทำงาน และขนาดของสถานศึกษา ในภาพรวมไม่แตกต่างกัน

**คำสำคัญ:** จรรยาบรรณวิชาชีพครู, ผู้บริหารสถานศึกษา, ครู

## Abstract

This research aims to: 1) examine the role of school administrators in promoting adherence to the teaching profession's code of ethics within the Chai Nat Primary Education Service Area Office, and 2) compare the roles of school administrators in promoting adherence to the teaching profession's code of ethics within the Chai Nat Primary Education Service Area Office based on position, education level, work experience, and school size. The sample group used in this research consisted of 309 school administrators and teachers from the Chai Nat Primary Education Service Area Office in the 2023 academic year, selected through stratified random sampling. The research instrument was a questionnaire with a reliability coefficient of 0.972 Data analysis was performed using percentages, means, standard deviations, t-tests, one-way analysis of variance (ANOVA), and pairwise comparisons using Fisher's LSD method.

The research findings revealed that :

1. The overall role of school administrators in promoting adherence to the teaching profession's code of ethics within the Chai Nat Primary Education Service Area Office was rated at a high level.

2. The comparison of the roles of school administrators in promoting adherence to the teaching profession's code of ethics, based on position, education level, work experience, and school size, showed no significant differences in the overall results.

**Keywords:** The Code of Ethics of The Teachers, School Administrators, Teachers

## บทนำ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 เป็นแผนแม่บทหลักในการพัฒนาประเทศที่ประกาศเป็นกฎหมายบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2565 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2570 โดยมีหลักการสำคัญ คือ "ยึดคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา" มุ่งสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีสำหรับคนไทยและพัฒนาคนให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ พร้อมทั้งมีคุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการในฐานะหน่วยงานหลักในการพัฒนาคุณภาพคนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้คู่คุณธรรมและมีความสุขในสังคม (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565, หน้า 9) สถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคน โดยมีหน้าที่ในการจัดการศึกษาให้แก่ผู้เรียนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา คุณธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2550, หน้า 3)

โดยเฉพาะครูที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคน เนื่องจากมีหน้าที่ใกล้ชิด สั่งสอน และต้องดูแลเอาใจใส่นักเรียน จึงทำให้ครูต้องยึดมั่นตามหลักปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพ 5 ด้าน ได้แก่ จรรยาบรรณต่อตนเอง จรรยาบรรณต่อวิชาชีพ จรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ จรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ และจรรยาบรรณต่อสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่ครูต้องยึดมั่นอย่างเคร่งครัดในการประกอบวิชาชีพ แต่ในปัจจุบัน สถานภาพของครูได้ถูกวิพากษ์วิจารณ์ เพราะความเบี่ยงเบนพฤติกรรมไปจากจรรยาบรรณและขาดจริยธรรมอันเนื่องมาจากค่านิยมที่น่าวิตก

จนเกิดวิกฤตการณ์เสื่อมศรัทธาในวิชาชีพครู (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2556, หน้า 72-74) ผู้บริหารสถานศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างมาตรการและควบคุมพฤติกรรมของครู เพื่อปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ (เอมมา อาสนจินดา และวินันท์กานต์ รุจิภักดิ์, 2559, หน้า 124-133) ครูต้องยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ 5 ด้าน ได้แก่ จรรยาบรรณต่อตนเอง, จรรยาบรรณต่อวิชาชีพ, จรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ, จรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ และจรรยาบรรณต่อสังคม โดยครูต้องเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งทางกาย วาจา และจิตใจ และต้องประพฤติปฏิบัติตนด้วยความซื่อสัตย์และรับผิดชอบต่อสังคม (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2556, หน้า 72-74)

เมื่อวันที่ 16 ถึง 26 ธันวาคม 2565 สวนดุสิตโพลได้ทำการสำรวจดัชนีความเชื่อมั่นของคนไทยมีต่อครู ผลสำรวจจะแนบความเชื่อมั่นของคนไทยที่มีต่อครู ปี 2565 โดยตัวชี้วัดที่ได้คะแนนสูงสุด คือ มีบุคลิกภาพดี แต่งกายเหมาะสม รองลงมา คือ มีมนุษยสัมพันธ์ดี เข้ากับผู้อื่นได้ และตัวชี้วัดที่ได้คะแนนต่ำสุด คือ ปัญหาหนี้สิน และปัญหาจรรยาบรรณในวิชาชีพ ดัชนีครูไทยปีนี้ ประชาชนให้คะแนน “ครูไทย” ลดลงจากปีที่แล้ว คือปี 2564 เต็ม 10 คะแนน ได้ 7.75 คะแนน ส่วนปี 2565 เต็ม 10 คะแนน ได้ 7.52 คะแนน โดยประชาชนมองว่าครูมีบุคลิกภาพและมนุษยสัมพันธ์ดี พัฒนาตนเองทันสมัย แต่ยังพบปัญหาด้านจริยธรรม จรรยาบรรณ และการควบคุมอารมณ์ เป็นปัญหาหนึ่งที่ฝังรากลึกมาอย่างยาวนานสำหรับครูไทย (มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2566, หน้า 1-2)

ผู้บริหารสถานศึกษามีหน้าที่ควบคุมและส่งเสริมการปฏิบัติตามจรรยาบรรณของครู หากมีการกระทำผิดจริยธรรม ควรมีการลงโทษอย่างจริงจังเพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่บุคคลในองค์กร และการแก้ไขปัญหาดังกล่าวควรมีส่วนร่วมจากผู้บริหารสถานศึกษาในการรับผิดชอบต่อ (เอมมา อาสนจินดา และวินันท์กานต์ รุจิภักดิ์, 2559, หน้า 81-83) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาชัยนาท ได้กำหนดนโยบายการบริหารและพัฒนาทรัพยากรบุคคล ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมและการรักษาวินัยให้แก่บุคลากรในสังกัด โดยส่งเสริมให้มีการปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริตและความรับผิดชอบต่อ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและภาพลักษณ์ขององค์กร (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท, 2566, หน้า 5)

จากปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ประถมศึกษาชั้นนาท เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนานโยบาย รวมถึงการวางแผนการบริหารและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ภายในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชั้นนาท โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับสถานศึกษา และพัฒนาเยาวชนให้มีประสิทธิภาพ เพื่อผลสัมฤทธิ์สูงสุดของสถานศึกษาต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชั้นนาท
2. เพื่อเปรียบเทียบบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชั้นนาท จำแนกตามตำแหน่งหน้าที่ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการทำงาน และขนาดของสถานศึกษา

## สมมติฐานการวิจัย

บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชั้นนาท แตกต่างกัน เมื่อจำแนกตามตำแหน่งหน้าที่ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการทำงาน และขนาดของสถานศึกษา

## วิธีการดำเนินการวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาและครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชั้นนาท ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งสิ้น 1,365 คน จำแนกเป็น ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 130 คน และครู จำนวน 1,235 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้สูตรของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) ที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 ยอมให้ความคลาดเคลื่อน .05 ในการคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 309 คน แต่เนื่องจากผู้บริหารสถานศึกษามีจำนวนน้อยกว่า

ครู ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัดส่วนกลุ่มตัวอย่าง 30 : 70 โดยเป็นผู้บริหารสถานศึกษา ร้อยละ 30 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดได้จำนวน 93 คน และครู ร้อยละ 70 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ได้จำนวน 216 คน

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม (questionnaire) แบ่งออกเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (check list) ประกอบด้วยตำแหน่งหน้าที่ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการทำงาน และขนาดของสถานศึกษา

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท ใน 5 ด้าน ได้แก่ 1) จรรยาบรรณต่อตนเอง 2) จรรยาบรรณต่อวิชาชีพ 3) จรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ 4) จรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ และ 5) จรรยาบรรณต่อสังคม คำถามมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.972

## 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ขอนหนังสือจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท

3.2 กำหนดวันในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ซึ่งแนบหนังสือผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาทเห็นชอบ และแนบหนังสือที่มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรีขออนุญาตเก็บข้อมูลในลิงก์ของแบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ด้วย Google Form โดยส่งไปยังกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้บริหารสถานศึกษาและครูที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม โดยได้รับแบบสอบถามคืนทั้งสิ้น 309 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามทั้งหมดมาตรวจสอบหาความสมบูรณ์ ความถูกต้องในการตอบแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งมีขั้นตอนการวิเคราะห์ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการแจกแจงความถี่ (frequency) และการหาค่าร้อยละ (percentage) แล้วนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางประกอบความเรียง

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางประกอบความเรียง

ขั้นตอนที่ 3 เปรียบเทียบความแตกต่างบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท จำแนกตามตำแหน่งหน้าที่ และระดับการศึกษา โดยใช้สถิติทดสอบที (t-test) และเมื่อจำแนกตามประสบการณ์ในการทำงานและขนาดของสถานศึกษา ใช้สถิติทดสอบเอฟ (F-test) เพื่อวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (one-way ANOVA) ในกรณีที่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีแอลเอสดี (L.S.D.) ของฟิชเชอร์ (Fisher)

#### ผลการวิจัย

1. บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท

ตารางที่ 1 ระดับบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท ในภาพรวม

บทบาทในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู	ระดับการส่งเสริม		
	$\bar{X}$	S. D.	ความหมาย
1. ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง	4.10	0.75	มาก
2. ด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ	4.08	0.73	มาก
3. ด้านจรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ	4.13	0.74	มาก
4. ด้านจรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ	4.12	0.71	มาก
5. ด้านจรรยาบรรณต่อสังคม	4.07	0.71	มาก
ภาพรวม	4.10	0.69	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ด้านจรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ ด้านจรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง ด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ และด้านจรรยาบรรณต่อสังคม ตามลำดับ

2. ผลการเปรียบเทียบบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท จำแนกตามตำแหน่งหน้าที่ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการทำงาน และขนาดของสถานศึกษา มีดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท จำแนกตามตำแหน่งหน้าที่

บทบาทในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู	ตำแหน่งหน้าที่				t	p
	ผู้บริหารสถานศึกษา		ครู			
	$\bar{X}$	S. D.	$\bar{X}$	S. D.		
1. ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง	4.06	0.82	4.09	0.72	-0.272	.786
2. ด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ	4.09	0.79	4.08	0.70	0.138	.890
3. ด้านจรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ	4.12	0.81	4.12	0.72	0.044	.965

บทบาทในการส่งเสริมการปฏิบัติตน ตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู	ตำแหน่งหน้าที่				t	p
	ผู้บริหาร สถานศึกษา		ครู			
	$\bar{X}$	S. D.	$\bar{X}$	S. D.		
4. ด้านจรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ	4.15	0.74	4.10	0.69	0.591	.555
5. ด้านจรรยาบรรณต่อสังคม	4.08	0.71	4.07	0.71	0.075	.941
ภาพรวม	4.10	0.72	4.09	0.67	0.097	.932

\*p&lt; .05

จากตารางที่ 2 บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า เมื่อพิจารณาในภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า เมื่อพิจารณาในภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

บทบาทในการส่งเสริมการปฏิบัติตน ตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู	ระดับการศึกษา				t	p
	ปริญญาตรี		สูงกว่า ปริญญาตรี			
	$\bar{X}$	S. D.	$\bar{X}$	S. D.		
1. ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง	4.01	0.81	4.14	0.69	-1.488	.138
2. ด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ	4.04	0.74	4.12	0.73	-1.020	.309
3. ด้านจรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ	4.09	0.77	4.15	0.72	-0.636	.526
4. ด้านจรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ	4.06	0.74	4.16	0.68	-1.262	.208
5. ด้านจรรยาบรรณต่อสังคม	4.04	0.77	4.10	0.65	-0.826	.409
ภาพรวม	4.05	0.72	4.14	0.66	-1.116	.265

\*p&lt; .05

จากตารางที่ 3 บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า เมื่อพิจารณาในภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท จำแนกตามประสบการณ์ในการทำงาน

บทบาทในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู	แหล่งความแปรปรวน	SS	dF	MS	F	p
1. ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง	ระหว่างกลุ่ม	3.386	2	1.693	3.063	.048*
	ภายในกลุ่ม	169.146	306	0.553		
	รวม	172.532	308			
2. ด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ	ระหว่างกลุ่ม	2.173	2	1.087	2.054	.130
	ภายในกลุ่ม	161.925	306	0.529		
	รวม	164.099	308			
3. ด้านจรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ	ระหว่างกลุ่ม	1.917	2	0.958	1.741	.177
	ภายในกลุ่ม	168.459	306	0.551		
	รวม	170.376	308			
4. ด้านจรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ	ระหว่างกลุ่ม	1.368	2	0.684	1.377	.254
	ภายในกลุ่ม	152.008	306	0.497		
	รวม	153.376	308			
5. ด้านจรรยาบรรณต่อสังคม	ระหว่างกลุ่ม	0.807	2	0.404	0.798	.451
	ภายในกลุ่ม	154.784	306	0.506		
	รวม	155.592	308			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	1.812	2	0.906	1.934	.146
	ภายในกลุ่ม	143.366	306	0.469		
	รวม	145.179	308			

\* $p \leq .05$

จากตารางที่ 4 บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท จำแนกตาม

ประสบการณ์ในการทำงาน พบว่า เมื่อพิจารณาในภาพรวมไม่แตกต่างกัน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ ด้านจรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ ด้านจรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ และด้านจรรยาบรรณต่อสังคม ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ จังหวัดศรีสะเกษ จำแนกตามขนาดของสถานศึกษา

บทบาทในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู	แหล่งความแปรปรวน	SS	dF	MS	F	p
1. ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง	ระหว่างกลุ่ม	2.833	2	1.416	2.554	.079
	ภายในกลุ่ม	169.699	306	0.555		
	รวม	172.532	308			
2. ด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ	ระหว่างกลุ่ม	2.331	2	1.166	2.205	.112
	ภายในกลุ่ม	161.767	306	0.529		
	รวม	164.099	308			
3. ด้านจรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ	ระหว่างกลุ่ม	1.227	2	0.613	1.110	.331
	ภายในกลุ่ม	169.149	306	0.553		
	รวม	170.376	308			
4. ด้านจรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ	ระหว่างกลุ่ม	2.691	2	1.345	2.732	.067
	ภายในกลุ่ม	150.685	306	0.492		
	รวม	153.376	308			
5. ด้านจรรยาบรรณต่อสังคม	ระหว่างกลุ่ม	3.079	2	1.540	3.089	.047*
	ภายในกลุ่ม	152.512	306	0.498		
	รวม	155.592	308			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	2.343	2	1.171	2.509	.083
	ภายในกลุ่ม	142.836	306	0.467		

บทบาทในการส่งเสริมการปฏิบัติตน ตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู	แหล่งความ แปรปรวน	SS	dF	MS	F	p
	รวม	145.179	308			

\* $p \leq .05$

จากตารางที่ 5 บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท จำแนกตามขนาดของสถานศึกษา พบว่า เมื่อพิจารณาในภาพรวมไม่แตกต่างกัน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านจรรยาบรรณต่อสังคม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง ด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ ด้านจรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ และด้านจรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ ไม่แตกต่างกัน

## อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี ด้านจรรยาบรรณวิชาชีพ รวมทั้งส่งเสริมสนับสนุนให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพอย่างเคร่งครัด ซึ่งประกอบด้วยจรรยาบรรณต่อตนเอง จรรยาบรรณต่อวิชาชีพ จรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ จรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ และจรรยาบรรณต่อสังคม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อริสรา หลีกเป้า (2559, หน้า 92-95) ที่ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมวินัยและจรรยาบรรณวิชาชีพครู ในโรงเรียนเครือข่าย เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา เครือข่ายที่ 7 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย

ของ จีรนนท์ สุวรรณมณีเกสซ์ (2552, หน้า 113-114) ที่ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของผู้บริหารในการส่งเสริมจรรยาบรรณครูในโรงเรียน สังกัดกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน

2. ผลการเปรียบเทียบบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท จำแนกตามตำแหน่งหน้าที่ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการทำงาน และขนาดของสถานศึกษา มีดังนี้

2.1 จำแนกตามตำแหน่งหน้าที่ โดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัย โดยผู้บริหารสถานศึกษาและครูมีความเห็นว่า ไม่ว่าจะผู้บริหารจะดำรงตำแหน่งใด เช่น ผู้อำนวยการสถานศึกษา รองผู้อำนวยการ หรือผู้บริหารในตำแหน่งอื่น ๆ ต่างมีบทบาทในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครูในระดับที่ใกล้เคียงกัน ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริลักษณ์ มีทกวงษ์ (2559, หน้า 72) ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา ในจังหวัดนครปฐม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐมเขต 1 โดยพบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาทุกระดับให้ความสำคัญกับการส่งเสริมจรรยาบรรณและการปฏิบัติตามมาตรฐานวิชาชีพของครูอย่างเท่าเทียมกัน เนื่องจากการพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพครูถือเป็นภารกิจสำคัญของผู้บริหารในทุกระดับ อย่างไรก็ตาม จากการวิจัยยังพบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาในระดับผู้อำนวยการมีบทบาทที่โดดเด่นกว่าในบางด้าน โดยเฉพาะการกำหนดนโยบายและการวางแผนกลยุทธ์เพื่อส่งเสริมให้ครูปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ ส่วนรองผู้อำนวยการสถานศึกษาและผู้ช่วยผู้บริหารจะมีบทบาทในเชิงปฏิบัติการมากกว่า เช่น การนิเทศ ติดตาม และให้คำปรึกษาแก่ครูในระหว่างการทำงาน เพื่อให้เป็นไปตามแนวทางที่กำหนดไว้ ดังนั้น แม้ตำแหน่งหน้าที่ของผู้บริหารจะมีความแตกต่างกัน แต่ทุกตำแหน่งล้วนมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครู ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องและการทำงานร่วมกันในระดับสูงเพื่อพัฒนาวงการวิชาชีพครูอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเฉลิมพันธ์ ศรีพรหม (2560, หน้า 120) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการปฏิบัติและแนวทางการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 22 ซึ่งได้แสดงให้เห็นว่า ผู้บริหารในทุกระดับและทุกตำแหน่ง ให้ความสำคัญในการส่งเสริมและเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพให้แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดของตนเอง

2.2 จำแนกตามระดับการศึกษา โดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัย โดยผู้บริหารสถานศึกษาและครูมีความเห็นว่า ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีระดับการศึกษาต่างกัน ไม่ว่าจะจบการศึกษาระดับปริญญาตรี ปริญญาโท หรือปริญญาเอก ต่างมีบทบาทในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครูในระดับที่ใกล้เคียงกัน สาเหตุของผลลัพธ์นี้ อาจเกิดจากการที่ผู้บริหารสถานศึกษาในปัจจุบันได้รับการพัฒนาและฝึกอบรมมาในมาตรฐานเดียวกัน โดยเฉพาะด้านจรรยาบรรณวิชาชีพครู ซึ่งถือเป็นภารกิจสำคัญของทุกคนที่มีบทบาทบริหารสถานศึกษา ไม่ว่าจะมีความรู้พื้นฐานการศึกษาที่ระดับใด ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภมาศ, วนากุล (2556, หน้า 113-114) ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของผู้บริหารในการส่งเสริมจรรยาบรรณครูในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยพบว่า ระดับการศึกษาที่สูงขึ้นไม่ได้มีผลโดยตรงต่อความสามารถในการส่งเสริมการปฏิบัติตามจรรยาบรรณของครู แต่ขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านประสบการณ์การทำงานและการพัฒนาทักษะด้านการบริหารมากกว่า ดังนั้น การศึกษาระดับต่าง ๆ ของผู้บริหารไม่ได้มีผลต่อความแตกต่างในบทบาทการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครูอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาความรู้ และทักษะด้านการบริหารผ่านการฝึกอบรมและประสบการณ์จริงเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครูมากกว่าการศึกษาระดับสูงเพียงอย่างเดียว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อริสรา หลีกเป้า (2559, หน้า 92-95) ที่ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมวินัยและจรรยาบรรณวิชาชีพครูในโรงเรียนเครือข่าย เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา เครือข่ายที่ 7 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 1 ซึ่งได้แสดงให้เห็นว่า ผู้บริหารสถานศึกษาไม่ว่าจะมีระดับการศึกษาในระดับใด ต่างก็เห็นความสำคัญในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครู และใส่ใจในเรื่องการปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดี ด้านจรรยาบรรณวิชาชีพแก่ครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดของตนเอง

2.3 จำแนกตามประสบการณ์ในการทำงาน โดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัย โดยผู้บริหารสถานศึกษาและครูมีความเห็นว่า ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสบการณ์การทำงานน้อยกว่า 5 ปี, 5-10 ปี หรือมากกว่า 10 ปี ต่างมีบทบาทในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครูในระดับที่ใกล้เคียงกัน สาเหตุของผลลัพธ์นี้ อาจเกิดจากการที่ในปัจจุบัน ผู้บริหารสถานศึกษาได้รับการอบรม พัฒนา กำกับ ประเมิน และติดตามผลจากนโยบายของต้นสังกัดอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้บริหารทุกระดับมีความตื่นตัวในการพัฒนาตนเองและ

สถานศึกษา อีกทั้งยังสามารถผลักดันและส่งเสริมให้ครูและบุคลากรปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพอย่างเคร่งครัด ทั้งนี้ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง มีผลการวิจัยที่แตกต่างกัน อาจเป็นเพราะผู้บริหารที่มีประสบการณ์ในการทำงานมากกว่าอาจประพฤติตนเป็นแบบอย่างในด้านบุคลิกภาพ การวางตัวที่เหมาะสม การพัฒนาตนเองและวิสัยทัศน์ได้มากกว่าผู้บริหารที่มีประสบการณ์ในการทำงานน้อยกว่า ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิภาดา วงษ์บุบผา (2561, หน้า 69) ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครูในสถานศึกษาตามความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาและครู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร โดยพบว่า ผู้บริหารที่มีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้จากการทำงานมาส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครูได้ดีกว่า และสามารถบริหารจัดการครูในโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น แม้ว่าประสบการณ์การทำงานจะมีผลต่อความชำนาญและการบริหารในบางมิติ แต่ผลวิจัยในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาทชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง จากหน่วยงานต้นสังกัดมีบทบาทสำคัญ ทำให้ผู้บริหารในทุกช่วงอายุงานสามารถปฏิบัติหน้าที่ในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครูได้อย่างเท่าเทียมกัน ดังนั้นผู้บริหารสถานศึกษาไม่ว่ามีประสบการณ์มากหรือน้อย ต่างมีบทบาทในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครูในระดับที่ใกล้เคียงกัน เนื่องจากระบบการพัฒนาและติดตามผลจากต้นสังกัดที่เข้มแข็งและเป็นมาตรฐานเดียวกัน ส่งผลให้การบริหารจัดการด้านจรรยาบรรณในสถานศึกษาเป็นไปในทิศทางที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ และไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภมาศ วนากุล (2556, หน้า 140-141) ที่ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของผู้บริหารในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครูในโรงเรียน สังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้แสดงให้เห็นว่า ผู้บริหารที่มีประสบการณ์ในการทำงานที่มากกว่ามีการปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างและส่งเสริมครูในด้านจรรยาบรรณวิชาชีพมากกว่าผู้บริหารที่มีประสบการณ์ในการทำงานน้อยกว่า

2.4 จำแนกตามขนาดของสถานศึกษา โดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัย โดยผู้บริหารสถานศึกษาและครูมีความเห็นว่า สถานศึกษาไม่ว่าจะเป็นขนาดเล็ก ขนาดกลาง หรือขนาดใหญ่ ผู้บริหารสถานศึกษาต่างผ่านกระบวนการอบรม พัฒนา และประเมินด้วยมาตรฐานเดียวกัน โดยเฉพาะในด้านการประพฤติปฏิบัติตนให้เป็นแบบอย่างและส่งเสริมการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพแก่ครู และบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดของตนเอง

สาเหตุของผลลัพธ์นี้ อาจเกิดจากการที่หน่วยงานต้นสังกัด มีการกำหนดแนวทางการบริหารและ พัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาในทิศทางเดียวกัน โดยให้ความสำคัญกับการปฏิบัติตามมาตรฐานวิชาชีพ ครูอย่างเข้มงวดและต่อเนื่อง ส่งผลให้บทบาทของผู้บริหารในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครู ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ไม่ว่าจะอยู่ในโรงเรียนขนาดใดก็ตาม ทั้งนี้ในด้านจรรยาบรรณ ต่อสังคมมีผลการวิจัยที่แตกต่างออกไป ผู้บริหารที่ปฏิบัติหน้าที่อยู่ในสถานศึกษาขนาดใหญ่ อาจมี โอกาสประพฤตินั้นเป็นแบบอย่างด้านจรรยาบรรณต่อสังคมได้มากกว่าผู้บริหารที่ปฏิบัติหน้าที่อยู่ใน สถานศึกษาขนาดเล็ก อาจเป็นเพราะสถานศึกษาขนาดใหญ่มีเครือข่ายในการปฏิบัติงาน ไม่ว่าจะ เป็นเครือข่ายทั้งศาสนา ท้องถิ่น ทำให้เข้าถึงกิจกรรมทางสังคมได้มากกว่าสถานศึกษาขนาดเล็ก ผู้บริหารสถานศึกษาที่ปฏิบัติงานในสถานศึกษาขนาดใหญ่ จึงมีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกับสถาบัน ทางสังคมต่าง ๆ ได้มากกว่า ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรีชา วุฒิเกษตรสกุล (2560, หน้า 81) ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็กและขนาดใหญ่ ตามความคิดเห็นของผู้บริหารและครู โดยพบว่า โรงเรียนขนาดใหญ่ มีความสามารถในการจัดการ ทรัพยากรและวางระบบสนับสนุนครูในด้านจรรยาบรรณและวิชาชีพได้ดีกว่า เนื่องจากมีโครงสร้าง การบริหารที่เข้มแข็ง มีบุคลากรที่หลากหลาย และกลไกการประเมินผลที่ชัดเจน ส่งผลให้สามารถ ดำเนินการส่งเสริมการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพครูได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ มากกว่าโรงเรียนขนาดเล็ก ดังนั้น แม้ว่าขนาดของสถานศึกษาอาจมีผลต่อโครงสร้างการบริหารและ การจัดการทรัพยากร แต่ผลวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้บริหารสถานศึกษาในทุกขนาดโรงเรียนมีบทบาท ในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครูในระดับที่ใกล้เคียงกัน เนื่องจากมีมาตรฐานการบริหารจัดการ ที่ได้รับการอบรมและพัฒนา จากต้นสังกัดอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม การพิจารณาถึงบริบทของ แต่ละโรงเรียนเป็นสิ่งสำคัญในการปรับกลยุทธ์ให้สอดคล้องกับทรัพยากรและโครงสร้างของโรงเรียน ในแต่ละขนาด และไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของชูชาติ พวงสมจิตร์ (2560, หน้า 54) ที่ศึกษา เกี่ยวกับแนวคิดนวัตกรรมการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า สถานศึกษาขนาดใหญ่อาจมีความพร้อมในด้านทรัพยากรและด้านบุคลากรมากกว่าสถานศึกษาที่มีขนาดเล็ก ทำให้ ผู้บริหารสถานศึกษาในสถานศึกษาขนาดใหญ่ มีศักยภาพในการสนับสนุนและส่งเสริมจรรยาบรรณ วิชาชีพครูได้มากกว่าผู้บริหารในสถานศึกษาขนาดเล็ก ในด้านการจัดกิจกรรมการส่งเสริม จรรยาบรรณวิชาชีพต่างๆ เช่น การอบรม การสัมมนา เป็นต้น

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง ผู้บริหารสถานศึกษาควรส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูมีโอกาสเผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น การจัดสัมมนาภายในโรงเรียน การเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียน และการส่งผลงานเข้าร่วมการประกวดในเวทีวิชาการระดับต่าง ๆ เพื่อสร้างโอกาสในการพัฒนาตนเองและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต นอกจากนี้ ควรสนับสนุนให้ครูเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาวิชาชีพจากแหล่งภายนอกอย่างต่อเนื่อง

1.2 ด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ ผู้บริหารสถานศึกษาควรเพิ่มความถี่และคุณภาพของการนิเทศติดตาม โดยใช้วิธีการที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ควรส่งเสริมการจัดตั้งทีมวิชาการภายในโรงเรียน เพื่อให้ครูสามารถแลกเปลี่ยนความรู้และสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยผู้บริหารควรทำหน้าที่เป็นผู้นำในการประสานงานและสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็น

1.3 ด้านจรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ ผู้บริหารสถานศึกษาควรมีนโยบายที่ชัดเจนในการให้คำปรึกษาและช่วยเหลือนักเรียน เช่น การจัดบริการแนะแนวภายในโรงเรียน และการจัดทำแผนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Individual Learning Plans) ที่มีการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง ควรส่งเสริมให้ครูใช้เทคนิคการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 ด้านจรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ ผู้บริหารสถานศึกษาควรสร้างบรรยากาศการทำงานที่ส่งเสริมความร่วมมือ โดยการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการและโครงการที่เน้นการทำงานเป็นทีม พร้อมกำหนดเป้าหมายและแนวทางพัฒนาร่วมกัน ควรมีการสนับสนุนกิจกรรมที่เสริมสร้างความสามัคคีและทักษะการทำงานเป็นทีม เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง

1.5 ด้านจรรยาบรรณต่อสังคม ผู้บริหารสถานศึกษาควรส่งเสริมให้ครูมีส่วนร่วมในโครงการความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชน เช่น การจัดอบรมวิชาชีพ การแบ่งปันความรู้ด้านต่าง ๆ และการให้คำปรึกษาทางการศึกษาแก่ครอบครัวในชุมชน นอกจากนี้ ควรสนับสนุนให้

ครูเข้าร่วมกิจกรรมสาธารณประโยชน์ อาทิ โครงการอบรมเยาวชนและผู้สูงอายุ งานวันสำคัญทางศาสนา และกิจกรรมประจำปีของชุมชน อีกทั้งควรมีการประสานงานกับหน่วยงานท้องถิ่น เพื่อขยายเครือข่ายการให้บริการวิชาการให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งติดตามและประเมินผลโครงการเพื่อให้เกิดความยั่งยืน

## 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการค้นคว้าอิสระครั้งต่อไป

2.1 ควรพิจารณาขยายขอบเขตการศึกษาให้ครอบคลุมปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจมีผลต่อจรรยาบรรณของผู้บริหารสถานศึกษา เช่น ปัจจัยทางวัฒนธรรมองค์กร การบริหารจัดการทรัพยากรบุคคล หรือปัจจัยทางสังคมและชุมชน เพื่อให้สามารถรวบรวมข้อมูลที่ลึกซึ้งและนำไปใช้ในการพัฒนาแนวทางการส่งเสริมจรรยาบรรณในด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.2 ในการวิจัยครั้งถัดไป ควรพิจารณาการใช้เครื่องมือวิจัยที่หลากหลาย เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตการณ์ หรือการวิจัยเชิงปฏิบัติการร่วมกับครูและผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายและลึกซึ้งเกี่ยวกับการปฏิบัติตามจรรยาบรรณ

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 พร้อมกฎหมายที่เกี่ยวข้องและพระราชบัญญัติการศึกษา ภาคบังคับ พ.ศ.2545. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- จิรนนท์ สุวรรณมณีเกสซ์. (2552). บทบาทของผู้บริหารในการส่งเสริมจรรยาบรรณครูในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เฉลิมพันธ์ ศรีพรหม. (2560). การปฏิบัติและแนวทางการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัชฌมศึกษา เขต 22. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชูชาติ พ่วงสมจิตร. (2560). แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

- ปรีชา วุฒิเกษตรสกุล. (2560). บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการวิจัยในชั้นเรียนของครูในโรงเรียนประถมศึกษา เขตอำเภอสอยดาว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.
- มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. (2566). ดัชนีครูไทย ปี 2565 “พลังครู คือ หัวใจของการพลิกโฉมคุณภาพการศึกษา”. สืบค้น มิถุนายน 26, 2566, จาก [https://dusitpoll.dusit.ac.th/UPLOAD\\_FILES/POLL/2563/PS-2563-1579064369.pdf](https://dusitpoll.dusit.ac.th/UPLOAD_FILES/POLL/2563/PS-2563-1579064369.pdf).
- วิภาดา วงษ์บุบผา. (2561). บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครูในสถานศึกษา ตามความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาและครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ศิริลักษณ์ มีหกวงษ์. (2559). บทบาทของผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษา ในอำเภอเมืองนครปฐม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศุภมาศ วนากุล. (2556). บทบาทของผู้บริหารในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพครูในโรงเรียน สังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท. (2566). แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยนาท พ.ศ.2566 - 2570. สืบค้น มิถุนายน 26, 2566, จาก [https://drive.google.com/file/d/13B5tp9mJZA9nRqLu2ofDPTSDL\\_ddtyM/view](https://drive.google.com/file/d/13B5tp9mJZA9nRqLu2ofDPTSDL_ddtyM/view).
- สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา. (2556). ข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยจรรยาบรรณของวิชาชีพ พ.ศ. 2556. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570). สืบค้น มิถุนายน 26, 2566, จาก [https://www.nesdc.go.th/download/Plan13/Doc/Plan13\\_Final.pdf](https://www.nesdc.go.th/download/Plan13/Doc/Plan13_Final.pdf).

อริสรา หลักเป้า. (2559). บทบาทผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมวินัยและจรรยาบรรณวิชาชีพครูในโรงเรียนเครือข่ายเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา เครือข่ายที่ 7 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.

เอมมา อาสนจินดา, และวินันท์กานต์ รุจิภักดิ์. (2559). จริยธรรมในวิชาชีพครู. นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.

Yamane Taro. (1973). *Statistics: an introductory analysis*. New York: Harper & Row.

# การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

## Development of Educational Games to Enhance Spatial Abilities of First Grade Elementary School Students

วิมลรัตน์ ฉายาปิยะนันท์<sup>1</sup>, มนูญพงศ์ ชัยพันธ์<sup>2</sup>, นาราท รัตนพิรุณ<sup>3</sup>

Wimonrat Chayapiyanan<sup>1</sup>, Manoonpong Chaiyaphan<sup>2</sup>, Narapat Rattanapirun<sup>3</sup>

Received : December 3, 2024; Revised : February 25, 2025; Accepted : June 20, 2025

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมการศึกษาที่ส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตสาธิตวิเทศบางบอน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 22 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) เกมการศึกษา 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

<sup>1</sup> คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ : Faculty of Education and Arts, Suvarnabhumi Institute of Technology.

<sup>2</sup> คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ : Faculty of Education and Arts, Suvarnabhumi Institute of Technology.

<sup>3</sup> นักวิชาการอิสระ : Independent Scholar.

ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษาที่พัฒนาประกอบด้วย 5 เกม ได้แก่ เกมจัดกลุ่มรูปเรขาคณิต เกมแยกรูปเรขาคณิต เกมต่อรูปเรขาคณิต เกมสะท้อนรูปเรขาคณิต และเกมหมุนรูปเรขาคณิต ซึ่งการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษามีประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E1/E2) เท่ากับ 72.27/74.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียน โดยใช้เกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์, การพัฒนาเกม, เกมการศึกษา

## Abstract

This research aimed to 1) develop educational games to enhance the spatial abilities of first-grade students, 2) compare the spatial abilities of students before and after learning through educational games, and 3) examine the satisfaction of first-grade students with the learning process utilizing these educational games. The sample consisted of 22 first-grade students at Sarasas Witaed Bangbon School during the first semester of the 2023 academic year, selected through simple random sampling. The research instruments included 1) educational games, 2) lesson plans, 3) a spatial ability test, and 4) a satisfaction questionnaire. The data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and t-test statistics.

The findings revealed that 1) the developed educational games consisted of five types: grouping geometric shapes, separating geometric shapes, assembling geometric shapes, reflecting geometric shapes, and rotating geometric shapes and the learning process using these games demonstrated a process and outcome efficiency (E<sub>1</sub>/E<sub>2</sub>) of 72.27/74.70, which exceeded the predetermined criteria, 2) students' spatial abilities after learning through the educational games were significantly higher than before learning at the .05 level of significance and 3) overall,

students' satisfaction with the learning process utilizing educational games was rated at a high level.

**Keywords:** Spatial Abilities, Game Development, Educational Game

## บทนำ

การศึกษาคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษาเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะและความเข้าใจพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในระยะยาว ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ครอบคลุมหลายด้าน รวมถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับรูปเรขาคณิต ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างความเข้าใจด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ตามมาตรฐานการเรียนรู้ในกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ได้ให้ความสำคัญกับความเข้าใจรูปเรขาคณิต สมบัติของรูปเรขาคณิต และความสัมพันธ์ระหว่างรูปเรขาคณิต โดยความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Ability) มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้นักเรียนสามารถจินตนาการและรับรู้ภาพและมิติต่าง ๆ มองเห็นพื้นที่ รูปทรง ระยะทาง และตำแหน่งอย่างสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ของ Gardner (1993) ที่ระบุว่ามนุษย์มีความฉลาดหลายด้าน รวมถึงความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ ซึ่งเป็นหนึ่งในแปดประเภทของปัญญาตามแนวคิดดังกล่าว โดยความสามารถด้านนี้เกี่ยวข้องกับการจินตนาการเชิงพื้นที่ การรับรู้และจัดการกับวัตถุทั้งสองมิติและสามมิติ และการเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุในบริบทต่าง ๆ นอกจากนี้ หลักสูตรการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการยังเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการของสมองในหลายมิติ และสนับสนุนให้ครูใช้กิจกรรมที่หลากหลายเพื่อพัฒนาความฉลาดของนักเรียนในแต่ละด้านการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นการใช้สื่อช่วยสอน เช่น เกมคณิตศาสตร์ สื่อเสมือนจริง และการใช้โมเดลสามมิติ เป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถพัฒนาทักษะมิติสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กนิษฐา หลักฐาน เจษฎา เทพศรี และประสิทธิ์ เขียวศรี, 2565)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (จุฑาทิพย์ หาญกุดตุ้ม สมภาร ธีรธรรม์ ศิโลศรีไซ และสัญญา เคนาภูมิ, 2566) นอกจากนี้ เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียน

เพิ่มความคงทนในการเรียนรู้ และมีความสำคัญต่อการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากขึ้น ทั้งยังส่งเสริมให้พร้อมที่จะเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน (เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ, 2559) รวมถึงกระตุ้นการมีส่วนร่วม ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม ลดความเครียด และเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ (Saroinsong, Anggraeni & Putri, 2021) ทั้งนี้ เกมการศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ จากการศึกษาของ ปญญยาภัทร สำเภาทอง ศิริประภา ไพรเสนา และธิดารัตน์ จันทะหิน (2567) พบว่า เกมการศึกษามิติสัมพันธ์สามารถพัฒนาทักษะสมองในด้านการยืดหยุ่นความคิด การจดจ่อใส่ใจ และการวางแผนดำเนินการของนักเรียน รวมถึงช่วยให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถปรับตัวเมื่อเผชิญสถานการณ์ใหม่ และพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ นัฐพร โอภาสานนท์ (2566) ได้ศึกษาและพัฒนาเกมกระดาน The Zoo เพื่อวัดความจำปฏิบัติการด้านการมองเห็นและมิติสัมพันธ์ในเด็ก และวัยรุ่น ผลการศึกษาพบว่า เกมการศึกษาสามารถใช้เป็นเครื่องมือช่วยพัฒนาความสามารถด้านการจดจำเชิงลำดับ การจัดการข้อมูล และการรับรู้เชิงมิติสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผลการศึกษาที่กล่าวในข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่า เกมการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถช่วยพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ในนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการกระตุ้นกระบวนการคิดเชิงระบบ การจดจำ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน และผลการทดสอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศบางบอน จำนวน 30 คน พบปัญหาที่มีความท้าทายในการพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ โดยเฉพาะในด้านการระบุภาพที่ได้จากการหมุน การต่อภาพเรขาคณิตสองมิติ และการระบุความเหมือนความต่างของภาพ ข้อมูลจากการทดสอบ พบว่ามากกว่าร้อยละ 60 ของนักเรียนสามารถทำแบบทดสอบการต่อภาพในแนวนอนและแนวทแยงได้ แต่มีนักเรียนจำนวนน้อยกว่าร้อยละ 50 ที่สามารถทำแบบทดสอบเกี่ยวกับการหมุนภาพและการระบุความแตกต่างของภาพได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนยังขาดความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้รูปสองมิติและวัตถุสามมิติ จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกมการศึกษามาใช้ในการส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ ซึ่งผู้วิจัยได้

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ และความต้องการทางธรรมชาติของผู้เรียน เพื่อพัฒนาเกมการศึกษาให้สอดคล้องกับระดับความรู้ ความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน อันจะนำไปสู่การพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนผ่านเกมการศึกษา และส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ตลอดจนพัฒนาวิธีการสอนคณิตศาสตร์ของครูให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมการศึกษาที่ส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

### สมมติฐาน

1. เกมการศึกษาที่ส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

## วิธีดำเนินการวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศบางบอน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 44 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศบางบอน จำนวน 22 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลาก

### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ และความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย เกมการศึกษา แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. เกมการศึกษา ทั้งหมด 5 เกม ประกอบด้วย เกมจัดกลุ่มรูปเรขาคณิต เกมแยกรูปเรขาคณิต เกมต่อรูปเรขาคณิต เกมสะท้อนรูปเรขาคณิต และเกมหมุนรูปเรขาคณิต การประเมินความเหมาะสมของเกมการศึกษา มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.71 แสดงว่ามีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

2. แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 แผน ที่สอดคล้องกับเกมการศึกษา ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมทุกด้านเท่ากับ 4.71 แสดงว่ามีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

3. แบบทดสอบวัดความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ผลที่ได้จากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67–1.00 มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.30–0.80 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20–0.55 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ มีค่าเท่ากับ 0.91

4. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ที่พัฒนาขึ้นเป็นแบบสอบถามที่เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 15 ข้อ โดยผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามกับนิยามปฏิบัติการมีค่าอยู่ระหว่าง 0.67–1.00

### การเก็บรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ปฐมนิเทศชี้แจงข้อตกลงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมการศึกษา แจกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ แจงบทบาทของครูและนักเรียนและวิธีการดำเนินกิจกรรม

2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยดำเนินการดังนี้

2.1 ทำการทดสอบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์

2.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมงเป็นเวลา 4 สัปดาห์

2.3 ทำการทดสอบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ หลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียน

3. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.1 การหาค่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่ส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้  $E1 = \text{Efficiency of Process}$  (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) และพฤติกรรมสุดท้าย (ผลลัพธ์) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E2 = \text{Efficiency of Product}$  (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์)

3.2 การเปรียบเทียบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์โดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบค่าทีของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว (T-test for Dependent)

3.3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

2.51 - 3.00 หมายความว่า พึงพอใจในระดับมาก

1.51 - 2.50 หมายความว่า พึงพอใจในระดับปานกลาง

1.00 - 1.50 หมายความว่า พึงพอใจในระดับน้อย

## ผลการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การหาประสิทธิภาพของเกมการศึกษา

การประเมิน	N	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ
ระหว่างเรียน	22	50	795	36.14	72.27
หลังเรียน	22	30	493	22.40	74.70

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนทำแบบทดสอบด้านมิติสัมพันธ์ระหว่างเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 72.27 และทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านมิติสัมพันธ์หลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 74.70 ดังนั้น ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) เท่ากับ 72.27 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) เท่ากับ 74.70 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษามีประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_1/E_2$ ) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. การเปรียบเทียบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบทดสอบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ซึ่งทดสอบสมมติฐานโดยใช้การทดสอบค่าทีของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว ผลการวิเคราะห์ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

การทดสอบ	n	ค่าเฉลี่ย	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	22	6.48	14.06	39.82	.000
หลังเรียน	22	22.40	12.23		

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.48 คะแนน สำหรับคะแนนหลังจากเรียนโดยใช้เกมการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.40 คะแนน เมื่อนำคะแนนมาเปรียบเทียบ พบว่า ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ โดยแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านรูปแบบเกม ด้านเนื้อหาของเกม ด้านขั้นตอนการเล่นเกม และด้านบรรยากาศของการเรียน ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

รายการประเมิน	ระดับผลลัพธ์ (n=22)		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>ด้านรูปแบบเกม</b>			
1. สื่อและอุปกรณ์ของเกมการศึกษามีความน่าสนใจ	2.68	0.48	พึงพอใจมาก
2. สื่อและอุปกรณ์ของเกมการศึกษามีสีสันสวยงาม	3.00	0.00	พึงพอใจมาก
3. เกมการศึกษามีวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย	2.23	0.43	พึงพอใจปานกลาง
4. นักเรียนชอบรูปแบบของเกมการศึกษา	2.73	0.46	พึงพอใจมาก
<b>ด้านเนื้อหาของเกม</b>			
5. เนื้อหาของเกมการศึกษาตรงกับสิ่งที่เรียนรู้ในห้องเรียน	2.68	0.48	พึงพอใจมาก
6. เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น	2.91	0.29	พึงพอใจมาก

รายการประเมิน	ระดับผลลัพธ์ (n=22)		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
7. เนื้อหาในเกมการศึกษาที่มีความท้าทายและสนุกสนาน	2.64	0.49	พึงพอใจมาก
8. เกมการศึกษามีการอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย	2.55	0.51	พึงพอใจมาก
<b>ด้านขั้นตอนการเล่นเกม</b>			
9. การอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมการศึกษาที่มีความชัดเจน ง่ายต่อการเข้าใจ	2.41	0.50	พึงพอใจปานกลาง
10. ขั้นตอนการเล่นเกมการศึกษามีลำดับที่ต่อเนื่องกัน	2.27	0.46	พึงพอใจปานกลาง
11. ขั้นตอนการเล่นเกมการศึกษาไม่ยากเกินไป	2.59	0.50	พึงพอใจมาก
<b>ด้านบรรยากาศของการเรียน</b>			
12. บรรยากาศในห้องเรียนสนุกสนานและเป็นกันเอง	3.00	0.00	พึงพอใจมาก
13. การเรียนด้วยเกมการศึกษา ทำให้การเรียนคณิตศาสตร์ไม่น่าเบื่อ	2.82	0.39	พึงพอใจมาก
14. การเล่นเกมการศึกษากับเพื่อน ๆ ทำให้นักเรียนมีความสุข	2.91	0.29	พึงพอใจมาก
15. ครูให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการเล่นเกมการศึกษา	3.00	0.00	พึงพอใจมาก
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>2.69</b>	<b>0.35</b>	<b>พึงพอใจมาก</b>

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 2.69$ ; S.D. = 0.35) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าความพึงพอใจระดับมากอันดับแรกอยู่ในด้านรูปแบบเกม คือ สื่อและอุปกรณ์ของเกมการศึกษามีสีสันสวยงาม ( $\bar{X} = 3.00$ ; S.D. = 0.00) ด้านบรรยากาศของการเรียน คือ บรรยากาศในห้องเรียนสนุกสนานและเป็นกันเอง และครูให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการเล่นเกมการศึกษา ( $\bar{X} = 3.00$ ; S.D. = 0.00) รองลงมาเป็นด้านเนื้อหาของเกม คือ เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น ( $\bar{X} = 2.91$ ; S.D. = 0.29) และด้านบรรยากาศของการเรียน คือ การเล่นเกมการศึกษากับเพื่อน ๆ ทำให้นักเรียนมีความสุข ( $\bar{X} = 2.91$ ; S.D. = 0.29) และการเรียนด้วยเกมการศึกษา ทำให้การเรียนคณิตศาสตร์ไม่น่าเบื่อ ( $\bar{X} = 2.82$ ; S.D. = 0.39) ในขณะที่ความพึงพอใจระดับปานกลาง อยู่ในด้านรูปแบบเกม คือ เกมการศึกษามีวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย ( $\bar{X} = 2.23$ ; S.D. = 0.43) และด้านขั้นตอนการเล่นเกม คือ ขั้นตอนการเล่นเกมการศึกษามีลำดับ

ที่ต่อเนื่องกัน ( $\bar{X} = 2.27$ ; S.D. = 0.46) และการอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมการศึกษาที่มีความชัดเจน  
ง่ายต่อการเข้าใจ ( $\bar{X} = 2.41$ ; S.D. = 0.50)

## สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลของการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตสาสน์วิเทศบางบอน สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) เท่ากับ 72.27  
และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) เท่ากับ 74.70 ซึ่งทั้งสองค่าอยู่ในระดับที่สูงกว่าเกณฑ์ 70/70  
ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่า เกมการศึกษาเหล่านี้มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้พัฒนาความรู้  
และความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียน ผลการศึกษาสอดคล้องกับ รพีพรรณ ชูเมือง  
และคณะ (2565) ที่ใช้เกณฑ์ 70 เป็นตัวชี้วัดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน  
ผ่านห้องเรียนออนไลน์ เรื่อง มิติสัมพันธ์ของรูปเรขาคณิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
เกมการศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ ทั้งนี้เนื่องมาจากการออกแบบเกม  
ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และลำดับขั้นตอนชัดเจน โดยมีกรวิเคราะห์หลักสูตร  
สาระการเรียนรู้ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเกมการศึกษา (อุบล ผลจันทร์ สุจรรยา สมบัติธระ  
และรัตนจินต์ จิตตานภาพ, 2566) รวมถึงหลักการเรียนรู้ด้านมิติสัมพันธ์ ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนา  
ความสามารถในการรับรู้ จัดการ และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง วัตถุ และพื้นที่ใน  
สองมิติและสามมิติ ดังนั้น เกมการศึกษาที่ใช้ในการวิจัยนี้ จึงออกแบบให้ตรงกับความสามารถ  
ด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียน เช่น การจัดกลุ่ม การแยก การต่อ การสะท้อน และการหมุนรูป  
เรขาคณิต และกระบวนการเรียนรู้จัดวางเป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่อง ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนา  
ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์จากระดับง่ายไปสู่ระดับยากได้อย่างเป็นระบบ โดยการเรียนรู้เริ่มจาก  
การระบุและจดจำลักษณะพื้นฐานของรูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ เช่น รูปร่าง และตำแหน่ง  
เป็นต้น และกิจกรรมภายในเกมเป็นกิจกรรมที่ต้องลงมือปฏิบัติ เช่น การวางภาพสะท้อนรูปทรง  
เรขาคณิต การหมุนรูปเรขาคณิต เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพหุปัญญาของ Gardner (2011)  
ที่กล่าวว่า ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สามารถพัฒนาได้ผ่านการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ  
นอกจากนี้ เกมการศึกษาที่ออกแบบยังมุ่งเน้นให้นักเรียนสร้างภาพในจินตนาการที่ถูกต้องผ่านการ

จำลองการสะท้อนและการหมุนรูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ซึ่งช่วยให้นักเรียนพัฒนาการเชื่อมโยงระหว่างภาพที่เห็นจริงและภาพในจินตนาการได้ดียิ่งขึ้น ส่งเสริมการเชื่อมโยงความคิดเชิงนามธรรมและการจินตนาการ กล่าวได้ว่า เกมการศึกษาเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนประถมศึกษาตอนต้นที่ต้องการความสนุกสนานและเหมาะสมกับพัฒนาการทางความคิดและการเรียนรู้ในระดับเริ่มต้น

2. การเปรียบเทียบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา พบว่า ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความสนใจ ความเข้าใจ และความสามารถของนักเรียนผ่านกลไกของเกมการศึกษาที่ตรงกับความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียน เช่น การจัดกลุ่ม การแยก การต่อ การสะท้อน และการหมุนรูปเรขาคณิต และกระบวนการเรียนรู้ จัดวางเป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่อง ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์จากระดับง่ายไปสู่ระดับยากได้อย่างเป็นระบบ โดยการเรียนรู้เริ่มจากการระบุและจดจำลักษณะพื้นฐานของรูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ เช่น รูปร่าง และตำแหน่ง เป็นต้น และกิจกรรมภายในเกมเป็นกิจกรรมที่ต้องลงมือปฏิบัติ เช่น การวางภาพสะท้อนรูปทรงเรขาคณิต การหมุนรูปเรขาคณิต เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีหุปัญญาของ Gardner (2011) ที่กล่าวว่า ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สามารถพัฒนาได้ผ่านการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ นอกจากนี้ เกมการศึกษาที่ออกแบบยังมุ่งเน้นให้นักเรียนสร้างภาพในจินตนาการที่ถูกต้องผ่านการจำลองการสะท้อนและการหมุนรูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ซึ่งช่วยให้นักเรียนพัฒนาการเชื่อมโยงระหว่างภาพที่เห็นจริงและภาพในจินตนาการได้ดียิ่งขึ้น ส่งเสริมการเชื่อมโยงความคิดเชิงนามธรรมและการจินตนาการ นอกจากนี้ ผลการศึกษายังสอดคล้องกับแนวคิดของ Lin & Chen (2016) ที่ระบุว่า การใช้เกมไขปริศนาดีจิตัลสามารถช่วยพัฒนาการมองเห็นเชิงพื้นที่และการจินตนาการการหมุนของวัตถุได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ Gergelitsova & Holan (2008) ที่พบว่า ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นเมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมคอมพิวเตอร์เชิงการสอน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับพื้นที่สามมิติเชิงนามธรรม และส่งเสริมการจินตนาการเชิงพื้นที่เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์ นอกจากนี้ ผลการวิจัยนี้ยังสนับสนุนแนวคิดของ

Ung, Ngowtrakul, Chotpradit & Thavornwong (2016) ที่พัฒนาแบบทดสอบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยระบุว่า การฝึกฝนผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับมิติสัมพันธ์สามารถช่วยพัฒนาทักษะการรับรู้เชิงพื้นที่และความสามารถในการหมุนภาพทางจิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ธรรมชาติของเกมการศึกษาช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านการเล่นมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นของนักเรียน โดยช่วยให้ผู้เรียนรู้สนุกสนานและผ่อนคลาย ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้สึกกดดันหรือเกิดความเบื่อหน่าย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky (1978) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกสนานและเป็นมิตรช่วยส่งเสริมการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน นอกจากนี้สื่อและอุปกรณ์ที่มีสีสันสวยงามและดึงดูดความสนใจ และการสนับสนุนของครูในการแนะนำและช่วยเหลือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างความสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ การเล่นเกมการศึกษาพร้อมกับเพื่อนยังส่งผลต่อความพึงพอใจในเชิงบวก เนื่องจากช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียนและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Gergelitsova & Holan (2008) ที่พบว่า การใช้เกมการศึกษาที่มีลักษณะเป็นกิจกรรมกลุ่มสามารถสร้างความสนุกสนานและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ความพึงพอใจระดับปานกลางในบางด้าน เช่น วิธีการเล่นที่เข้าใจง่ายและการอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมที่ชัดเจน อาจสะท้อนถึงความจำเป็นในการปรับปรุงการออกแบบเกมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น การปรับปรุงดังกล่าวสอดคล้องกับ Manglep et al. (2023) ที่แนะนำให้ใช้แนวทางการออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงและง่ายต่อความเข้าใจของผู้เรียน กล่าวได้ว่า การใช้เกมการศึกษาเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างนักเรียนและครู โดยสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมและการสนับสนุนของครูมีบทบาทสำคัญในการสร้างความพึงพอใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า เกมการศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสะท้อนถึงการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนา

ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียน การออกแบบเกมการศึกษา โดยคำนึงถึงความสนใจ และพัฒนาการของผู้เรียนผ่านการจัดลำดับจากง่ายไปยาก ส่งผลให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ ได้อย่างต่อเนื่องจากระดับพื้นฐานไปสู่ระดับที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นถึง ความสำคัญของการใช้เกมการศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ โดยเน้นการออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับพัฒนาการและความต้องการของผู้เรียน ซึ่งไม่เพียงแต่ ช่วยเสริมสร้างความสามารถด้านมิติสัมพันธ์เท่านั้น แต่ยังส่งผลต่อความพึงพอใจและแรงจูงใจของ ผู้เรียนในการเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ควรออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเกมการศึกษาที่พัฒนาไว้ในงานวิจัย เข้าไปกับการสอนเกี่ยวกับรูปเรขาคณิต โดยกำหนดกิจกรรมที่เป็นขั้นตอน เริ่มจากระดับง่ายไปยาก ตามแนวทางที่วิจัยพบว่าได้ผลดี

2. ควรมีการติดตามผลระยะยาว เพื่อศึกษาว่าการใช้เกมการศึกษามีผลต่อพัฒนาการ ด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนในระยะยาวหรือไม่ รวมถึงผลกระทบต่อการเรียนรู้ในวิชาอื่น

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายขอบเขตการศึกษาไปยังนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ประถมศึกษา ตอนปลาย เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์และเข้าใจพัฒนาการของทักษะด้านมิติสัมพันธ์ในแต่ละช่วงวัย ซึ่งจะช่วยให้การออกแบบเกมการศึกษาเหมาะสมกับกลุ่มอายุที่แตกต่างกันได้ดียิ่งขึ้น

2. ควรศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพของเกมการศึกษารูปแบบดั้งเดิมกับเกม การศึกษาที่ใช้เทคโนโลยี AR ในการเสริมสร้างทักษะด้านมิติสัมพันธ์ เพื่อพิจารณาว่าการใช้ เทคโนโลยีเหล่านี้สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และการจินตนาการเชิงพื้นที่ของนักเรียน ได้มากน้อยเพียงใด

## เอกสารอ้างอิง

- กนิษฐา หลักฐาน เจษฎา เทพศร และประสิทธิ์ เขียวศรี. (2565). แนวทางการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 : กรณีศึกษาบริบทในพื้นที่สำนักงานศึกษาธิการภาค 8 (จังหวัดฉะเชิงเทรา จังหวัดชลบุรี และจังหวัดระยอง). สืบค้น มีนาคม 6, 2568, จาก <https://reo8.moe.go.th/wp-content/uploads/2022/05/แนวทางการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียน.pdf>
- จุฑาทิพย์ หาญกุดตุ้ม สมภารธัชชธรณ์ ศิโลศรีไซ และสัญญา เคนาภูมิ. (2566). การจัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามเป็นฐาน. วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 1(5), 67–82.
- นัฐพร โอภาสานนท์. (2566). การพัฒนาเกมกระดานเพื่อวัดความสามารถของความจำปฏิบัติการด้านภาษาและการได้ยิน การมองเห็นและมิติสัมพันธ์ในเด็กและวัยรุ่น. วารสารสังคมศาสตร์, 19(2), 209–235.
- ปริญญภัทร สำเภาทอง ศิรประภา ไพรเสนา และธิดารัตน์ จันทะหิน. (2567). การจัดกิจกรรมเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ชุด PICS ที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะสมอง (EF) ของเด็กปฐมวัย. วารสารบริหารการศึกษาบัวบัณฑิต, 24(1), 1–15.
- รพีพรรณ ชูเมือง และคณะ. (2565). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันผ่านห้องเรียนออนไลน์ เรื่อง มิติสัมพันธ์ของรูปเรขาคณิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสระหลวงพิทยาคม. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 12(3), 93–103.
- อุบล ผลจันทร์ สุจรรยา สมบัติธีระ และรัตนจินต์ จิตตานุกาพ. (2566). การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3–4 ปี. วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 8(3), 1543–1550.
- เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. (2559). การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่โดยใช้เกมการศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 14(1), 54–59.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York: Harper Collins.

- Gardner, H. (2011). **Frames of Mind : The Theory of Multiple Intelligences** (3<sup>rd</sup> ed.). New York: Basic Books.
- Gergelitsova, S. & Holan, T. (2008). Development of Spatial Abilities by Means of Didactic Computer Games. **Journal Biuletyn of Polish Society for Geometry and Engineering Graphics**, 18(2008), 32–38.
- Lin, C. H. & Chen, C. M. (2016). Developing Spatial Visualization and Mental Rotation with a Digital Puzzle Game at Primary School Level. **Computers in Human Behavior**, 57(2016), 23–30.
- Mangelep et al. (2023). Optimization of Visual-spatial Abilities for Primary School Teachers through Indonesian Realistic Mathematics Education Workshop. **Community Development Journal**, 4(4), 7289–7297.
- Saroinsong, W. P., Anggraeni, N., & Putri, I. M. (2021). How Does Domino Card Help Children to Insight Numbering. **The Southeast Asian Journal of Early Childhood Care Education and Parenting**, 2(1), 57–70.
- Ung, P., Ngowtrakul, B., Chotpradit, R. & Thavornwong, N. (2016). Spatial Ability Test for Upper-Elementary School Student: Confirmatory Factor and Normative Data Analysis. **Journal of the Association of Researchers**, 21(2), 48–57.
- Vygotsky, L. S. (1978). **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes**. Massachusetts: Harvard University Press.

กลยุทธ์การสอนประวัติศาสตร์ผ่านประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน  
เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียน  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

Historical Teaching Strategies through Community  
Environmental Issues to Cultivation Conscience of Ecological  
Citizenship of High School Students

ชรินทร์ มั่งคั่ง<sup>1</sup>, ศรศรวร ไชโย<sup>2</sup>, ภคพันธ์ โหมตบุตร<sup>3</sup>, วรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร<sup>4</sup>  
Charin Mangkhang<sup>1</sup>, Sornsuan Chaiyo<sup>2</sup>, Phakkhanan Modbud<sup>3</sup>,  
Varintorn Siripongnapat<sup>4</sup>

Received : July 24, 2024; Revised : December 24, 2024; Accepted : June 9, 2025

## บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างแผนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่บูรณาการประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน ที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) ประเมินพฤติกรรมการเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ หลังการใช้แผนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่บูรณาการประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน ที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตัวอย่างที่ได้ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับฉลากชั้นเรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวิชัยวิทยา จำนวน 18 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการสอนประวัติศาสตร์ผ่านประเด็น

<sup>1</sup> คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ : Faculty of Education, Chiang Mai University.

<sup>2</sup> คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ : Faculty of Education, Chiang Mai University.

<sup>3</sup> คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ : Faculty of Education, Chiang Mai University.

<sup>4</sup> คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ : Faculty of Education, Chiang Mai University.

ปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน จำนวน 18 ชั่วโมง 2) แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ และ 3) แบบประเมินพฤติกรรมการปฏิบัติความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ใช้รูปแบบวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้ มีผลรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด (M=4.60, SD=0.21)

2. ระดับคะแนนการประเมินพฤติกรรมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียน หลังจากการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ผ่านประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชนนักเรียน อยู่ในระดับเหมาะสมมาก (M=4.46, SD=0.56)

**คำสำคัญ :** กลยุทธ์การสอนประวัติศาสตร์, ปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน, ความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์, นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

## Abstract

This article aimed to 1) develop historical lesson plans integrated with community environmental issues to promote Ecological Citizenship among high school students, and 2) assess students' Ecological Citizenship behaviors after using historical teaching strategies integrated with community environmental issues to enhance Ecological Citizenship among high school students. The participants, selected using simple random sampling through a class lottery method, consisted of 18 students from Grade 10 at Wichai Wittaya School during the second semester of the 2023 academic year. The research instruments included: 1) Historical Teaching Strategies integrated with Community Environmental Issues (totaling 18 hours), 2) Appropriateness Evaluation Form for the historical teaching strategies, and 3) Ecological Citizenship Behavior Assessment Form. Quantitative data analysis was performed using mean (M) and standard deviation (SD).

The research findings were as follows:

1. The evaluation results for the quality of historical teaching strategies showed an overall rating at the highest level of appropriateness

(M = 4.60, SD = 0.21).

2. The level of Ecological Citizenship behavior among students after learning history through Community Environmental Issues was rated at a very high level of appropriateness (M=4.46, SD=0.56).

**Keywords :** Historical Teaching Strategies, Ecological Citizenship, Community Environmental Issues , High School Students

## บทนำ

การศึกษาประวัติศาสตร์กระแสหลักที่ผ่านมา ประเด็นสิ่งแวดล้อมมักถูกละเลยหรือให้ความสำคัญรองจากเหตุการณ์การเมืองและสงคราม ส่งผลให้ผู้คนจำนวนมากเข้าใจผิดว่าปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นเรื่องใหม่หรือเป็นเรื่องที่ไม่ต่อเนื่องกับอดีต ทั้งที่ความจริงแล้ว หลักฐานทางประวัติศาสตร์จำนวนมากบ่งชี้ถึงความวิตกกังวลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมมานาน เช่น ขบวนการอนุรักษ์ป่าไม้ในยุโรปช่วงศตวรรษที่ 19 การรณรงค์แก้ปัญหาคันพิษในเมืองยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมหรือการอนุรักษ์ทรัพยากรของชุมชนท้องถิ่นในหลายวัฒนธรรม (Kovarik, 2025) การขาดมุมมองทางประวัติศาสตร์ในประเด็นสิ่งแวดล้อมนำไปสู่ความเข้าใจผิดและสูญญากาศทางประวัติศาสตร์ที่ทำให้เกิดความเชื่อผิด ๆ ว่าปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นเรื่องเล็กน้อยหรือเกิดขึ้นชั่วคราวแล้วก็ผ่านไป ความเข้าใจผิดเหล่านี้อาจทำให้สังคมไม่ตระหนักถึงความร้ายแรงของวิกฤตสิ่งแวดล้อมและเพิกเฉยต่อการแก้ไขอย่างจริงจัง จึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่การสอนประวัติศาสตร์จึงควรพัฒนาวิธีการสอนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพต่อเนื่องของปัญหาสิ่งแวดล้อมจากอดีตถึงปัจจุบัน เช่นเดียวกับที่วรินทร์ สิริพงษ์ภัทร และคณะ (2567) ได้อธิบายไว้ว่าเป้าหมายของการจัดการศึกษาจะต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนกลายเป็นพลเมืองที่คำนึงต่อสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ เรียนรู้และเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์เพื่อเตรียมความพร้อมที่จะรับมือในอนาคต

กลยุทธ์การสอนประวัติศาสตร์เป็นกระบวนการสอนที่แสดงให้เห็นแนวทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เข้าใจเหตุการณ์ในอดีตอย่างลึกซึ้งและสามารถเชื่อมโยงไปสู่การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันได้อย่างเป็นระบบ (Jyothish, 2021) วิธีการสอนผ่านประวัติศาสตร์ประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นวิธีการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถเสนอทางออกหรือวิธีแก้ปัญหาได้ ซึ่งช่วยสนับสนุนการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ได้ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ผ่านประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน ผสานกับการใช้เทคนิคแบบสืบสวนและสอบสวนที่เน้นไปที่ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิต ประสบการณ์จริงในชีวิตส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก สนับสนุนการสร้างความรู้ในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (SDL) และบูรณาการการเรียนรู้ในโรงเรียนกับชีวิตประจำวันได้ (Hmelo-Silver, C.E., 2004)

ท่ามกลางบริบทพื้นที่การศึกษาที่นักเรียนมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการเรียนการสอนแบบพหุภาษา ไม่ได้เสนอวิธีพัฒนาวัฒนธรรมประเพณีและสถานการณ์สิ่งแวดล้อมที่ย่ำแย่ (Nordström, H. K., 2008) จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในปลูกฝังความเป็นพลเมืองโลกที่มีจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อสร้างความตื่นรู้และความรับผิดชอบในฐานะพลเมืองนิเวศศาสตร์ในยุคที่ปัญหาสิ่งแวดล้อมกลายเป็นหนึ่งในปัญหาหลักที่โลกต้องเผชิญ โดยเฉพาะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต้องได้รับการฝึกฝนให้มีทักษะในการคิดอย่างเป็นระบบและรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม การผสมผสานการเรียนรู้ประวัติศาสตร์กับชุมชนช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์ สังคม สิ่งแวดล้อมในพื้นที่ท้องถิ่นของตน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาความรู้และการกระทำที่สามารถส่งผลดีต่อชุมชนในอนาคต การเรียนรู้ผ่านโครงการและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม (González-Vázquez, 2021) แนวคิดนี้สอดคล้องกับแผนงานของสหภาพยุโรปที่เน้นการมีส่วนร่วมของพลเมืองด้านสิ่งแวดล้อม และมีอิทธิพลในหลายด้าน เช่น เศรษฐกิจ นโยบาย ปรัชญา การจัดการองค์กร และการศึกษา ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญในการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมทั่วโลก เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (Hadjichambis, A., & Reis, P., 2018)

ดังนั้น การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่บูรณาการมุมมองสิ่งแวดล้อมจึงมีความสำคัญในการเสริมสร้างความเข้าใจปัญหาทางสิ่งแวดล้อมต่อผู้เรียนอย่างอย่างลึกซึ้งและครอบคลุมเกี่ยวกับ

พัฒนาการของมนุษยชาติและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกธรรมชาติ การผสมผสานแนวคิดนี้ไม่เพียงช่วยเติมเต็มช่องว่างในการศึกษาประวัติศาสตร์แบบดั้งเดิม แต่ยังเปิดมุมมองใหม่ที่จำเป็นสำหรับการเข้าใจและแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน อีกทั้งยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับการเรียนรู้เรื่องวัฒนธรรมและประเพณีไทยเพื่อให้นักเรียนฝึกการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์เพื่อหาทางออกให้กับวัฒนธรรมและประเพณีให้สามารถอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมได้ โดยกระบวนการนี้จะหล่อหลอมให้นักเรียนมีจิตสำนึกของการเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ผ่านการทำงานและค้นหาทางออกให้วัฒนธรรมและประเพณีอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างแผนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่บูรณาการประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชนที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อประเมินพฤติกรรมการความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ หลังการใช้แผนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่บูรณาการประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชนที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action research) โดยการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลและผลสนวิธี คือ เชิงปริมาณ (Quantitative data) ในส่วนของการวิเคราะห์เชิงสถิติ เชิงคุณภาพ (Qualitative data) ในส่วนของการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อการพัฒนาแผนการเรียนรู้ และนำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบพรรณนา (Descriptive Analysis) โดยใช้ข้อมูลเชิงปริมาณประกอบการสังเคราะห์ข้อมูล

#### ขอบเขตพื้นที่วิจัย

โรงเรียนวิชัยวิทยา ที่มีความเป็นนิเวศวัฒนธรรมสูง เนื่องจาก โรงเรียนอยู่ในย่านชุมชนข้างคลานซึ่งเป็นหนึ่งในพื้นที่สำคัญของจังหวัดเชียงใหม่ ใกล้กลุ่มแม่น้ำปิง ซึ่งเป็นแหล่งน้ำสำคัญที่มีบทบาทต่อการเกษตรและการดำรงชีวิตของชุมชน เป็นพื้นที่สำคัญทางวัฒนธรรม มีวัดและสถานที่

สำคัญหลายแห่ง เช่น วัดชัยมงคล วัดอุปกุด ซึ่งเป็นศูนย์รวมของชุมชนและเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น เช่น งานสงกรานต์ งานลอยกระทง และงานเทศกาลอื่น ๆ ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวและสร้างรายได้ให้กับชุมชนตลอดทั้งปี

### กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวิชัยวิทยา จำนวน 68 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) โดยสุ่มวงล้อห้องเรียน ได้เป็นห้องกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 1 ห้องเรียน 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 18 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. แผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน เพื่อปลูกจิตสำนึกความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวนเวลา 18 ชั่วโมง มาจากการพัฒนาและปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย 5 คือ มากที่สุด 4 คือ มาก 3 คือ ปานกลาง 2 คือ น้อย 1 คือ น้อยที่สุด เมื่อนำไปประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1 ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

2. แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย 5 คือ มากที่สุด 4 คือ มาก 3 คือ ปานกลาง 2 คือ น้อย 1 คือ น้อยที่สุด เมื่อนำไปประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.66-1 ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

### ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

#### ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

1.1 การศึกษาแบบเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ในการสังเกตและเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความคิดรวบยอดที่สูญหายในแบบเรียน และกำหนดความคิดรวบยอดที่ต้องการเพิ่มเติม

ให้กับนักเรียน คือ จิตสำนึกความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ จากนั้น ตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญในการศึกษาด้านเนื้อหา เอกสาร แนวคิด และทฤษฎี เป็นการศึกษาข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ หนังสือ บทความ วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและวิธีการจัดการเรียน เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดและตัวแบบในการวิจัยต่อไป

1.2 ศึกษาวรรณกรรมและงานเขียนต่าง ๆ เพื่อกำหนดคุณลักษณะที่สามารถวัดความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ได้ และเพื่อกำหนดวิธีการสอนที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อปลูกฝังความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์

### ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบแผนการสอน

2.1 การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน เพื่อปลูกจิตสำนึกความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวิชัยวิทยา เรื่อง การสร้างสรรค์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย จำนวน 18 ชั่วโมง

2.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อปลูกจิตสำนึกความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ปรับปรุงแก้ไข พิจารณาการนำไปใช้ให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

### ขั้นตอนที่ 3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ดำเนินการนำแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน เพื่อปลูกจิตสำนึกความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวิชัยวิทยา เรื่อง การสร้างสรรค์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยในสาระประวัติศาสตร์ ไปใช้จริงกับนักเรียน เพื่อดูผลพัฒนาจิตสำนึกความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์หลังจากใช้แผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน เพื่อปลูกจิตสำนึกความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน และแบบบันทึกหลังการสอน

3.2 ผู้วิจัยสรุปผลการจัดการเรียนรู้โดยพิจารณาจากผลการประเมินพฤติกรรมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมปลาย โรงเรียนวิชัยวิทยา นำมาวิเคราะห์โดยใช้วิธี

ทางสถิติเพื่อหาข้อสรุปการมีจิตสำนึกความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียน จากนั้นนำมาแจกแจงออกมาเป็นจำนวนและแปลความหมาย

#### ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 นำผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) แล้วนำไปเทียบกับการแปลความหมายเกณฑ์ 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) คือ ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 มีคุณลักษณะการปฏิบัติระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 มีคุณลักษณะการปฏิบัติ ระดับมาก ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 มีคุณลักษณะการปฏิบัติ ระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 มีคุณลักษณะการปฏิบัติ ระดับน้อย และ ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 มีคุณลักษณะการปฏิบัติ ระดับน้อยที่สุด

4.2 นำผลแบบประเมินความฉลาดรู้ความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) แล้วนำไปเทียบกับการแปลความหมายเกณฑ์ 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545:103) โดยถือเกณฑ์การประเมินเป็นคะแนน ดังนี้ คะแนนเฉลี่ย แปลความหมาย 4.51–5.00 เหมาะสมมากที่สุด 3.51–4.50 เหมาะสมมาก 2.51–3.50 เหมาะสมปานกลาง 1.51–2.50 เหมาะสมน้อย 1.00 –1.50 เหมาะสมน้อยที่สุด

#### ผลการวิจัย

จากศึกษาและสังเคราะห์ข้อมูลเชิงหาเนื้อหากลยุทธ์การสอนประวัติศาสตร์ผ่านประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ และหลังการสอนประวัติศาสตร์ผ่านประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การสร้างสรรค์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย สามารถสรุปผลวิจัยตามข้อค้นพบได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาแนวคิดการจัดการการเรียนรู้เพื่อให้ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้อการสอนประวัติศาสตร์ผ่านประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ พบว่าการศึกษาและสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ได้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อการสอนประวัติศาสตร์ผ่านประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน (History Teaching Strategies through Community Environmental Issues) เป็น 6 ขั้นตอนดังนี้

## ตารางที่ 1 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้การสอนประวัติศาสตร์ผ่านประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
ขั้นกำหนดปัญหา	ชี้แจงวัตถุประสงค์ การทำแบบทดสอบความเป็นพลเมืองศาสตร์นิเวศศาสตร์และแจกแบบทดสอบความเป็นพลเมืองนิเวศ-ศาสตร์(ก่อนเรียน)	ทำแบบทดสอบความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ (ก่อนเรียน)
ขั้นทำความเข้าใจปัญหา	ยกตัวอย่างจุดประสงค์ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย ในแต่ละยุค	ระดมความคิดหาจุดประสงค์ ผู้มีส่วนได้เสีย และข้อดีข้อเสียในประเพณีลอยกระทง
ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า	วิเคราะห์จุดประสงค์ของประเพณีในปัจจุบันว่ามีประเพณี เพื่ออะไร เอื้อประโยชน์ต่อใครบ้าง และใครที่ได้รับผลกระทบ โดยรวมถึงสิ่งแวดล้อมด้วย และมีวิธีการแก้ไขและเยียวยาอย่างไร	สรุปประเด็นที่นักเรียนระดมความคิดในเรื่องของจุดประสงค์ และชวนให้นักเรียน
ขั้นสังเคราะห์ข้อมูล	สรุปประเด็นที่นักเรียนวิเคราะห์ วิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบที่เกิดขึ้น ว่าอยู่ในระดับใด (บุคคล สังคม ประเทศ)	สังเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น และสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมของ
ขั้นสรุปและประเมินปัญหา	นำเสนอรูปแบบการเคลื่อนไหวทาง ด้านสิ่งแวดล้อม และให้นักเรียนสังเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดที่ผ่านมา ว่าควรมี วิธีการแก้ไขปัญหายังไงให้สอดคล้องกับสาเหตุที่นักเรียนสังเคราะห์	สังเคราะห์ข้อมูลและหาวิธีการแก้ไขปัญหาให้สอดคล้องกับสาเหตุ และคิดค้นวิถีปฏิบัติ
ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน	ประเมินผลจากการนำเสนอ และให้ผลสะท้อนกลับ และให้ข้อเสนอแนะและให้แบบทดสอบความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์(หลังเรียน)(บุคคล สังคม ประเทศ)	นำเสนอและทำแบบทดสอบความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ (หลังเรียน)

จากตารางที่ 1 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้การสอนประวัติศาสตร์ผ่านประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชน 6 ขั้นตอน ที่แสดงถึงบทบาทครูและนักเรียนในแต่ละขั้น

2. ผลการสร้างแผนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	M	SD	การแปลผล
การกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้	4.60	0.49	มากที่สุด
การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.80	มาก
การกำหนดสาระสำคัญ	4.20	0.40	มาก
การกำหนดสาระการเรียนรู้	4.80	0.40	มากที่สุด
การกำหนดกระบวนการเรียนรู้	4.60	0.49	มากที่สุด
สื่อ และแหล่งการเรียนรู้	4.80	0.40	มากที่สุด
การกำหนดวิธีการวัด และประเมินผล	4.80	0.40	มากที่สุด
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.60</b>	<b>0.48</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 2 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ( $M = 4.60$ ,  $SD = 0.21$ ) แผนการจัดการเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ หัวข้อที่ได้รับการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด คือ การกำหนดสาระการเรียนรู้ สื่อ และแหล่งการเรียนรู้ การกำหนดวิธีการวัด และประเมินผล

3. ผลการผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังจากที่ได้ผ่านกลยุทธ์การสอนประวัติศาสตร์ มีดังนี้

ตารางที่ 3 การประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์หลังเรียน

รายการ	M	SD	การแปลผล
1. การระบุนสาเหตุเชิงโครงสร้างของปัญหาสิ่งแวดล้อม	4.77	0.65	มากที่สุด
2. การแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน	4.66	0.54	มากที่สุด
3. การพัฒนาความสัมพันธ์อันดีกับสิ่งแวดล้อม	4.72	0.61	มากที่สุด
4. ส่งเสริมความยุติธรรมการใช้ประโยชน์สิ่งแวดล้อม	4.16	0.52	มาก
5. การมีส่วนร่วมเชิงวิพากษ์ของพลเมืองเชิงรุก	4.00	0.50	มาก

รายการ	M	SD	การแปลผล
ค่าเฉลี่ยรวม	4.46	0.56	มาก

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า การปฏิบัติคุณลักษณะพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียน โดยอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ซึ่งการระบุสาเหตุเชิงโครงสร้างของปัญหาสิ่งแวดล้อมมีการปฏิบัติมากที่สุด ( $M=4.77$ ,  $SD=0.65$ ) รองลงมาคือ การพัฒนาความสัมพันธ์อันดีกับสิ่งแวดล้อม ( $M=4.72$ ,  $SD=0.61$ ) และการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน ( $M=4.66$ ,  $SD=0.54$ ) ตามลำดับ

### องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากงานวิจัย

ผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังจากที่ได้ผ่านกลยุทธ์การสอนประวัติศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินขึ้นมาจำนวน 1 ชุด โดยใช้กรอบความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ของ Hadjichambis, A., & Reis, P. (2018) ที่ผู้วิจัยได้นำมา 5 ผลลัพธ์ คือ (1) การระบุสาเหตุเชิงโครงสร้างของปัญหาสิ่งแวดล้อม (2) การแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน (3) การพัฒนาความสัมพันธ์อันดีกับสิ่งแวดล้อม (4) ส่งเสริมความยุติธรรมการใช้ประโยชน์สิ่งแวดล้อม (5) การมีส่วนร่วมเชิงวิพากษ์ของพลเมืองเชิงรุก ที่ผู้วิจัยคิดว่าจะมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและเหมาะสมกับระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถปลูกฝังให้กับผู้เรียนได้ในเวลาที่จำกัด เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้โดยกลยุทธ์การสอนประวัติศาสตร์ผ่านประเด็นปัญหาทางสิ่งแวดล้อม จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจสาเหตุเชิงโครงสร้างและเชิงระบบของปัญหาสิ่งแวดล้อมและสังคมร่วมสมัย มีความรับผิดชอบสำหรับการเป็นพลเมืองคือการส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง เช่น การมีส่วนร่วมในการพิจารณาถึงคุณค่าที่ควรจะเป็นแนวทางของสังคมและการกำหนดนโยบาย รวมถึงการมีจิตสำนึกในการดูแลสิ่งแวดล้อมและการเห็นคุณค่าและความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์และสิ่งแวดล้อมที่เชื่อมโยงถึงกันอย่างแยกจากกันไม่ได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Herrmann, Z., & Hausburg, T. (2564) กล่าวว่า กลยุทธ์การสอนประวัติศาสตร์ ที่วิธีการที่ทำให้นักเรียนได้มีความรู้สึกร่วม ในการแก้ไขปัญหาการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ เป็นการสร้างความตระหนักรู้และจิตสำนึกให้นักเรียนเกี่ยวกับ

ปัญหาสิ่งแวดล้อม ในการให้ผู้เรียนสามารถประเมินคุณค่าทางสิ่งแวดล้อมและเป็นผู้นำ การเปลี่ยนแปลง เนื่องจากนักเรียนสามารถเป็นกำลังสำคัญในการสร้างความเปลี่ยนแปลงในอนาคต

## อภิปรายผลและสรุปผล

จากศึกษาและสังเคราะห์ข้อมูลเชิงหาเนื้อหากลยุทธ์การสอนประวัติศาสตร์ผ่านประเด็น ปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ และหลังการสอนประวัติศาสตร์ ผ่านประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ในหน่วยการเรียนรู้ ที่ 5 การสร้างสรรค์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย สามารถอภิปรายผลตามข้อค้นพบได้ดังนี้

1.แนวทางการสร้างแผนกลยุทธ์การสอนประวัติศาสตร์ ผ่านประเด็นปัญหา สิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อปลูกจิตสำนึกความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนวิชัยวิทยา มีความสำคัญอย่างมากในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชน และสังครอบตัวนักเรียน การประยุกต์ใช้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL) สามารถช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จริงและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ (1) ขั้นตอนกำหนดปัญหา นักเรียนจะถูกนำเสนอ ด้วยปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในชุมชน โดยครูจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจสถานการณ์และระบุปัญหา ที่ต้องการศึกษา (2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา นักเรียนจะทำการวิเคราะห์ปัญหาและสืบค้นข้อมูล เบื้องต้นเพื่อให้เข้าใจปัญหาอย่างละเอียดและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น (3) ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า นักเรียนจะทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมนั้นๆ โดยใช้แหล่งข้อมูลที่ หลากหลาย เช่น หนังสือ อินเทอร์เน็ต การสัมภาษณ์ผู้รู้ หรือการลงพื้นที่สำรวจ (4) ขั้นสังเคราะห์ ความรู้ นักเรียนจะนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามารวบรวมและวิเคราะห์เพื่อหาคำตอบหรือ แนวทางการแก้ไขปัญหา (5) ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ นักเรียนจะทำการสรุปผล การศึกษาค้นคว้าและประเมินค่าของคำตอบหรือแนวทางการแก้ไขปัญหาที่ค้นพบว่ามี ความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้จริง (6) ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนจะนำเสนอผล การศึกษาและแนวทางการแก้ไขปัญหาที่ค้นพบต่อครูและเพื่อนๆ และรับการประเมินผลงานจากผู้ ที่เกี่ยวข้องการใช้กลยุทธ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Hmelo-Silver (2004) กล่าวว่า การเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางและกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง การสอน

ให้ผู้เรียนแก้ปัญหาร่วมกัน ค้นหาคำตอบ ประเมินค่าและการสะท้อนคิด การเรียนรู้แบบนี้ ช่วยเสริมสร้างทักษะในการวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการประยุกต์ใช้ความรู้ ในชีวิตจริง สอดคล้องกับแนวคิดของ Savery, J. R. (2006) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ปัญหา เป็นฐาน เป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่เรียนในห้องเรียนกับสถานการณ์จริง ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ นักเรียนจะได้ใช้ความรู้ทฤษฎีที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหา จริง ซึ่งช่วยเพิ่มความเข้าใจและการจดจำความรู้ นั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้วิจัยมีข้อคิดเห็นว่าการสอนที่ให้นักเรียนได้สำรวจนิเวศชุมชนรอบตัวเองและเรียนรู้ในเชิงประสบการณ์ จะเป็นการให้ผู้เรียนได้ค้นหาปัญหาทางสิ่งแวดล้อม ที่นำไปสู่การพัฒนาหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชุมชน สอดคล้องกับแนวคิดของ Hadjichambis, A. C., & Paraskeva-Hadjichambis, D. (2020) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) ผู้เรียนจะได้สัมผัสและเรียนรู้ จากประสบการณ์จริง โดยการจัดกิจกรรมภายนอกห้องเรียน เช่น การทัศนศึกษา การทำโครงการ พัฒนาสิ่งแวดล้อมในชุมชน การศึกษาธรรมชาติในสถานที่จริงการเรียนรู้แบบนี้ช่วยให้ผู้เรียน เห็นความสำคัญของปัญหาสิ่งแวดล้อมและการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับงานวิจัย ของกฤษฎา หัตถพร (2559) ที่พบว่า ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเรื่องสิ่งแวดล้อม ที่มีต่อทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดภูเก็ต (1) ทักษะการแก้ปัญหาหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่า นักเรียนที่เรียนแบบปกติ (2) ทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ แสดงให้เห็นว่าการใช้ปัญหาทางสิ่งแวดล้อม เป็นบ่อเกิดให้นักเรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการคิดวิเคราะห์ สู่การมีจิตสำนึกทาง สิ่งแวดล้อม

2. ผลการประเมินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อปลูกจิตสำนึกความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียน วิทยวิทยา พบว่า การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ให้ความเห็นตรงกัน ในด้านความเหมาะสมของการสร้างแผนการเรียนรู้สะท้อนจากผลค่าเฉลี่ยการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การสร้างสรรค์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย (M=4.60, SD=0.21) อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการพัฒนาผลการจัดการ

เรียนรู้ผู้วิจัยเริ่มจากการศึกษาจุดเด่น ข้อจำกัดและประเด็นที่สูญหายของแบบเรียนวิชาประวัติศาสตร์และเอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องจึงส่งผลการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นมีความลุ่มลึกในเนื้อหามากขึ้น หรือนำเสนอมุมมองที่แตกต่างไปจากแบบเรียนเดิม ส่งผลให้ผลกระประเมิณการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของชรินทร์ มั่งคั่งและคณะ (2564) คณะผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ที่มีการวิเคราะห์แบบเรียนและเอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องก่อนนำมาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้ผลการประเมินของแผนการเรียนรู้ในระดับเหมาะสมมาก

3. ผลการการปฏิบัติคุณลักษณะพลเมืองนิเวศศาสตร์ของนักเรียนโดยอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ซึ่งการระบุนสาเหตุเชิงโครงสร้างของปัญหาสิ่งแวดล้อมมีการปฏิบัติมากที่สุด ( $M=4.77$ ,  $SD=0.65$ ) รองลงมาคือ การพัฒนาความสัมพันธ์อันดีกับสิ่งแวดล้อม ( $M=4.72$ ,  $SD=0.61$ ) และการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน ( $M=4.66$ ,  $SD=0.54$ ) ตามลำดับ เนื่องจากการลงพื้นที่เพื่อสำรวจปัญหาทางสิ่งแวดล้อมเป็นขั้นตอนสำคัญในกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีผลกระทบที่สำคัญต่อการพัฒนาความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม ในระหว่างกระบวนการนี้ ผู้เรียนจะได้มีโอกาสสัมผัสและผูกพันกับสภาพแวดล้อมจริงๆ และสังเกตปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่นั้นๆ โดยตรง ทำให้ผู้เรียนได้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่นั้นๆ อย่างชัดเจน และเข้าใจถึงสาเหตุและต้นตอของปัญหาได้อย่างลึกซึ้งขึ้น การที่ผู้เรียนได้พบกับปัญหาจริง ๆ ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมจริง ถือเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและมีผลกระทบเชิงบวกต่อการพัฒนาความเข้าใจและทักษะของผู้เรียน นอกจากนี้ ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเก็บเกี่ยวประสบการณ์ที่มีค่าในด้านสิ่งแวดล้อมมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ballantyne, R., & Packer, J. (2009) เรื่อง *Introducing a fifth pedagogy: Experience-based strategies for facilitating learning in natural environments* ซึ่งให้เห็นว่าการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์จริง (Experience-based Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูง โดยเฉพาะในเรื่องของการศึกษาสิ่งแวดล้อม ผู้เรียนที่ได้มีโอกาสสัมผัสกับสภาพแวดล้อมจริง จะมีการรับรู้และเข้าใจเนื้อหาวิชาที่เรียนได้ดีกว่าผู้เรียนที่เรียนรู้จากทฤษฎีหรือการสอนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ดังนี้

1.1 การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบผ่านประเด็นปัญหาทางสิ่งแวดล้อม สามารถผสมผสานวิธีการสอนได้อย่างหลากหลาย โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับช่วงชั้นวัย

1.2 การวัดและประเมินผลมุ่งเน้นการวัดตามบริบทสภาพจริง และควรมีการวัดและประเมินผลในทุก ๆ กระบวนการของการจัดการเรียนรู้

### 2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีกิจกรรมการสอนที่ผสมผสานวิธีการหรือเทคนิคอื่น ๆ ที่การนำนักเรียนไปสัมผัสกับสภาพแวดล้อมรอบตัวนักเรียนและนำนักเรียนไปพบกับปัญหาสิ่งแวดล้อมด้วยตัวนักเรียนเอง เพื่อให้นักเรียนได้เห็นปัญหาและเรียนรู้กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว จะสามารถทำให้นักเรียนเข้าใจปัญหาและมีความรู้สึกร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้มากขึ้น

2.2 ควรมีการวัดและประเมินผลในระหว่างการทำงานในด้านของทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไปในระหว่างกระบวนการทำงาน เนื่องจากแบบทดสอบไม่สามารถวัดจิตสำนึก ความเป็นพลเมืองนิเวศศาสตร์ได้อย่างครอบคลุม

## เอกสารอ้างอิง

กฤษฎา หัตถธอ. (2559). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิ่งแวดล้อมที่มีต่อทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดภูเก็ต. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ชรินทร์ มั่งคั่ง, ยงยุทธ ยะบุญจง, เชษฐภูมิ วรรณไพศาล, ชญานิตย์ ยิ้มสวัสดิ์, อรรณพชนม์ สัจจะพัฒนกุล, ฌกานต์ อนุกุลวรรธกะ, ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนะ, กรวิชญ์ จิตวิบูลย์, เตชินี ทิมเจริญ, & นิตกร แก้วปัญญา. (2564). การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นแบบวิธีการเชิงพื้นที่ เรื่อง ประวัติศาสตร์นครหรือภูโยชเพื่อส่งเสริมสำนึกประวัติศาสตร์ความสุขของนักเรียนใน

**พื้นที่นครหรือภูเขายไทย จังหวัดลำพูน.** องค์การบริหารส่วนจังหวัดลำพูน และคณะ  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร และคณะ. (2567). การเรียนรู้แบบการตั้งคำถามแบบโสเครตีสเพื่อส่งเสริม  
ความเป็นพลเมืองต้นรู้ฐานเศรษฐศาสตร์ยั่งยืน. **วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ  
นครศรีธรรมราช, 4(1), 1-12.**

Ballantyne, R., & Packer, J. (2009). Introducing a fifth pedagogy: Experience-based  
strategies for facilitating learning in natural environments. **Environmental  
Education Research, 15(2), 243-262.**

González-Vázquez, D., Feliu-Torruella, M., & Íñiguez-Gracia, D. (2021). The Teaching  
of Historical Memory as a Tool for Achieving SDG 16 and Teachers' Views on  
the Exile Memorial Museum (MUME) Routes. **Sustainability, 13(24), 13637.**

Hadjichambis, A. C., & Paraskeva-Hadjichambis, D. (2020). **Education for  
environmental citizenship: The pedagogical approach.** (pp. 237-261).  
Springer.

Hadjichambis, A., & Reis, P. (2018). Climate citizenship in the European Union:  
Environmental citizenship as an analytical concept. **Impact, 2018(8), 52-54.**  
Science Impact Ltd.

Hadjichambis, A., & Reis, P. (2018). European Network for Environmental Citizenship  
(ENEC). **Impact, 2018(8), 52-54.**

Herrmann, Z., & Hausburg, T. (2023). **Empowering students to be part of climate-  
change solutions.** **Educational Leadership.** Retrieved from  
[https://www.ascd.org/el/articles/empowering-students-to-be-part-of-climate-  
change-solutions](https://www.ascd.org/el/articles/empowering-students-to-be-part-of-climate-change-solutions)

Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students  
learn?. **Educational Psychology Review, 16(3), 235-266.**

- Nordström, H. K. (2008). Environmental education and multicultural education – Too close to be separate?. **International Journal of Environmental Education and Information**, 17(2), 008-017.
- OECD. (2008). **OECD Environmental Outlook to 2030 (pp. 139-170)**. OECD iLibrary. Retrieved from [https://www.oecd-ilibrary.org/environment/oecd-environmental-outlook-to-2030\\_9789264040519-en](https://www.oecd-ilibrary.org/environment/oecd-environmental-outlook-to-2030_9789264040519-en).
- Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. **Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning**, 1(1), 9-20.
- Jyothish, K. (2021). Teaching methods in history learning. **International Journal of Research Publication and Reviews**, 2(6), 202–208.
- Kovarik, B. (2025). **Environmental issues are part of history**. Environmental History. Retrieved from <https://environmentalhistory.org/2025/02/11/about-environmental-history/>.



การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้  
แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาคณิตศาสตร์  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

The Learning Management Model Development for Enhancing  
the Self-Directed Learning and Achievement in Mathematic  
Subject of Grade 10th Students

อนุพงศ์ สุขเกษม<sup>1</sup>  
Anupong Sukkasem<sup>1</sup>

Received : February 2, 2024; Revised : June 20, 2024; Accepted : June 23, 2025

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทำการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 คน ใช้เวลาในการทดลองทั้งหมด 15 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ (100 นาที) รวมทั้งสิ้น 25 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมนุษยนิยม (Humanism) แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) และแนวคิดการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบไปด้วยรายวิชาคณิตศาสตร์จำนวน 15 แผนการเรียนรู้ แบบบันทึกผลการเรียนรู้ แบบวัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม

<sup>1</sup>โรงเรียนนทรีวิทยา : Nonsi witthaya School.

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเองแลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (SCIF) ได้แก่ ขั้นที่ 1 เรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-study: S) ขั้นที่ 2 ตรวจสอบความเข้าใจ (Checking for understanding: C) ขั้นที่ 3 บูรณาการความรู้ (Integration: I) และ ขั้นที่ 4 สะท้อนผลลัพธ์ (Feedback: F)

2. ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า 1) การเรียนรู้แบบนำตนเองของนักเรียนอยู่ในระดับมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ :** การเรียนรู้แบบนำตนเอง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คณิตศาสตร์

## Abstract

This research aimed to develop and study the effectiveness of a learning management model to promote self-directed learning and mathematics achievement. The study was conducted with a sample group of 14 Grade 10 students over a period of 15 weeks, with two class periods per week (100 minutes per week), totaling 25 hours. The research instruments included a learning management model developed based on Humanism learning theory, the Flipped Classroom approach, and the concept of Feedback. The lesson plans consisted of 15 financial mathematics learning plans, a learning record form, a self-directed learning assessment, and an academic achievement test. Data were analyzed using basic statistical methods, including mean, standard deviation and one-group mean comparison

The results of this research revealed that:

1. The learning management model for enhancing self-directed learning and achievement contained 4 steps (SCIF); 1) Self-study: S 2) Checking for understanding: C 3) Integration: I and 4) Feedback: F

2. The effectiveness of the learning management model for enhancing self-directed learning and achievement found that: 1) self-directed learning by students self-evaluated and teacher evaluated students were high level that both evaluating was not significantly at the statistics and related significantly at the statistics 0.5 level 2) the achievement was higher than 70 percent significantly at the statistics 0.5 level

**Keywords :** self-directed learning, achievement, mathematics

## บทนำ

คุณลักษณะด้านการเรียนรู้สำคัญอย่างหนึ่งตามกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีเป้าหมายให้ผู้เรียนมีการชี้นำ และการตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเอง (สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษา, 2559) โดยสิ่งที่จะต้องมีส่วนในตัวผู้เรียนคือการเรียนรู้แบบนำตัวเอง (Self-Directed Learning) ซึ่งเป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตและการแสวงหาความรู้ หากผู้เรียนมีสิ่งนี้อยู่ในตนนั้น จะทำให้ผู้เรียนเป็นบุคคลแห่งการริเริ่ม มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ สนใจใคร่รู้ กระตือรือร้น มีแรงจูงใจที่แน่วแน่และวินัยในตนเอง มีความเชื่อมั่นในตนเอง มองปัญหาเป็นความท้าทาย สร้างคุณภาพในการปฏิบัติงาน และมีความสุขที่จะเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ (อุไรวรรณ ชินพงษ์ และคณะ, 2555. จารุวรรณ เขียวน้ำชุ่ม และคณะ, 2560. Loeng, 2020) การเรียนรู้แบบนำตนเองเป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติด้วยตนเองด้วยวิธีการที่หลากหลายอย่างหลงใหล (Passion) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้กระบวนการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ รวมไปถึงทักษะ พฤติกรรม ค่านิยม และเจตคติ ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากการบรรยายเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ตนเอง ร่วมกันออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยมีการวัดและประเมินด้วยวิธีการสะท้อนการเรียนรู้ด้วยการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) กับผู้เรียน (วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล, 2564. สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565. Hiemstra, 1994. Kapur, 2019.)

Grasha และ Reichmann (1975 อ้างใน ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ, 2550) ได้จำแนกรูปแบบการเรียนรู้ไว้ 6 แบบ ได้แก่ 1) แบบอิสระ (Independent) 2) แบบหลีกเลี่ยง (Avoidance) 3) แบบร่วมมือ (Collaborative) 4) แบบพึ่งพา (Dependent) 5) แบบแข่งขัน (Competition)

และ 6) แบบมีส่วนร่วม (Participant) จากการเก็บข้อมูลเบื้องต้นกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 243 คน พบว่านักเรียนกว่าร้อยละ 60 มีรูปแบบการเรียนรู้ของตนเองแบบพึ่งพา ซึ่งเป็นลักษณะของผู้เรียนที่มีความอยากเรียนรู้น้อยมาก แสดงให้เห็นว่านักเรียนยังไม่เป็นผู้ที่มีการเรียนรู้แบบนำตนเองเท่าที่ควร

การเรียนรู้แบบนำตนเองเป็นแนวคิดที่มาจากทฤษฎีการเรียนรู้มนุษยนิยม (Humanism) (จารุวรรณ เขียวน้ำชุ่ม และคณะ, 2560) โดยทฤษฎีนี้เกิดขึ้นในอเมริกาช่วงทศวรรษ 1950 และ 1960 โดยนักคิดคนสำคัญอย่าง Maslow และ Rogers (Sanmugarevathi and Lyer, 2020) มีแนวคิดที่ว่ามนุษย์มีคุณค่า มีความดี ความงาม ความสามารถและมีแรงจูงใจและความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาศักยภาพของตนเองเพื่อเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ (สิทธิพล อาจอินทร์, 2563) การนำทฤษฎีมนุษยนิยมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ย่อมส่งผลให้นักเรียนรับรู้ศักยภาพ จุดเด่น จุดที่ควรพัฒนาของตนเอง และมีแรงจูงใจอย่างต่อเนื่อง (ไอริสา พรหมจรรย์, 2558) ด้วยวิธีการของผู้สอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง แสดงอารมณ์ที่จริงใจ ชื่นชมผู้เรียนให้ตัวอย่างที่ดีโดยเฉพาะผู้สอนซึ่งควรเป็นแบบอย่างที่ดีอย่างมาก (ศิริบุรณ์ สายโกสุ่ม)

การจะทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง และให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ แนวคิดสำคัญที่สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ได้ คือ ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) หัวใจสำคัญของแนวคิดนี้คือความยืดหยุ่นของสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ โดยบทบาทของครูจะไม่เน้นที่การบรรยายในชั้นเรียน แต่มีหน้าที่เตรียมสื่อวีดิทัศน์และสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ ให้นักเรียนศึกษามาล่วงหน้า ทำการบันทึกประเด็นสาระสำคัญ และเมื่อถึงคาบเรียนนักเรียนนำประเด็นปัญหาที่มีความไม่เข้าใจมาสอบถามผู้สอน ทำแบบฝึกหัด หรือทำกิจกรรมที่มีความท้าทายในชั้นเรียน (ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน, 2560) ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการนี้ คือ นักเรียนสามารถเรียนและทบทวนซ้ำได้ในกรณีที่ไม่ได้เข้าชั้นเรียน หรือเรียนไม่ทัน เพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงขึ้น. (อาลาวิยะ สะอะ, 2559. ฐานิตา ลิ้มวงศ์, 2562.)

แนวคิดเรื่องห้องเรียนกลับด้าน ทำให้ผู้สอนต้องมีบทบาทกระตุ้นผู้เรียนได้เรียนรู้ให้กำลังใจ รับฟังและคอยช่วยเหลือ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ประสบความสำเร็จผู้สอนจะต้องทำหน้าที่ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) โดยมีความสำคัญเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม สร้างบรรยากาศ

ในการเรียนที่เป็นมิตร ผู้เรียนได้ไตร่ตรองตนเอง มีแรงบันดาลใจไปสู่ความสำเร็จที่จะเกิดขึ้นในอนาคต โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ (Feed-up) เป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ 2) การตรวจสอบความเข้าใจผู้เรียน (Checking for understanding) 3) การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เป็นการให้ข้อมูลผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เน้นการสื่อสารเชิงบวกและการชื่นชมอย่างมีคุณค่า และ 4) การให้ข้อมูลเพื่อต่อยอด (Feed Forward) เพื่อมุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้หรือพัฒนาการที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลงาน กระบวนการ และการกำกับติดตามตนเอง (วิชัย วงศ์ใหญ่ และ มารุต พัฒผล, 2558. โชติมา หนูพริก, 2559. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560. Mathew, 2020.)

จากความข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ มาใช้ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ผ่านการใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมนุษยนิยม แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน และแนวคิดการให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning) และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่สูงขึ้นต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

## วิธีดำเนินการวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนนทรีวิทยา แขวงช่องนนทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 9 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนันทรีวิทยา แขวงช่องนนทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งมีนักเรียนทั้งหมด 14 คน โดยวิธีการได้มาของกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับฉลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

### ขอบเขตในการวิจัย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนันทรีวิทยา

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยการใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมนุษยนิยม (Humanism) แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) และแนวคิดการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ประกอบไปด้วย หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล และปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้

2. แผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 แผน ใช้เวลาในแผนการจัดการเรียนรู้ 100 นาที โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้มี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) เรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-study) 2) ตรวจสอบความเข้าใจ (Checking for understanding) 3) บูรณาการความรู้ (Integration) และ 4) สะท้อนผลลัพธ์ (Feedback) ทั้งนี้แผนการจัดการเรียนรู้ได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 คน และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3. แบบบันทึกการเรียนรู้ เป็นแบบบันทึกผลการเรียน ภาระงาน กระบวนการ และการกำกับติดตามตนเอง สำหรับเป็นข้อมูลในกระบวนการจัดการเรียนรู้ในขั้นสะท้อนผลลัพธ์ (Feedback) ทั้งนี้แบบบันทึกการเรียนรู้ได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 คน และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4. แบบวัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นแบบวัดแบบ Likert Scale 5 ระดับ จำนวน 38 ข้อ โดยผู้วิจัยปรับข้อความคำถามจากงานวิจัยของกาญจนา จันทร์ประเสริฐ (2556) โดยแบบวัดมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability)  $\alpha$ -Cronbach = .965

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1. ยกร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีองค์ประกอบดังนี้ 1) หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและการประเมินผล และ 5) ปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้

2. ตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพด้านความสอดคล้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้

3. ภายหลังจากวิเคราะห์ผลการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ด้านความสอดคล้อง ด้านความเหมาะสม และด้านความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้จากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

4. ดำเนินการทดลองนำร่อง (tryout) แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งมีนักเรียน 26 คน ที่มีการจัดชั้นเรียนแบบคละความสามารถ โดยทดลองในรายวิชาคณิตศาสตร์ พื้นฐานเป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ เพื่อปรับปรุงให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้สมบูรณ์ขึ้น

## การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1. เตรียมกลุ่มตัวอย่าง โดยการปฐมนิเทศชี้แจงวิธีการเรียน บทบาทและความรับผิดชอบของนักเรียน สร้างข้อตกลงร่วมกัน
2. จัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยใช้เวลาทั้งหมด 15 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ (100 นาที)
3. บันทึกผลการเรียน ภาระงาน กระบวนการ และการกำกับติดตามตนเอง ของนักเรียนเป็นรายบุคคล
4. เมื่อครบระยะเวลา นักเรียนประเมินตนเองเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง และวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Arithmetic Mean: M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) การทดสอบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่มด้วยสถิติทดสอบที (One sample t-test)

### ผลการวิจัย

1. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนันทริวิทยาในครั้งนี้ ได้รู้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีกระบวนการเรียนรู้ (SCIF) มี 4 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 เรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-study: S) ขั้นที่ 2 ตรวจสอบความเข้าใจ (Checking for understanding: C) ขั้นที่ 3 บูรณาการความรู้ (Integration: I) และ ขั้นที่ 4 สะท้อนผลลัพธ์ (Feedback: F) ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล และปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้ และเมื่อนำไปรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเหมาะสมต่อการนำไปจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ก่อนการทดลองจริง ผู้วิจัยได้นำไปทดลองใช้เบื้องต้นกับกลุ่มที่มี

ความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 ห้องเรียน ในระยะเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ เพื่อปรับปรุงให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้สมบูรณ์ขึ้น โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีรายละเอียดแสดงในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	สาระขององค์ประกอบ
1. หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้เรียนทุกคนต่างมีคุณค่า และมีความต้องการที่พัฒนาตนเอง เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย</li> <li>2. จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ และค้นหาความรู้ด้วยตนเอง</li> <li>3. ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนได้รับความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเองอย่างสม่ำเสมอ</li> </ol>
2. วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียน</li> <li>2. เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน</li> </ol>
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้	<p>กระบวนการเรียนรู้ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>เรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-study: S)</b> จุดประสงค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning) ให้กับผู้เรียน แนวทางปฏิบัติ ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ด้วยการเตรียมสื่อวีดิทัศน์และ/หรือสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น โดยผู้เรียนศึกษามาจากที่บ้านล่วงหน้า เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการทำกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>2. <b>ตรวจสอบความเข้าใจ (Checking for understanding: C)</b> จุดประสงค์ เพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ในขั้นที่ 1 หรือไม่</li> </ol>

องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	สาระขององค์ประกอบ
	<p><b>แนวทางปฏิบัติ</b> ผู้สอนตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ ทักษะ กระบวนการคิด หรือกระบวนการเรียนของผู้เรียน ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่นการสังเกตว่าผู้เรียนได้ติดตามบทเรียนหรือไม่ หรือใช้การซักถามและการใช้กิจกรรมต่าง ๆ หากพบว่าผู้เรียนมีปัญหาให้รีบช่วยเหลือหรือแก้ไขทันที ด้วยการอธิบาย ยกตัวอย่าง ฝึกทักษะเพิ่มเติม หรือให้เพื่อนช่วยเหลือเพื่อนซึ่งกันและกัน</p>
	<p><b>3. บูรณาการความรู้ (Integration: I)</b>  <b>จุดประสงค์</b> เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ</p> <p><b>แนวทางปฏิบัติ</b> ผู้สอนจัดกิจกรรมด้วยการนำเสนอ สถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งสามารถจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) หรือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning)</p>
	<p><b>4. สะท้อนผลลัพธ์ (Feedback: F)</b>  <b>จุดประสงค์</b> เพื่อให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเอง และกระตุ้นการเรียนรู้</p> <p><b>แนวทางปฏิบัติ</b> ให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับผลการเรียนรู้หรือผลการปฏิบัติของผู้เรียน และกระตุ้นการเรียนรู้ ด้วยการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ (Feed-up) ให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างเป็นทางการ (Feedback) และให้ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ต่อยอด (Feed Forward)</p>
<p>4. การวัดและการประเมินผล</p>	<p>ประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลายทั้งครูผู้สอนประเมินนักเรียน และนักเรียนประเมินตนเอง จากการ สังเกตพฤติกรรม (Observation) การสังเกตร่องรอยการปฏิบัติงาน (Obtrusive) การสัมภาษณ์ (Interview) และการประเมินตนเอง</p>

องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	สาระขององค์ประกอบ
5. ปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอน เตรียมสื่อการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล</li> <li>2. การเสริมแรง เน้นการเสริมแรงทางบวกเมื่อผู้เรียนปฏิบัติหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ เช่น การให้ความสนใจ คำชม ยกย่องนักเรียนที่แสดงพฤติกรรมได้ตามวัตถุประสงค์</li> <li>3. สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ จัดบรรยากาศห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และสร้างแรงจูงใจ</li> </ol>



ภาพที่ 2 กระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยพิจารณาการหาประสิทธิผลจากการประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเองโดยนักเรียนเป็นผู้ประเมินตนเอง และการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการจัดการเรียนรู้ โดยพบว่า สำหรับการเรียนรู้แบบนำตนเองนักเรียนประเมินตนเองอยู่ในระดับมาก ( $M = 3.80$ ,  $SD = .63$ ) เมื่อตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้นพบว่าข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ (Shapiro-Wilk Statistic = .921,  $df = 14$ ,  $p = .226$ ) จึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป และพบว่านักเรียนมีการเรียนรู้แบบนำตนเองอยู่ในระดับมากอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t = 2.254$ ,  $df = 13$ ,  $p = .021$ ) ดังรายละเอียดในตารางที่ 2 และ 3 ดังนี้

ตารางที่ 2 การประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง

รายการ	นักเรียนประเมินตนเอง		
	Mean	SD	ระดับ
1. นักเรียนจัดการเวลาได้ดี	3.57	.76	มาก
2. นักเรียนมีวินัยในตนเอง	3.50	.94	มาก
3. นักเรียนมีระเบียบ	3.50	.85	มาก
4. นักเรียนกำหนดกรอบเวลาอย่างเคร่งครัด	3.35	1.08	ปานกลาง
5. นักเรียนมีการจัดการที่ดี	3.42	.76	ปานกลาง
6. นักเรียนทำตามระเบียบวิธี	3.93	.92	มาก
7. นักเรียนมีวิธีการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ	3.71	.91	มาก
8. นักเรียนจัดเวลาเพื่อศึกษาหาความรู้โดยเฉพาะ	3.14	1.17	ปานกลาง
9. นักเรียนวางแผนในการแก้ปัญหา	3.79	.89	มาก
10. นักเรียนจัดลำดับความสำคัญของงาน	4.00	.96	มาก
11. นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง	3.43	1.22	ปานกลาง
12. นักเรียนชอบวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	3.43	.94	ปานกลาง
13. นักเรียนมั่นใจว่าตนเองมีความสามารถในการแสวงหาข้อมูล	3.35	1.15	ปานกลาง
14. นักเรียนต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ	4.14	1.03	มาก
15. นักเรียนชอบเรียนรู้ข้อมูลใหม่ ๆ	4.14	1.03	มาก

รายการ	นักเรียนประเมินตนเอง		
	Mean	SD	ระดับ
16. นักเรียนมีความจำเป็นในการเรียนรู้	3.93	1.00	มาก
17. นักเรียนชื่นชอบความท้าทาย	4.14	.66	มาก
18. นักเรียนเป็นคนชอบศึกษาเล่าเรียน	3.43	.85	ปานกลาง
19. นักเรียนประเมินความคิดใหม่ ๆ อย่างมีวิจารณ์ญาณ	3.71	.99	มาก
20. นักเรียนชอบรวบรวมข้อมูลที่จริงต่าง ๆ ก่อนที่จะตัดสินใจ	3.71	.99	มาก
21. นักเรียนชอบประเมินสิ่งที่ตนเองทำ	3.57	.94	มาก
22. นักเรียนเปิดรับความคิดเห็นใหม่ ๆ	4.28	.73	มาก
23. นักเรียนเรียนรู้จากความผิดพลาดของตนเอง	4.57	.65	มากที่สุด
24. นักเรียนจำเป็นต้องทราบเหตุผลในการทำสิ่งต่าง ๆ	4.21	.89	มาก
25. หากพบปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้ นักเรียนจะขอความช่วยเหลือ	4.43	.76	มาก
26. นักเรียนชอบกำหนดเป้าหมายของตนเอง	3.92	1.07	มาก
27. นักเรียนชอบตัดสินใจด้วยตนเอง	3.64	1.22	มาก
28. นักเรียนรับผิดชอบต่อการตัดสินใจในการกระทำของตนเอง	4.21	.89	มาก
29. นักเรียนควบคุมชีวิตตนเองได้	4.36	.63	มาก
30. นักเรียนมีมาตรฐานส่วนตัวสูง	3.14	.66	ปานกลาง
31. นักเรียนมีเหตุผล	4.14	1.03	มาก
32. นักเรียนมีความรับผิดชอบ	3.57	.94	มาก
33. นักเรียนมีความคาดหวังส่วนตัวสูง	3.64	1.15	มาก
34. นักเรียนสามารถเข้าถึงปัญหา	3.71	.73	มาก
35. นักเรียนรู้ข้อจำกัดของตนเอง	3.93	.1.00	มาก
36. นักเรียนสามารถค้นหาข้อมูลมาใช้เองได้	3.86	1.03	มาก
37. นักเรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองสูง	3.79	1.25	มาก
38. นักเรียนชอบกำหนดเกณฑ์ประเมินผลการทำงานของตนเอง	3.93	1.07	มาก
<b>ภาพรวม</b>	<b>3.80</b>	<b>.63</b>	<b>มาก</b>

ตารางที่ 3 การทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการเรียนรู้แบบนำตนเอง

การเรียนรู้แบบนำตนเอง	n	Mean	SD	t	df	p
	14	3.80	.63	2.254*	13	.021

\* p < .05 (Test value > 3.41)

สำหรับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้นพบว่าข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ (Shapiro-Wilk Statistic = .950, df = 14, p = .557) จึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไปและพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 79.43 คะแนน (คะแนนเต็ม 100 คะแนน) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 13.13 คะแนน และเมื่อนำไปทดสอบค่าเฉลี่ยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีรายละเอียดแสดงในตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 การทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	Mean	SD	t	df	p
	14	79.43	13.13	2.687*	13	.01

\* p < .05 (Test value > 70)

## อภิปรายผลและสรุปผล

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนบทบาทการเรียนรู้ของผู้เรียนจากเดิมที่นักเรียนรับความรู้จากครูเพียงอย่างเดียวต้องเปลี่ยนไปค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มความสามารถเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ สำหรับการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นวิชาที่มีความซับซ้อน ก่อนการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนต้องชี้แจงอธิบายจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนก่อนที่จะไปศึกษาด้วยตนเอง การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed learning) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จะเกิดขึ้นในตัวผู้เรียนได้ ต้องมี

การกำกับติดตามผลการเรียนรู้ ให้นักเรียนได้ทราบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเองอย่างสม่ำเสมอ และจะต้องให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ทันที

2. การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed learning) ของนักเรียนภายหลังจากการจัดการเรียนรู้พบว่าอยู่ในระดับมากอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์อยู่ในเกณฑ์สูงกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะแนวคิดเรื่องห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ที่ถูกนำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ใช้สื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่นอกห้องเรียน เช่น การอ่านหนังสือ คลิปวิดีโอ หรือ PowerPoint ก่อนการเข้าชั้นเรียน ทำให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนกล่าวคือเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบในการเรียนหนังสือแบบกลับทาง โดยใช้เวลาในการเรียนรู้เนื้อหาจากที่บ้านหรือภายนอกห้องเรียนด้วยการดูคลิปวิดีโอ อ่านเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ หรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ที่ครูทำหน้าที่อำนวยความสะดวกจัดหาให้ ศึกษาด้วยตนเองและเก็บประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดข้อสงสัยมาปรึกษาครูผู้สอนในคาบเรียน เนื่องจากรูปแบบการสอนแบบดั้งเดิมมักใช้การบรรยายจึงทำให้เหลือเวลาเพียงไม่นานในการตอบข้อสงสัยต่าง ๆ และทำกิจกรรม แต่รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นได้มีส่วนการใช้เวลาในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปนักเรียนได้มีเวลามากขึ้นในการทำกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มพูนความรู้ และได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหาในขั้นที่ 3 บูรณาการความรู้ (Integration: I) ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และนอกจากนี้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมนุษยนิยม (Humanism) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้รับการเสริมสร้างความเป็นเจ้าของการเรียนรู้ นักเรียนมีแรงจูงใจภายใน ในการเรียนรู้ และรู้จักกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ด้วยตนเอง นักเรียนมีโอกาสเลือกวิธีเรียนที่เหมาะสมกับตนเอง ส่งผลให้เกิดความมั่นใจในตนเองและการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งมากขึ้น ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มากขึ้นนั้น การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดมนุษยนิยม เช่น การใช้กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ เลือกวิธีเรียนรู้เอง นักเรียนไม่ได้เรียนเพียงเพื่อสอบหรือจำ แต่เกิดความเข้าใจและความผูกพันทางอารมณ์กับเนื้อหาคณิตศาสตร์ ส่งผลต่อการเข้าใจเนื้อหาคณิตศาสตร์ได้ดีขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ในการนำรูปแบบการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรมีการปฐมนิเทศชี้แจงวิธีการเรียน บทบาทและความรับผิดชอบของนักเรียน สร้างข้อตกลงร่วมกัน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
2. ควรออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผน ตัดสินใจ และประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจภายในและความมั่นใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
3. ควรจัดให้มีสื่อการเรียนรู้และทรัพยากรที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ พื้นที่การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น และเวลาเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถกำหนดได้เองบางส่วน

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งถัดไป

1. ควรสนับสนุนการพัฒนาครูให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และส่งเสริมให้ครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาอื่น ๆ ได้
2. สามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากการวิจัยนี้ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นอื่น วิชาอื่น หรือสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เพื่อยืนยันความมีประสิทธิภาพ และพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

กาญจนา จันทร์ประเสริฐ. (2556). การพัฒนาแบบวัดความพร้อมในการเรียนรู้แบบนำตนเอง

สำหรับนักศึกษากลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ. วารสารสุทธิปริทัศน์, 27(82), 23-40.

จารุวรรณ เขียนน้ำขุม และคณะ. (2560). รูปแบบแนวคิดทางทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับปัจจัย

เชิงสาเหตุของการเรียนรู้แบบนำตนเอง. สถาบันทรัพยากรมนุษย์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. 12(1). 125-140.

ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน. (2560). ห้องเรียนกลับด้าน : ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 6(2), 171-182.

โชติมา หนูพริก. (2559). การประเมินเพื่อการเรียนรู้: การตั้งคำถาม และการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 13(2), 18-30.

ฐานิดา ลีม่วงค์ และ ยุภาภรณ์ แสงฤทธิ์. (2562). ห้องเรียนกลับด้าน: การเรียนรู้แนวใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21. วารสาร Mahidol R2R e-Journal, 6(2), 9-17.

ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ. (2550). การประเมินวิธีเรียนของผู้เรียน. หนังสือชุดปฏิรูปการศึกษา การประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่. กรุงเทพฯ : ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รังสรรค์ แสงสุข และคณะ. (2544). ความรู้คู่คุณธรรม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2558). การโค้ชเพื่อการรู้คิด. กรุงเทพฯ : จรัสสินทวงศ์ การพิมพ์.

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2564). การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.

ศิริบุรณ์ สายโกสม. (2542). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : กลุ่มพัฒนานโยบายด้านการเรียนรู้ สำนักมาตรฐานการศึกษาพัฒนาการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). การประเมินเพื่อการเรียนรู้ : การตั้งคำถามและการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สิทธิพล อาจอินทร์. (2563). การพัฒนาหลักสูตร. ขอนแก่น : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อาลาวิยะ สะอะ. (2559). ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิดวิเคราะห์ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อุไรวรรณ ชินพงษ์ และคณะ. (2555). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชน. วารสารการวัดผลการศึกษามหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 18(2), 261-272.
- ไอรินสา พรหมจรรย์. (2558). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดมนุษยนิยมแนวใหม่ในการเสริมสร้างอัตมโนทัศน์และแรงจูงใจต่อเนื้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- Hiemstra, R. (1994). Self-directed learning. In T. Husen & T.N. Postethwaite (Eds), *The International Encyclopedia of Education*, Oxford: Pergamon Press. Reprinted here by permission.
- Kapur, R. (2019). *Significance of Self-Directed Learning*. Retrieved January, 27, 2024, From [https://www.researchgate.net/publication/335096519\\_Significance\\_of\\_Self-Directed\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/335096519_Significance_of_Self-Directed_Learning).
- Loeng, S. (2020). *Self-Directed Learning: A Core Concept in Adult Education*. Hindawi Education Research International. 2020. 1-12.

Mathew, B., P. (2020). **The role of feedback in classroom instruction.** Retrieved January, 30, 2024, From [https://www.researchgate.net/publication/341001451\\_The\\_role\\_of\\_feedback\\_in\\_classroom\\_instruction](https://www.researchgate.net/publication/341001451_The_role_of_feedback_in_classroom_instruction).

Sanmugarevathi, M. & Lyer, L. (2020). **Application of Humanism Theory in the Teaching Approach.** Retrieved January, 31, 2024, From [https://www.researchgate.net/publication/339017951\\_Application\\_of\\_Humanism\\_Theory\\_in\\_the\\_Teaching\\_Approach](https://www.researchgate.net/publication/339017951_Application_of_Humanism_Theory_in_the_Teaching_Approach).



การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะ  
และเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2  
โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด  
Development of Reading Comprehension Skills Using  
Worksheets and the SQ4R Reading Technique Among  
Mathayom 2 Students at Selaphum Pittayakom School,  
Selaphum District, Roi Et Province.

ชุติมณฑน์ บุญทองดี<sup>1</sup>, อุไรวรรณ สิงห์ทอง<sup>2</sup>, เสาวลักษณ์ บุปผาสังข์<sup>3</sup>

Chutimon Boontongdee<sup>1</sup> Uraiwan Singthong<sup>2</sup>, Saowalak Bubphasang<sup>3</sup>

Received : February 28, 2025; Revised : February 28, 2025; Accepted : June 27, 2025

## บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ โดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด โดยใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

<sup>1</sup> คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด : Faculty of education and human development, Roi Et Rajabhat University. E-mail: 64410102024@reru.ac.th

<sup>2</sup> คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด : Faculty of education and human development, Roi Et Rajabhat University. E-mail: auriwan\_s@hotmail.com

<sup>3</sup> โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม : Selaphum Pittayakhom School. E-mail: saowaluktuck@sapit.ac.th

จำนวน 40 คน ที่ได้จากการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R จำนวน 4 ชุด ประกอบด้วย นิทาน เรื่องสั้นหรือบทความ บทเพลง และบทร้อยกรอง 2) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ 4) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะ และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย การหาความตรง (IOC) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แบบทดสอบ t-test กรณีทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง ดัชนีประสิทธิผล ดัชนีประสิทธิภาพ (E1/E2) ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.75/88.50 2) ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.47$ , S.D. = 0.63)

**คำสำคัญ :** แบบฝึกทักษะ, การอ่านจับใจความ, เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R

## Abstract

This research aimed to: 1) develop reading comprehension exercises using skill-building exercises and the SQ4R reading technique for Matthayom 2 students at Salaphum Pittayakom School, Salaphum District, Roi Et Province, with an efficiency criterion of 80/80; 2) compare reading comprehension skills using skill-building exercises and the SQ4R reading technique before and after the intervention; and 3) study student satisfaction with the reading comprehension exercises using skill-building exercises and the SQ4R reading technique. The research sample consisted of 40 Matthayom 2 students selected by purposive sampling.

The research instruments included: 1) four sets of reading comprehension exercises using skill-building exercises and the SQ4R reading technique, comprising folk tales, short stories or articles, songs, and poems; 2) Thai language learning management plans; 3) pre- and post-achievement tests consisting of 20 items; and 4) a student satisfaction questionnaire towards the exercises. The statistics used for data analysis were percentage, mean, Item Objective Congruence (IOC), standard deviation (S.D.), t-test for dependent samples, effectiveness index, efficiency index (E1/E2), difficulty index (p), and discrimination index (r).

The research findings revealed that: 1) the developed reading comprehension exercise sets, utilizing skill-building exercises and the SQ4R reading technique, had an efficiency of 86.75/88.50 2) the post-intervention reading comprehension achievement using skill-building exercises and the SQ4R reading technique was significantly higher than the pre-intervention achievement at the .05 statistical level; and 3) the overall satisfaction of students towards the reading comprehension exercises using skill-building exercises and the SQ4R reading technique was at a high level ( $\bar{x} = 4.47$ , S.D. = 0.63).

**Keywords :** skill-building exercises, reading comprehension, SQ4R reading technique.

## บทนำ

ภาษาเป็นเครื่องมือที่มนุษย์กำหนดและใช้ในการติดต่อสื่อสาร ภาษามีวิวัฒนาการมายาวนานจนเกิดเป็นภูมิปัญญาทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี และโลกทัศน์ มนุษย์เราเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารและถ่ายทอดความรู้เหล่านี้จนเกิดเป็นสังคม และสร้างความเจริญรุ่งเรืองจนถึงทุกวันนี้ องค์ประกอบหลักของการสื่อสารประกอบด้วย 4 ทักษะที่สำคัญ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การอ่านเป็นการรับสารที่สำคัญโดยเฉพาะผู้เรียนทุกคน ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ต้องอาศัยการอ่านเป็นพื้นฐาน การอ่านทำให้มนุษย์ได้รับรู้ข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง ๆ ทั่วโลก ทำให้มนุษย์รู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ดังที่ วรรณิ โสมประยูร (2544) อธิบายว่า

ทักษะการอ่าน เป็นทักษะที่มีความสำคัญในการเรียนภาษาไทย เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้อ่านเกิดการเรียนรู้และจำเป็นในการดำรงชีวิตของคนยุค ปัจจุบันต้องอาศัยการอ่านจึงจะสามารถเข้าใจและสื่อความหมายกันได้ ดังนั้น มนุษย์เราจึงจำเป็นต้องมีทักษะในการอ่าน กล่าวคือ ต้องอ่านได้เร็ว อ่านได้ถูกต้อง อ่านได้คล่องแคล่ว และมีประสิทธิภาพ เพื่อแสวงหาความรู้ความสามารถเข้าใจและติดตามการเปลี่ยนแปลงความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ รวมทั้งข้อมูลข่าวสารเหล่านั้น

การอ่านจึงเป็นการเรียนรู้ ดังคำกล่าวที่ว่า “ผู้ที่อ่านมากย่อมรู้มาก อ่านน้อยย่อมรู้่น้อย” ผู้ที่มีประสบการณ์ในการอ่านระดับสูง จึงมีความรู้และประสบการณ์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและพัฒนางานด้านวิชาการและวิชาชีพให้เกิดประโยชน์สูงสุด อาจกล่าวได้ว่าการอ่านมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ตั้งแต่เด็กจนโตทั้งสามารถพัฒนาอาชีพและการศึกษา การอ่านจึงเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนการสอน ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542) นอกจากนี้ ประพิณพร เย็นประเสริฐ (2548) อธิบายเพิ่มเติมว่า การอ่านเป็นกระบวนการของการรับสารที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ ข้อมูลข่าวสารและความเจริญก้าวหน้าในความรู้ทุกประเภทปรากฏเผยแพร่ในรูปของสิ่งพิมพ์เกือบทั้งสิ้น ปัจจุบันแม้ว่าจะมีสื่ออื่น ๆ เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนรู้ของมนุษย์มากขึ้น ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ภาพยนตร์ เป็นต้น แต่การอ่านก็ยังถือว่าเป็นสิ่งที่ดีที่ไม่อาจนำสื่ออื่น ๆ มาทดแทนได้ หนังสือ คือ กุญแจดอกสำคัญที่ไขไปสู่โลกแห่งสรรพวิทยาการโลกแห่งความเพลิดเพลินและจินตนาการโดยไม่จำกัดเวลา สถานที่ และสิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายน้อยที่สุด ดังนั้น การอ่านเป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้ การแสวงหาความรู้ทางการศึกษาของนักเรียนนักศึกษา บุคคลทั่วไป เพราะเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้และพัฒนาสติปัญญา ความรู้ความสามารถพฤติกรรมและค่านิยมต่าง ๆ และการอ่านนี้เป็นเครื่องมือสำคัญในการประกอบอาชีพและการสร้างความเพลิดเพลินในการอ่าน สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (เพยาร์ สิ่งวี, 2551)

การอ่านจับใจความมีคุณประโยชน์เป็นอย่างมากในการแสวงหาความรู้ โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน ควรได้รับการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านจับใจความอย่างต่อเนื่อง และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ฝึกฝนพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความที่ถูกต้อง ดังที่ เอกรินทร์ สีมหาศาล (2546) กล่าวถึงการอ่านจับใจความว่าเป็นหัวใจสำคัญของการอ่าน ไม่เพียงเฉพาะการอ่านออกหรืออ่านได้เท่านั้น แต่ต้องสามารถบอกได้คิดได้

ว่าเรื่องที่อ่านนั้นเป็นอย่างไร ผู้เขียนต้องการบอกอะไรแก่ผู้อ่าน การอ่านจับใจความที่ได้ผลดี จะช่วยให้ผู้อ่านประสบความสำเร็จในการเรียน การฝึกฝนการอ่านจับใจความอยู่เสมอ จะทำให้ผู้อ่านอ่านหนังสือเป็น อาจกล่าวได้ว่า การอ่านจับใจความมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตมนุษย์ในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคข้อมูลข่าวสาร เพราะการอ่านและการฟัง จะทำให้ผู้คนได้รับข่าวสารข้อมูลความรู้ และได้รับทราบความเคลื่อนไหวตลอดจนข้อคิดเห็นต่าง ๆ ของผู้คนในสังคม (จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และบาหยัน อิ่มสำราญ, 2547)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในปัจจุบัน ครูได้สร้างสื่อโดยเฉพาะแบบฝึกทักษะ ซึ่งเป็นสื่อที่ช่วยฝึกและพัฒนาการเรียนรู้ รวมถึงเพิ่มประสบการณ์ของนักเรียน ดังที่ณัฐชา อักษรเดช (2554) อธิบายว่า แบบฝึกทักษะเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดหมายที่แน่นอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำจริง เป็นประสบการณ์ตรงของผู้เรียนสามารถเรียนรู้และจดจำได้ดี สอดคล้องกับยศชวิน กุลด้วง (2557) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ใช้ฝึกฝนทักษะหรือสร้างความคิดรวบยอด ซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีและรวดเร็ว เนื่องจากลักษณะของวิชาภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่ครูจะต้องฝึกฝนหรือให้นักเรียนทำแบบฝึกมาก ๆ นอกจากนี้ แบบฝึกเป็นส่วนเพิ่มหรือเสริมจากแบบเรียนช่วยลดความแตกต่างระหว่างนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาแตกต่างกัน การให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่เหมาะสมกับความสามารถของตนเองช่วยให้เด็กเกิดความมั่นใจมากขึ้นและสามารถใช้เป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้หลังจากจบบทเรียนในแต่ละครั้ง การสร้างแบบฝึกมีกระบวนการสร้างอย่างเป็นระบบระเบียบทำให้ลดภาระงานของครูสะดวกต่อการนำไปใช้

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยได้สอบถามครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเสลภูมิ อำเภอสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์การสอนภาษาไทยมากกว่า 10 ปี จำนวน 3 ท่าน และได้คำตอบว่าการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด ในทักษะด้านการอ่านจับใจความสำคัญ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนน้อย ไม่บรรลุตามเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ และไม่มีการพัฒนา จึงทำให้ผลการเรียนที่ผ่านมายังไม่เป็นที่น่าพอใจ ผู้วิจัยจึงนำปัญหาที่พบไปพัฒนาแบบฝึกทักษะในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยพัฒนาการเรียนรู้เรื่องการอ่านจับใจความให้มี

ประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและสื่อสารได้อย่างมีคุณภาพ หากผู้เรียนสามารถอ่านจับใจความได้ดี จะส่งผลนำไปสู่ทักษะการเขียนที่ดี อีกทั้งมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย สามารถเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น สร้างบรรยากาศในการเรียนอย่างมีความสุข อีกทั้งช่วยพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนให้มีความก้าวหน้าและสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน

ดังนั้น เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ4R ซึ่งเป็นอีกวิธีที่จะช่วยแก้ไขปัญหาการอ่านจับใจความอย่างต่อเนื่อง ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านของนักเรียน การสอนอ่านแบบ SQ4R อีกทั้ง ยังเป็นวิธีการสอนอ่านที่ส่งเสริมการอ่าน การอ่านเชิงวิเคราะห์ การสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น เนื่องจากมีขั้นตอนการสอนที่ชัดเจน มีวิธีการกำกับการอ่านของนักเรียน ให้บรรลุวัตถุประสงค์จากขั้นต่าง ๆ วิธีสอนแบบ SQ4R เป็นวิธีการสอนอ่านที่พัฒนามาจากการสอนอ่านแบบ SQ3R ที่โรบินสัน (Robinson, 1961, อ้างถึงใน กานต์ธิดา แก้วกาม, 2556) ได้เสนอไว้ ต่อมาในปี 1984 วอลเตอร์ พอค (Walter Pauk) ได้เสนอแนะวิธีสอนอ่านแบบ SQ4R โดยมีการเพิ่มขึ้นตอนบันทึก (Record) หลังจากนักเรียนได้อ่านบทอ่านและเปลี่ยนขั้นตอน การทบทวน (Review) เป็นขั้นตอนให้นักเรียนได้วิเคราะห์บทอ่าน (Reflect)

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าว จึงควรนำเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R มาพัฒนาร่วมกับแบบฝึกทักษะเพราะเป็นวิธีที่ยืดหยุ่นเป็นศูนย์กลางและยังเป็นวิธีที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการตั้งคำถาม การจดบันทึก การเล่าถึงเรื่องที่อ่าน ซึ่งเป็นปัจจัยเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการอ่านจับใจความของนักเรียน ดังนั้น ควรพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ โดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพให้ดียิ่งขึ้น

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ก่อนเรียนและหลังเรียน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะ และเทคนิคการแบบ SQ4R

## วิธีดำเนินการวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด ที่เรียนรายวิชาภาษาไทย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 3 ห้องเรียน จำนวน 119 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 1 ห้องเรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/12 ที่เรียนรายวิชาภาษาไทยภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling)

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

1. แบบฝึกทักษะโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 ชุด ซึ่งเนื้อหาประกอบไปด้วย

- 1.1 การอ่านจับใจความจากนิทาน จำนวน 1 เรื่อง
- 1.2 การอ่านจับใจความจากเรื่องสั้นหรือบทความ จำนวน 1 เรื่อง
- 1.3 การอ่านจับใจความจากบทเพลง จำนวน 1 เรื่อง
- 1.4 การอ่านจับใจความจากบทร้อยกรอง จำนวน 1 เรื่อง

นำแบบวัดความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านบริหารการศึกษา ด้านการวัดและประเมินผล และด้านการวิจัย จำนวน 3 ท่าน เพื่อหาความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ว่าสิ่งที่ประเมินแต่ละข้อมีความสอดคล้องหรือไม่ โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- |    |         |   |
|----|---------|---|
| +1 | หมายถึง | แน่ใจว่าสิ่งที่ประเมินมีความสอดคล้องกับเนื้อหา    |
| 0  | หมายถึง | ไม่แน่ใจว่าสิ่งที่ประเมินมีความสอดคล้องกับเนื้อหา |
| -1 | หมายถึง | แน่ใจว่าสิ่งที่ประเมินไม่มีความสอดคล้องกับเนื้อหา |

นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องของความคิดเห็น (IOC : Index of item objective congruence) และคัดเลือกข้อที่ประเมินมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งพบว่าแบบวัดความพึงพอใจมีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ใช้ได้ทุกข้อ นำแบบวัดความพึงพอใจพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ นำไปใช้ในการดำเนินการเก็บข้อมูลต่อไป

2. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย การอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 แผน ใช้เวลาในการทดลองสอนแผนละ 1 ชั่วโมง รวม 4 ชั่วโมง

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ความเข้าใจในการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน

4. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด นำแบบวัดความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านบริหารการศึกษา ด้านการวัดและประเมินผล และด้านการวิจัย จำนวน 3 ท่าน เพื่อหาความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ว่าสิ่งที่ประเมินแต่ละข้อมีความสอดคล้องหรือไม่ โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าสิ่งที่ประเมินมีความสอดคล้องกับเนื้อหา
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสิ่งที่ประเมินมีความสอดคล้องกับเนื้อหา
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าสิ่งที่ประเมินไม่มีความสอดคล้องกับเนื้อหา

นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องของความคิดเห็น (IOC : Index of item objective congruence) และคัดเลือกข้อที่ประเมินมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งพบว่าแบบวัดความพึงพอใจมีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.66-1.00 ใช้ได้ทุกข้อ นำแบบวัดความพึงพอใจพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ นำไปใช้ในการดำเนินการเก็บข้อมูลต่อไป

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ตรวจสอบคุณภาพแล้วไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มนักเรียนตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ดที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยตนเอง ใช้เวลาทั้งสิ้น 4 ชั่วโมง มีขั้นตอนดังนี้

1. อธิบายให้คำชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจจุดประสงค์ และบทบาทหน้าที่ของนักเรียนในระหว่างการจัดทำกิจกรรม

2. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการจับใจความทางภาษาไทย ก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกทักษะแบบฝึกทักษะโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบขึ้นจำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาในการทำข้อสอบ 30 นาที บันทึกผลการสอบของนักเรียนแต่ละคนไว้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียนสำหรับการวิเคราะห์ผล

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยตนเองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 4 แผน ใช้เวลาแผนละ 1 ชั่วโมง ระหว่างวันที่ 1-31 สิงหาคม 2567

4. นำแบบฝึกทักษะโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เป็นแบบทดสอบรวมที่ผ่านการหาค่าความเชื่อมั่น ค่าความยากง่าย ( $p$ ) และค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ข้อละ 1 คะแนน มาทดสอบก่อนทดลอง (Pre-test) โดยทดสอบก่อนที่จะดำเนินการสอนในชั่วโมงแรก เพื่อศึกษาความรู้เดิมและความสามารถในการอ่านจับใจความความใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด แล้วบันทึกคะแนนที่นักเรียนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}_1$ )

5. เมื่อเรียนจนครบทั้ง 4 แผนแล้ว นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการอ่านจับใจความความใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทดสอบ

หลังการทดลอง (Post-test) เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการทดลอง แล้วบันทึกคะแนนที่นักเรียนทำได้ มาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}_2$ )

6. นำ ( $\bar{x}_1$ ) และ ( $\bar{x}_2$ ) มาเปรียบเทียบกับกันว่าแตกต่างกันหรือไม่ มีความก้าวหน้า มากน้อยเพียงใด และทดสอบความแตกต่างโดยวิธีทดสอบค่า t-test แบบ t-Dependent

## การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์คุณภาพการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะ และเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด ตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม มีการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบการวิจัย ดังนี้

### 1. วิเคราะห์ข้อมูลคุณภาพของแบบฝึกทักษะ/แบบวัดความพึงพอใจ

1.1 ตรวจสอบความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหา จากการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การวิจัย (IOC)

#### 1.2 หาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะตามเกณฑ์ 80/80 ดังนี้

80 ตัวแรก ได้จากการหาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน

80 ตัวหลัง ได้จากการหาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบกิจกรรม

สำหรับค่าสถิติที่ใช้ประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติดังต่อไปนี้

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. สถิติหาคุณภาพของแบบฝึกทักษะ ได้แก่ ความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (R) ค่าความเที่ยงตรง (IOC) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ E1/E2

2. วิเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-4 โดยการหาค่าร้อยละ
3. วิเคราะห์ผลการทดสอบหลังเรียนโดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
4. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของความเข้าใจในการจับใจความ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแบบ SQ4R ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สูตร t-test แบบ Dependent Sample ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

## ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด โดยใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระหว่างเรียน (E1) และ (E2) จากคะแนนการทำกิจกรรมระหว่างเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความด้วยเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด ตามเกณฑ์ร้อยละ 80 มีผลคะแนนผ่านเกณฑ์ประสิทธิภาพของกระบวนการซึ่งเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระหว่างเรียน (E1) และคะแนนการทำกิจกรรมระหว่างเรียน (E2) ในแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ โดยใช้เทคนิค SQ4R ชุดที่ 1 - 4

ชุดที่	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	ค่าประสิทธิภาพ (E <sub>1</sub> )	ค่าประสิทธิภาพ (E <sub>2</sub> )
1	20	8.90	9.10		
2	20	8.80	8.90	86.75	88.50
3	20	7.90	8.60		
4	20	9.00	9.80		
รวมคะแนนเฉลี่ยค่าประสิทธิภาพ		34.60	36.40		

จากตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของกระบวนการของแบบฝึกทั้ง 4 ชุด มีค่าประสิทธิภาพ E1 เฉลี่ยร้อยละ 86.75 และ E2 มีค่าประสิทธิภาพเฉลี่ยร้อยละ 88.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนมีความสามารถด้านการอ่านจับใจความคิดเป็นร้อยละ 62.3 หลังเรียนมีความสามารถด้านการอ่านจับใจความคิดเป็นร้อยละ 88.50 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์ร้อยละ 80 ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญก่อนเรียนและหลังเรียน

ความสามารถในการอ่าน จับใจความ	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	S.D.	ร้อยละ	t
ก่อนเรียน	40	20	12.4	1.88	62.3	14.15
หลังเรียน	40	20	17.7	1.09	88.50	

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R

ตารางที่ 3 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ลำดับที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
		( $\bar{X}$ )	S.D.	ระดับ
1	ครูมีการเตรียมการสอนเป็นอย่างดี	4.89	0.31	มากที่สุด
2	แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความด้วยวิธีการอ่านแบบ SQ4R มีความน่าสนใจ เหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและรูปแบบ	4.78	0.63	มากที่สุด
3	กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน	4.56	0.68	มากที่สุด
4	แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความด้วยวิธีการอ่านแบบ SQ4R ทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการอ่านจับใจความมากยิ่งขึ้น	4.56	0.50	มากที่สุด
5	เมื่อนักเรียนฝึกอ่านจับใจความสำคัญ ทำให้นักเรียนรู้จักการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณได้อย่างถูกต้องชัดเจน	4.44	0.68	มาก
6	แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความด้วยวิธีการอ่านแบบ SQ4R ช่วยทำให้นักเรียนรู้จักการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณได้อย่างถูกต้องชัดเจน	4.44	0.68	มาก
7	นักเรียนสามารถนำทักษะการอ่านจับใจความสำคัญด้วยวิธีการอ่านแบบ SQ4R ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.44	0.68	มาก
8	การจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน ครูจัดกิจกรรมโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความด้วยวิธีการอ่านแบบ SQ4R ได้น่าสนใจ สนุกสนาน เพลิดเพลิน	4.33	0.47	มาก
9	ระยะเวลาในการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความด้วยวิธีการอ่านแบบ SQ4R มีความเหมาะสม	4.11	0.87	มาก
10	การใช้ตัวอย่างนิทาน เรื่องสั้น บทเพลง ทำให้นักเรียนเรียนการอ่านจับใจความสำคัญด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	4.11	0.74	มาก
<b>รวม</b>		<b>4.47</b>	<b>0.63</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 3 ผลปรากฏว่าระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด มีค่าเฉลี่ย 4.47 อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

เมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดเรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 ลำดับแรกดังนี้ ครูมีการเตรียมการสอนเป็นอย่างดี ( $\bar{x} = 4.89$ , S.D. = 0.31) แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความด้วยวิธีการอ่านแบบ SQ4R มีความน่าสนใจ เหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและรูปแบบ ( $\bar{x} = 4.78$ , S.D. = 0.63) กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน ( $\bar{x} = 4.56$ , S.D. = 0.68)

## อภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาแบบฝึกทักษะโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม ให้มีประสิทธิภาพ 86.75/88.50 ผลจากการหาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดแบบฝึกทักษะร่วมกับเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า โดยภาพรวมมีคุณภาพดีมาก ทั้งนี้เพราะผ่านขั้นตอนการศึกษาหลักสูตร คู่มือครู แบบเรียน เทคนิควิธีการสร้างชุดฝึกทักษะจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและหาเทคนิควิธีการสร้างแบบฝึกจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่สอดคล้องกัน มีจุดประสงค์ที่ชัดเจน มีคำชี้แจงที่สั้นกระชับ เนื้อหาเหมาะสมหลากหลาย ทันสมัยไม่น่าเบื่อ สอดคล้องกับสุคนธ์ สรินทร์พานนท์ (2561) กล่าวว่า ชุดฝึกทักษะเป็นนวัตกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อให้ให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนได้มีคุณลักษณะตามที่ต้องการ ซึ่งชุดฝึกทักษะมีความสำคัญต่อผู้เรียนที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ ทำให้ผู้มีความเข้าใจในบทเรียนหรือเรื่องที่กำลังเรียนเกิดความแม่นยำในเรื่องที่ต้องการฝึก ทั้งยังส่งผลให้การสอนของครูผู้สอน และผลการเรียนของผู้เรียนประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาการอ่านจับใจความ ด้วยเทคนิคการสอนแบบ SQ4R

ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการอ่าน และสามารถจับใจความเรื่องที่อ่านได้ดีขึ้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความก้าวหน้าในการเรียนทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ SQ4R เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีเทคนิคการอ่านจับใจความอย่างเป็นขั้นตอน สอดคล้องงานวิจัยของสุรชาติพิทย์ เจริญรัตน์ (2555) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความด้วยวิธีการสอนแบบ SQ4R กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านจับใจความ ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้การสอนแบบ SQ4R มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 80.17/86.67 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค SQ4R มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของมาซีเต๊ะ ดาโอ๊ะ (2562) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยโดยใช้วิธีการอ่านแบบ SQ4R ร่วมกับเทคนิคผังความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้วิธีการอ่านแบบ SQ4R ร่วมกับเทคนิคผังความคิดสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้วิธีการอ่านแบบ SQ4R ร่วมกับเทคนิคผังความคิด โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

2. ผลเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R พบว่ามีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และศึกษาขั้นตอนของการอ่านแบบ SQ4R ซึ่งผู้เรียนได้เรียนรู้ไปที่ละขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจาก 1. ขั้นสำรวจ (S-Survey) 2. ขั้นตั้งคำถาม (Q-Question) 3. ขั้นอ่านอย่างรอบคอบ (R-Read) 4. ขั้นการจดจำ (R-Recite) 5. ขั้นทบทวน (R-Review) การสอนแบบ SQ4R ทั้ง 5 ขั้นตอนดังกล่าว ส่งเสริมให้นักเรียนมีพัฒนาการในการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพราะขั้นตอนในการอ่านไม่ซับซ้อน ทำให้ผู้อ่านอ่านอย่างมีทิศทางและมีเป้าหมายในการอ่าน โดยเริ่มจากขั้นตอนที่ง่าย ๆ ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปที่ละขั้น ๆ เหมือนขึ้นบันได การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบของเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R จึงทำให้ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียน

หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรุณี พงษ์ไพบูลย์ (2550) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยวิธีสอนแบบ SQ4R กับวิธีสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้วิธีสอนแบบ SQ4R หลังการสอนสูงกว่าก่อนสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังพบอีกว่าความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการสอนโดยวิธีสอนแบบ SQ4R สูงกว่าวิธีสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของสุนิดา ระแม (2555) ศึกษา เรื่อง การเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่าน SQ4R เพื่อพัฒนาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอน SQ4R อยู่ในระดับมาก

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะและเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.47$ , S.D. = 0.63) แสดงให้เห็นว่าชุดแบบฝึกทักษะในการอ่านจับใจความประกอบด้วยนิทาน บทเพลง เรื่องสั้น บทเพลง และบทร้อยกรอง โดยเรียงเนื้อหาตามลำดับความยากง่าย ผู้วิจัยเลือกเนื้อหาที่ใกล้ตัว และมีเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน จึงส่งผลให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ สามารถพัฒนาการอ่านจับใจความได้เป็นอย่างดีและมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของชนิดา ทิณา (2560) ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิค SQ4R และ CIRC ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของวราวรรณ นันสถิตย์ (2564) ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R ร่วมกับแผนที่ความคิดที่ส่งเสริมการอ่านจับใจความ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้หรือข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 รูปแบบจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการ SQ4R สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านภาษาไทยได้ ควรนำเทคนิค SQ4R ไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและคิดอย่างมีวิจารณญาณ พัฒนาการด้านการอ่านของนักเรียนในแต่ละช่วงชั้น

1.2 ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความควรมีเนื้อหาที่หลากหลาย ทันสมัย สอดคล้องกับสภาพสังคม เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้และมีประสบการณ์ที่กว้างไกลขึ้น เนื้อหาในชุดแบบฝึกทักษะไม่ควรยากเกินช่วงวัยของผู้เรียน และการเลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวัย ของผู้เรียน

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรประยุกต์ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ หรือบทเรียนสำเร็จรูปมาประกอบเทคนิคการจัดการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคการการอ่านแบบ SQ4R เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน

2.2 ควรพัฒนาแบบฝึกทักษะภาษาไทยด้านอื่น ๆ เช่น การอ่านสรุปความ หรือการอ่านเชิงวิจารณ์ญาณ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านภาษาไทย โดยใช้เทคนิคการการอ่านแบบ SQ4R เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนในห้องเรียนภาษาไทยในการอ่านได้และอ่านเป็น

## เอกสารอ้างอิง

กานต์ธิดา แก้วกาม. (2556). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยวิธีสอนแบบ SQ4R กับวิธี สอนแบบปกติ.

วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และบาชยัน อิมสำราญ. (2547). การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : พี.เพรส.

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ : ศิลปบรรณาการ.

- ชนิดา ทิณา. (2560). ผลการสอนโดยใช้วิธีการสอน SQ4R และเทคนิค CIRC สำหรับนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและ  
การสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- ณัฐชา อักษรเดช. (2554). การสร้างแบบฝึกการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 2. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย  
บูรพา.
- ประพิณพร เย็นประเสริฐ. (2548). การพัฒนาแบบฝึกการอ่านจับใจความภาษาไทยโดยใช้สื่อ  
ท้องถิ่นนทบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- เพชรวิ ลิ่งวี. (2551). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ด้านการ  
อ่านจับใจความโดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัด  
ดอนไถ่เตี้ย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบุรี เขต 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- มาซีเต๊ะ ดาโอ๊ะ. (2562). การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยโดยใช้  
วิธีการอ่านแบบ SQ3R ร่วมกับเทคนิคผังความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย  
ราชภัฏสงขลา.
- วรรณิ โสมประยูร. (2544). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วรารวรรณ นันสลิษฐ์. (2564). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความโดยใช้การจัดการ  
เรียนรู้แบบ SQ4R ร่วมกับแผนผังความคิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.  
วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ยศชวิน กุลด้วง. (2557). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์สำหรับ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร, 9(2), 130-145.
- สุคนธ์ สินธพานนท์, ฟองจันทร์ สุขยิ่ง, จินตนา วีรเกียรติสุนทร และพิวัสสาน นภารัตน์. (2561).  
หลากหลายวิธีสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ : 9119 เทคนิคพรินติ้ง.

- สุธาทิพย์ เจริญรัตน์. (2555). การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความด้วยวิธีการสอนแบบ SQ3R กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุนิตา ระแมม. (2555). การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบ SQ3R เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 ยะลา. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- อรุณี พงษ์ไพบูลย์. (2550). การเปรียบเทียบความสามารถการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยวิธีสอนแบบ SQ3R กับวิธีสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- เอกรินทร์ สีมหาศาล. (2546). การออกแบบเครื่องมือวัดและประเมินตามสภาพจริง. กรุงเทพฯ : บூคส์ พอยท์.



## ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 A classroom of Happiness in the 5.0 Era

วรพล ศรีเทพ<sup>1</sup>, ยุทธพล สะและหมัด<sup>2</sup>  
Worapol Srithep<sup>1</sup>, Yutthaphon Salaehmat<sup>2</sup>

Received : April 10, 2024; Revised : December 24, 2024; Accepted : February 28, 2025

### บทคัดย่อ

ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 เป็นการปฏิวัติแนวคิดการศึกษาที่เน้นการผสมผสานความเป็นอยู่ที่ดีและความสุขของนักเรียนเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีล้ำสมัยเพื่อสร้างประสบการณ์การศึกษาที่น่าตื่นตาตื่นใจและลึกลับ ห้องเรียนแห่งความสุขให้ความสำคัญกับการดูแลสุขภาพจิต และอารมณ์ของผู้เรียน โดยมุ่งสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนับสนุนการเติบโตด้านวิชาการและความเป็นอยู่ที่ดี สะท้อนถึงการเดินทางใหม่ที่เตรียมพร้อมนักเรียนสำหรับโลกอนาคตที่เต็มไปด้วยโอกาสและความท้าทาย บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 โดยผู้เขียนได้ขอค้นพบและข้อเสนอเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์และปัจจัยความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 ภายใต้กรอบแนวคิดโรงเรียนแห่งความสุขสู่ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 และการบริหารจัดการด้วยวงจรคุณภาพ PDCA ดังนี้ กระบวนการสร้างสรรค์ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 มีรูปแบบขั้นตอน D-P-L-A-C-E ประกอบด้วย 1) การกำหนดเป้าหมาย 2) การวางแผน 3) การเป็นผู้นำในการดำเนินการ 4) การประเมิน 5) การปรับปรุงและพัฒนา และ 6) การขยายผล และปัจจัยความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้เรียน หลักสูตรและกิจกรรม การเรียนรู้ สภาพแวดล้อมทางกายภาพและ

<sup>1</sup> โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๑๐๒ (บ้านเกาะเต่า), สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต 2 : Trang Primary Educational Service Area Office 2.

<sup>2</sup> สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเงาะเจียง เขต 1 : Chachoengsao Primary Educational Service Area Office 1.

เทคโนโลยี การบริหารจัดการ ทั้งหมดนี้เป็นส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่การสร้างห้องเรียนที่ส่งเสริมทั้งความรู้ทางวิชาการ ความเป็นอยู่ที่ดีและความสุขของนักเรียน เพื่อเตรียมพร้อมพวกเขาสำหรับโลกอนาคตที่เต็มไปด้วยโอกาสและความท้าทาย

**คำสำคัญ:** ห้องเรียนแห่งความสุข, ยุคการศึกษา 5.0, กระบวนการ D-P-L-A-C-E

## Abstract

Happy Classrooms in the Education 5.0 Era is a revolution in educational concepts that emphasizes integrating student well-being and happiness into the learning process. It utilizes advanced technology to create an exciting and profound educational experience. Happy classrooms also place importance on caring for the mental health and emotions of learners, aiming to create a learning atmosphere that supports growth in both academics and well-being. This reflects a new journey preparing students for a future world full of opportunities and challenges. This article aims to study the creative process of establishing happy classrooms in the Education 5.0 era. The author has findings and suggestions for the creative process and success factors of happy classrooms in the Education 5.0 era under the conceptual framework of Happy Schools leading to Happy Classrooms in the Education 5.0 era and management using the PDCA quality cycle, as follows: The creative process of Happy Classrooms in the Education 5.0 era, in the D-P-L-A-C-E steps, consists of 1) Define, 2) Plan, 3) Lead to do, 4) Assess, 5) Change, and 6) Extend. The success factors of Happy Classrooms in the Education 5.0 era include teachers, learners, curricula and learning activities, physical environment and technology, and management. All of these are essential components for creating a classroom that fosters both academic knowledge and the well-being and happiness of students, preparing them for a future filled with opportunities and challenges.

**Keywords:** Happy Classrooms, Education 5.0 Era, D-P-L-A-C-E Process

## บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ปรับปรุงระบบการศึกษาไทยให้ตอบสนองยุคสมัยและความต้องการสังคม เน้นการเรียนรู้ที่มุ่งผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาบุคลิกภาพอย่างรอบด้าน มาตรา 24 (1) กำหนดให้สถานศึกษาจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความสนใจและความถนัดของผู้เรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ส่งเสริมการศึกษาที่ยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะบุคคล มาตรฐานการศึกษาชาติ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนเก่ง คนดี มีความสุข โดยรวมด้านวิชาการ ร่างกาย จิตใจ สติปัญญา พร้อมสร้างคุณธรรมและจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562)

ยุคการศึกษา 5.0 นำเทคโนโลยีปัจจุบัน เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) และอินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง (Internet of Things: IoT) มาปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ สร้าง "ห้องเรียนแห่งความสุข" ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมและความสุข เน้นบรรยากาศในชั้นเรียนของห้องเรียนแห่งความสุข กระบวนการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่ห้องเรียนแห่งความสุข ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน นำพาผู้เรียนสู่การสำรวจและคิดค้นพบอย่างลึกซึ้ง ประสบการณ์เสมือนจริง การเรียนรู้ปรับเฉพาะบุคคล และการมีปฏิสัมพันธ์กับหุ่นยนต์และ ปัญญาประดิษฐ์ AI ทำให้การเรียนรู้มีชีวิตชีวา นอกจากเทคโนโลยี ยังมีการดูแลสุขภาพจิต ผ่านการฝึกสติและการเสริมสร้างความสุขสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเติบโตทางอารมณ์และสังคม การศึกษายุคนี้เป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษยนิยม เตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับอนาคต โดยการเรียนรู้ขยายไปนอกเหนือวิธีดั้งเดิม เปิดโอกาสใหม่ๆ และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ทำให้ห้องเรียนเป็นสถานที่เติบโตในทุกด้านสำหรับนักเรียน (วรวิภา แสงเฟื่อง, 2565)

จากแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในปัจจุบัน การศึกษาในประเทศไทยกำลังเผชิญกับวิกฤติหลายประการที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน ทั้งนี้ วิลาสินี วัฒนมงคล (2561) ได้ชี้ให้เห็นถึงประเด็นสำคัญ ได้แก่ สังคมผู้สูงอายุที่ส่งผลให้จำนวนนักเรียนลดลง ความเหลื่อมล้ำด้านคุณภาพการศึกษา ความขาดแคลนการเชื่อมโยงระหว่างการวางแผนการศึกษากับยุทธศาสตร์ชาติ และปัญหาคุณภาพการสอนของครูที่ยังไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ พัทธรินทร์ คัดสัตตสทรี (2566) ยังระบุว่าปัจจุบัน

นักเรียนมีความสุขในห้องเรียนลดลง ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อระดับการเรียนรู้ อันเป็นผลมาจากแรงจูงใจที่เปลี่ยนแปลงไปในสังคมยุคใหม่ ดังนั้น การปรับกระบวนการเรียนการสอนและการปรับบทบาทครูและผู้บริหารสถานศึกษาในเชิงรุกจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อให้สามารถพัฒนาคุณภาพการศึกษาและยกระดับคุณภาพชีวิตของคนไทยให้สอดคล้องกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ภายใต้แนวคิด “ยุคการศึกษา 5.0” การจัดการเรียนรู้ไม่เพียงมุ่งเน้นที่การพัฒนาความรู้ความสามารถทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวกและความสุขในห้องเรียน “ห้องเรียนแห่งความสุข” จึงมีบทบาทสำคัญในการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติและเหมาะสม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาและสถานที่ อีกทั้งยังพัฒนาทักษะสำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21 และรองรับการศึกษาในอนาคต ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

ด้วยเหตุนี้ บทความเรื่อง “ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0” จึงมุ่งเน้นนำเสนอแนวทางและกลยุทธ์ในการสร้างบรรยากาศห้องเรียนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เกิดความผูกพันและความสุขในการศึกษา ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาทั้งคุณภาพผู้เรียนและคุณภาพของสังคมไทยในระยะยาวอย่างยั่งยืน ทั้งยังเป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนระบบการศึกษาให้สามารถรับมือกับความท้าทายทางสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้งในอนาคต

## ยุคการศึกษา 5.0

ยุคการศึกษา 5.0 คือ การเปลี่ยนผ่านสู่รูปแบบการศึกษาแนวใหม่ที่ได้รับการผสมผสานอย่างลงตัวระหว่างเทคโนโลยีขั้นสูงกับหลักการมนุษยนิยม เพื่อสร้างประสบการณ์ทางการศึกษาที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีความครอบคลุมองค์รวม หัวใจสำคัญของยุคการศึกษานี้ คือ การวางมนุษย์เป็นจุดศูนย์กลางของการศึกษา โดยการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการ ความถนัด และความสนใจเฉพาะของแต่ละบุคคล โดยมีเทคโนโลยีเข้ามาส่งเสริมและเติมเต็มศักยภาพของมนุษย์ ไม่ใช่การใช้เทคโนโลยีแทนที่มนุษย์ จุดมุ่งหมาย คือ การพัฒนามนุษย์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และจิตวิญญาณไปพร้อมกัน (ปรีชา ออกกิจวัตร และคณะ, 2565)

ในยุคการศึกษา 5.0 เราจะได้เห็นการผสมผสานอย่างกลมกลืนระหว่างเทคโนโลยี อันทันสมัย เช่น ปัญญาประดิษฐ์เสมือนจริงและอินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่งกับหลักการแนวคิด มนุษยนิยม การศึกษาในยุคนี้จะไม่เพียงมุ่งเน้นแค่การให้ความรู้ แต่ยังเน้นมีการปลูกฝังจริยธรรม ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ด้วย เป้าหมาย คือ การสร้างสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ที่สมดุลระหว่างความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีและเชาวน์อารมณ์ (สุพจน์ อิงอาจ, 2563) นอกจากนี้ การเรียนรู้จะมีการปรับเฉพาะตามความชอบ ความถนัด และรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ เพื่อกำหนดเนื้อหาและเส้นทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนจะมีความเป็นอิสระและควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้ด้วยตนเอง ประสบการณ์การเรียนรู้จะมีชีวิตชีวาและเสมือนจริงมากขึ้นด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงและเสริมจริง ผู้เรียนสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในสภาพแวดล้อมจำลอง เนื้อหาปฏิสัมพันธ์ และกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ ทำให้การเรียนรู้มีชีวิตชีวาเป็นประโยชน์ต่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง สุดท้าย การเรียนรู้จะก้าวข้ามพรมแดนจาก อุปสรรคทางกายภาพ ผ่านการเชื่อมต่อด้วยช่องทางดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันและเชื่อมโยงกับเพื่อน ผู้เชี่ยวชาญ และแหล่งข้อมูลจากทั่วโลก โดยมุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกัน สื่อสาร และสร้างสรรค์ข้ามวัฒนธรรม

นอกจากนี้ มีนักวิชาการกล่าวถึงยุคการศึกษา 5.0 หรือ Education 5.0 ว่าเป็นแนวคิด การจัดการศึกษารูปแบบใหม่ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยมุ่งเน้นการสร้างคนให้มีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อาทิ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ ความยืดหยุ่น และความสามารถในการแก้ปัญหา เรียนรู้แบบบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง เทคโนโลยีสารสนเทศ มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน และเน้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียนหรือสถานศึกษา (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2562)

โดยสรุป ยุคการศึกษา 5.0 มีวิสัยทัศน์อันยิ่งใหญ่ในการสร้างอนาคตที่การศึกษาจะเปิดโอกาสให้แต่ละบุคคลได้แสดงศักยภาพสูงสุดของตนผ่านการผสมผสานเทคโนโลยีล้ำสมัยกับหลักการ มนุษยนิยม โดยส่งเสริมการเติบโตที่สมบูรณ์พร้อมทั้งฝึกฝนผู้เรียนให้มีความพร้อมเคียงข้างกับโลก แห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี

## รูปแบบที่เปลี่ยนไปของการศึกษายุค 5.0

ยุคการศึกษา 5.0 มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยไม่จำกัดเพียงแค่การตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน แต่ครอบคลุมถึงการพัฒนาตามความต้องการและความชอบของผู้เรียน การศึกษาในยุคนี้ต้องการออกแบบการเรียนรู้ที่เห็นภาพใหญ่ ทั้งในด้านความต้องการของคน การเปลี่ยนแปลงในตลาดแรงงาน และแนวโน้มของสังคมโลก ผู้เรียนถูกมองเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ที่ไม่เพียงแค่ว่ารับความรู้ แต่ยังสามารถนำไปสู่การแก้ไข และเปลี่ยนแปลงในสังคมได้ การศึกษา 5.0 เน้นการใช้เทคโนโลยีอย่างฉลาด โดยคำนึงถึงความปลอดภัย สุขภาพกายและจิตใจ และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในที่สุด การศึกษานี้ต้องการให้ผู้เรียนมีอิสรภาพในการแสวงหาความรู้ และมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ของตนเอง สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในการศึกษา เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและความท้าทายในยุคสมัยใหม่ โดยมีแนวทางการศึกษา (บริษัทที่ปรึกษาาระดับโลก PWC, 2020) ดังนี้

1. การเรียนรู้แบบไฮบริดและยืดหยุ่น การรวมรูปแบบการเรียนรู้ในห้องเรียนแบบดั้งเดิมกับการเรียนรู้ออนไลน์ ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการและสถานการณ์ของแต่ละบุคคล สามารถเข้าถึงการศึกษาได้ทุกที่ทุกเวลา
2. การเน้นความเป็นมนุษย์และการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ทักษะเช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ไขปัญหา เป็นทักษะหลักที่ถูกส่งเสริมให้พัฒนา นอกเหนือจากความรู้ด้านวิชาการ
3. การใช้เทคโนโลยีเป็นตัวเปิดทางเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น AI VR AR และเครื่องมือดิจิทัลอื่น ๆ มีการนำมาใช้เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปได้ในรูปแบบที่หลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีการโต้ตอบสูง
4. การเรียนรู้ที่มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาตามผู้เรียน การเรียนรู้ไม่ถูกจำกัดอยู่ในหลักสูตรที่ตายตัว แต่สามารถปรับเปลี่ยนเพื่อตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและมีมูลค่ามากขึ้นสำหรับผู้เรียน

5. การพัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิต การศึกษายุค 5.0 เน้นการพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้บุคคลสามารถปรับตัวและเติบโตไปตามการเปลี่ยนแปลงของสังคมและตลาดแรงงาน

6. การเรียนรู้แบบบูรณาการ การเชื่อมโยงระหว่างวิชาการกับประสบการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนสามารถเห็นความเชื่อมโยงของสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริง ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายและประยุกต์ใช้ได้จริง

7. การมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบของผู้เรียน ผู้เรียนมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบในการกำหนดเส้นทางการเรียนรู้ของตนเอง รวมถึงการเป็นผู้นำในการสร้างการเปลี่ยนแปลงในระบบการศึกษา

กล่าวสรุป คือ การศึกษา 5.0 ไม่เพียงแต่เน้นการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ แต่ยังเน้นการพัฒนาบุคคลให้สามารถนำเทคโนโลยีนั้นไปใช้ในการสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคมได้อย่างมีคุณภาพและยั่งยืน และเป็นการปฏิรูปการศึกษาที่มุ่งหวังจะสร้างผู้เรียนที่มีความยืดหยุ่นสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลก และมีความสามารถในการนำไปสู่การเรียนรู้และการพัฒนาต่อเนื่องตลอดชีวิต

## แนวคิดห้องเรียนแห่งความสุข

แนวคิดของห้องเรียนที่มีความสุขตั้งอยู่บนพื้นฐานของการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ไม่เพียงแต่เอื้อต่อการเรียนรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการพัฒนาด้านอารมณ์ สังคม และจิตใจของทั้งนักเรียน และครู การมุ่งเน้นไปที่การสร้างสภาพแวดล้อมเชิงบวก เสริมสร้างความไว้วางใจ และการเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมที่เข้าใจและเคารพซึ่งกันและกัน มีบทบาทสำคัญในการลดความก้าวร้าวในโรงเรียน และเพิ่มความเป็นอยู่ที่ดี การใช้วิธีการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียน เช่น การสอนผ่านกิจกรรม การเรียนรู้แบบโครงงาน หรือการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนโดยนักเรียนเอง ช่วยให้นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและมีส่วนสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ของตน การบูรณาการหลักสูตรด้วยกิจกรรมที่ส่งเสริมความสุขและการพัฒนาทางอารมณ์ และการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลัง ร่วมกับการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ทวิสิน อำนวยพันธ์วิไล, 2564) เป็นสิ่งสำคัญของการสร้างห้องเรียนแห่งความสุข นอกจากนี้ การมุ่งเน้นไปที่การส่งเสริมความสุขทางอารมณ์และความ

เป็นอยู่ที่ดีนั้นมีส่วนช่วยให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้นและความพึงพอใจโดยรวมในสภาพแวดล้อมทางการศึกษา

แนวคิดนี้มุ่งเน้นค่านิยม เช่น ความรัก ความเคารพ และความเห็นอกเห็นใจ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างบรรยากาศของโรงเรียนที่สงบและมีความสุข ห้องเรียนที่มีความสุขจึงไม่เพียงแต่เป็นที่ที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ความรู้ทางวิชาการได้ แต่ยังเป็นเป็นที่ที่พวกเขาสามารถเรียนรู้วิธีการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม พัฒนาทักษะชีวิต และสร้างความรู้สึที่มีคุณค่า มีความสุข และมีสุขภาพที่ดีทั้งทางร่างกายและจิตใจ รวมถึงสร้างคามมีวินัยต่อตนเอง รับผิดชอบในหน้าที่ที่เป็นไปตามธรรมชาติและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย (สุวิญ รักสัตย์, 2563) อันจะช่วยให้เกิดการสร้างความสุขต่อการเรียนรู้และสร้างความสุขในห้องเรียนได้อย่างดี

แนวคิดทฤษฎีของห้องเรียนแห่งความสุข มีพื้นฐานจากหลายทฤษฎีด้านการศึกษาและจิตวิทยา ดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ David Kolb (พิธูลาวันย์ ศุภอุทุมพร, 2565) ซึ่งให้เห็นว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงและลงมือปฏิบัติ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก: การมีประสบการณ์รูปธรรม, การสังเกตผลจากประสบการณ์, การสร้างความคิดรวบยอดจากประสบการณ์, และการทดลองปฏิบัติจากความคิดรวบยอด ซึ่งสนับสนุนหลักการของห้องเรียนแห่งความสุขที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

2. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) ของ Jean Piaget และ Lev Vygotsky (อัญชลี ดั่งด้อยและอัมรินทร์ อินทร์อยู่, 2557) ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก โดยผู้เรียนต้องนำประสบการณ์และความรู้เดิมมาผสมผสานกับสิ่งใหม่ ความรู้เกิดจากการลงมือปฏิบัติและการค้นพบด้วยตนเอง สอดคล้องกับหลักการห้องเรียนแห่งความสุขที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีส่วนร่วม

3. ทฤษฎีแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation Theory) ของ Edward Deci และ Richard Ryan (ศุภิสรา นาคผจญ, 2564) ระบุว่า การเรียนรู้มีประสิทธิภาพเมื่อมีแรงจูงใจภายใน การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ทำท่าย และสนุกสนาน ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายใน

นำไปสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ตรงกับหลักการห้องเรียนแห่งความสุขที่เน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและมีส่วนร่วม

4. ทฤษฎีจิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology) ของ Martin Seligman (สุदारตันตันตีวิทน์, 2560) เน้นการเสริมสร้างภาวะทางบวก เช่น ความสุข และความพึงพอใจ ที่มีผลดีต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ การสร้างบรรยากาศเชิงบวก ส่งเสริมให้นักเรียนมีสุขภาพจิตดี มีแรงบันดาลใจ และแสดงออกถึงจุดแข็ง สอดคล้องกับห้องเรียนแห่งความสุขที่เน้นการสร้างบรรยากาศเชิงบวกในการเรียนรู้

กล่าวสรุป คือ ทฤษฎีเหล่านี้ได้ให้แนวคิดและหลักการสำคัญในการออกแบบห้องเรียนแห่งความสุข ที่มุ่งสร้างบรรยากาศเชิงบวก การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนอย่างครบถ้วน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และจิตใจ

### ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุข

การสร้างห้องเรียนแห่งความสุข เป็นเป้าหมายสำคัญของการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาทั้งด้านความรู้และความเป็นอยู่ที่ดีของนักเรียน ปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขสามารถจำแนกได้ (ธรรมรัตน์ โพธิสุวรรณปัญญา, 2560 และธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์, 2559) ดังนี้

1. บุคลิกภาพและทักษะของครูผู้สอน ครูที่มีบุคลิกภาพที่อบอุ่นและเป็นกันเอง สามารถสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและมีไมตรีจิตในห้องเรียน ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และมีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งความยืดหยุ่นในการจัดการเรียนการสอนก็มีบทบาทสำคัญเช่นกัน

2. การมีส่วนร่วมของนักเรียน การให้นักเรียนมีโอกาสมิมีส่วนร่วมในการวางแผน ออกแบบกิจกรรม และการประเมินผล ช่วยเพิ่มความรู้สึกเป็นเจ้าของและมีส่วนร่วม ทำให้พวกเขาเต็มใจเรียนรู้และแสดงความคิดเห็น ส่งผลให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3. สภาพแวดล้อมทางกายภาพ ห้องเรียนที่สะอาด สดชื่น และน่าเรียนรู้สามารถกระตุ้นความสนใจและเพิ่มความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ การจัดสรรพื้นที่สำหรับกิจกรรมต่าง ๆ

อย่างเหมาะสมและมีแสงสว่างและการถ่ายเทอากาศที่ดีเป็นปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนสุขภาพจิตและร่างกายที่ดี

4. สื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยี การใช้สื่อการสอนและเทคโนโลยีที่ทันสมัยสามารถเพิ่มความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ การมีอุปกรณ์เพียงพอและการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่สะดวกช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างไม่มีข้อจำกัด

5. การบริหารจัดการชั้นเรียน การจัดตารางเรียนและการสอดแทรกกิจกรรมที่สนุกสนานช่วยให้นักเรียนมีสุขภาพจิตที่ดี การส่งเสริมบรรยากาศที่เปิดเผย และเป็นกันเองในห้องเรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนรู้สึกยินดีในการเรียนรู้และแสดงออก

กล่าวสรุป คือ ปัจจัยเหล่านี้ช่วยสร้างห้องเรียนเป็นพื้นที่แห่งความสุข ที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความหมายและมีประสิทธิผลสูงสุด แสดงถึงการบริหารการศึกษาที่มีประสิทธิภาพและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ยั่งยืน

### กรอบแนวคิดโรงเรียนแห่งความสุขสู่ห้องเรียนแห่งความสุขในยุค 5.0

การพัฒนากรอบแนวคิดเพื่อนำไปสู่การเกิดขึ้นของห้องเรียนแห่งความสุขจากแนวคิดโรงเรียนแห่งความสุข ซึ่งอ้างอิงจากผลการสำรวจมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในระดับโรงเรียนถึงปัจจัยสนับสนุน นั้นเป็นกระบวนการที่ครอบคลุมและซับซ้อน การแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลักคน กระบวนการและสถานที่เป็นวิธีการที่ชัดเจนในการจัดการ และเน้นย้ำความสำคัญของแต่ละด้านที่ส่งผลต่อการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี (สำนักงานยูเนสโก กรุงเทพฯ, 2565) โดยมีรายละเอียดดังนี้



รูปที่ 1 : กรอบแนวคิดโรงเรียนแห่งความสุขสู่ห้องเรียนแห่งความสุข

## 1. คน (People)

ยุคการศึกษา 5.0 เน้นการใช้เทคโนโลยีและการเชื่อมต่อในการสร้างห้องเรียนแห่งความสุข การเข้าถึงและใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพเป็นกุญแจสำคัญในการส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่เอื้อการเรียนรู้และการพัฒนาทั้งด้านบุคลิกภาพและศักยภาพของนักเรียน (สุพินดา ฤทธิจันทร์, 2564)

### การสร้างความสัมพันธ์ที่เข้มแข็งและมีความเคารพซึ่งกันและกัน

การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง และการใช้เทคโนโลยีเป็นปัจจัยหลักที่สนับสนุนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในยุคการศึกษา 5.0 การพัฒนาความรับผิดชอบและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้ของตนเองและการจัดการโรงเรียนเป็นสิ่งสำคัญ (ธรรมรัตน์ โพธิสุวรรณปัญญา, 2560) การใช้เทคโนโลยีสามารถช่วยเพิ่มความรับผิดชอบและการมีส่วนร่วม รวมถึงช่วยในการติดตามและประเมินผลงานของนักเรียนได้ดีขึ้น

### การพัฒนาความรับผิดชอบและความมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย

การส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจและการจัดการเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง เป็นสิ่งสำคัญของกระบวนการศึกษาที่เน้นความรับผิดชอบและการมี

ส่วนร่วมจากทุกฝ่าย การใช้เทคโนโลยีในการจัดการโครงการ การทำงานกลุ่ม และการติดตาม ประเมินผลงานสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ได้ (สุวิญ รักสัตย์, 2563)

### **การสนับสนุนการพัฒนาบุคลิกภาพและศักยภาพของนักเรียน**

การฝึกทักษะชีวิต เช่น การจัดการความเครียด, การทำงานเป็นทีม, และการ สื่อสาร เป็นสำคัญในการเตรียมนักเรียนสำหรับชีวิตนอกห้องเรียน การยอมรับความแตกต่าง เพิ่มความมั่นใจและสร้างชุมชนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เทคโนโลยีสนับสนุนการพัฒนาทักษะเหล่านี้ ช่วยให้นักเรียนปรับตัวในสังคมดิจิทัล การปฏิบัติตามหลักเกณฑ์เหล่านี้ช่วยสร้างสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ที่มีความสุขและพัฒนานักเรียนอย่างมีคุณภาพ (ธนภัทร จันทรเจริญ, 2564) ซึ่งส่งเสริม การเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีคุณภาพ

## **2. กระบวนการ (Processes)**

กระบวนการในการสร้างห้องเรียนและโรงเรียนแห่งความสุขเน้นที่การใช้กิจกรรม และวิธีการที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมาย กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และสนับสนุน การเรียนรู้แบบร่วมมือ การจัดการและบริหารที่เน้นคุณค่าเหล่านี้จะช่วยให้นักเรียนไม่เพียงแต่ได้รับความรู้เท่านั้น แต่ยังได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความสุขและความหมาย (ชุตินา เสือ พันธุ์, 2565) ดังนี้

### **การสร้างและใช้หลักสูตรที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง**

การออกแบบหลักสูตรที่ไม่เพียงแต่นำทักษะทางวิชาการ แต่ยังรวมถึงทักษะชีวิต และทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ ทักษะดิจิทัล การผสมผสานเทคโนโลยีในการเรียนการสอน เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและ เชื่อมโยงกับโลกจริง

### **การใช้วิธีการสอนที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้แบบร่วมมือ**

การใช้แนวทางการสอนแบบ Project-Based Learning หรือ Problem-Based Learning ที่ช่วยให้นักเรียนได้ทำงานกับโครงการและแก้ไขปัญหาจริง (นภาพร พุฒินิชย์ และคณะ , 2563) ซึ่งกระตุ้นการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีความหมาย การใช้เครื่องมือดิจิทัลและแพลตฟอร์ม

ออนไลน์เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นการทำงานกลุ่มออนไลน์หรือการใช้ฟอรัมเพื่อ การสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

### **การให้ความสำคัญกับการประเมินผลที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง**

การประเมินผลที่เน้นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องคือการพิจารณาทั้งกระบวนการ เรียนรู้ การสะท้อนตัวเอง และการปรับปรุงไม่จำกัดเพียงผลลัพธ์สุดท้าย การใช้เครื่องมือดิจิทัล ช่วยให้การประเมินผลมีประสิทธิภาพ ผ่านการตอบกลับทันทีและการวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ การประยุกต์เกณฑ์นี้ส่งเสริมห้องเรียนและโรงเรียนที่มีความสุข นำไปสู่ประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ครอบคลุม หลากหลาย และมีความสุขซึ่งสำคัญต่อการพัฒนาความรู้และทักษะการใช้ชีวิต

### **3. สถานที่ (Places)**

การพัฒนาสถานที่เรียนรู้ในโรงเรียนแห่งความสุขสู่ห้องเรียนแห่งความสุขในยุค 5.0 มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนและครูสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 สถานที่เรียนรู้ที่ออกแบบมาอย่างดีสามารถส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเป็นทักษะหลักที่จำเป็นในยุคดิจิทัลและยุคสังคม 5.0 (สุพินดา ฤทธิจันทร์, 2564) ดังนั้น การพัฒนาสภาพแวดล้อมทางกายภาพและสิ่งอำนวยความสะดวกภายใน โรงเรียนจึงมุ่งเน้นไปที่ด้านต่อไปนี้

**การจัดสรรพื้นที่เรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน และครู**

พื้นที่เรียนรู้ควรออกแบบให้ยืดหยุ่น สนับสนุนกิจกรรมการสอนหลากหลาย ตั้งแต่ การเรียนรู้กลุ่มเล็กไปจนถึงกลุ่มใหญ่ การเรียนรู้โต้ตอบ และการทำงานอิสระ ควรมีมุมเรียนรู้เฉพาะ ด้าน เช่น วิทยาศาสตร์ ศิลปะ และเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ที่หลากหลายและความ เชี่ยวชาญ

### **การสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและส่งเสริมสุขภาพ**

การออกแบบสถานที่ให้มีความปลอดภัย เช่น การใช้วัสดุที่ไม่เป็นอันตราย มีระบบ ระบายอากาศที่ดี มีแสงสว่างธรรมชาติ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมสุขภาพ พื้นที่สำหรับ การพักผ่อนและการออกกำลังกาย ทั้งในรูปแบบกลางแจ้งและในร่ม เพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตและ ร่างกาย

## การให้ความสำคัญกับการเข้าถึงและการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลและมัลติมีเดียเช่นแท็บเล็ต, คอมพิวเตอร์, หน้าจอสัมผัส เข้าห้องเรียนเพิ่มการเรียนรู้ได้ตอบและเข้าถึงทรัพยากรออนไลน์ สนับสนุนการเรียนรู้ไม่จำกัดเวลา และสถานที่ การออกแบบสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกสร้างสภาพแวดล้อมเอื้อการเรียนรู้, ส่งเสริมห้องเรียนแห่งความสุขที่เน้นการเติบโตทั้งทางอารมณ์และสังคม

กล่าวสรุป คือ การพัฒนาโรงเรียนและห้องเรียนในยุค 5.0 นี้ไม่เพียงแต่ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนและครูในด้านการเรียนรู้และสุขภาพเท่านั้น แต่ยังสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน สร้างความคิดสร้างสรรค์ และเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนในการเป็นพลเมืองของโลกในอนาคตที่สามารถปรับตัวและมีส่วนร่วมในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## องค์ความรู้ใหม่ : ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0

ในยุคการศึกษา 5.0 แนวคิดเรื่อง “ห้องเรียนแห่งความสุข” ได้รับความสนใจอย่างมาก เนื่องจากเป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและคงทนมากยิ่งขึ้น ห้องเรียนแห่งความสุขเป็นสภาพแวดล้อมที่ผู้สอนออกแบบให้มีบรรยากาศ สนุกสนาน เป็นกันเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ผ่านการใช้สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยและน่าสนใจ รวมถึงกิจกรรมที่หลากหลายและสอดคล้องกับผู้เรียน โดยมีองค์ประกอบสำคัญ คือ บรรยากาศ ผ่อนคลาย ปลอดภัย ครูมีบุคลิกภาพน่าเชื่อถือ การใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และกิจกรรม ทำทาย ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ รู้สึกสนุก และมีส่วนร่วม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น สามารถสร้างองค์ความรู้ และพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เขียนจึงสนใจศึกษาเรื่องนี้ ภายใต้กรอบแนวคิดโรงเรียนแห่งความสุขสู่ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 และการบริหารจัดการด้วยวงจรคุณภาพ PDCA



รูปที่ 2 : การออกแบบกระบวนการสร้างสรรคห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0

## กระบวนการสร้างสรรคห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0

การบริหารจัดการห้องเรียนแห่งความสุขในยุคปัจจุบัน หรือที่เรียกว่ายุคการศึกษา 5.0 นั้น จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้ทันสมัยและสอดคล้องกับบริบทของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยมุ่งเน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้รับความสุขในการเรียนรู้รูปแบบ D-P-L-A-C-E ซึ่งประกอบด้วย Define (การกำหนดเป้าหมาย), Plan (การวางแผน), Lead (การเป็นผู้นำในการดำเนินการ), Assess (การประเมิน), Change (การปรับปรุงและพัฒนา) และ Extend (การขยายผล) ภายใต้กระบวนการวงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) จะช่วยให้การบริหารจัดการห้องเรียนแห่งความสุขมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ โดยมีขั้นตอนสำคัญดังนี้

**1. D (Define)** การกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนของการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนแห่งความสุข เช่น การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วม พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เป็นต้น ศึกษาและทำความเข้าใจกับผู้เรียนเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม เพื่อออกแบบกิจกรรมให้ตรงกับความสนใจและความต้องการ

- บทบาทของครู: ครูจะต้องทำการวิเคราะห์และเข้าใจความต้องการของนักเรียนแต่ละคนและแต่ละกลุ่ม กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน เช่น การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมและความสนุกสนาน

- บทบาทของนักเรียน: นักเรียนเข้าร่วมในการกำหนดเป้าหมายโดยการแบ่งปันความสนใจและความต้องการของตน เพื่อให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่ตรงกับความต้องการและความสนใจ

**2. P (Plan)** การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย น่าสนใจ และสอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ เลือกใช้สื่อการสอนและเทคโนโลยีที่ทันสมัย เหมาะสมกับผู้เรียน และสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพกำหนดวิธีการประเมินผลที่หลากหลาย ทั้งการประเมินระหว่างเรียนและหลังเรียน

- บทบาทของครู: ครูจะทำการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจ รวมถึงการเลือกใช้สื่อการสอนและเทคโนโลยีที่เหมาะสม กำหนดวิธีการประเมินผลที่หลากหลาย

- บทบาทของนักเรียน: นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนโดยการแสดงความคิดเห็นและความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะทำ

**3. L (Lead to do)** การเป็นผู้นำในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ อย่างมีพลังและน่าสนใจ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบผ่อนคลาย ปลอดภัย และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ใช้เทคนิคการจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระหายใคร่รู้อยู่ตลอดเวลา

- บทบาทของครู: ครูเป็นผู้นำในการจัดกิจกรรมโดยการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและปลอดภัย ใช้เทคนิคการจูงใจเพื่อกระตุ้นความกระหายใคร่รู้

- บทบาทของนักเรียน: นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกิจกรรม โดยมีการตอบสนองต่อการจูงใจและคำแนะนำของครู

**4. A (Assess)** การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องระหว่างและหลังจบกิจกรรม โดยใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การทดสอบ การประเมินชิ้นงาน เป็นต้น วิเคราะห์ผลการประเมินเพื่อหาจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุงของผู้เรียนแต่ละคน

- บทบาทของครู: ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้วิธีการหลากหลาย เช่น การสังเกตและการทดสอบ และวิเคราะห์ผลเพื่อหาจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุง

- บทบาทของนักเรียน: นักเรียนให้ความร่วมมือในการประเมินผลและเรียนรู้จากผลการประเมินเพื่อการพัฒนาตนเอง

**5. C (Change)** การนำผลการประเมินมาพิจารณาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการสอน สื่อการสอน หรือกิจกรรมในรอบถัดไป ปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับศักยภาพและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน

- บทบาทของครู: ครูนำผลการประเมินมาพิจารณาและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการสอน และกิจกรรมการเรียนรู้

- บทบาทของนักเรียน: นักเรียนเข้าร่วมในกระบวนการปรับปรุงโดยการให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพื่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

**6. E (Extend)** นำประสบการณ์และบทเรียนที่ได้จากการจัดการเรียนรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมงานหรือครูอื่นๆ ขยายผลการจัดการเรียนรู้ไปสู่ห้องเรียนอื่น ๆ หรือโรงเรียนอื่น เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวงกว้าง

- บทบาทของครู: ครูแบ่งปันประสบการณ์และบทเรียนที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ไปยังเพื่อนร่วมงานและครูอื่นๆ ขยายผลการจัดการเรียนรู้ไปยังห้องเรียนและโรงเรียนอื่น

- บทบาทของนักเรียน: นักเรียนเข้าร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนนักเรียนในห้องเรียนอื่นหรือโรงเรียนอื่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในวงกว้าง

กระบวนการสร้างสรรค์ห้องเรียนแห่งความสุขนี้เน้นบทบาทของครูและนักเรียนในการทำงานร่วมกันเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะ ความรู้ และความสามารถของนักเรียนในยุคการศึกษา 5.0 แบบองค์รวม โดยทั้งหมดนี้เป็นวงจรคุณภาพ (Quality Cycle) ที่ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนแห่งความสุขให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

ในยุคสังคม 5.0 เทคโนโลยีดิจิทัลและการเชื่อมต่อข้อมูลเป็นศูนย์กลางของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจ การศึกษาและห้องเรียนต้องปรับตัวเพื่อรองรับและส่งเสริมการเรียนรู้ในยุคใหม่ ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 จึงต้องมุ่งสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบครบวงจร ทั้งด้านความรู้ ทักษะชีวิต และการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมดิจิทัลอย่างมีความสุขและ

ยั่งยืน ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขในยุคนี้ สอดคล้องกับชุดิมา เสือพันธุ์ (2565) จึงครอบคลุมหลายด้าน ดังนี้

### 1. ครูผู้สอน

ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีทัศนคติเชิงบวก รวมถึงการมีความเข้าใจและให้ความสำคัญกับความสุขของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้ห้องเรียนเต็มไปด้วยบรรยากาศแห่งความสุขและการยอมรับ นอกจากนี้ ครูผู้สอนต้องมีทักษะการสอนที่หลากหลาย สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม เพื่อตอบโจทย์และสนับสนุนความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล (นภาพร พุฒินิธิชัย และคณะ, 2563) อีกทั้ง ครูผู้สอนควรเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ชี้แนะ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาอย่างเป็นอิสระ

### 2. ผู้เรียน

ในยุคการศึกษา 5.0 ที่เทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขมุ่งเน้นไปที่การมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ของผู้เรียนในทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนไม่เพียงแต่มีโอกาสดำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ และกระบวนการประเมินผลเท่านั้น แต่ยังสามารถเรียนรู้ตามความสนใจ ศักยภาพและอัตราการรับรู้ที่เหมาะสมกับตัวเอง ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความสุขและเกิดประสิทธิผลสูงสุด (พาสนา จุฬรัตน์, 2561) นอกจากนี้ นักเรียนยังได้รับการสนับสนุนให้สร้างสรรค์ผลงานและนวัตกรรมโดยบูรณาการความรู้ข้ามสาขาวิชา เปิดโอกาสให้พัฒนาทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างมีนวัตกรรม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนในการเผชิญกับโลกที่เปลี่ยนแปลงไปในอนาคต

### 3. หลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้

การปรับตัวของหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อตอบสนองต่อความต้องการในยุคการศึกษา 5.0 เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุข หลักสูตรที่มีความหลากหลาย ยืดหยุ่น และทันสมัย ไม่เพียงแต่สะท้อนถึงความต้องการของผู้เรียนและการเปลี่ยนแปลงของโลกเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการบูรณาการทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะหลักที่นักเรียนต้องมีเพื่อรับมือ

กับความท้าทายในอนาคต (ธนภัทร จันทรเจริญ, 2564) นอกจากนี้ การส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และการเชื่อมโยงสู่ชีวิตประจำวันช่วยให้นักเรียนสามารถเห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง การออกแบบหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับยุคสมัยนี้จึงเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างห้องเรียนที่เต็มไปด้วยความสุขและประสิทธิผล

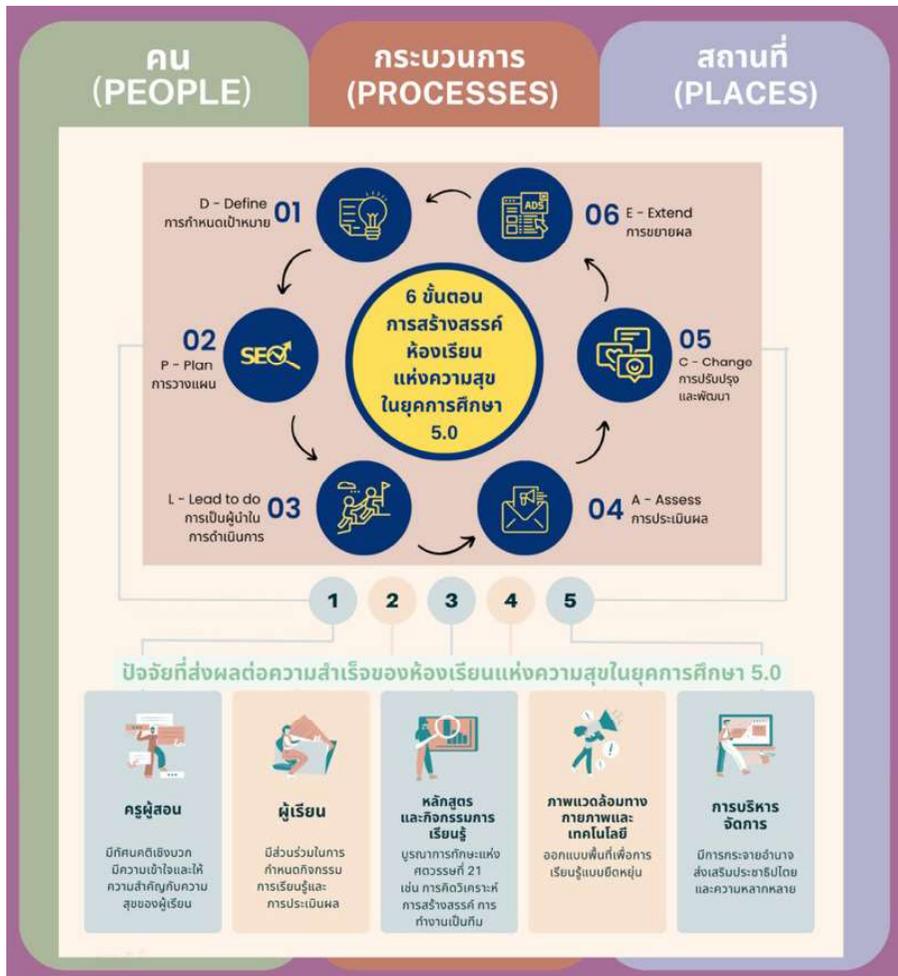
#### 4. สภาพแวดล้อมทางกายภาพและเทคโนโลยี

ยุคการศึกษา 5.0 ย้ำการออกแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพและเทคโนโลยีในห้องเรียนให้มีความยืดหยุ่น สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันและการผสมผสาน การใช้ AI VR และคลาวด์คอมพิวเตอร์ช่วยเปิดโลกการเรียนรู้ไม่จำกัดและเพิ่มประสิทธิภาพผ่านการเข้าถึงข้อมูลอย่างไร้ขีดจำกัด ระบบการจัดเก็บและการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพเป็นกุญแจสำคัญในการวางแผนการสอนและประเมินผล ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิผลในห้องเรียนยุคใหม่ (สุพินดา ฤทธิจันทร์, 2564) นอกจากนี้ ระบบการจัดเก็บข้อมูลและการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพยังช่วยให้การวางแผนการเรียนการสอนและการประเมินผลเป็นไปอย่างราบรื่น สนับสนุนการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์และมีประสิทธิผลสูงสุดในห้องเรียนแห่งความสุขยุคใหม่

#### 5. การบริหารจัดการ

การบริหารจัดการห้องเรียนในยุคการศึกษา 5.0 มุ่งเน้นการกระจายอำนาจและส่งเสริมความหลากหลาย, สร้างสภาพแวดล้อมที่ทุกคนมีส่วนร่วม การร่วมมือกับเครือข่ายภายนอก เพิ่มมูลค่าการเรียนรู้ ระบบการประเมินผลช่วยให้เห็นความก้าวหน้าและพื้นที่ปรับปรุง, สนับสนุนการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (นพรัตน์ มีศรี และอมรินทร์ เทวตา, 2561) การบริหารจัดการด้วยวิธีนี้ไม่เพียงแต่เสริมสร้างความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขเท่านั้น แต่ยังรองรับการเติบโตและการพัฒนาอย่างยั่งยืนในยุคการศึกษา 5.0

กล่าวสรุป คือ การให้ความสำคัญกับปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ จะนำไปสู่ความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 ซึ่งมุ่งสู่การพัฒนาผู้เรียนให้มีความสุข มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และพร้อมสำหรับการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในโลกยุคใหม่



รูปที่ 3 : กระบวนการสร้างสรรค์และปัจจัยความสำเร็จห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0

### บทสรุป

การศึกษาในยุค 5.0 ได้ก้าวเข้าสู่ช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างมหัศจรรย์ด้วยพลังของเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างปัญญาประดิษฐ์ (AI) เสมือนจริง (VR) และอินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง (IoT) ที่กำลังเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ของเราอย่างสิ้นเชิง แนวคิด “ห้องเรียนแห่งความสุข” ถือกำเนิดขึ้นเพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์การศึกษาที่เติมเต็มไปด้วยความกระตือรือร้น นวัตกรรม

และความสุขให้แก่ผู้เรียน มีการนำเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยมาใช้เพื่อปรับเปลี่ยนห้องเรียนให้กลายเป็นพื้นที่แห่งการสำรวจ การคิดค้นพบและการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง ผู้เรียนจะได้สัมผัสกับประสบการณ์จำลองสถานการณ์เสมือนจริง การเรียนรู้แบบปรับรายบุคคลและการมีปฏิสัมพันธ์กับหุ่นยนต์และผู้สอน ห้องเรียนแห่งความสุขไม่เพียงแต่ให้ความสำคัญกับการดูแลสุขภาพจิตและสุขภาวะทางอารมณ์ของผู้เรียนด้วยการบูรณาการแนวปฏิบัติด้านสติสัมปชัญญะ การฝึกเขาวนอารมณ์และการเสริมสร้างความผาสุกเท่านั้น แต่ยังเป็นการเริ่มต้นของการเดินทางที่จะพาการศึกษาเข้าสู่ยุคใหม่ โดยมีความเข้าใจว่าความสำเร็จทางวิชาการและความเป็นอยู่ที่ดีของนักเรียนสามารถเดินทางควบคู่กันไปได้ และว่าการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และความสุขนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเตรียมพร้อมนักเรียนสำหรับอนาคต ผู้เขียนจึงได้เสนอกระบวนการสร้างสรรค์ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 รูปแบบขั้นตอน D-P-L-A-C-E ซึ่งประกอบด้วย 1) การกำหนดเป้าหมาย 2) การวางแผน 3) การเป็นผู้นำในการดำเนินการ 4) ประเมิน 5) ปรับปรุงและพัฒนา และ 6) ขยายผล โดยมีปัจจัยความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้เรียน หลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมทางกายภาพและเทคโนโลยีการบริหารจัดการ จะเห็นได้ว่าข้อค้นพบจากการศึกษานี้ นับเป็นส่วนสำคัญที่จะนำพาการศึกษาเข้าสู่ยุคใหม่ที่ความสำเร็จทางวิชาการและความเป็นอยู่ที่ดีของนักเรียนสามารถเดินทางควบคู่กันไปได้และจะส่งเสริมการพัฒนาต่อไปในยุคการศึกษา 5.0

## เอกสารอ้างอิง

- ชุตินา เสือพันธ์. (2565). ปัจจัยที่มีผลต่อความสุขในการเรียนการสอนของครูในยุคไทยแลนด์ 4.0 โรงเรียนประถมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี. *วารสารปัญญา*, 27(2), 1-14.
- ทวีสิน อำนวยพันธ์วิไล. (2564). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนระบบคลาวด์ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลัง ร่วมกับการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. *ปริญาปราชญ์ดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร*.
- ธนภัทร จันท์เจริญ. (2564). การจัดการเรียนรู้สู่การศึกษาไทย 4.0. *Journal of Graduate Studies Valaya Alongkorn Rajabhat University*, 13(3), 216-229.

ธรรมรัตน์ โปธิสุวรรณปัญญา. (2560). การสร้างสรรค์ความสุขของครูผู้สอน. *วารสารบัณฑิตแสงโคมคำ*, 2(2), 190-202.

ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์. (2559). *Education Reform & Entrance 4.0*. สืบค้น 3 เมษายน 2567, จาก <https://www.moe.go.th/education-reform-entrance-4-0>.

บริษัทที่ปรึกษาระดับโลก PWC. (2020). *Digital Education Action Plan*. สืบค้น 3 เมษายน 2567, จาก <https://shorturl.asia/Tx5Ov>.

ปรีชา ออกกิจวัตร และคณะ. (2565). ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม ผู้บริหารสถานศึกษา ยุคการศึกษา 5.0. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 10(5), 2260-2272.

นพรัตน์ มีศรี และอมรินทร์ เทวตา. (2561). ความสัมพันธ์ระหว่างการจัดการความรู้และความคิดสร้างสรรค์ของพนักงานสายสนับสนุนมหาวิทยาลัยศิลปากร. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 11(2): 21-34.

นภาพร พุฒิวนิชย์ และคณะ. (2563). แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ PBL สำหรับนักศึกษาพยาบาล. *วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาคใต้*, 7(2), 324-335.

พัชรินทร์ คัดสัดสทธิ. (2566). ความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยพะเยา. *วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 17(2), 44-55.

พาสนา จุฬรัตน์. (2561). การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุค Thailand 4.0 (Learning Management for Students in the Thailand 4.0 Era). *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ*, 11(2), 2363-2380.

พิรุลาวัฒน์ ศุภอุทุมพร. (2565). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์และแนวคิดประเด็นทาง สังคมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. *ปริญญาครุศาสตร์ดุสิตบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.

- ไพฑูริย์ สีนลารัตน์. (2562). เปลี่ยนผ่านนวัตกรรม 4.0 สู่การใช้วัตกรรมการศึกษา 5.0 ต้องยึดหลักการมีส่วนร่วม.
- สืบค้น 9 เมษายน 2567, จาก <https://mgronline.com/qol/detail/9620000033966>.
- วรวิฑูมิ แสงเฟื่อง. (2565). Starfish Talk “ห้องเรียนแห่งความสุข”. สืบค้น 3 เมษายน 2567 จาก <https://www.starfishlabz.com/blog/614-starfish-talk-ห้องเรียนแห่งความสุข>.
- วิลาสินี วัฒนมงคล. (2561). วิฤกตการศึกษาไทยในยุค 4.0. วารสารศึกษาศาสตร์ มจร, 6(1), 427-444.
- แวววรรณ จันทร์ชุกกลิ่น และคณะ. (2566). การพัฒนากลยุทธ์การบริหารนวัตกรรมการศึกษาในยุคการศึกษา 5.0. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร, 11(5), 1708-1720.
- ศุภิสรา นาคผจญ. (2564). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการเรียนวิทยาศาสตร์การรับรู้ความสามารถของตนเอง ด้านวิทยาศาสตร์และการรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. ปรินญาครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุदारัตน์ ต้นดิวิวัฒน์. (2560). จิตวิทยาเชิงบวก: การพัฒนา การประยุกต์ และความท้าทาย. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, 9(1), 277-290.
- สุพจน์ อิงอาจ. (2563). การศึกษา 5.0 ภาพอนาคตของประเทศไทย. สืบค้น 3 เมษายน 2567 จาก [https://www.matichon.co.th/education/news\\_2162785](https://www.matichon.co.th/education/news_2162785).
- สุพินดา ฤทธิจันทร์. (2564). ครูไทยในยุคการศึกษา 4.0 สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน. ใน The 11th NPRU National Academic Conference Nakhon Pathom Rajabhat University เรื่อง วิจัยสร้างนวัตกรรม เพื่อพัฒนาท้องถิ่นและสังคมไทย สู่ Disruptive Society. (น.1620-1627). นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- สุวิญญู รักสัตย์. (2563). การเสริมสร้างความรับผิดชอบทางสังคมสำหรับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย. วารสาร มจร บาลีศึกษายุทธศาสตร์ปริทรรศน์, 6(1), 77-88.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). รายงานนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2548). **มาตรฐานการศึกษาของชาติ**. กรุงเทพฯ: สหาย บล็อก การพิมพ์.

สำนักงานยูเนสโก กรุงเทพฯ. (2565). **โรงเรียนแห่งความสุข**. สืบค้น 3 เมษายน 2567 จาก <https://shorturl.asia/LCt48>.

อัญชลี ดั่งต้อย และ อัมรินทร์ อินทร์อยู่. (2557). การสอนวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ. ใน **การประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมครั้งที่ 6 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เรื่อง บูรณาการงานวิจัย เพื่อพัฒนาท้องถิ่นสู่ประชาคมอาเซียน**. (น.277-285). นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.

การสอนบูรณาการฐานพุทธศาสตร์ตามแนวคิดมรณศึกษาเพื่อส่งเสริม  
นักอนาคตศาสตร์รุ่นใหม่สำหรับผู้เรียนในระบบโรงเรียนไทย  
An Integrated Buddhist Based Pedagogy according to Death  
Education Concepts to Promote Young Futurist for Learners in  
the Thaischooling

วรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร<sup>1</sup>, ภูมินันท์ ยงค์พีระกุล<sup>2</sup>, อรณิชา ชมภูศรี<sup>3</sup>, ชรินทร์ มั่งคั่ง<sup>4</sup>  
Varintorn Siripongnapat<sup>1</sup>, Phoomnat Yongpeerakul <sup>2</sup>, Onnicha Chumpusri<sup>3</sup>,  
Charin Mangkhang<sup>4</sup>

Received : May 13, 2024; Revised : June 24, 2024; Accepted : June 10, 2025

## บทคัดย่อ

ประเด็นสำคัญของการจัดการศึกษา คือ การเตรียมให้ผู้เรียนในระบบโรงเรียนไทยสามารถดำรงชีวิต เป็นยุคสมัยที่สังคมต้องเผชิญกับความซับซ้อนอย่างมาก อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ปรากฏการณ์ทางสังคมมีความซับซ้อนจากประเด็นที่หลากหลายมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นสภาวะสงครามความอดอยาก การแพร่ระบาดของโรคอุบัติใหม่ และ ฯลฯ เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันแก่ผู้เรียนในระบบโรงเรียนไทยให้สามารถรับมือต่อความซับซ้อนหรือการเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นได้ การสอนบูรณาการแนวคิดมรณศึกษาฐานพุทธศาสตร์ เป็นการจัดการศึกษาที่สร้างกระบวนการเรียนรู้ในประเด็นความตายและการสูญเสีย การพัฒนาจิตใจและอารมณ์ ให้ผู้เรียนสามารถปรับตัว ตลอดจนความสามารถในการเผชิญสถานการณ์อย่างมีสติและ

<sup>1</sup> คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ : Faculty of Education Chiang Mai University.

<sup>2</sup> คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ : Faculty of Education Chiang Mai University.

<sup>3</sup> คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ : Faculty of Education Chiang Mai University.

<sup>4</sup> คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ : Faculty of Education Chiang Mai University; E-mai:

charin.mangkhang@cmu.ac.th

มีเหตุผลบนฐาน พุทธศาสตร์ที่สอนให้เข้าใจเกี่ยวกับสภาวะความเป็นจริงของตัวมนุษย์และความสัมพันธ์ของมนุษย์กับความเป็นไปตามธรรมชาติ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ เข้าใจเหตุและปัจจัยของการเกิดขึ้นตั้งอยู่ และดับไปของสรรพสิ่ง ทั้งที่มองเห็นและไม่เห็น ให้มีวิจรรณญาณกับสิ่งแปลกใหม่ที่เกิดขึ้น รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม ซึ่งเป็นอีกวิธีการหนึ่งในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นนักอนาคตศาสตร์รุ่นเยาว์ เพื่อเตรียมรับมือการสถานการณ์โลกพลิกผันได้อย่างมีคุณภาพ

**คำสำคัญ:** พุทธศาสตร์, มรณศึกษา, นักอนาคตศาสตร์รุ่นเยาว์, ระบบโรงเรียนไทย

## Abstract

Important issues in current education management are Preparing learners in the Thai school system to survive It is an era in which society has to face great complexity. Arising from rapid change social phenomena are becoming more complex with a wider range of issues. Whether it is a state of war or famine, the spread of emerging diseases and etc. In order to build immunity for learners in the Thai school system to be able to cope with those complexities or changes, an Integrated Buddhist Based Pedagogy according to Death Education It is an educational arrangement that creates a learning process on the issue of death and losses. Mental and emotional development Allow students to adapt as well as the ability to face situations mindfully and rationally Based on Buddhist science that teaches understanding about the reality of human beings and their relationship with nature. Focus on preparing students both physically and mentally. Understand the causes and factors of its occurrence. The extinction of all things both seen and unseen to have critical thinking in the changes that happen, and be aware of social changes. This is another way to encourage students to become young futurists to prepare for the changing world situation with quality.

**Keywords:** Buddhist; Death Education; Young Futurist; Thaischooling.

## บทนำ

แนวโน้มของสถานการณ์โลกในศตวรรษหน้า มนุษย์และโลกกำลังเผชิญกับความท้าทาย ซึ่งไม่เคยมีมาก่อนในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ อันเนื่องมาจากการเติบโตอย่างรวดเร็วของ ประชากรและความบีบคั้นจากทรัพยากรที่มีจำกัด และความสัมพันธ์ที่ไม่อาจคาดเดาได้ระหว่าง มนุษย์และความก้าวหน้าด้านนวัตกรรมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Ken Robinson, อ้างถึงใน ทศนีย์ แซ่ลิ้ม, 2561) เห็นได้จากงานของ Mangkhang & Kaewpanya (2021) ที่แสดงให้เห็นถึง ความสำคัญของการเตรียมคนสู่การดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ โดยได้เสนอว่า ในช่วงศตวรรษที่ ผ่านมา การเตรียมการสำหรับการเป็นพลเมืองโลกได้ดำเนินไปอย่างรวดเร็ว เพื่อปรับตัวให้เข้ากับ การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม ในกระบวนการนี้จะกำหนดความรู้ และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองของโลกดิจิทัล เพื่อให้พร้อมรับมือกับความ ท้าทายในการทำนายนศตวรรษหน้า (พ.ศ. 2100-2199) เช่น การศึกษาเกี่ยวกับการเป็นพลเมือง ยุคถัดไป และการแก้ไขการสอนสังคมศึกษาให้เป็นพลเมืองยุคถัดไป โดยคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลง ในอนาคตของสังคมหลังยุคดิจิทัล โดยได้นำเสนอสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อิงตามมุมมองในอนาคตของ การเป็นพลเมืองยุคถัดไปในศตวรรษหน้า นอกเหนือจากมุมมองของความเป็นไปได้ในแง่ของ การเตรียมการเป็นพลเมืองยุคถัดไปเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

การเปลี่ยนแปลงในอนาคตจะเป็นสิ่งที่ไม่ว่าใครก็ไม่อาจล่วงรู้ได้ ทั้งนี้ การจะคาดการณ์ สภาพสังคม เศรษฐกิจ และการคาดการณ์แนวโน้มทิศทางในอนาคตให้เป็นไปได้อย่างถูกต้องเป็นไปได้ นั้น ดูเหมือนว่าจะเป็นเรื่องไกลตัว สำหรับการพัฒนานักอนาคตศาสตร์รุ่นเยาว์ในระบบการศึกษา ของไทย สิ่งสำคัญคือสนใจสิ่งปัจจุบันเพื่อคาดการณ์สิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต การให้ความสำคัญกับ การวางแผนบริหารจัดการชีวิตที่คิดคำนึงถึงการเตรียมพร้อมรับความเปลี่ยนแปลงในชีวิต (ชรินทร์ มั่งคั่ง, 2565) โดยเฉพาะเมื่อต้องพบกับความสูญเสีย ซึ่งความไม่พร้อมในการสูญเสียหรือความ ไม่คล้อยจองของการรู้คิด (Cognitive dissonance) เป็นหนึ่งในหลักการทฤษฎีทางจิตวิทยาที่ได้รับ ความสนใจอย่างมาก และเป็นส่วนสำคัญในการเข้าใจพฤติกรรมและการคิดเชิงจิตวิทยาของมนุษย์ (Leon Festinger, 1957) เมื่อคนเราคาดหวังว่าสรรพสิ่งใด ๆ จะเป็นไปได้ในลักษณะเช่นนี้ อย่าง แน่นนอน หรือ เคยเป็นเช่นนี้มันก็น่าจะเป็นเช่นนี้ต่อไป แต่เมื่อวันหนึ่งสิ่งนั้นไม่เป็นไปตามที่คิดไว้

หรืออนาคตข้างหน้าไม่เกิดขึ้นตามที่คาดการณ์ไว้ คนเราจะเข้าสู่สภาวะไม่พร้อมในการสูญเสียหรือความไม่คล่องจองของการรู้จักดี กล่าวว่าคุณค่าความจริงที่เกิดขึ้นแล้วไม่คล่องจองกับสิ่งที่เคยคาดหวังไว้

การสอนในระบบโรงเรียนไทย (Thaischooling) เป็นระบบการจัดการศึกษาภายใต้กระทรวงศึกษาธิการ การศึกษาในระบบ การศึกษาทางเลือก และการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งปัญหาของการสอนในระบบโรงเรียนไทย คือความไม่ครอบคลุมผู้เรียนที่มีศักยภาพแตกต่างกัน (องศาเหนือ, 2563) ส่งผลให้การศึกษาในระบบโรงเรียนไทยยังมีจุดอ่อนที่ไม่สามารถส่งเสริมการคิดเชิงอนาคตได้อย่างเต็มที่ การจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สามารถพัฒนาผู้เรียนได้ในด้านต่าง ๆ เช่น ผ่านการเรียนรู้แบบเบญจขันธ์เพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งทางกาย ทางสังคม ทางจิต และทางด้านปัญญา (พระศักดิ์ดา งานหมั่น, 2561) ในทัศนะของผู้เขียนการสอนบูรณาการพุทธศาสตร์สามารถเข้ามาลดข้อบกพร่องดังกล่าว เนื่องจากพุทธศาสตร์มีแนวคิดพัฒนาการคิดเชิงระบบภายใต้หลักปฏิจจสมุพบาท ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ได้เหมาะสมกับความถนัดของผู้เรียน ร่วมกับหลักไตรลักษณ์ และอริยสัจ 4 ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา รับมือกับการเปลี่ยนแปลงสู่อนาคต

มรณศึกษา (Death education) วิธีการมรณศึกษาเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่มีเป้าหมายในการให้ความรู้ อันเป็นการที่จะถ่ายทอดหรือแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดประสบการณ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของความตายและการจากลาและการให้รู้จักคุณค่า อันเป็นการรู้จักประเมินคุณค่าให้กระจ่างชัด โดยรู้จักพิจารณาเลือกและให้ค่าของกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับความตายและการจากลา เพื่อให้เกิดการยอมรับและมีทัศนคติที่ดีและถูกต้องอันจะนำไปสู่การปฏิบัติได้และความสามารถในการแสดงพฤติกรรม อันจะเป็นการแสดงความสามารถในการที่จะปฏิบัติตนเองหรือปรับพฤติกรรมซึ่งเกี่ยวเนื่องกับ เรื่องความตายและการจากลาได้อย่างเหมาะสม (Knott & Eddy, 1983) เป็นการจัดเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้เรื่องความตายและการสูญเสีย เน้นความรู้ความเข้าใจทั้งทางกายภาพ การพัฒนาจิตใจและอารมณ์ การปรับตัวตลอดจนความสามารถในการเผชิญสถานการณ์อย่างมีสติและมีเหตุผล และเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนมีความตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้ในอนาคต ทั้งนี้ ในประเทศไทย ยังไม่มีการสอนมรณศึกษาในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานในระบบโรงเรียนไทย มีเนื้อหาสอดแทรกบ้างในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ (ราชบัณฑิตสภา, 2558) ผู้เขียนจึงเห็นว่า

คุณค่าของมรณศึกษาจึงเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจให้สามารถรับมือได้กับการสูญเสียหรือเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่งต่าง ๆ ทั้งที่มีชีวิต เช่น การเสียคนที่เป็นที่รัก การหย่าร้าง และไม่มีชีวิต เช่น การทำของหายหรือเสียหายจนใช้งานไม่ได้

การสอนพุทธศาสตร์ที่บูรณาการร่วมกับมรณศึกษาจะเน้นการศึกษาปัจจัยที่ทำให้สรรพสิ่งเกิดขึ้น และปัจจัยที่ทำให้สรรพสิ่งดับไปตามธรรมชาติ ผู้เรียนเริ่มเข้าใจว่าทุกสิ่งมีสาเหตุและผลสำหรับสิ่งที่เกิดขึ้น และว่าการทำความเข้าใจเหตุและผลเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญในการทำความเข้าใจโลกและตัวเอง เข้าใจเกี่ยวกับสถานะความเป็นจริงของตัวมนุษย์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจให้มีวิจารณญาณกับสิ่งแปลกใหม่ที่เกิดขึ้น คาดการณ์และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมในอนาคตที่จะมาถึง จะเห็นได้ว่ากระบวนการเรียนรู้มรณศึกษาฐานพุทธศาสตร์เป็นกระบวนการที่มีความเป็นนวัตกรรมทางสังคมศึกษา ที่มีจุดหมายปลายทางคือการสร้างนักอนาคตศาสตร์รุ่นเยาว์ โดยที่ Davidson (2017) กล่าวว่า อนาคตวิทยา (futurology) เป็นกระบวนการคาดการณ์หรือออกแบบอนาคต ในระบบโรงเรียนไทยเองหากผู้สอนที่มีมุมมองเชิงอนาคตสามารถกระตุ้นให้นักเรียนแสดงวิธีการคิดเชิงอนาคต ช่วยทุกคนได้เรียนรู้การใช้ชีวิตในสังคมที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ช่วยนักเรียนพัฒนามุมมองเชิงอนาคต ช่วยให้พวกเขาสามารถจัดการกับความไม่แน่นอนได้ของอนาคตอย่างมีเหตุผลไม่เพียงแต่ในด้านวิชาการเท่านั้น รวมถึงการนำไปสู่การปฏิบัติจริงในชีวิต ดังนั้น การสอนในระบบโรงเรียนไทยด้วยการบูรณาการพุทธศาสตร์ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเป็นนักอนาคตศาสตร์ จากกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีภูมิคุ้มกันในการรับมือผ่านการคิดวิเคราะห์ตามแนวคิดของหลักธรรมต่าง ๆ

### แนวคิดมรณศึกษากับหลักธรรมพุทธศาสตร์

การศึกษาความตายหรือมรณศึกษา เป็นสาขาวิชาที่มีเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ในประเด็นของชีวิต ความตาย การสูญเสีย และปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความตาย โดยเน้นความรู้และเข้าใจด้านกายภาพ จิตใจ อารมณ์ การปรับตัว การยอมรับ และการรับมือกับความสูญเสียอย่างมีสติและเหตุผล ด้วยเหตุนี้ความสำคัญของมรณศึกษาจึงเป็นการช่วยให้มนุษย์สามารถเข้าใจและเรียนรู้เรื่องความตายในมุมมองที่หลากหลาย รวมถึงการทบทวนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ชีวิต และความตายในมุมมองทางปรัชญา จิตวิทยา สังคมวิทยา และพระพุทธศาสนา

เป็นต้น นอกจากนี้มรดกศึกษายังศึกษาในประเด็นของผลกระทบของความตายที่มีต่อสรรพสิ่งทั้งที่มองเห็นและมองไม่เห็น รวมถึงความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความตายในสังคมและวัฒนธรรม (ราชบัณฑิตสภา, 2558; สุปริยส์ กาญจนพิศศาล, 2560; Chapple et al., 2013; Meagher and Balk, 2017) ดังนั้น มรดกศึกษาจึงเป็นการเพิ่มพูนความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความตาย ปรับมุมมองให้เป็นเรื่องธรรมชาติและใกล้ตัวมากยิ่งขึ้น รวมถึงการเตรียมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงในชีวิตและการสูญเสียที่จะต้องพบเจอ อันนำไปสู่การดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข

โดยบทความเรื่องนี้ ผู้เขียนนำเสนอหลักธรรมในพุทธศาสตร์ ในการอธิบายชีวิตของมนุษย์ คือ ชั้น 5 ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจในความเป็นไปของธรรมชาติ คือ “กฎไตรลักษณ์หรือกฎของธรรมชาติ” ซึ่งในทางพุทธศาสตร์คำว่า “ชีวิต” แท้จริงแล้วไม่มีอยู่ เนื่องจากชีวิตประกอบด้วย องค์ประกอบ 5 อย่าง โดยแต่ละองค์ประกอบไม่ใช่ตัวตน การประกอบรวมกันสมบูรณ์ หรือ ชั้น 5 จึงไม่ได้เกิดเป็นสิ่งใหม่หรือมีตัวตนที่มีความเป็นจริงนอกเหนือจากกลุ่มขององค์ประกอบต่าง ๆ นั้น ชั้นหรือองค์ประกอบทั้ง 5 ประกอบไปด้วย (ชาญชัย ฤทธิร่วมและคณะ, 2563) 1) รูป คือ ส่วนประกอบด้านกายภาพหรือรูปรูปร่างกาย 2) วิญญาณ คือ การรับรู้ที่เกิดขึ้นจากอารมณ์ผ่านประสาทสัมผัส ไม่ใช่ความรู้สึก เมื่ออารมณ์กระทบอายตนะหรือประสาทสัมผัส วิญญาณจะเกิดขึ้น วิญญาณไม่ได้มีอยู่เป็นตัวตนที่ยั่งยืน เมื่อเกิดขึ้นแล้วก็ดับไปได้ และอาจเกิดขึ้นใหม่ก็ได้ 3) เวทนา คือเมื่อเกิดวิญญาณขึ้นจะเกิดเป็นความรู้สึกที่ชอบ ไม่ชอบ หรือเฉยๆ 4) สัญญา คือ รู้สิ่งต่าง ๆ ที่เคยรับรู้ สัมผัสมาแล้ว จึงสามารถจดจำลักษณะอารมณ์ที่มีต่อสิ่งเหล่านั้นได้ 5) สังขาร คือ เป็นอำนาจปรุงแต่งที่เน้นนำผลัดกันให้กระทำหรือละเว้นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งจากการนำรูป วิญญาณ เวทนา สัญญา มารวมเข้าด้วยกันผ่านสังขาร (วิทย์ วิศทเวทย์, 2553)

กระบวนการประกอบกันของชั้น 5 นั้นมี การเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป อย่างต่อเนื่องเป็นวัฏจักร ทำให้ชีวิตทุกชีวิตล้วนมีการเปลี่ยนแปลงตามกฎธรรมชาติ ในทางพุทธศาสตร์เรียกว่า “สามัญญตา” หรือกฎไตรลักษณ์ (พระมหาศิริพงษ์ ปภสฺสโร (มีศรี), 2563) ชีวิตทุกชีวิตถือกำเนิดมาแล้วและต้องอยู่ภายใต้กฎดังกล่าว ครอบคลุมทุกสิ่งทุกอย่างทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ทั้งเป็นสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต โดยไม่มีการยกเว้นสิ่งใด ๆ (สยาม ราชวัตร, 2560)

สยาม ราชวัตร ยังได้อธิบายคำว่า “ไตรลักษณ์” ไว้ว่าเป็น ลักษณะ 3 ประการ (the Three Characteristics of existence) หมายถึง ลักษณะสำคัญ 3 ประการ ของสิ่งทั้งปวง

ในจักรวาล ทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าเป็น วัตถุหรือจิตใจ ย่อมตกอยู่ภายใต้ลักษณะ 3 ประการนี้ หรือมีลักษณะ 3 ประการนี้ทั้งนั้น ในอรรถกถาบางที่เรียกว่า “สามัญญลักษณะ” ในฐานะเป็นลักษณะร่วมที่มีเสมอกันแก่สังขารทั้งปวง ไตรลักษณ์มีองค์ประกอบดังนี้

1. อนิจจตา (Impermanence) ความไม่เที่ยง ความไม่คงที่ ความไม่คงตัว ภาวะที่เกิดขึ้นแล้วเสื่อมและสลายไป ความเปลี่ยนแปลง เป็นหลักความจริงที่ปรัชญาทุกแขนงและวิทยาศาสตร์ทุกสาขา ต่างค้นพบและเห็นพ้องต้องกัน เช่น เฮราคลิตัส (Heraclitus) นักปรัชญากรีก ซึ่งมีชีวิตอยู่เมื่อประมาณ 450 ปีก่อนคริสต์ศตวรรษ ได้เห็นหลักอนิจจัง เมื่อเขากล่าวไว้ว่า “เราไม่สามารถจะกระโดดลงไปแม่น้ำสายเดียวกันเป็นครั้งที่ 2 ได้” เพราะกระแสน้ำย่อมไหลไปตลอดเวลา เมื่อเรากระโดดลงไปเป็นครั้งที่ 2 เราจึงกระโดดลงไปใ้ในกระแสน้ำใหม่

หลักอนิจจตา มักมีผู้นิยมนำมาใช้เป็นเครื่องปลอบใจตนเอง หรือปลอบใจผู้อื่นในเมื่อเกิดภัย พิบัติ ความทุกข์ ความสูญเสียต่าง ๆ ซึ่งก็ได้ผลช่วยให้คลายทุกข์ลงได้มากบ้างน้อยบ้าง การใช้หลักอนิจจตาในแง่นี้ ย่อมเป็นประโยชน์บ้าง เมื่อใช้ในโอกาสที่เหมาะสม และโดยเฉพาะสำหรับให้สติแก่ผู้ไม่คุ้นเคย หรือไม่เคยสำนึกในหลักความจริงนี้มาก่อน แต่ถ้าถึงกับนำเอาการปลอบใจตัวแบบนี้มาเป็นหลักในการดำรงชีวิต หรือมีชีวิตอยู่ด้วยการปลอบใจตัวเองอย่างนี้ จะกลับเป็นโทษมากกว่า เพราะ กลายเป็นความประมาท เท่ากับปล่อยตัวลงเป็นทาสในกระแสโลก คือไม่ได้ใช้หลักอนิจจตาให้เป็นประโยชน์นั่นเอง เป็นการปฏิบัติผิดต่อหลักกรรมในด้านจริยธรรมขัดต่อการแก้ไขปรับปรุงตนเอง

2. ทุกขตา (Conflict) ความเป็นทุกข์ ภาวะที่ถูกบีบคั้นด้วยการเกิดขึ้นและสลายไป ภาวะที่กดดันฝืนและขัดแย้งในตัว เพราะปัจจัยที่ปรุงแต่งให้มีสภาพเป็นอย่างนั้น เปลี่ยนแปลงไป จะทำให้คงอยู่ในสภาพนั้นไม่ได้ ภาวะที่ไม่สมบูรณ์มีความบกพร่องอยู่ในตัว ไม่ให้ความสมอยากแท้จริง หรือความพึงพอใจเต็มที่แก่ผู้อยากด้วยตัณหา และก่อให้เกิดทุกข์แก่ผู้เข้าไปอยากไปยึดด้วยตัณหา อุปาทาน

เมื่อความขัดแย้ง ดิ้นรนต่อสู้ เกิดขึ้นจากเหตุปัจจัยที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลง จะเป็นเหตุปัจจัยภายในหรือภายนอกก็ตาม การฝืนแบบที่อ้อ ๆ ย่อมให้ผลร้ายมากกว่าผลดี ไม่ว่าจะในกรณีของสิ่งต่างๆ บุคคลหรือสถาบัน เช่น ในเรื่องของวัฒนธรรมเป็นต้น ดังนั้น การรู้จักปรับตัวและ

ปรับปรุงจึงเป็นเรื่องสำคัญ และข้อนี้ย่อมเป็นการย้ำความจำเป็น ของปัญญาในฐานะหลักจริยธรรม สำหรับรับรู้เท่าทันและจัดการทุกสิ่งทุกอย่างให้ตรงตัวเหตุปัจจัย

3. อนัตตา (Soullessness หรือ non-self) ความเป็นอนัตตาความไม่ใช่ตัวตนความ ไม่มีตัวตนแท้จริงที่จะสั่งบังคับให้เป็นอย่างไร ๆ ได้

สิ่งทั้งหลายเป็นไปตามเหตุปัจจัยของมันเอง ตามธรรมดา เหตุปัจจัยมี มันก็เกิด เหตุปัจจัยหมด มันก็ดับ มันหาพึ่งเสียงเราอ่อนวอนขอร้องหรือปรารถนาไม่ มันไม่เป็นตัว เป็นอะไร อย่างที่วากกล่าวกันหรือเป็นของใครทั้งสิ้น

แสง จันทรงาม (2535) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของหลักไตรลักษณ์ไว้ว่า ทำให้เห็นโลก และชีวิตตามความเป็นจริง ทาให้มองสิ่งต่าง ๆ ครบทุกด้าน คือด้านดีและด้านเสีย ทั้งด้านสุข ด้านทุกข์ ทั้งด้านสมหวัง ทั้งด้านผิดหวัง เมื่อชีวิตประสบความสุข ความสมหวังก็จะไม่ตื่นเต้นดีใจ จนเกินไปจนเสียสติ เมื่อถึงคราวประสบทุกข์และผิดหวัง ก็จะไม่ทุกข์เกินไป เพราะเราคาดหมายไว้ ล่วงหน้าแล้ว คนส่วนมากมักจะมองโลกและชีวิตเฉพาะในแง่เดียว คือแง่ดีที่ตนชอบ เช่นทำงาน ก็มองเฉพาะแง่ผลสำเร็จ เมื่อสอบไล่ ก็มองเฉพาะในแง่สอบได้ เมื่อค้าขายก็มองเฉพาะในแง่กำไร เมื่อมีความรักก็มองเฉพาะในแง่สมหวัง เมื่อชีวิตแสดงด้านเสียออกเช่น พลาดหวัง ขาดทุน สอบตก ก็เป็นทุกข์ เดือดร้อนมาก บางรายถึงกับทนทุกข์ไม่ไหวต้องฆ่าตัวตาย ผู้รู้หลักอนิจจัง ทุกขัง จัตวา เป็นผู้รู้กฎกติกาของชีวิต เขาย่อมมีน้ำใจนักกีฬา ยิ้มเสมอทั้งในคราวผิดหวัง สมหวัง ทั้งในคราวสุข และคราวทุกข์ บุคคลเช่นนั้นย่อมได้เปรียบทุกเมื่อและทุกสถานที่

### การสอนบูรณาการฐานพุทธศาสตร์ตามแนวคิดมรณศึกษา

การสอนมรณศึกษามีเป้าหมายหลัก 3 ด้าน ซึ่งมีความเชื่อมโยงและสัมพันธ์กัน ตามแนวคิดของ Eddy (1983); Corr et al. (2013) ดังนี้

ด้านที่ 1 พุทธิปัญญา (Cognitive Dimension) คือ การให้ความรู้ (Information Sharing) เน้นการถ่ายทอดความรู้ แนวคิด ข้อมูลเกี่ยวกับความตาย และประสบการณ์เกี่ยวกับ ความตาย เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในเรื่องความตาย

ด้านที่ 2 เจตคติ (Affective Dimension) คือความรู้สึกร อารมณ์ และทัศนคติที่มีต่อ ความตาย เช่น ความโศกเศร้าที่มีต่อความตาย และพิธีการทางศาสนาเกี่ยวกับความตาย ซึ่งช่วยให้

เกิดความเข้าใจเรื่องความตายทางอารมณ์และทัศนคติ อันนำไปสู่การรู้จักคุณค่า (Values Clarification) โดยเน้นให้รู้จักและประเมินคุณค่าที่เกี่ยวข้องกับความตาย เพื่อสร้างการยอมรับและปรับมุมมองให้เป็นเรื่องธรรมชาติและใกล้ตัวมากยิ่งขึ้น

ด้านที่ 3 พฤติกรรม (Behavioral Dimension) คือ ความสามารถในการแสดงพฤติกรรม (Coping Behaviors) เน้นการเตรียมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงในชีวิตและการสูญเสียที่จะต้องพบเจอ เช่น การปฏิบัติตนเมื่อเผชิญต่อความตาย การจัดการอารมณ์เมื่อพบกับความสูญเสีย และการปฏิบัติต่อผู้ที่อยู่ในภาวะใกล้ตาย ส่งผลให้สามารถรับมือกับสถานการณ์ความตายที่ต้องพบเจอในอนาคต

โดยการดำเนินการตามเป้าหมายหลักจะอยู่ภายใต้ขอบข่ายและแนวคิดเกี่ยวกับ ความตายตามแนวคิดของ Harris (1978); เอมอัชมา (รัตน์ริมจ) วัฒนริมจ (2554) ที่ได้แบ่งเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ด้านปรัชญา (Philosophical Dimension) เน้นความหมายของชีวิตและความตาย รวมทั้งแนวคิดหรือทัศนะของศาสนาที่มีต่อเรื่องความตายและภาวะใกล้ตาย ส่งผลให้เกิดความเข้าใจและปรับเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับความตาย โดยพึงปฏิบัติตามศาสนาหรือทฤษฎีทางปรัชญาที่แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น คำสอนพระพุทธศาสนาที่สอนให้ยอมรับและเข้าใจความตาย ความว่า

“ผู้ตายไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือสัตว์ ทั้งกายสังขาร หรือ  
ลมหายใจเข้าออกก็ดับไป วจีสังขารได้แก่ วิตกวิจารณ์หรือความ  
ตรึก ความตรองก็ดับไป และจิตตสังขาร คือ สัญญาและเวทนา  
หรือความกำหนดได้ความรู้ และความรู้สึกรู้ก็หมดไป อายุก็สิ้นไป  
ไออุ่นคือไฟที่เกิดแต่กรรมก็สงบ อินทรีย์ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น  
กาย ก็แตกทำลายไป”

พระพุทธเจ้าทรงตรัสในมัชฌิมนิกาย (ประกายธรรม, 2542)

2. ด้านสังคมวิทยา (Sociological Dimension) ระบุถึงสภาพสังคม วัฒนธรรม ความเชื่อ และพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความตายในสังคม เป็นการเน้นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์

ระหว่างความตายและสังคมในหลายมิติ เช่น วัฒนธรรมที่มีพิธีกรรมและความเชื่อเกี่ยวกับความตายที่เฉพาะเจาะจง

3. ด้านจิตวิทยา (Psychological Dimension) เน้นความรู้สึกและความเข้าใจของผู้ที่อยู่ในภาวะใกล้ตายและผู้ที่อยู่ไกลจากความตาย ส่งผลให้เกิดความเข้าใจพฤติกรรมและอารมณ์ของบุคคลเหล่านั้น โดยการช่วยให้สามารถจัดการกับความเจ็บปวดทางจิตใจให้ดีขึ้น

4. ด้านการแพทย์และกฎหมาย (Medical and Legal Dimension) เกี่ยวข้องกับการให้คำจำกัดความเรื่องความตายกฎหมายที่เกี่ยวกับการตาย และการทำพินัยกรรม ช่วยให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการตายในมุมมองทางการแพทย์ ได้แก่ การที่หัวใจหยุดเต้น การหยุดหายใจตามพจนานุกรมวิทยาศาสตร์การแพทย์ (วิทช์ เทียงบุรณธรรม, 2323, อ้างอิงใน เอ็มอัชมา วัฒนบุรานนท์, 2554) ได้กล่าวไว้ว่า ความตายคือ ชีวิตสิ้น การหยุดอย่างถาวรของหน้าที่ต่าง ๆ ที่สำคัญของอวัยวะร่างกาย กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับความตาย การจัดการคดีทางกฎหมายเกี่ยวกับความตาย และการจัดทำพินัยกรรม

พุทธศาสตร์ คือศาสตร์แห่งปัญญาและความเมตตา โดยมุ่งเน้นไปที่การส่งเสริมศักยภาพ อิสระภาพของมนุษย์ผ่านการทำความเข้าใจจิตใจ ความเป็นไปต่าง ๆ การสอนพุทธศาสตร์นำแนวทางของพระพุทธเจ้าผู้เป็นตัวแทนของการ “ตื่นรู้” มาใช้ การสอนพุทธศาสตร์จึงเป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษา และเข้าใจหลักความจริงที่เป็นไปตามธรรมชาติ (Martin Verhoeven, 2022) ดังนั้นแล้วการสอนมรรคศึกษาฐานพุทธศาสตร์ จำเป็นต้องใช้หลัก ไตรลักษณ์ และขั้น 5 ในการอธิบาย เพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องของชีวิต ความตาย การรับมือกับความเปลี่ยนแปลง รวมถึงการเข้าใจคุณค่าของตนเอง ผู้เขียนจึงได้ศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบพุทธะ (Buddhist Instruction Model – BIM) ของกิตติชัย สุธาสิโนบล (2558) และแนวคิดการเรียนการสอนแบบอารยวิถีตามแนวพุทธศาสตร์ ในกระบวนวิธีสืบสวน-สอบสวน ของวีรยุทธ วิเชียรโชติ (2548) ผู้เขียนได้สังเคราะห์กระบวนการสอนบูรณาการแนวคิดมรรคศึกษาฐานพุทธศาสตร์เพื่อส่งเสริมนักอนาคตศาสตร์รุ่นเยาว์สำหรับผู้เรียนระบบโรงเรียนไทย เรียกว่า “DEATH Model Pedagogy” โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 Depth (การสำรวจตัวเอง) การสำรวจตัวเองอย่างลึกซึ้ง ในด้านความเข้าใจที่ตนเองมีต่อความทุกข์ในของตนเองอันเกิดจากการเปลี่ยนแปลง ทั้งที่เปลี่ยนแปลงไป และเปลี่ยน

จากมีเป็นไม่มีหรือก็คือการสูญเสีย เช่น สำรวจความรู้สึกของตนเองต่อการเปลี่ยนแปลงไม่ว่าจะ  
ครอบครัว สูญเสียสิ่งที่ตนเองมี สูญเสียความรู้ที่เคยมี ซึ่งนับเป็นทุกขลา ผู้เรียนพบความรู้สึกกังวล  
ในการสูญเสียบุคคลที่ตนเองรัก

ขั้นที่ 2 Embody (การรวบรวมข้อมูล) เพื่อสืบค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับธรรมชาติของการ  
เปลี่ยนแปลงนั้น ภายใต้อุปข้อข่ายด้านปรัชญา สังคมวิทยา จิตวิทยา การแพทย์และกฎหมายของ  
“สิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต” เพื่อทำความเข้าใจในชีวิต หรือ “ขั้นที่ 5” ตัวอย่างการนำไปใช้ ครูใช้  
คำถามกระตุ้นผู้เรียนในการสืบเสาะข้อมูล เช่น ผู้เรียนคิดว่าคนเราตายได้แบบไหนบ้าง? ตายจาก  
สังคมกับตายจริง ๆ ต่างกันหรือไม่? แล้วการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับนักเรียน นักเรียนกำลังเจอ  
ความตายแบบไหน? อย่างไร? ผู้เรียนทำหน้าที่หาคำตอบไม่ว่าจะในด้านปรัชญา ด้านกฎหมาย ฯลฯ  
ตามที่ผู้เรียนเข้าใจ

ขั้นที่ 3 Analyze (การวิเคราะห์) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย  
ที่ได้รวบรวมไว้ในขั้นที่ 2 โดยอาศัยการวิเคราะห์ผ่านหลักขั้นที่ 5 คือ สิ่งที่เกิดขึ้นไม่มีตัวตน หรือก็  
คือ “อนัตตา” เป็นเพียงการประกอบกันของแต่ละองค์ประกอบ เมื่อประกอบรวมกันก็มีการเกิดขึ้น  
ตั้งอยู่ ดับไป ตามอนิจตาหรือความไม่เที่ยง เมื่อผู้เรียนสามารถเข้าใจความสัมพันธ์ของชีวิตและ  
ความตายแล้ว จะสามารถเข้าใจและยอมรับกับการสูญเสียความตายได้ นำไปสู่การดำเนินชีวิตโดย  
ปราศจากความกังวลใจ

ขั้นที่ 4 Tactics (ออกแบบกลยุทธ์) ออกแบบกลยุทธ์ เครื่องมือ วิธีการ หรือตัวช่วย  
ในการส่งเสริมการรับมือกับความรู้สึกที่มีเมื่อพบกับความตาย เพื่อให้สามารถผ่านพ้นไปได้ เช่น  
การวางแผนการจัดการชีวิตอย่างชาญฉลาด เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีคุณค่า เพื่อให้  
ในท้ายที่สุดสามารถเผชิญหน้ากับความตายของสรรพสิ่งได้อย่างสมบูรณ์

ขั้นที่ 5 Heard (การรับฟัง) เมื่อได้ทำความเข้าใจในองค์ความรู้ของตนเอง นำไปสู่  
การอภิปรายร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้เกิดการรับฟัง เข้าใจ เห็นคุณค่าในตัวเองและผู้อื่น โดยครูเป็นผู้เสนอ  
ประเด็นเพื่อให้เกิดการต่อยอดองค์ความรู้สู่การรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต



โดยใช้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในปัจจุบัน ซึ่งคุณลักษณะของนักอนาคตศาสตร์รุ่นเยาว์จะเป็นผู้ที่มีการคิดอย่างมีหลักการเหตุและผลสอดคล้องกับแนวคิดของทิตินา เขมมณี และคณะ (2540, อ้างถึงใน ทิตินา เขมมณี, 2564) ที่ได้กล่าวถึงการคิดเพื่อทำนายว่าเป็นการคิดแบบ คิดไกล โดยการวิเคราะห์เหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำนายความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องโดยใช้ข้อมูลและข้อเท็จจริงเป็นฐาน แล้วจึงประเมินความเป็นไปได้ ซึ่งจำเป็นต้องมีทักษะการตั้งคำถามจุดประเด็นที่จะนำไปสู่การแสวงหาคำตอบของการคาดการณ์เป็นการตั้งคำถามเพื่อให้อนุมานพยากรณ์ผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นเป็นการตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เรียนได้พยากรณ์แนวคิดที่นำเสนอหลังจากการสังเคราะห์ข้อมูลมาแล้ว (วรินทร์ สิริพงษ์ภัทร, 2566) การรู้จักตนเองในฐานะพลเมืองที่ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมดิจิทัลจึงเป็นสิ่งสำคัญในการวิเคราะห์ตนเองและสังคมเพื่อจะนำไปสู่กระบวนการ ประมวลปรากฏการณ์เพื่อคาดการณ์อนาคตตามรูปแบบลักษณะของอนาคตแบบต่าง ๆ ด้วยวิธีการทางอนาคตวิทยาสู่การวางแผนบริหารจัดการชีวิตของตนเองได้อย่างชาญฉลาด พร้อมรับความเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นอย่างมีวิจาร์ญาณ

Fingal (2019) ให้รายละเอียด 5 ทักษะความสามารถของการเป็นพลเมืองดิจิทัล International Society for Technology ในเว็บไซต์การศึกษา ความสามารถทั้ง 5 นี้ ได้แก่ 1) ความครอบคลุม (inclusive) หมายความว่า มีการเข้าถึงผู้ใช้ที่หลากหลาย ครอบคลุมและเคารพผู้ใช้และมุมมองของพวกเขา 2) ความรู้สาร (informed) หมายความว่า เป็นส่วนหนึ่งของการรู้สารสนเทศและการประเมินทรัพยากร รวมไปถึงข้อมูลที่หาได้ทางออนไลน์ 3) ความผูกพัน (engaged) หมายความว่า การเกี่ยวข้องกับการใช้ออนไลน์ของโลกเราในฐานะพลเมืองที่มีความรับผิดชอบเพื่อช่วยในการพัฒนาโลกของเรา 4) ความสมดุล (balanced) หมายความว่า ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการตัดสินใจที่ดีเกี่ยวกับวิธีการและเวลาของพวกเขาที่ ถูกใช้ทางออนไลน์ และ 5) ความกระตือรือร้น (alert) หมายความว่า ผู้เรียนนั้นมีการรับรู้ถึงการกระทำทางออนไลน์ที่จะเกิดขึ้นตามมา หมายถึง พลเมืองดิจิทัลต้องมีวิจาร์ญาณเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ คำนิ่งและคาดการณ์ผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตของตนเอง

นักอนาคตศาสตร์ได้แบ่งลักษณะของอนาคตไว้ 6 ประเภท (Norman อ้างถึงใน นาทยา ปลัณธนานนท์, 2526, 60-62; อนุช อาภาภิรม, 2553, 55; กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2562, 16-18) คือ

1. อนาคตที่เกิดจากการคาดการณ์ (Project Future) อนาคตประเภทนี้เป็นอนาคตที่มีสภาพเสมือนกับสถานการณ์ปัจจุบัน หรือสามารถคาดการณ์ได้จากข้อมูลในอดีตและปัจจุบัน

2. อนาคตที่มีความเป็นไปได้ (Probable Future) อนาคตประเภทนี้ จะมีความเป็นไปได้สูงที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์เชิงปริมาณหรือเชิงสถิติ แต่ระดับความเป็นไปได้ไม่ได้สูงเท่ากับอนาคตจากการคาดการณ์จึงมักเกี่ยวข้องกับการวางแผน การสร้างหรือเขียนโครงสร้างแนวโน้ม (Trend) ที่น่าจะเป็นไปได้

3. อนาคตที่สามารถเกิดขึ้นได้ (Plausible Future) อนาคตประเภทนี้ เกี่ยวข้องกับการกำหนดนโยบายที่เกิดจากระบบของทฤษฎีการวางแผนกิจกรรมและการวิจัยเชิงปฏิบัติในปัจจุบัน อนาคตประเภทนี้ช่วยในการประเมินความน่าจะเป็นไปได้ โดยการประเมินสิ่งที่จะเกิดขึ้น และเสนอแนะยุทธศาสตร์ที่จะนำไปใช้ในสังคม

4. อนาคตที่อาจเกิดขึ้นได้ (Possible Future) อนาคตประเภทนี้ จะรวมถึงการสร้างภาพพจน์ หรือมโนทัศน์ เป็นการกระตุ้นให้บุคคลตระหนักในอันตราย พร้อมทั้งเสนอทางเลือกให้และปลูกฝังแนวความคิดให้แก่บุคคล อนาคตประเภทนี้จะเกิดขึ้นจากวิชาการต่าง ๆ ทำให้เกิดจินตนาการ และรู้จักเลือกสิ่งที่มีคุณค่า ความสำคัญของอนาคตประเภทนี้คือ การช่วยให้เราทราบถึงภูมิหลังของสิ่งที่เกี่ยวข้อง และเป็นการจัดความคิดที่เป็นอดีตในเรื่องที่ “เป็นไปได้”

5. อนาคตที่เป็นไปไม่ได้ (Preposterous Future) อนาคตประเภทนี้เป็นอนาคตที่ไม่ได้ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเป็นจริงและไม่มีโอกาสเกิดขึ้น เช่น เทคโนโลยีจะทำให้คนที่เสียชีวิตไปแล้วฟื้นคืนชีพกลับมาได้อย่างสมบูรณ์แบบ

6. อนาคตที่พึงปรารถนา (Preferable Future) อนาคตประเภทนี้เป็นอนาคตที่ควรเกิดขึ้น (Should or Ought to Happen) ประกอบด้วยข้อเสนอเกี่ยวกับจินตนาการของมนุษยชาติและอนาคตเพื่อบรรลุถึงอนาคตที่ต้องการ นักอนาคตจะมุ่งปลูกฝังแนวคิดเชิงปทัสถาน (Normative Idea) ซึ่งเป็นแนวคิดที่เกิดจากระบวนการคิด (Cognitive Process) ค่านิยมเรื่องอนาคต การรู้จักมองการณ์ไกล โดยเกิดขึ้นจากผลงานทางปรัชญา เทวศาสตร์ ข้อวิจารณ์ทางสังคมและวรรณคดีเกี่ยวกับพระศรีอารีย์ เรื่องของความนึกฝัน อนาคตประเภทนี้ช่วยให้เราได้สำนึกในเรื่องของค่านิยมสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ที่พึงพาเทคโนโลยีและองค์ความรู้ที่ประหยัดพลังงานเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ เกิดความรู้สึกรักมีสติ มีความรับผิดชอบช่วยให้ข้อสมมติของเรา

กระจ่างขึ้นทำให้เรามุ่งความสนใจที่เป้าหมาย ยุทธศาสตร์ และข้อเสนอเกณฑ์มาตรฐานสำหรับการปฏิบัติต่อไป

ดังนั้นการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดมรณศึกษาเพื่อส่งเสริมความเป็นนักร้องอนาคตศาสตร์รุ่นเยาว์ในสังคมวิถีถัดไปสำหรับห้องเรียนสังคมศึกษา จะต้องทำให้นักเรียนรับรู้สำนึกในการระมัดระวัง ตระหนัก สำนึกถึงผลกระทบของการกระทำ หรือก็คือการมองหลายมุมมองในเวลาเดียวกัน เป็นการคิดไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนจนเข้าใจถึงแก่นแท้ของสิ่งนั้น เป็นพื้นฐานคิดที่จะสามารถนำไปสร้างจินตนาภาพอนาคตของตนเอง ชุมชน ประเทศ หรือแม้กระทั่งแนวโน้มกระแสโลก ดังที่พระไพศาล วิสาโล (2556, อ้างถึงใน กานต์ จอมอินตา, 2556) กล่าวว่า คนเราทราบอยู่แล้วว่อย่างไรก็ต้องตาย คงไม่มีอะไรดีไปกว่าการยอมรับความตาย และเตรียมตัวเตรียมใจพร้อมรับความตายทุกขณะ เมื่อคิดได้เช่นนั้น นอกจากเราจะเผชิญหน้ากับความตายด้วยใจที่สงบแล้ว ยังทำให้เรามีสติในการดำรงชีวิตอยู่ในทุกปัจจุบันขณะ และตั้งมั่นในการทำแต่สิ่งที่ดีๆ อีกด้วย

## บทสรุป

การสอนบูรณาการฐานพุทธศาสตร์ตามแนวคิดมรณศึกษา เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพระพุทธศาสนาที่เป็นรายวิชาพื้นฐานเดิมในระบบโรงเรียนไทย โดยการนำแนวคิดมรณศึกษามาใช้เป็นกรอบเนื้อหาและขั้นตอนการเรียนรู้ มีเป้าหมายเพื่อทำให้ผู้เรียนรับรู้เข้าใจและยอมรับถึงความเป็นไปของสรรพสิ่งตามธรรมชาติ มีวิจาร์ณญาณกับสิ่งแปลกใหม่ที่เกิดขึ้น รวมถึงสิ่งที่ดับไปแล้วมาเป็นบทเรียนเพื่อคาดการณ์อนาคตและพร้อมรับมือ โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 Depth (การสำรวจตัวเอง), ขั้นที่ 2 Embody (การรวบรวมข้อมูล), ขั้นที่ 3 Analyze (การวิเคราะห์), ขั้นที่ 4 Tactics (ออกแบบกลยุทธ์) และขั้นที่ 5 Heard (การรับฟัง) รูปแบบการเรียนรู้นี้จะนำไปสู่การเป็นนักร้องอนาคตศาสตร์รุ่นเยาว์ที่นำความเข้าใจในปัจจุบันประมวลเป็นจินตนาภาพความเป็นไปได้ในอนาคต มุ่งเน้นให้ผู้เรียนไตร่ตรองพิจารณาสรรพสิ่งทั้งที่มองเห็นและมองไม่เห็นเพื่อนำมาเป็นองค์ประกอบสำคัญในการให้ข้อสรุปของความเป็นไปได้ในอนาคต รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม ดำรงอยู่ได้อย่างมีดุลยภาพในทุกยุคสมัย

และผลที่ดี หากขยายไปสู่การเข้าสู่ระบบโรงเรียนไทยในบทบาทของการจัดการศึกษาทางเลือกที่อุดม  
ช่องว่างทางจิตใจแก่ผู้เรียน

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2562). **เครื่องมือการมองอนาคต**. กรุงเทพฯ: สำนักงาน  
นวัตกรรม แห่งชาติ(องค์การมหาชน).
- กานต์ จอมอินตา. (2556). **ธรรมาภิวัดน์ : เจริญมรณสติ เผชิญหน้ากับความตายด้วยใจสงบ**.  
สืบค้นจาก MGR Online; <https://mgronline.com/dhamma/detail/9560000096637>
- กิตติชัย สุธาสิโนบล. (2558). **การจัดการเรียนการสอนแบบพุทธะ เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม  
สำหรับนักเรียน**. กรุงเทพฯ: คอมเมอร์เชียล เวิลด์ มีเดีย.
- ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2564). **การสอนอนาคตวิทยาสำหรับครูสังคมศึกษา [Teaching Futurology  
for Social Studies Teachers]**. เชียงใหม่: สานนาการพิมพ์.
- ทัศนีย์ แซ่ลิ้ม. (ตุลาคม, 2561). **หัตถุคการศึกษาแบบเหมาโหล เตรียมคนสู่พลเมืองแห่งศตวรรษ  
ที่ 22**. สืบค้นจาก The KOMMON; <https://www.thekommon.co/creating-tomorrows-schools-today/>
- ทิตนา เขมมณี. (2564). **ศาสตร์การสอน (พิมพ์ครั้งที่ 25)**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลง  
มหาวิทยาลัย.
- นาคยา ปิลนันทานนท์. (2526). **อนาคตศาสตร์**. กรุงเทพฯ: พีระพัทธนา.
- ประกายธรรม. (2542). **ความตายที่ท่านไม่รู้จัก**. กรุงเทพฯ: ธรรมสภา.
- พระมหาศิริพงษ์ ปภสฺสโร (มีศรี). (2563). **การศึกษาเปรียบเทียบความจริงของกฎไตรลักษณ์ตาม  
แนวพระพุทธศาสนาเถรวาทกับทฤษฎีสัมพัทธภาพทางวิทยาศาสตร์ของอัลเบิร์ต  
ไอน์สไตน์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาพุทธศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราช  
วิทยาลัย.
- พระศักดิ์ดา งานหมั่น. (2561). **การจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์ในศตวรรษที่ 21**. **วารสาร  
สหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**, 1(1), 1-10.

ราชบัณฑิตยสภา. (2558). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ฉบับราชบัณฑิตยสภา.

กรุงเทพฯ ฯ : สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.

วรินทร์ สิริพงษ์ภัทร. (2566). การเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนโดยการตั้งคำถามแบบโสเครติส. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 5(1), EDUCU5101008 (13 pages), doi: 10.14456/educu.2023.8. สืบค้นจาก

<https://so02.tcithaijo.org/index.php/EDUCU/article/view/258400>.

วิทย์ วิศทเวทย์. (2553). ปรัชญาทรรศน์: พุทธปรัชญา. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วีรยุทธ วิเชียรโชติ. (2548). เทคนิคการเรียนการสอนแบบอารยวิถี ในกระบวนการวิธีสืบสวน-สอบสวน เพื่อการพัฒนา “เบญจลักษณะ” ในแนวพุทธศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ก้าวหน้าใหม่.

สยาม ราชวัตร. (2560). *Fundamentals of Buddhism* (พิมพ์ครั้งที่3). เชียงใหม่: ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สุปรีย์ กาญจนพิศศาล. (2560). ความเป็นมาของมรณศึกษา. เอกสารประกอบการสอนวิชาแนวคิดชีวิตและความตาย. นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล. (อัดสำเนา).

แสง จันทร์งาม. (2535). พุทธศาสนวิทยา. กรุงเทพฯ: บรรณาการ.

องศาเหนือ. (2567). ฟังเสียงประเทศไทย : ทางเลือกการศึกษาไทย. สืบค้นจาก thecitizen.plus, <https://thecitizen.plus/node/71793>

อนุช อาภาภิรม. (2553). หยั่งรูนาคตหลักการทฤษฎีและเทคนิคอนาคตศึกษา. กรุงเทพฯ: มูลนิธิศูนย์สื่อเพื่อการพัฒนา.

เอมอัชฌา (รัตน์ริมจง) วัฒนริมจง. (2554). มรณศึกษา(Death Education). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

Chapple, H. S., Bouton, B. L., Chow, A. Y. M., Gilbert, K. R., Kosminsky, P., Moore, J., et al. (2017). The body of knowledge in thanatology: an outline. *Death Stud*, 41(2), 118–125.

Corr, C. A., et al. ( 2 0 0 9 ) . **Death and Dying, Life and Living (Sixth Edition).**

Wadsworth.

Davidson, S. (2017). Futurology in the College Classroom. **InSight: A Journal of Scholarly Teaching**, **1(13)**, 51-52.

Eddy, J. M. and Alles, W. F. (1983). **Death Education.** The C.V. Mosby Company.

Harris W. H. (1978). Some reflections concerning approaches to death education. **The Journal of school health**, **48(3)**, 162–165. Retrieved from <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.1978.tb07113.x>

Mangkhang, C. & Kaewpanya, N. (2021). The Scenarios Perspective of Social Studies Pedagogy to Next Citizenship in the 22nd Century. **Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)**, **12(8)**, 5172 – 5180.

Meagher, D. J., and Balk, D. E., (2013). Handbook of thanatology. London: Routledge. **Transformative Education**, **48**, 162-165.

Verhoeven, M. (26 January 2022). **What is A Buddhist Education?**. Dharma Realm Buddhist University. Retrieved from [https://www.drbu.edu/news/whatbuddhisteducation?fbclid=IwAR0orxx3lCcKO24LISg3fDgRBVR3Lu-M7qNKOOwlorJxe0eQ\\_V9wKCD-k5Y](https://www.drbu.edu/news/whatbuddhisteducation?fbclid=IwAR0orxx3lCcKO24LISg3fDgRBVR3Lu-M7qNKOOwlorJxe0eQ_V9wKCD-k5Y).

## Soft Power กับดนตรีในสังคมไทย Soft Power and music in Thai society

จิระนันท์ โตสิน<sup>1</sup>, โกวิท ชันศิริ<sup>2</sup>

Jiranan Tosin<sup>1</sup>, Kovit Kantasiri<sup>2</sup>

Received : May 14, 2024; Revised : June 24, 2024; Accepted : June 23, 2025

### บทคัดย่อ

ดนตรีมีบทบาทสำคัญในการเป็นเครื่องมือ Soft Power ของสังคมไทย โดยสร้างความน่าสนใจและความเข้าใจจากนานาชาติ การนำเสนอวัฒนธรรมและทัศนคติไทยผ่านดนตรีหลากหลายรูปแบบไม่เพียงสร้างความเพลิดเพลิน แต่ยังเป็น Soft Power ที่ทรงพลัง ทำให้ทั่วโลกชื่นชมความเป็นไทย แม้โลกดนตรีจะพัฒนาและแนวโน้มการฟังที่เปลี่ยนไป แต่ดนตรีไทยบางประเภทได้ก้าวขึ้นมามีบทบาทสำคัญในการสร้างความบันเทิง และทำให้ประเทศไทยเป็นที่รู้จักนโยบายต่างประเทศเสริมสร้าง Soft Power โดยยกระดับสถานะประเทศเพื่อเป็นสะพานเชื่อมระหว่างประเทศมหาอำนาจและกำลังพัฒนา การทูตเชิงวัฒนธรรมผ่านดนตรีส่งเสริมความร่วมมือทางเศรษฐกิจ การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและสร้างพันธมิตร ดนตรีเป็นสัญลักษณ์สำคัญที่หล่อหลอมสังคมทั้งในและนอกประเทศ การผสมผสานดนตรีท้องถิ่นกับนวัตกรรมช่วยสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมและส่งเสริมการท่องเที่ยว ดนตรีจึงเป็นตัวแทน Soft Power ที่มีอิทธิพลในการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของไทยในระดับโลก

**คำสำคัญ:** Soft Power, Soft Power ในดนตรี, Soft Power ในสังคมไทย

<sup>1</sup> นักวิชาการอิสระ : Independent Scholar.

<sup>2</sup> คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยชินวัตร : Lecturer, Faculty of Liberal Arts Shinawatra University.

## Abstract

Music plays a significant role as a Soft Power tool for Thai society, generating interest and understanding from the international community. The diverse presentation of Thai culture and perspectives through music not only provides enjoyment but also serves as a potent form of Soft Power, allowing the world to appreciate Thai. Despite the evolution of the global music landscape and shifting listening trends, certain genres of Thai music have risen to prominence, playing a crucial role in entertainment and enhancing Thailand's global recognition. Foreign policy reinforces Soft Power by elevating the country's status as a bridge between major and developing nations. Cultural diplomacy through music promotes economic cooperation, cultural exchange, and the forging of alliances. Music acts as a vital symbol that shapes both domestic and international society. The integration of local music with innovation fosters cultural understanding and boosts tourism. Consequently, music is an influential Soft Power representative capable of building a positive image of Thailand on the global stage.

**Keywords:** Soft Power, Soft Power in music, Soft Power in Thai society

## บทนำ

ในช่วงที่ผ่านมาคำว่า Soft Power คือหนึ่งในคำที่สังคมไทยให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ทั้งคำนิยามและรูปแบบ ซึ่งในภาพรวมว่าไม่ใช่สินค้าแต่เป็นการพยายามสร้างสินค้าที่มีอยู่แล้ว ให้เป็นพลัง Soft Power ซึ่งในปัจจุบันประเทศไทยได้มีการกำหนดนโยบายการขับเคลื่อน Soft Power ด้วยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เพื่อสนับสนุนการฟื้นตัวของเศรษฐกิจภายหลัง โควิด-19 และเสริมสร้างบทบาทความเป็นผู้นำของไทยในเวทีโลก แผนการขับเคลื่อน Soft Power ด้วยมิติทางวัฒนธรรมที่สังคมไทยมีความอ่อนโยน ลึกซึ้ง มีรากวัฒนธรรมที่มั่นคงและหลากหลาย การใช้ Soft Power อย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยยกระดับศักยภาพของไทยในเวทีโลก และพัฒนา

เศรษฐกิจและสังคมไทย (พ.ศ.2566-2570) ซึ่งการพัฒนาอุตสาหกรรมชื่อว่า Thacca - Thailand Creative Content Agency เป็นกลไกสะท้อนเสียงจากภาคเอกชนให้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนานโยบาย มีบทบาทสำคัญในการ ส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเนื้อหาสร้างสรรค์ของไทย เช่น ดนตรี ภาพยนตร์ แอนิเมชัน เกม หนังสือ และเนื้อหาดิจิทัล(สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566) ซึ่งเป็นการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมที่มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาเศรษฐกิจของตัวเองไปสู่เป้าหมาย โดยขยายกรอบคลุมการทำงานให้ครอบคลุมในมิติในวงกว้างและขับเคลื่อน Soft Power ยกระดับแบรนด์ของประเทศไทยในเวทีโลก ช่วยเสริมพลังผลักดันเศรษฐกิจไทยและการท่องเที่ยวให้เติบโตต่อไป

จากกระแสปัจจุบันที่เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทเป็นตัวช่วยสำคัญที่ได้พัฒนาอย่างรวดเร็วจนกลายเป็นปัจจัยที่เอื้อให้ข้อมูลข่าวสารสามารถเดินทางจากมุมหนึ่งของโลกไปยังอีกมุมหนึ่งที่แสนไกลได้ในเวลาอันรวดเร็ว และสามารถก่อให้เกิดกระแสความนิยมต่อวัฒนธรรม กลุ่มคน แนวความคิด สินค้า เพลง ภาพยนตร์ ฯลฯ ข้ามทวีปได้ในชั่วพริบตา ดังจะเห็นบางตัวอย่างได้จากความนิยมในกลุ่ม(กลุ่ม) ศิลปินนักร้องนักแสดงชาวเกาหลีใต้ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงในการสร้างกระแสความนิยมและมีชื่อเสียงไปทั่วโลก (รัชนิ เอื้อไพโรจน์กิจ, 2565) ประกอบกับการมีอุตสาหกรรมคอนเทนต์และดิจิทัลคอนเทนต์เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อันเป็นที่ยอมรับในระดับสากล เป็นแนวทางการขับเคลื่อน Soft Power ไทยในระยะแรก หรือ Quick Win (6-12 เดือน) ใน 3 เรื่อง ได้แก่ผลักดันคอนเทนต์ 5F เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อน Soft Power ของไทย ผ่าน อาหาร ภาพยนตร์ แฟชั่น มวยไทยและเทศกาล ที่สามารถต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์และสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกในระดับโลก ที่เป็นที่ยอมรับและสอดคล้องกับความต้องการเข้าสู่ตลาดอาเซียนและเอเชีย เผยแพร่ภาพลักษณ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของประเทศ (Nation Branding) และขยายการสนับสนุนธุรกิจคอนเทนต์และดิจิทัลคอนเทนต์ในไทย โดยจัดกิจกรรมทั้งในประเทศและต่างประเทศเพิ่มมากขึ้นผลักดันให้ประเทศไทยมีกระแสสังคมนิยมที่สร้างภาพลักษณ์เชิงบวกของประเทศในสู่ระดับโลก

ทั้งนี้ Soft Power คือ อำนาจในการทำให้ประเทศหนึ่งหรือสังคมหนึ่งพร้อมโอברรับวัฒนธรรมอื่นให้เข้ามา โดยที่ไม่ได้มีการบังคับ ตัวอย่างที่ชัดเจน คือ ‘Apple’ ซึ่งเราสมัครงใจซื้อไอโฟนที่ออกมาทุกรุ่น โดยไม่มีการบีบบังคับ หรืออย่างเครื่องสำอาง ลิปสติก มีแบรนด์มากมาย

แต่เลือกซื้อยี่ห้อที่ใช้อยู่ ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องของความไวใจในแบรนด์เกิดเป็นคุณค่าในแบรนด์ ซึ่งแบรนด์เหล่านี้จะสร้างกลยุทธ์ นวัตกรรม เพื่อให้เข้าถึงและโอברบที่แบรนด์นำเสนอ ถือเป็น Soft Power ที่มาในแบบของแบรนด์สำหรับการจะสร้าง Soft Powerจะต้องทำทั้งระบบสร้างกลไก พัฒนายุทธศาสตร์ Soft Power พัฒนาทั้งอุตสาหกรรมและตัวคนในความสามารถที่ทำให้ผู้อื่น “ต้องการ” และ “ยอมรับ” โดยสิ่งสำคัญที่สุดคือต้องดึงดูดความต้องการให้เกิดการยอมรับด้วยความ “เต็มใจ” เป็นปรากฏการณ์ ‘อำนาจอ่อน’ นับว่าเป็นกระแสมากขึ้นเรื่อยๆ หลากหลายประเทศทั่วโลกต่างหันความสนใจมาที่การพัฒนาแนวทางส่งออกวัฒนธรรมในรูปแบบของคอนเทนต์อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะกระแสความสำเร็จของวงการดนตรีและภาพยนตร์ในหลายประเทศที่หยิบ DNA ของแต่ละชาติมาเป็นวัตถุดิบสำคัญในการผลักดันการสร้างแบรนด์แห่งชาติ ดังจะเห็นได้จาก นโยบาย Creative Korea ของเกาหลีใต้ และ Cool Japan ของญี่ปุ่น ซึ่งล้วนแล้วแต่อาศัยต้นทุนทางด้านวัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี ให้เข้ามามีบทบาทสำคัญเพื่อสร้างสรรค์ สินค้าและบริการให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม จนประสบความสำเร็จไปทั่วโลก (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2564) เช่นเดียวกันกับการเติบโตอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมคอนเทนต์ของไทยเพียงไม่กี่นาทีที่ MILLI หรือ มิลลิ (ดุนุภา คณาธิรุกุล) กินข้าวเหนียวมะม่วงบนเวที Coachella เทศกาลดนตรีระดับโลกในปี 2022 ทำให้เกิดกระแส “ข้าวเหนียวมะม่วงพีเวอร์” เกิดการต่อแถวหน้าร้าน ดันยอดสั่งซื้อบนแพลตฟอร์มฟู้ดเดลิเวอรี่ (Food Delivery) เพิ่มขึ้นมากกว่าเท่าตัว (ณัดกิจ จันกิเสน, 2565)

ด้วยเหตุนี้ Soft Power จึงไม่ใช่การเผยแพร่วัฒนธรรมอย่างที่เข้าใจ ฐณยศ โสฬพัฒนา นนท์ (2566) ได้ให้ความเห็นว่า Soft Power เป็นอำนาจการโน้มน้าวแบบหนึ่งที่มีวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนกลยุทธ์เท่านั้น ตรงกับการจำแนกของ Nye การปรับรูปแบบของวัฒนธรรมให้สามารถสอดแทรกเข้ากับผลประโยชน์หรือค่านิยมของประเทศเป้าหมายได้ เพิ่มโอกาสที่วัฒนธรรมดังกล่าวจะกลายเป็น Soft Power ของประเทศนั้น เป็นโอกาสในการต่อยอดสิ่งดีงามใหม่ ทำให้ประเทศเป้าหมายรู้สึกต้องการโอกาสนี้และเปิดใจยอมรับได้อย่างเต็มใจ ดังเช่นศิลปินสัญชาติไทย ลิซ่า Blackpink ที่สามารถใช้พื้นที่ในวงการ K-pop และเวทีโลก ในการสอดแทรกความเป็นไทยผ่านภาษา การไหว้หรือกระทั่งเรื่องราวของเธอ ซึ่งลิซ่าไม่เพียงเป็นศิลปิน K-pop ระดับโลก แต่เธอคือ “ทูตวัฒนธรรมไทยโดยธรรมชาติ” ที่ใช้ชื่อเสียงและพื้นที่ในสื่อสากล ผลักดัน

Soft Power ไทยอย่างแนบเนียน ผ่านภาษา กิริยา วัฒนธรรมการกิน การแต่งกาย และภูมิหลังของตัวเธอเอง โดยไม่จำเป็นต้องโฆษณาอย่างเป็นทางการ หรือแร็ปเปอร์มิลลิ ดนุภา ที่ปลุกกระแสข้าวเหนียวมะม่วงบนเวทีระดับโลกจนทุกชาติต่างถามหา(Bangkok Post,2022) ด้วยการแทรกซึมวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่นี้เอง จึงดึงดูดส่งอิทธิพลและเป็นที่ยอมรับของคนทั่วโลกไปโดยปริยาย

เมื่อมาพิจารณากระบวนการที่ทำให้คนยอมรับ Soft Power ไทย และติดตามสัมผัสหรือตัดสินใจยอมรับและซื้อ อาจจะอธิบายได้แนวคิดการตัดสินใจซื้อ ดังนี้ Kotler (2003, p.204) ขั้นที่ 1 การกระตุ้นทำให้เกิดความต้องการซื้อ ขั้นที่ 2 การค้นหาข้อมูลข่าวสารจากแหล่งข่าวบุคคล แหล่งการค้า เช่น การโฆษณา ประชาสัมพันธ์ พนักงานขาย การสาธิต แหล่งชุมชน เช่น สื่อมวลชน สื่อสาธารณะ หน่วยงานเอกชน หน่วยงานรัฐ และแหล่งทดลองผลิตภัณฑ์ ขั้นที่ 3 การประเมินทางเลือก ขั้นที่ 4 การตัดสินใจซื้อ ซึ่งหมายถึง การติดตามมาสัมผัสกับ Soft Power ของไทยคือพลังในการใช้วัฒนธรรม วิถีชีวิต และความคิดสร้างสรรค์ สื่อสารความเป็นไทยในเชิงบวกสู่สายตาชาวโลก เพื่อสร้างความน่าจดจำ ความนิยม และอิทธิพลที่อ่อนโยน ส่งผลให้ประเทศไทยมีบทบาทมากขึ้นในเวทีโลก ทั้งด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรมและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ดนตรีมีบทบาทสำคัญที่ไม่ควรถูกละเลยเป็นภาพลักษณ์ที่สวยงามและไร้ขีดจำกัด เป็นหนึ่งในสื่อที่มีอิทธิพลมากต่อการสร้างและสรรค์ศิลปะและสร้างสัมพันธ์ภาพในสังคม ดนตรี เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง que เข้าถึงผู้คนได้ง่าย ไร้พรมแดนทางภาษาและวัฒนธรรม สามารถสื่อสารความรู้สึก ตัวตน และอัตลักษณ์ของชาติได้อย่างลึกซึ้ง ดนตรีจึงเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพสูงในการสร้าง Soft Power หรืออำนาจอ่อน ซึ่งดนตรีจัดเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่เสริมสร้างอุตสาหกรรมคอนเทนต์ มีหลักคิดที่แนวคิดความคิดสร้างสรรค์มาจากศิลปะ เชิงสร้างสรรค์ที่เป็นแกนหลัก(The Core Creative Arts) ซึ่งจะสรรสร้างออกมาในรูปของเสียง (ดนตรี) ตัวบท (วรรณกรรม) และภาพ หรือความคิดสร้างสรรค์ที่มาจากอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมที่เป็นแกนหลัก หรืออิทธิพลที่มีจุดเน้นในการสร้างความน่าสนใจและความเป็นที่รู้จักของประเทศในระดับโลก บทความนี้จะสำรวจบทบาทของดนตรีในฐานะกลไก Soft Power ที่ช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ของประเทศไทยบนเวทีโลก ผ่านความหลากหลายทางดนตรีและนวัตกรรมทางวัฒนธรรม ในหัวข้อต่อไปดังนี้

## ดนตรีเป็นตัวตนทางวัฒนธรรม

แนวคิดด้านซอฟต์พาวเวอร์ (soft power) คือ การโน้มน้าวชาติเป้าหมายอย่างมียุทธวิธี แทนการบังคับ โดยอาศัยทรัพยากร 3 ประการ ได้แก่ เสน่ห์ทางวัฒนธรรม ค่านิยมทางการเมือง และนโยบายต่างประเทศ ซึ่งไม่ขัดกับหลักความถูกต้อง (Nye, 2004) ดนตรีเป็นทรัพยากรวัฒนธรรมหลักของ Soft Power ที่ช่วยสร้างอิทธิพลเชิงบวกและภาพลักษณ์ที่นุ่มนวลให้กับประเทศไทย โดยผ่านการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยและค่านิยมที่สอดแทรกในบทเพลงและการแสดง ส่งผลต่อสังคมไทยในด้านการสร้างความภาคภูมิใจและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมถึงเป็นเครื่องมือสำคัญในนโยบายทางวัฒนธรรมและการทูตระหว่างประเทศ ตามแนวคิดของ Nye ที่ช่วยสร้างภาพลักษณ์และอิทธิพลเชิงบวกให้กับประเทศไทยในระดับโลก ทั้งในแง่เศรษฐกิจ ค่านิยม และนโยบายต่างประเทศและอีกนัยหนึ่งที่สำคัญ Joseph Nye (2004, อ้างถึงใน รัฐนิ เอื้อไพโรจน์กิจ, 2565, หน้า 5) ได้เสนอแนวคิดและให้คำนิยามของคำว่า Soft Power ว่าเป็นอำนาจที่ทำให้ผู้อื่นยินดีปฏิบัติตามความต้องการ โดยไม่ต้องมีการบีบบังคับหรือมีข้อแลกเปลี่ยน หรือคือการทำให้อื่นพอใจในผลลัพธ์ที่เราต้องการโดยใช้สิ่งดึงดูดใจเพื่อนำไปสู่การยอมรับมากกว่าที่จะขู่หรือใช้กำลัง ทั้งนี้ ได้นิยามไว้ว่า 3 สิ่งสำคัญที่ทำให้ Soft Power ทำงาน ได้แก่ วัฒนธรรม (Culture) ค่านิยมทางการเมือง (Political Values) และนโยบายต่างประเทศ (Foreign Policies) (Nye, 1990 อ้างถึงในสำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า กระทรวงพาณิชย์, 2563, หน้า 3) ตามแนวคิดของ Joseph Nye ดนตรีเป็นเครื่องมือที่สำคัญใน ด้านวัฒนธรรม (Culture) ซึ่งเป็นหนึ่งในสามทรัพยากรหลักของ Soft Power ที่ Nye เน้นไว้ (Culture, Political Values, Foreign Policies) โดยดนตรีมีบทบาทในการถ่ายทอดและเผยแพร่อัตลักษณ์และค่านิยมทางวัฒนธรรมของไทยสู่สายตานานาชาติ อีกทั้งสร้างแรงดึงดูดใจ (attraction) ให้ต่างชาติเข้ามาเรียนรู้และยอมรับในความเป็นไทย และสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกและความน่าจดจำที่ส่งผลต่อการยอมรับอย่างเต็มใจ โดยไม่ใช้กำลังหรือบังคับ

ในยุคช่วงเวลาหนึ่งคนทั่วโลกอยากเป็นอเมริกา พวกเขาไม่ได้โฆษณาชวนเชื่อผ่านดนตรี แต่ส่งดนตรีและนัยยะของมันออกสู่ตลาดโลก ร็อกแอนด์โรลล์เปรียบตั้งความกล้าหาญทันสมัยที่มีรากฐานอันมั่นคงจากการผสมผสานวัฒนธรรม วัฒนธรรมและแฟชั่นที่ผูกติดกับร็อกแอนด์โรลล์ ถูกส่งต่อไปทั่วโลกในยุคสงครามเย็น สหรัฐอเมริกาอาจส่งทหารไปรบตามหน้าที่แบบฉบับ

Hard Power แต่ทหารเหล่านั้นก็เผยแพร่วัฒนธรรมจนกลายเป็น Soft Power ที่สำคัญ ดนตรีร็อกแอนด์โรลล์จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตวัยรุ่นและผู้โยยหาความทันสมัยตามอุดมคติแบบอเมริกันชน Soft Power ถึงขั้นสร้างรากฐานให้กับดนตรีจากเมืองดัง ยกตัวอย่างเช่นเมืองลิเวอร์พูลที่เมื่อก่อนเป็นเพียงเมืองอุตสาหกรรมไม่ได้มีวัฒนธรรมที่โดดเด่นนัก

แต่เมื่อกระแสร็อกแอนด์โรลล์คืบคลานเข้าไป Gerry and the Pacemakers จนถึง The Beatles จึงถือกำเนิดขึ้น และทั้งหมดก็มีรากฐานมาจาก Soft Power อันทรงพลังของดนตรีร็อกแอนด์โรลล์ อันหมายถึงความเป็นอเมริกันที่มีแนวทางการพัฒนาวัฒนธรรมแบบอเมริกันแท้ หากพูดถึง Soft Power กับดนตรีคงจะไม่พูดถึงวงการเคป๊อปไปไม่ได้ หลังจากดนตรีเร็กเกและร็อกแอนด์โรลล์สร้างมิติแห่ง Soft Power อันยิ่งใหญ่เมื่อหลายทศวรรษก่อน ก้าวข้ามมาถึงปัจจุบัน วงการดนตรีเกาหลีเองก็ยิ่งใหญ่ไม่แพ้กัน จุดเริ่มต้นถือกำเนิดขึ้นมาตั้งแต่ช่วง “Korean Wave” ที่เกาหลีได้ส่งออกวัฒนธรรมทุกรูปแบบและจุดเด่นด้านต่างๆที่ตอบโจทย์การเสพความบันเทิงเกาหลีมุ่งเป้าสร้างวัฒนธรรมอันโดดเด่นไม่ใช่เพียงเพราะอยากนำเสนอตัวตนบนเวทีโลก แต่ยังสร้าง Soft Power ที่เป็นตั้งเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาประเทศในด้านต่างๆ รวมถึงการสร้างรายได้จำนวนมหาศาลอีกด้วย เพลงป๊อป ฮิปฮอปหรือดนตรีเต้น อุตสาหกรรมดนตรีเกาหลีไม่ได้จำแนกแจกแจงประเภทแบบนั้น แต่พวกเขาผสมผสานองค์ประกอบที่เข้ากันได้มาอยู่ด้วยกันอย่างลงตัว แต่ละวงสมาชิกแต่ละคนก็มีจุดเด่นที่เหมาะสมสำหรับการสร้างความหลากหลาย ดังนั้น ผลงานของศิลปินเกาหลีจึงแตกต่างไม่เหมือนใคร และด้วยการผลักดัน รวมถึงวิธีการออกแบบทิศทางการพัฒนาทำให้เหล่าศิลปินทั้งหน้าใหม่และหน้าเก่าสามารถก้าวขึ้นสู่เวทีระดับโลก ยิ่งในปัจจุบันเมื่อพูดถึงอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลี ไม่ใช่แค่ดนตรี ทุกสายตาทั่วโลกจะหันมาจับจ้องทุกหมากการเดิน นีคือ Soft Power ที่วัฒนธรรมเกาหลีได้รับการจดจำ รับรู้ และค่อยๆ แทรกซึมเข้าไปอยู่ทั่วทุกหัวระแหง(ณัฐนาม ไวยหงษ์, 2565)

อย่างไรก็ตาม Soft power มีความแตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ ซึ่งตัวอย่างสุดคลาสสิกที่มักได้รับการพูดถึง คือ ซอฟต์ พาวเวอร์ของประเทศเกาหลีใต้ที่ได้ใช้วัฒนธรรมความเป็นเกาหลีสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศ ไม่ว่าจะเป็น อาหาร มาตรฐานความงามแบบเกาหลี หรือ ซีรีส์และศิลปินเกาหลีที่ทำให้ชาวโลกเปิดรับ “วัฒนธรรมเกาหลี” เข้ามาโดยไม่รู้ตัว ซึ่งดนตรีและ

การแสดงเป็นวิชาของจิตใจ ไม่ได้เป็นเพียงแต่ความสนุกสนานเท่านั้น เพราะสามารถส่งกำลังใจ สร้างความสามัคคีของปวงชนให้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขได้” รมว.อว. กล่าวถึงแรงบันดาลใจ

อว. สนใจที่จะรักษาเพลงโบราณ เพลงไทยเดิม ให้เป็นเอกลักษณ์ ของชาติ จึงผูกโครงการขยายผลต่อยอดนวัตกรรมเพลงพื้นบ้านเพื่อเผยแพร่ ให้เป็นมรดกของชาติ เพื่อที่เราจะได้รักษาเพลงไทยเดิมมากที่สุด โลกาภิวัดน์ ปัจจุบันไม่ได้เป็นการรับอารยธรรมของโลกตะวันตกอีกต่อไป แต่เป็นการ ผสมผสานเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น เป็นการนำเอาอดีตเพลงไทยโบราณมาสร้าง อนาคต สร้างรายได้ให้กับประเทศไทย การที่จะทำแบบนี้ได้ ต้องประยุกต์ใส่ ซิมโฟนี เพื่อเจาะตลาดโลกได้ คนทั้งโลกจะได้รู้จักประเทศไทยได้มากยิ่งขึ้น เหมือน นวดแผนไทย อาหารไทย มวยไทย ที่สร้างอิทธิพลแก่คนทั้งโลก เราต้อง เปลี่ยนความคิดเดิม และนำสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของไทยต่างๆ มาสร้างอนาคต ให้กับประเทศไทย”

แรงขับเคลื่อนสำคัญที่จะทำให้คนไทยกล้าคิด กล้าดัดแปลงขนบความเชื่อ เกิดเป็นโมเดล ธุรกิจที่สะท้อนภาพลักษณ์ใหม่ของประเทศไทย พาอัตลักษณ์ท้องถิ่นและของดีของไทยให้ไปสู่ระดับโลก รวมถึงกระแส T-Pop ของไทยที่เกิดขึ้นในช่วง 2-3 ปีนี้ ที่ไม่ได้จำกัดเฉพาะวงไอดอล Boy Band หรือ Girl Group แต่ยังรวมถึงทุกแนวดนตรีของไทย ซึ่งจุดแข็งของไทยคือ “ความหลากหลาย ทางดนตรี” โดยปีที่ผ่านวงการดนตรีอิสระของไทย หรือ “อินดี้ป๊อป” มีการเติบโตขึ้นมาก กลุ่มชุมชนดนตรีอิสระในต่างประเทศให้ความสนใจศิลปินไทย นำไปสู่ศิลปินไทยจำนวนมากมีโอกาส เดินสายทัวร์คอนเสิร์ตในระดับหรือเอเชียและระดับโลกหรือ อังค์-วรินทร์ เปานิล และมิลลิ-ดนุภา คณาธีรกุล (Milli) ยังเป็นสองศิลปินเดี่ยวหญิงของไทยที่ได้รับรางวัลจากเวทีดัง Mnet Asian Music Awards 2020 ประเทศเกาหลีใต้ ทางด้านสไปรท์-ศุกลวัฒน์ พวงสมบัติ (SPRITE) แร็ปเปอร์ ชาวไทยอายุ 15 ปี ที่มีเพลงไทยเพลงแรกคือเพลง “ทน” ติดอันดับชาร์ต Billboard Global ในอันดับที่ 89 รวมถึงวง 4Mix บอยแบนด์ LGBTQ+ วงแรกของไทยที่ไปบุกตลาดในละตินอเมริกา และยุโรป จนได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล สาขา People's Choice Awards ในงานประกาศ รางวัลด้านดนตรีประจำปีของประเทศเกาหลีใต้ Golden Disc Awards ครั้งที่ 36 ในปี 2565

นับเป็นอีกหนึ่งความสำเร็จของวงการดนตรีบนเวทีระดับโลก (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ องค์การมหาชน, 2565)

สรุปได้ว่า ดนตรีเป็นตัวตนทางวัฒนธรรมที่สำคัญมากในทั้งระดับประชากรและระดับชุมชนทั่วโลก ดนตรีมีบทบาทที่สำคัญในการสร้างและแสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกและประสบการณ์ของมนุษย์ นอกจากนี้ ดนตรียังสร้างพื้นที่ที่สามารถเชื่อมโยงกับผู้คนทั่วโลกโดยไม่มีขีดจำกัดของภาษาหรือวัฒนธรรม โดยดนตรีเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตของคนในสังคมไทยอย่างแยกกันไม่ออก และสามารถสอดแทรกเข้าไปในการดำเนินชีวิตของคนไทยจนเกิดเป็นการพัฒนาที่ยั่งยืน เรียกว่าวัฒนธรรมและสืบทอดต่อกันมาหลายร้อยปี ดนตรีจึงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของสังคมที่เป็นกลไกขับเคลื่อนสำคัญของกระบวนการ Soft Power การผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย

## การสร้างตัวตนทางวัฒนธรรม

ดนตรีสามารถทำให้ประเทศไทยมีตัวตนทางวัฒนธรรมที่แข็งแกร่งและน่าสนใจในสายตาของโลก โดยการผสมผสานดนตรีท้องถิ่นและสมัยใหม่ทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า "เสถียรภาพสังคม" ดนตรีในการนำเสนอความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่สวยงามของวัฒนธรรมไทยให้กับโลก ทำให้โลกได้รับรู้ถึงวัฒนธรรมและประเพณีที่นุ่มนวลของไทยผ่านทางเสียงของดนตรี คนทั่วโลกสามารถสัมผัสความเป็นไทยและความสวยงามของวัฒนธรรมไทยและความเป็นเอกลักษณ์ของสังคมไทยไปยั้งทั่วโลก การใช้ดนตรีเป็นหนึ่งในวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการสร้างตัวตนทางวัฒนธรรม ดังนี้

### 1. การสร้างเสียงเอกลักษณ์

ดนตรีมีความสามารถในการสร้างเสียงเอกลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มหรือชุมชนในสังคม โดยการนำเสนอเพลงหรือดนตรีที่สะท้อนวัฒนธรรมและค่านิยมของกลุ่มนั้น ทำให้เกิด การรับรู้และการรู้จักตัวตนวัฒนธรรมของกลุ่มนั้นๆ เปรียบเสมือนการสร้าง Branding ซึ่งถือเป็นขั้นตอนพื้นฐานในการสร้างแบรนด์ เป็นการออกแบบที่เลือกใช้และความหมายที่ต้องการสื่อที่กลั่นกรองขึ้นมาแบบมีเอกลักษณ์ หรือภาพจำใดที่ช่วยให้สร้างการจดจำและให้รับรู้ เข้าใจ ดูประสิทธิภาพหรือผลตอบรับที่ได้นำไปสู่การพัฒนาเพื่อให้แบรนด์แข็งแกร่งและเกิดเป็น การจดจำที่ดีขึ้นให้เป็นที่รู้จักและน่าสนใจต่อทั้งประชาชนทั่วไป

การสร้างตัวตนทางดนตรีเข้ามาในช่วงปี 2498-2518 ที่สหรัฐฯ ใช้นโยบายเป็นฐานทัพหลักในการส่งทหารไปรบวัฒนธรรมตะวันตกแบบอเมริกันได้เข้ามาและมีความนิยมในสังคมไทยในยุคนั้นเพลงที่แต่งขึ้นเป็นต่อต้านการขยายอิทธิพลของสหรัฐฯ ที่เรียกว่าเพลงเพื่อชีวิต (ศุภชัย มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2564) เป็นที่ประจักษ์ชัดว่า วัฒนธรรมอเมริกามีอิทธิพลและแทรกซึมเป็นส่วนหนึ่งของแทบทุกชนชาติมายาวนาน ความนิยมเสื้อยืดลายธงชาติอเมริกา วงดนตรีชื่อดัง ดนตรี อาหาร ภาพยนตร์ ภาษา ล้วนเป็นวัฒนธรรมสากลที่มีอิทธิพลทั่วโลก (สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ องค์การมหาชน, 2565) จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบที่สำคัญได้แก่ การสร้างความนิยมและอำนาจการสนับสนุน โดยมีสื่อบันเทิงที่เป็นวิทยุและสื่อโทรทัศน์ของอเมริกาทำให้ภาพยนตร์อเมริกันกระจายสู่สายตาโลกอย่างต่อเนื่อง สร้างความนิยมและสร้างการเติบโตให้กับวงการบันเทิงอเมริกัน ยังเปิดโอกาสให้ Soft Power พัฒนาไปอีกขั้นเห็นได้จาก “ภาษา” ทั่วโลกต่างใช้เพื่อฝึกภาษาอังกฤษ ส่งผลต่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอเมริกันโดยปริยายและสร้างแรงดึงดูดกระแสอเมริกันอย่างแนบเนียน

ต่อมาในยุค 1980 (ปี 2523-2532) ญี่ปุ่นเริ่มเข้ามามีบทบาทในไทยด้านเศรษฐกิจจากการเป็นนักลงทุนอุตสาหกรรมรายสำคัญ เวลานั้นเครื่องรับโทรทัศน์เริ่มแพร่หลายตามครัวเรือนไทยมากขึ้น ยุคนี้เริ่มมีการนำรายการจากต่างประเทศเข้ามาฉายในไทยมากขึ้นด้วย จากนั้นยุค 1990 สังคมไทยจึงหันไปนิยม เจ-ป๊อป (J-Pop) หรือวัฒนธรรมสมัยนิยมแบบญี่ปุ่น (ศุภชัย มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2564) ทั้งศิลปิน J-Rock และ J-Pop เป็นกระแสสุดฮิตในไทยเช่น X-Japan, Arashi, Kat-tun, Utada Hikaru สร้างปรากฏการณ์วัยรุ่นไทยต้องตามหานิตยสาร J-Spy ทุกเดือนกระแสจากญี่ปุ่นมีผลต่อแฟชั่นวัยรุ่นไทยกับการแต่งกายแบบเสื้อผ้าทับซ้อนหลายเลเยอร์ กระโปรงสั้นมินิสเกิร์ต ชุดนักเรียนญี่ปุ่นและที่สำคัญคือทรงผมชอยบาง บิ๊กอาย ในสไตล์แอ็บแบ้ว มาพร้อมกับการเข้าตู้ถ่ายสตูดิโอ 2 นิ้วแบบวัยรุ่นญี่ปุ่น (พัชรศรี มีว่องไชยกุล, ออนไลน์)

ยุคแห่ง K-Pop หลังจากเริ่มเข้าสู่ไทยในช่วงปลายทศวรรษ 2000 ยุค 2010 คือยุคทองของวัฒนธรรมเกาหลีที่กลายเป็นต้นขั้ว Pop Culture ไทย ทุกสิ่งทุกอย่างในกระแสนิยมอ้างอิงจากเกาหลีเป็นหลัก ตั้งแต่ดนตรี ซีรีส์ ภาพยนตร์ อาหาร แฟชั่น กระทั่งสไตล์การถ่ายภาพลง Instagram (ศุภชัย มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2564) ดนตรีไร้พรมแดน

มีความสามารถบอกได้เป็นอย่างดีกับกระแสโลกาภิวัตน์ของเคป๊อป (K-Pop) หรือวงการเพลงเกาหลี ซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งวัฒนธรรมที่ช่วยขับเคลื่อนประเทศเกาหลีให้เป็นที่รู้จักไปทั่วโลก K-Pop เป็นแบรนด์ดนตรีที่ประดิษฐ์ขึ้นอย่างพิถีพิถัน ซึ่ง John Walsh กล่าวว่า โครงสร้างของรัฐบาล ที่ได้จัดทำนโยบายทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมอย่างรอบคอบ"ใช้"เพื่อส่งเสริมเกาหลีและสังคมเกาหลีอย่างเป็นทางการและไม่คุกคาม"ปัจจุบันศิลปินเคป๊อปเติบโตอย่างมากในตลาดเพลงโลก มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักและมีแฟนคลับทั่วทุกภูมิภาค แม้ว่าเพลงเคป๊อปจะมีคำร้องเป็นภาษาเกาหลี แต่ผลงานที่ปรากฏในตลาดเพลงโลกกลับทำลายเส้นพรมแดนแห่งวัฒนธรรม เพราะเพลงเคป๊อปสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ฟังในหลายประเทศได้ (พัชรินทร์ ว่องไชยกุล, ออนไลน์) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเพลงเคป๊อปมีท่วงทำนองที่ทันสมัยและเป็นสากล มีการผสมผสานการร้องเข้ากับการแร็ป นอกจากนี้ยังมีคำร้องภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลแทรกอยู่จึงทำให้เพลงติดหูจนกลายเป็นที่นิยม อีกทั้งจุดเด่นของกลุ่มศิลปินเคป๊อปคือ ภาพลักษณ์ของกลุ่มเด็กวัยรุ่นหน้าตาดีที่มีความสามารถทางการร้อง การเต้นและการแสดงบนเวที กลุ่มบอยแบนด์และเกิร์ลกรุ๊ปสร้างขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนอุดมคติของคนในประเทศและต่างประเทศ ที่เรียกได้ว่าเป็นเหมือนไอดอลของคนรุ่นใหม่ กระแสวัฒนธรรมเกาหลี จึงถูกถ่ายทอดผ่านศิลปินกลุ่มต่าง ๆ เหล่านี้ แน่ใจว่าความสำเร็จนี้ไม่ใช่เรื่องบังเอิญสำหรับเกาหลีใต้ การสร้างแบรนด์ "South Korea" มีมานานและถูกวางรากฐานมาเป็นอย่างดี

ในปี ในค.ศ. 2009 ประธานาธิบดีลี เมียงบักได้สานต่อดำเนินนโยบาย Soft Power ให้แก่ประเทศเกาหลีที่เกิดขึ้นใหม่และประเทศกำลังพัฒนาในด้านวัฒนธรรมดั้งเดิม เป็นสถานที่รวบรวมศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมของเกาหลี สำหรับวัฒนธรรมสมัยนิยม การมีคลื่นเกาหลี อาทิ ดนตรี การแสดง และภาพยนตร์ที่กำลังได้รับความนิยมในเอเชีย ซึ่งในขณะนั้นกำลังขยายไปภูมิภาคอื่นของโลก จึงเป็นกลไกขับเคลื่อนแนวคิด Soft Power ด้านวัฒนธรรมดั้งเดิมที่หลากหลายที่ได้รับการพัฒนาจากอดีตและเผยแพร่แนวคิด "ความเป็นเกาหลี" ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น เช่น อักษรเกาหลี อาหารเกาหลี ชุดประจำชาติ และดนตรีดั้งเดิม ต่อมาวัฒนธรรมสมัยนิยมของเกาหลีโดยเริ่มจากกระแสคลื่นเกาหลี (Korean wave) ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ตอนปลายทศวรรษ 1990 และได้เน้น Soft Power ด้านวัฒนธรรมเกาหลีต่ออาเซียน โดยอธิบายถึง K-drama, K-movie, K-pop, K-gaming รวมทั้งข้อมูลการส่งออกสินค้าเหล่านี้ การผลักดันส่งเสริมวัฒนธรรมเกาหลีมุ่งเน้นผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ (กิตติ ประเสริฐสุข, 2566, หน้า 347)

สรุปได้ว่า ดนตรีมีบทบาทสำคัญในการสร้างตัวตนทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง โดยเฉพาะผ่านการผสมผสานระหว่างดนตรีท้องถิ่นและดนตรีสมัยใหม่ และดนตรีเป็นสื่อที่ไร้พรมแดนสามารถทำให้ผู้ฟังจากต่างประเทศ เข้าถึงความงาม ความสง่างามและความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยได้โดยไม่ต้องเข้าใจภาษา การสร้างเสียงเอกลักษณ์ผลิตภัณฑ์ดนตรีไทยร่วมสมัยที่มีรากวัฒนธรรมไทย ส่งเสริมศิลปินไทยที่มีเอกลักษณ์ระดับสากล อีกทั้งวางนโยบายเชิงวัฒนธรรมระดับประเทศ ตั้งองค์กรกลางดูแลการส่งเสริมดนตรีไทย Soft Power เช่นเดียวกับ Korea Creative Content Agency (KOCCA) การพัฒนาเศรษฐกิจดนตรี ส่งเสริมการส่งออกเพลง ศิลปิน และคอนเทนต์ดนตรีเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว อาหาร แฟชั่น เป็นการสร้างค่านิยมไทยผ่านดนตรีใช้ดนตรีเพื่อสื่อสารความงาม ความสงบ และวิถีชีวิตไทย สนับสนุนการสร้างเพลงที่พูดถึงสิทธิมนุษยชน ความเสมอภาค สันติภาพ

## 2. การสร้างตัวตนทางวัฒนธรรมดนตรีผ่านทางเนื้อหาดนตรี

คนไทยสามารถแบ่งปันประสบการณ์วัฒนธรรมและประเพณีไทยให้กับโลกได้ สร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมทำให้โลกมองเห็นคุณค่าที่สร้างขึ้น ผลิตภัณฑ์ soft power ของประเทศไทยได้เกิดขึ้นจากการรวมกลุ่มความสามารถดนตรีและสื่อสารเพื่อสร้างความสนใจและความเชื่อมโยงกับสังคมในการสร้างตัวตนทางวัฒนธรรมดนตรี เป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและเสนอแนวคิดของประเทศให้กับโลกภายนอกสามารถทำได้ด้วยดังนี้

2.1 การสร้างเพลงที่มีความหมายมีเนื้อหาที่สร้างแรงบันดาลใจและสอดคล้องกับความต้องการและค่านิยมของประชาชนทั่วไป โดยการเน้นที่คุณค่าของวัฒนธรรมและสิ่งที่ทำให้ประเทศนั้นโดดเด่น

2.2 การใช้ภาษาและสื่อสารในเนื้อเพลงที่สามารถเข้าถึงและเข้าใจได้โดยทั่วไป เพื่อให้เพลงสามารถสื่อสารความหมายและข้อคิดได้โดยชัดเจน

2.3 การสร้างภาพลักษณ์ของศิลปินหรือวงดนตรีที่สอดคล้องกับความเป็นไทย และสัมผัสถึงวัฒนธรรมและสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศ

ดังนั้นในการเสริมสร้างภาพลักษณ์ของประเทศเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและความเชื่อมโยงกับสังคมทั้งในและต่างประเทศ ผ่านทางการสื่อสารของบทเพลงที่มีความหมายบอกถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมความเป็นไทยผ่านบทเพลงสู่สายตาในระดับโลก

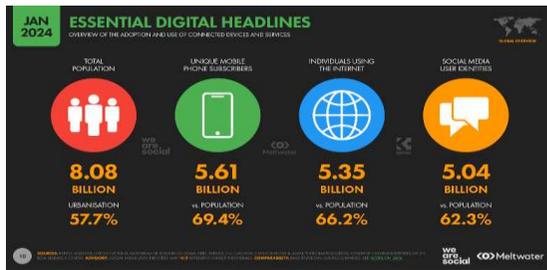
## การสนับสนุนวางกลยุทธ์ด้านนโยบาย

นโยบายของภาครัฐร่วมกับเอกชนช่วยสนับสนุนเป็นนโยบายต่างประเทศที่ถือเป็น soft power ในการสร้างภาพลักษณ์ กระชับความสัมพันธ์กับต่างประเทศและรักษาผลประโยชน์ของประเทศซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่าลืมนำมาซึ่ง Customer Journey และ Customer Experience ว่าสิ่งที่แบรนด์ทำไปแล้วนั้นหากไม่มีกลยุทธ์ของตัวเองแล้ว วันหนึ่งแบรนด์ก็จะมีจุดยืนที่แข็งแกร่งและเป้าหมายที่จะช่วยพัฒนาเศรษฐกิจให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นได้ การสนับสนุนศิลปินและวงดนตรีเป็นการสนับสนุนและส่งเสริมศิลปินและวงดนตรีที่มีคุณภาพและมีความสามารถในการแสดงออกสู่สากล โดยการให้การสนับสนุนทางการตลาดและโปรโมทผ่านช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ เช่น การจัดแสดงสดที่ต่างประเทศ การส่งเสริมผ่านสื่อสังคมและการเข้าร่วมงานด้านดนตรีระดับโลก

ข้อมูลจาก We are social ช่วง Q1 ที่สรุปออกมาช่วงเดือนมกราคม 2024 อัปเดตสถิติในการใช้งานดิจิทัลทั่วโลกนั้น มีการใช้สมาร์ตโฟนเพิ่มขึ้น 2.5% จำนวนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือถือโดยยอดรวมทั่วโลกเพิ่มขึ้น 138 ล้านคน (+2.5 เปอร์เซ็นต์) 69.4 เปอร์เซ็นต์ของประชากรทั้งหมดของโลกตั้งแต่ต้นปี 2024 เมื่อเทียบกับปี 2023 และคนใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น 1.8% คิดเป็น 97 ล้านคนเลยทีเดียว ในส่วนของแอดเคาท์บนโซเชียลมีเดียเองก็มีการใช้งานเพิ่มขึ้นอีก 5.6% ยอดรวมทั่วโลกเพิ่มขึ้น 266 ล้านคน ในอิทธิพลที่ใช้ผ่านสิ่งที่เรียกว่าพลังอ่อนในแง่นี้ เพลงในเพลงยอดนิยมเป็นเครื่องมือในการสื่อสารภาษา



รูปที่ 1 ภาพรวมที่ยอดเยี่ยมสำหรับโพสต์บนโซเชียลมีเดีย



รูปที่ 2 กิจกรรมออนไลน์ของโลก

ซึ่งในหน้าที่ทางสังคมนั้นมีมากกว่าคำพูดและความหมายนอกจากนี้พฤติกรรมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเอง ยังพบสถิติของเดือนมกราคมที่มีการใช้โซเชียลมีเดียยังคงเป็นงานอดิเรกที่ได้รับความนิยมมากที่สุด โดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตวัยทำงานมากกว่า 97 % โดยอายุระหว่าง 16 ถึง 64 ปี ใช้แอปแชทและส่งข้อความส่วนตัวเลือกที่ได้รับความนิยมถึง 94.7 % ใช้เครือข่ายโซเชียลเน็ตเวิร์คต่างๆ หาข้อมูลเกี่ยวกับแบรนด์ 94.3% ผ่านเครื่องมือ Search Engine อย่างเช่น Google อยู่ที่ 80.7% การซื้อของออนไลน์ 74.3% มีการใช้แผนที่ในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการ 54.4% ใช้อีเมลล์ 49.5% และใช้ในการฟังเพลงถึง 48.1% (ข้อมูลเดือนมกราคม 2024) เป็นเหตุผลว่าทำไมต้องทำการตลาดดิจิทัล พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตในยุคปัจจุบันสะท้อนให้เห็นว่าโซเชียลมีเดียและดิจิทัลแพลตฟอร์มเป็นเครื่องมือสำคัญ ที่ไม่ได้ใช้แค่ในการสื่อสาร แต่ยังเกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ การบริโภค สังคม วัฒนธรรม และความบันเทิง โดยเฉพาะการฟังเพลงออนไลน์ซึ่งมีส่วนเกี่ยวเนื่องกันของผู้ใช้งานทั้งหมด ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของดนตรีดิจิทัลในการเป็น Soft Power ของไทยในยุคดิจิทัลอย่างแท้จริง ซึ่งสามารถทำได้โดยการ

### 1. การทำ Content Marketing

การทำ Content Marketing มีหลากหลายรูปแบบและแพลตฟอร์ม ไม่มีกฎตายตัวในการสร้างคอนเทนต์ เพียงแค่ต้องมีความน่าดึงดูดใจเห็นได้จากในช่วงนี้ที่มีการใช้แพลตฟอร์มหลากหลายไม่ว่าจะเป็น Facebook, Website, Instagram, Youtube แบนด์ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับภาพลักษณ์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยมีจุดประสงค์ (Objective) ใดๆ ในการสื่อสาร เช่น Content ขายสินค้าชนิดหนึ่ง ต้องการให้ลูกค้าอ่านแล้วคลิกสั่งซื้อสินค้าทันที

หรือต้องการ Educated (ให้ความรู้หรือให้ข้อมูล) กับกลุ่มเป้าหมาย Content นั้นก็ต้องได้คุณค่า หรือช่วยแก้ปัญหาให้ลูกค้าของคุณด้วย รวมถึงความถี่ในการอัปเดต Content เพื่อให้แพลตฟอร์ม ยังคง Active หรือมีความเคลื่อนไหวอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งนำเสนอตัวตนทางวัฒนธรรมดนตรี ทางการตลาดเพื่อผลักดันเศรษฐกิจไทยให้เป็น soft power เป็นกลยุทธ์ที่มีศักยภาพที่จะเสริมสร้าง ภาพลักษณ์ด้วยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น เพลง วิดีโอเพลงและเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม และท้องถิ่นของประเทศไทย เพื่อให้ผู้คนรู้จักและสนใจในวัฒนธรรมและดนตรีของไทย

การส่งออกวัฒนธรรมของไทยโดยเฉพาะละครโทรทัศน์ หนังสื ภาพยนตร์ ซีรีส์ และ T-Pop ไม่ได้มีการส่งเสริมและขับเคลื่อนโดยรัฐบาลเพื่อช่วยผลักดันเศรษฐกิจในการพัฒนา อุตสาหกรรมที่ใช้เทคโนโลยีที่เข้มข้นขึ้น เกิดการใช้เทคโนโลยีทดแทนการใช้แรงงานและไม่สามารถ สร้างงานใหม่ได้ ดังนั้น การพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศจำเป็นต้องพัฒนาอุตสาหกรรมบริการ เพื่อสร้างงานผ่านบริษัทขนาดกลางและขนาดย่อม และสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยมีการจูงใจ(วรวิศา ภาคมาล ,2563, น.29) ด้วยนโยบาย THACCA จะอำนวยความสะดวก เบ็ดเสร็จ ผู้ประกอบการไม่ต้องวิ่งไปขออนุญาตหลายหน่วยงาน ซึ่ง THACCA (ทักษ์) ย่อมาจาก Thailand Creative Content Agency คือหน่วยงานที่มีอำนาจเบ็ดเสร็จในการสนับสนุน ทุกอุตสาหกรรม SOFT POWER ไม่ว่าจะเป็นการปลดปล่อยเสรีภาพ ปลดล็อกกฎหมาย ทลาย อุปสรรค สนับสนุนเงินทุน ขยายการส่งออกผ่านนโยบายต่างประเทศ รวมถึงบริหารจัดการ งบประมาณที่เพียงพอสำหรับการทำหน้าที่สร้างระบบนิเวศทั้งหมด เพื่อสร้างอุตสาหกรรม SOFT POWER ไทยให้เติบโตอย่างก้าวกระโดด

เห็นได้จากเศรษฐกิจของเกาหลีใต้ที่ได้กำหนดวิสัยทัศน์ไว้ว่า Fascinating the world with Korea's charm (ทำให้โลกหลงใหลด้วยเสน่ห์ของเกาหลี) โดยมีเป้าหมาย ดังนี้ 1) แบ่งปัน วัฒนธรรมเกาหลี 2) ทำความเข้าใจ และเผยแพร่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเกาหลี 3) นโยบายของ เกาหลีที่ได้รับการสนับสนุนจากทั่วโลก โดยสร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรและเป็นประโยชน์สำหรับการ ดำเนินนโยบายของเกาหลี 4) เสริมสร้างขีดความสามารถทางการทูตสาธารณะ เพิ่มขีด ความสามารถของตัวแทนทางการทูตสาธารณะ และส่งเสริมความร่วมมือในหมู่ตัวแทน 5) ส่งเสริม ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน

## 2. การสร้างเครือข่าย

ในการสร้างเครือข่ายระหว่างศิลปินและวงดนตรีกับศิลปินและวงดนตรีจากต่างประเทศ เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและดนตรีของกันและกัน โดยใช้เสียงของดนตรีเป็นเครื่องมือการสื่อสารหรือแม้กระทั่งการใช้เพลงและเนื้อหาดนตรีเป็นเครื่องมือในการสื่อสารด้วยการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนของผู้ฟังและสานฝันร่วมกับศิลปินและวงดนตรี และสร้างความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งกับสื่อสังคมและองค์กรที่มีอิทธิพล เพื่อส่งเสริมความเชื่อมโยงและการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน

การใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือในการสร้าง soft power เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างภาพลักษณ์และความน่าสนใจของประเทศ โดยการผสมผสานระหว่างดนตรีและการตลาดให้เกิดความสมดุลและเชื่อมโยงกันอย่างเหมาะสมในการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับประเทศไทยในระดับโลก และวิธีการช่วยให้อุตสาหกรรมดนตรีมีโอกาสด้านหาเจอที่หน้าแรกของ Search Engine หากมีการเลือกใช้คีย์เวิร์ดที่ตรงกลุ่มเป้าหมาย เพื่อช่วยให้เว็บไซต์ของคุณติดหน้าแรกของ Google ขอแนะนำว่าลองสร้าง Content แบบ Evergreen Content ที่มีความน่าสนใจและเป็นประโยชน์ไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานแค่ไหน เช่น How to หรือทริคที่น่าสนใจและใช้ได้ตลอดเวลา เป็นต้น ซึ่งในรูปแบบนี้จะเหมาะกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่อยากให้แบรนด์เป็นที่รู้จักอย่างรวดเร็วภายในระยะเวลาไม่นาน

การใช้ Social Media ให้เป็นประโยชน์เรื่องพื้นฐานในการทำการตลาดดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เริ่มต้น สามารถเริ่มจากแพลตฟอร์มอย่าง Social Media ที่มีอยู่และตรงกับพฤติกรรมการใช้งานของกลุ่มลูกค้าคุณ เช่น Facebook, LINE OA, Instagram, youtube หรืออื่น ๆ ซึ่งแพลตฟอร์มตรงนี้เองที่ช่วยให้สินค้าหรือบริการของคุณเข้าถึงลูกค้ามากขึ้นผ่านการโฆษณาเมื่อเลือกโฆษณาเสียแล้ว ขั้นตอนถัดไปเลือกวัตถุประสงค์หรือ Objective ในการทำโฆษณาที่ต้องตอบได้ว่าทำเพื่ออะไร แน่นอนว่า content ที่เลือกใช้อย่างรูปภาพ หรือ Video ไม่ได้หมายถึงว่าคุณจะโฆษณารูปแบบใดก็ได้ พฤติกรรมของผู้ใช้งานบนโซเชียลมีเดียของแต่ละแพลตฟอร์มยังแตกต่างกันด้วยเช่นกัน เช่น หากแบรนด์เลือกใช้ TikTok อาจเพราะเหมาะสำหรับการเจาะกลุ่มเป้าหมายอายุไม่มาก และสื่อสารแบบคลิป video สั้น ๆ แต่ข้อมูลครบถ้วนหรือเลือกใช้ Facebook เมื่อต้องการสื่อสารข้อมูลและรายละเอียดที่มากขึ้น

ในยุคที่ทุกคนสามารถเข้าถึง Social Media และอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเจอแต่อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทั้ง Smart Phone หรือคอมพิวเตอร์ที่เป็นสื่อกลาง ทำให้คุณเชื่อมต่อกับโลกดิจิทัลได้ตลอดทุกที่ทุกเวลา ไม่ว่าจะคุณจะเป็นใคร ก็คงเคยได้ยินคำว่า Digital Marketing ยิ่งกับคนที่ทำงานด้านการตลาด หรือผลิตคอนเทนต์ด้วยแล้วต้องคุ้นหูอย่างแน่นอน เพราะฉะนั้นแล้วการทำ ดิจิทัล มาเกิดตั้ง จึงเป็นสิ่งสำคัญในยุคนี้และอนาคต สอดคล้องกับไพบูลย์ ปิตะเสนและจิราพร จันจุฬา(2564) ที่กล่าวว่า ผลพวงจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่ส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาของความสัมพันธ์ที่เกิดการเชื่อมโยงระหว่างปัจเจกบุคคล ชุมชน รัฐบาล เอกชน ประเทศและทวีปต่าง ๆ เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และหลายข้อจำกัดในเรื่องพรมแดน ระยะทางและพื้นที่ ส่งผลให้เกิดการช่วงชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรมและการไหลบ่าของวัฒนธรรมจากประเทศหนึ่งสู่อีกประเทศหนึ่ง ดังที่ Ganjanapan (2008) ได้กล่าวว่า “โลกยุคไร้พรมแดนก่อให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า วัฒนธรรมข้ามพรมแดน (Transnational culture) กระแสโลกาภิวัตน์ทำให้เกิดมิติของวัฒนธรรมที่หลุดออกจากพื้นที่หรือพรมแดนวัฒนธรรมในเชิงพื้นที่จะสลายตัว”

กลยุทธ์อุตสาหกรรมทางออนไลน์ให้ประสบความสำเร็จได้นั้นต้องอาศัยการตลาดดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือสื่อสารที่รวดเร็วสามารถส่งสารนำกระแสวัฒนธรรมผ่านการใช้สื่อสังคมในการโปรโมทและสร้างความติดตามสำหรับศิลปินและวงดนตรี โดยการสร้างความสัมพันธ์และการเชื่อมโยงกับผู้ฟังผ่านช่องทางออนไลน์ให้ต่อเนื่อง และไปได้ไกลถึงระดับโลก การเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลดิจิทัลและการวัดผลงานอ่อนแบบทั่วไปที่ได้กล่าวไปแล้วโดยเฉพาะในด้านดนตรีและแบบฟอร์มที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิง วิดีโอ ถือเป็นส่วนสำคัญในโลกออนไลน์ การตรวจสอบแฟน ๆ และผู้เข้าร่วมในเวทีนี้จะเผยให้เห็นชุมชนความสัมพันธ์ระหว่างประเทศใหม่ อีกทั้งการศึกษาแบบออนไลน์นั้นเติบโตอย่างรวดเร็วและเป็นอีกประเด็นที่น่าจับตามองในการตรวจสอบความสัมพันธ์ข้ามชาติ

และอุตสาหกรรมคอนเทนต์และดิจิทัลคอนเทนต์เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อันเป็นที่ยอมรับในระดับสากล เป็นแนวทางการขับเคลื่อน Soft Power ไทยในระยะแรก หรือ Quick Win (6-12 เดือน) ใน 3 เรื่อง ได้แก่ผลิตภัณฑ์คอนเทนต์ 5F ที่เป็นที่ยอมรับและสอดคล้องกับความต้องการเข้าสู่ตลาดอาเซียนและเอเชีย เผยแพร่ภาพลักษณ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์

ของประเทศ (Nation Branding) และขยายการสนับสนุนธุรกิจคอนเทนต์และดิจิทัลคอนเทนต์ในไทย โดยจัดกิจกรรมทั้งในประเทศและต่างประเทศเพิ่มมากขึ้นผลักดันให้ประเทศไทยมีกระแสสังคมนิยมที่สร้างภาพลักษณ์เชิงบวกของประเทศในสู่ระดับโลก

## การเป็นที่รู้จักในวงการดนตรีโลก

การที่นักร้อง วงดนตรีของไทยหรือแม้กระทั่งบทเพลงของไทยที่ได้รับความนิยม ถือเป็นความสำเร็จอย่างหนึ่งที่สามารถทำให้ประเทศไทยเป็นที่รู้จักในระดับโลก ซึ่งช่วยให้ประเทศไทยมีชื่อเสียงในวงการดนตรีในระดับโลกนั้น อีกทั้งยังส่งผลให้ Soft Power ของประเทศนั้นแข็งแกร่งเพิ่มขึ้น สังเกตได้ว่าดนตรีเป็นตัวเชื่อมโยงที่สร้างความเข้าใจและความรับรู้ระหว่างประชากร การมีพื้นที่สำหรับการร่วมสร้างดนตรีและการแสดงสด การเดินทางของเสียงเพลงผ่านดนตรีนี้ยิ่งเพิ่มความนิยมมากเท่าไรกระแสความนิยมนั้นจะทำให้ทั้งคนไทยและคนต่างชาติได้รู้จักเกี่ยวกับประเทศไทยมากยิ่งขึ้น ซึ่งการที่จะได้รับความนิยมทั้งในและต่างประเทศจึงต้องมีองค์ที่รับผิดชอบและผลักดันให้บรรลุเป้าหมาย

โดยการจะสร้าง Soft Power จะต้องทำทั้งระบบ สร้างกลไกพัฒนาอุตสาหกรรม Soft Power พัฒนาทั้งอุตสาหกรรมและตัวคน ส่วนแรก การพัฒนาอุตสาหกรรม แพททองธารได้กล่าวถึงการจัดตั้งหน่วยงานที่มีชื่อว่า THACCA – Thailand Creative Content Agency ซึ่งจะเป็กลไกสะท้อนเสียงจากภาคเอกชนโดยตรงร่วมกับรัฐบาลในการพัฒนานโยบาย นั่นก็คือการนำนโยบายที่ชื่อว่า THACCA จะดูแลนโยบายส่งเสริม Soft Power ในภาพรวมและลงรายละเอียดทำนโยบายส่งเสริมแต่ละอุตสาหกรรม Soft Power ที่เป็นนโยบาย เพื่อ“ดนตรีและเฟสติวล”ไทยนี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของนโยบายเพื่อ“ดนตรีและเฟสติวล” ไทย เพราะ THACCA จะมีกลไกให้คนในอุตสาหกรรมดนตรีและเฟสติวลเข้ามาช่วยกำหนดและผลักดันนโยบายที่ควรจะมีเพื่อให้ดนตรีและเฟสติวลไปไกลกว่าเดิม

การร่วมมือกับองค์กรและสถาบันเป็นการทำงานร่วมกับองค์กรและสถาบันที่มีชื่อเสียงทั้งในและต่างประเทศ เพื่อสร้างโอกาสในการแสดงออกและการสนับสนุนโปรเจกต์ที่เกี่ยวกับดนตรีและวัฒนธรรมเปิดพื้นที่สาธารณะในการแสดงดนตรีและอนุญาตให้ใช้สถานที่ราชการเพื่อจัดแสดงดนตรีได้ในราคาไม่แพง เช่น ค่ายทหาร ศูนย์ราชการและอื่นๆ สอดคล้องกับวาริศรา ภาคมาล (2563)

ที่กล่าวถึงการเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเกาหลีคณะทูต 140 ประเทศทั่วโลกจัดกิจกรรม Korea Week และดึงดูดความสนใจจากประชาชนชาวต่างชาติผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ศิลปะดั้งเดิม นิทรรศการ เทศกาลภาพยนตร์และ K-Pop คณะทูตในประเทศญี่ปุ่น อินเดีย และบราซิล ได้จัดงานเกี่ยวกับวัฒนธรรมและเศรษฐกิจในท้องถิ่นคณะทูตในเนเธอร์แลนด์ แคนาดาและบัลแกเรีย ยังได้มีการแนะนำผลงานของศิลปินเกาหลีและขยายการแลกเปลี่ยนทางศิลปะของภาคเอกชนผ่านการจัดแสดง

และเมื่อเปรียบเทียบการดำเนินเพื่อใช้วัฒนธรรมเป็นพลังขับเคลื่อนในการสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคมของจีนและเกาหลี ซึ่งต่างให้ความสำคัญและนโยบายชัดเจนที่จะใช้วัฒนธรรมเป็น Soft power ของตน โดยทั้งสองประเทศมีฝ่ายวัฒนธรรมในสถานเอกอัครราชทูตของตน มีการจัดตั้งศูนย์วัฒนธรรมในต่างประเทศ รวมถึงส่งเสริมการสอนภาษาของตนในต่างประเทศและจัดกิจกรรมระดับนานาชาติเป็นประจำ นอกจากนี้เกาหลีมีการบูรณาการสื่อทางวัฒนธรรมเข้ากับงานส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างจริงจัง ทำให้ผู้คนซึมซับวัฒนธรรมเกาหลีผ่านสื่อต่าง ๆ อย่างนุ่มนวล ขณะที่จีนใช้สถาบันขงจื่อเป็นหน่วยงานเผยแพร่ภาษาและวัฒนธรรมจีนซึ่งเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในต่างประเทศ (จรี ลี้มละมัย, 2554) ดังนั้นการซึมซับวัฒนธรรมนั้นประเทศไทยจึงควรจัดตั้งศูนย์วัฒนธรรมในต่างประเทศเพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ของประเทศด้านวัฒนธรรมเผยแพร่สู่สังคมระดับโลก อีกทั้งสนับสนุนดนตรีอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม เลิกตีกรอบ ไม่กำหนดค่านิยมว่าต้องเป็นดนตรีแบบใดที่ควรได้รับการสนับสนุนความเป็นเอกลักษณ์เผยแพร่และส่งเสริมการท่องเที่ยวไทยไปยังทุกมุมโลก

ดนตรีสร้างการเปลี่ยนแปลง แนวคิดแบบบราสตาฟารียังคงผลิดอกออกผลเสมอมา ดนตรีเร็กเกออาจสร้างภาพจำเรื่องความสันติและวัฒนธรรมการสูบบุหรี่พาปล่อยไปหาความสงบแนวเพลงเองยังสร้างความสนุกสนานให้กับคนทั่วโลก ดังนั้นดนตรีเร็กเกจึงเปรียบดั่ง Soft Power ที่ผลักดันให้จามาแก้วขึ้นมามีชื่อโดดเด่นบนเวทีโลก สอดคล้องกับญูนนท์ ไวยหงส์ (2565) ที่กล่าวถึงวัฒนธรรมดนตรีประเภทนี้ยังกลายเป็นสัญลักษณ์ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองและเรียกร้องสิทธิมนุษยชนในหลายประเทศแถบทวีปอเมริกาใต้ ต่อมามันจึงกลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเรียกร้องสิทธิ นอกจากนี้ยังเป็นเหมือนสัญลักษณ์ของความสนุกควบคู่ความสงบสุข

ต่อมาร็อกแอนด์โรลล์คือตัวแทนแห่งความกลมเกลียวอันเป็นวิถีแห่งอเมริกัน ซึ่งกลายเป็นฉากหน้าสำคัญที่ทำหน้าที่เป็นตั้ง Soft Power ให้คนซึมซับวัฒนธรรมอเมริกันอย่างเปิดกว้าง

ในการเดินทางของดนตรีที่สามารถแทรกซึมสู่คนรุ่นใหม่ทีถือเป็นกุญแจสำคัญอย่างยิ่งสามารถนำพาวัฒนธรรมเคป็อปเข้าไปอยู่ในทุกพื้นที่ การหล่อหลอมความชื่นชอบคุ้นเคยและคลั่งไคล้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่การเสพสิ่งบันเทิงนี้เพียงแค่ใช้เครือข่ายไร้พรมแดน คลิ๊กที่รวดเร็วทันใจ ยิ่งผลักดันให้ผู้คนสามารถเสพความบันเทิงได้อย่างอิสระมากขึ้น ไม่ได้ถูกกำหนดอยู่แค่หน้าจอโทรทัศน์หรือสัญญาณความบันเทิงจากประเทศตนเองเท่านั้น ดังนั้น การนำอุตสาหกรรมที่ป๊อปสามารถสร้างอิทธิพลมากขึ้นเพียงใด ซึ่งในขณะเดียวกันพวกเขาศิลปินที่ป๊อปก็สามารถก้าวขึ้นสู่เวทีระดับโลก มีการทัวร์คอนเสิร์ตมากมาย และสร้างบรรทัดฐานความทันสมัย ไม่ใช่แค่กับคนเอเชียด้วยกัน แต่อาจยิ่งใหญ่ถึงเคป็อปของเกาหลี และยุคสมัยร็อกแอนด์โรลล์ของสหรัฐอเมริกาเลยก็เป็นได้ ซึ่งการเติบโตที่แผ่อิทธิพลดังกล่าวยังรวมไปถึงแฟชั่น โลฟิสต์สไตล์ และภาษา ทั้งหมดแสดงให้เห็นว่า Soft Power จากวงการดนตรีมันยิ่งใหญ่และอยู่คู่กับโลกเรามาโดยตลอด

## บทสรุป

ดนตรีไทยในฐานะกลไกสร้าง Soft Power และการยกระดับภาพลักษณ์ประเทศดนตรีกับการเป็นที่รู้จักในระดับโลกความสำเร็จของศิลปินไทยหรือบทเพลงไทยที่เป็นที่นิยมในต่างประเทศ ช่วยสร้าง การรับรู้เชิงบวก (Positive Perception) ต่อประเทศไทย ดนตรีทำหน้าที่เป็นตัวกลางเชื่อมโยงวัฒนธรรม ระหว่างประชาชน สร้างความเข้าใจร่วมกันอย่างนุ่มนวล การพัฒนา Soft Power ต้องทำทั้งระบบต้องพัฒนา ทั้งอุตสาหกรรมและตัวบุคคล ที่เกี่ยวข้องกับผู้คนที่มีกลไกจากรัฐร่วมกับภาคเอกชนในการกำหนดยุทธศาสตร์และส่งเสริมเชิงนโยบาย THACCA (Thailand Creative Content Agency) หน่วยงานใหม่ที่ได้รับการเสนอให้ทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงนโยบายรับฟังเสียงจากอุตสาหกรรมดนตรีโดยตรงมุ่งส่งเสริม ดนตรีและเฟสติวลให้สามารถแข่งขันได้ในระดับโลก

สิ่งที่ทำให้คนทั่วโลกได้สนุกสนานเพลิดเพลินที่สุดก็คงเป็นดนตรีอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้แน่นอนว่าระหว่างนั้นโลกมีการพัฒนาด้านดนตรีมาอย่างสม่าเสมอ อย่างไรก็ตามนโยบายต่างประเทศเป็นตัวสร้าง soft power ในการยกระดับสถานะของประเทศให้เป็นสะพานเชื่อมระหว่างประเทศ

มหาอำนาจกับประเทศกำลังพัฒนา เพื่อดำเนินการทูตเชิงวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมความร่วมมือทางเศรษฐกิจ การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมเน้นการค้าและพันธมิตรในเวทีระหว่างประเทศ อีกทั้งดนตรีเป็นเครื่องมือเชิงวัฒนธรรมที่มีพลังในการสร้างการยอมรับและเสริมภาพลักษณ์ประเทศอย่างลึกซึ้งและยั่งยืนการสนับสนุนอย่างครอบคลุมจากภาครัฐ ร่วมกับการมีส่วนร่วมของภาคเอกชนและศิลปิน คือหัวใจสำคัญของการพัฒนา Soft Power ด้านดนตรีไทย สู่วะทีโลก

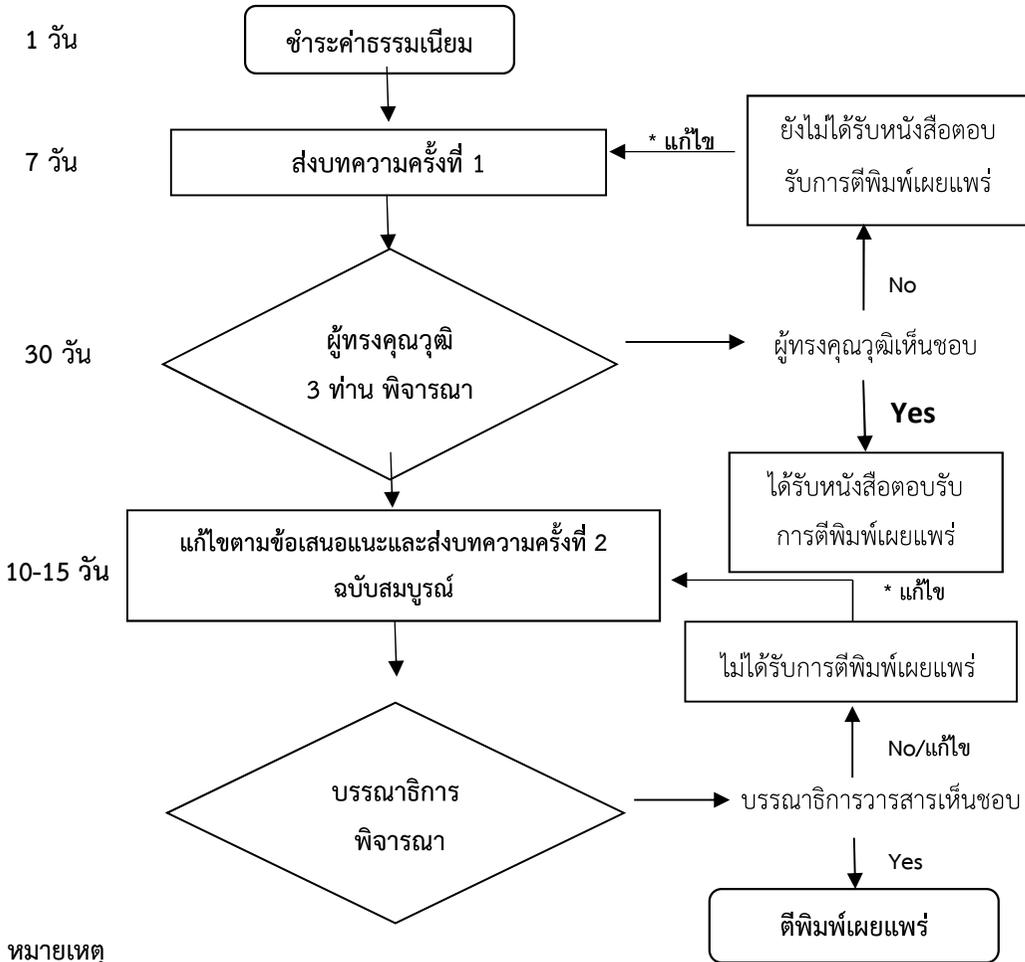
## เอกสารอ้างอิง

- กนกพร โชคจรัสกุล. (2565). **เผยวิธีสร้าง'T-POP'อุตสาหกรรมดนตรีให้เป็น 'Soft Power' ไทย จุดประกาย.** กรุงเทพธุรกิจ. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/lifesty>
- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2565). **กระทรวงวัฒนธรรมเดินทางผลักดัน SOFT POWER ดึง “เบิร์ด-ธงไชย” ถ่ายทอดเสน่ห์วัฒนธรรมผ่านบทเพลง “ฟ้อนทั้ง น้ำตา”** สืบค้นจาก [www.thaimediafund.or.th](http://www.thaimediafund.or.th)
- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ร่วมกับคณะนิเทศศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย **กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2567). จัดงานคอนเสิร์ต 84 ปีลูกทุ่งไทย ภายใต้โครงการลูกทุ่ง** **สร้างสรรค์ผสมผสานสมัย พลังศิลปวัฒนธรรมไทยสู่สากล.** salika.co. สืบค้นจาก <https://www.salika.co/traditional-thai-music-go-international/>
- กิตติ ประเสริฐสุข. (2566). **Soft Power ของจีน ญี่ปุ่น เกาหลีในอาเซียนและนัยต่อไทย (480 หน้า).** สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- ณัฐนาม ไวยหงส์. (2565). **ดนตรีเร็กเก้ เคป็อปและร็อกแอนด์โรล Soft Power ที่ทำให้** **แต่ละประเทศถูกจดจำอย่างชัดเจน.** Vogue Thailand. สืบค้นจาก <https://www.vogue.co.th/music-soft-power>
- ไพบูลย์ ปิตะเสน และจิราพร จันจุฬา. (2563). **ถอดรหัสเส้นทางสู่อัน-รยู 4.0** *Journal of Liberal Arts, Prince of Songkla University, 12(2), 1-20.*
- โพสทูเดย์. (2563). **คอลัมน์ทันเศรษฐกิจ.** สืบค้นจาก <https://www.posttoday.com/world>

- วริศรา ภาคมาล. (2563). การทูตสาธารณะเครื่องมือ Soft Power ของเกาหลีใต้  
กรณีศึกษา การทูตวัฒนธรรม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.  
สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2566). ฉบับที่ 13 พ.ศ. 2566-  
2570. สืบค้นจาก  
[https://www.nesdc.go.th/ewt\\_w3c/ewt\\_dl\\_link.php?nid=11074](https://www.nesdc.go.th/ewt_w3c/ewt_dl_link.php?nid=11074)
- Bangkok Post. (2022). **Milli makes a sticky rice splash at Coachella.**  
Retrieved from <https://www.bangkokpost.com>
- Hug, S. (2019). Soft-power, culturalism and developing economies: the case  
of Global Ibsen. **Palgrave Communications, 5(48)**, 1-9.
- Ganjanapan, A. (2008). Multicultural in the context of social and culture  
transaction. In **Proceedings of the Nationalism and Multicultural  
Conference (pp. 217-294)**. Chiang Mai University. [In Thai]
- Hug, S. (2019). Soft-power, culturalism and developing economies: the case  
of Global Ibsen. **Palgrave Communications, 5(48)**, 1-9.  
Retrieved from <https://doi.org/10.1057/s41599-019-0255-4>

## ภาคผนวก

## ขั้นตอนการดำเนินงาน วารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์



**หมายเหตุ**

- \* ระยะเวลาที่ปรากฏในขั้นตอน อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม
- \* บทความที่ไม่แก้ไขตามข้อเสนอแนะ จะไม่ได้รับการตีพิมพ์ลงในวารสาร ฯ และจะถูกเพิกถอน
- \* Website : <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/JEDU-SRRU>
- \* E-mail : [journaledu@srru.ac.th](mailto:journaledu@srru.ac.th)

## หลักเกณฑ์การเสนอบทความเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ วารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

วารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เป็นวารสารวิชาการที่ครอบคลุม วิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีนโยบายในการส่งเสริมและเผยแพร่ผลงานวิชาการ และงานวิจัยของนิสิต/นักศึกษา ครูผู้สอน คณาจารย์ และนักวิชาการที่สนใจในรูปแบบบทความวิจัย บทความวิทยานิพนธ์ บทความวิจารณ์หนังสือ บทความปริทัศน์ และบทความทั่วไปทาง มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ นอกจากนี้ยังเป็นเวทีวิชาการเพื่อแลกเปลี่ยนทัศนะและข้อคิดเห็น ทางด้านการศึกษา

บทความที่จะได้รับการพิจารณาลงตีพิมพ์ในวารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัย ราชภัฏสุรินทร์ ต้องเป็นผลงานใหม่ที่ไม่เคยถูกนำไปตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารอื่นใดมาก่อน และไม่ได้อยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ลงในวารสารใด ๆ โดยแต่ละบทความจะผ่านการ พิจารณากลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง (Peer Review) จำนวน 3 ท่าน และได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการก่อนนำมาลงตีพิมพ์ ซึ่งกองบรรณาธิการมีสิทธิที่จะ แก้ไขบทความตามความเหมาะสม เพื่อให้วารสารมีคุณภาพในระดับสากลและสามารถนำไปอ้างอิง ได้

### สถานที่ติดต่อ

กองบรรณาธิการวารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ สำนักงาน  
คณะศึกษาศาสตร์ ชั้น 2 อาคาร 41

186 หมู่ 1 ถ.สุรินทร์-ปราสาท ต.นอกเมือง อ.เมือง จ.สุรินทร์ 32000

โทร : 044-514-611 ฝ่ายวิชาการ โทร : 044-514-612

Website : <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/JEDU-SRRU>

E-mail : [journaledu@srru.ac.th](mailto:journaledu@srru.ac.th)

## ส่วนประเภทของบทความที่ลงตีพิมพ์ในวารสาร

บทความที่ลงตีพิมพ์ใช้ตัวอักษรภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ด้วยตัวอักษร TH SarabunPSK ในโปรแกรม Microsoft Office Words ความยาว 8-15 หน้า ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

**บทความวิจัยและบทความวิทยานิพนธ์** ประกอบด้วย

- ชื่อเรื่อง ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ชื่อ-สกุลผู้นิพนธ์และเชิงอรรถ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- บทคัดย่อ (Abstract) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- คำสำคัญ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- บทนำ
- วัตถุประสงค์
- สมมติฐาน (ถ้ามี)
- วิธีดำเนินการวิจัย
- ผลการวิจัย
- อภิปรายผลและสรุปผล
- ข้อเสนอแนะ
- เอกสารอ้างอิง ใช้รูปแบบการเขียนเอกสารอ้างอิงระบบ APA: Publication Manual of the American Psychological Association' (7th Edition)

**บทความวิชาการและบทความทั่วไป** ประกอบด้วย

- ชื่อเรื่อง ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ชื่อ-สกุลผู้นิพนธ์และเชิงอรรถ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- บทคัดย่อ (Abstract) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- คำสำคัญ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- บทนำ
- เนื้อหา
- บทสรุป

- เอกสารอ้างอิง ใช้รูปแบบการเขียนเอกสารอ้างอิงระบบ APA: Publication Manual of the American Psychological Association'(7th Edition)

การอ้างอิง ให้จัดเรียงรายการเอกสารเฉพาะที่อ้างอิงในบทความ โดยจัดเรียงรายการทั้งหมดตามอักษรชื่อผู้แต่ง ตามรูปแบบ APA: Publication Manual of the American Psychological Association'(7th Edition)

## รูปแบบและการพิมพ์เนื้อหาบทความ

1. ภาษา เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษก็ได้ การใช้ภาษาไทยให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และชื่อบัญญัติตามหลักของราชบัณฑิตยสถาน ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษในข้อความ ยกเว้นกรณีจำเป็น ให้เขียนคำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยวงเล็บภาษาอังกฤษ ให้ใช้ตัวเล็กทั้งหมดยกเว้นชื่อเฉพาะต้องขึ้นต้นด้วยตัวอักษรใหญ่ บทความส่วนที่เป็นภาษาอังกฤษควรให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษตรวจสอบความถูกต้องก่อนที่จะส่งต้นฉบับ

2. รูปแบบต้นฉบับ ใช้กระดาษ A4 (8.5 x 11 นิ้ว) พิมพ์ห่างจากขอบกระดาษทุกด้าน ด้านละ 1 นิ้ว (2.5 เซนติเมตร) จัดรูปแบบ 1 คอลัมน์

3. ชนิดและตัวอักษร ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้ใช้ตัวอักษร TH SarabunPSK ซึ่งมีขนาดตัวอักษร ดังนี้

ชื่อเรื่อง ใช้ตัวอักษรขนาด 18 pt. ตัวหนา

ชื่อ-สกุล ผู้นิพนธ์ ใช้ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวปกติ

หัวข้อหลัก ใช้ตัวอักษรขนาด 18 pt. ตัวหนา

หัวข้อย่อย ใช้ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา

เนื้อเรื่องในหัวข้อหลักและหัวข้อย่อย ใช้ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวปกติ

เชิงอรรถ หน้าแรกที่เป็นชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการและหน่วยงานต้นสังกัดของผู้นิพนธ์ ใช้ตัวอักษรขนาด 12 pt. ตัวปกติ

4. จำนวนหน้า ความยาวของบทความไม่เกิน 15 หน้า รวมตารางที่ ภาพที่ รูปภาพ และเอกสารอ้างอิง

## การส่งบทความ

บทความที่จะตีพิมพ์ในวารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ต้องส่งบทความผ่านระบบออนไลน์ได้ที่ <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/JEDU-SRRU> หรือทางอีเมล [journaledu@srru.ac.th](mailto:journaledu@srru.ac.th)

## การตรวจสอบบทความและพิสูจน์อักษร

ผู้นิพนธ์ควรตระหนักถึงความสำคัญในการเตรียมบทความให้ถูกต้องตามรูปแบบของบทความที่วารสารกำหนด ตลอดจนตรวจสอบความถูกต้องแน่นอนพร้อมทั้งพิสูจน์อักษรก่อนที่จะส่งบทความนี้ให้กับทางกองบรรณาธิการ การเตรียมบทความให้ถูกต้องตามข้อกำหนดของวารสาร จะทำให้การพิจารณาตีพิมพ์มีความรวดเร็วมากยิ่งขึ้น และกองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ที่จะไม่พิจารณาบทความจนกว่าจะได้แก้ไขให้ถูกต้องตามข้อกำหนดของวารสาร ทั้งนี้บทความต้นฉบับที่ส่งมาตีพิมพ์จะต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารหรือสิ่งพิมพ์ใดมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างพิจารณาเสนอขอตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งพิมพ์อื่น ๆ หากมีการใช้ภาพหรือตารางของผู้นิพนธ์อื่นที่ปรากฏในสิ่งตีพิมพ์อื่นมาแล้ว ผู้นิพนธ์ต้องขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน พร้อมทั้งแสดงหนังสือ ที่ได้รับการยินยอมต่อกองบรรณาธิการก่อนที่บทความจะได้รับการตีพิมพ์

## การเรียงลำดับเนื้อหา

การเรียงลำดับเนื้อหาในวารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒนา ฯ ประกอบด้วยหัวข้อและจัดเรียงลำดับ ดังนี้

### บทความวิจัยและบทความวิทยานิพนธ์

1. ชื่อเรื่อง ให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้นำชื่อเรื่องภาษาไทยขึ้นต้นก่อนภาษาอังกฤษ ชื่อเรื่องควรสั้น กระชับรัด ไม่ใช้คำย่อ และสื่อเป้าหมายหลักของการศึกษาวิจัย
2. ชื่อ-สกุล ผู้นิพนธ์และเชิงอรรถ ให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ในส่วนเชิงอรรถ ให้ระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันที่สังกัด
3. บทคัดย่อ (Abstract) ให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้บทคัดย่อภาษาไทยขึ้นก่อนภาษาอังกฤษ ไม่ควรมีคำย่อ เป็นเนื้อความย่อที่อ่านแล้วเข้าใจง่าย โดยเรียงลำดับ

ความสำคัญของเนื้อหา เช่น วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลงานและการวิจารณ์อย่างต่อเนื่องกัน ไม่ควรเกิน 15 บรรทัด (ความยาวไม่เกิน 400 คำ)

4. คำสำคัญ (Keywords) ให้ระบุทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ใส่ไว้ท้ายบทคัดย่อของแต่ละภาษา ไม่เกิน 5 คำ มีเครื่องหมาย , คั่นระหว่างคำ

5. บทนำ เป็นส่วนของเนื้อหาที่บอกความเป็นมาและเหตุผลนำไปสู่การศึกษาวิจัย ให้ข้อมูลทางวิชาการพร้อมทั้งจุดมุ่งหมายที่เกี่ยวข้องอย่างคร่าว ๆ

6. วัตถุประสงค์ของการวิจัย เป็นการระบุว่าต้องการศึกษาในประเด็นใดบ้างในเรื่องที่จะทำวิจัย โดยบ่งบอกสิ่งที่ทำ ทั้งขอบเขตและคำตอบที่คาดว่าจะได้รับ

7. สมมุติฐาน (ถ้ามี) เป็นการระบุถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ศึกษากับคำตอบที่ผู้วิจัยคาดคะเน โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายสามารถสื่อความหมายได้โดยตรง

8. วิธีการดำเนินการวิจัย (ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ตัวแปร เครื่องมือ การดำเนินการวิจัยหรือการทดลอง การวิเคราะห์ข้อมูล) ให้ระบุรายละเอียดสิ่งที่น่าสนใจ จำนวนลักษณะเฉพาะของตัวอย่างที่ศึกษา ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา อธิบายวิธีการศึกษา หรือแผนการทดลองทางสถิติ การสุ่มตัวอย่าง วิธีการเก็บข้อมูลและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

9. ผลการวิจัย แจ้งผลที่พบตามลำดับหัวข้อของการศึกษาวิจัยอย่างชัดเจน ได้ใจความ ถ้าผลไม่ซับซ้อน ไม่มีตัวเลขมาก ควรใช้คำบรรยาย แต่ถ้ามีตัวเลขมาก ตัวแปรมาก ควรใช้ตารางแผนภูมิแทน ไม่ควรมีเกิน 5 ตารางหรือแผนภูมิ ควรแปลความหมายและวิเคราะห์ผลที่ค้นพบ และสรุปเปรียบเทียบกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

ตาราง รูปภาพ และแผนภูมิ ควรคัดเลือกเฉพาะที่จำเป็น และต้องมีคำอธิบายสั้นๆ แต่สื่อความหมาย ได้สาระครบถ้วน ขนาดของรูปภาพและตารางไม่ควรเกินกรอบของการตั้งค่าน้ำกระดาษที่กำหนดไว้ การเรียงลำดับของรูปภาพและตารางให้แยกการเรียงลำดับออกจากกัน

ในกรณีที่เป็นการตาราง ขนาดของตารางและตัวอักษรในตารางใช้ตัวอักษร TH SarabunPSK 14pt. คำอธิบายตารางให้พิมพ์ไว้ด้านบนเหนือตารางและชดริมซ้ายของตาราง การระบุหมายเลขตารางในบทความให้ระบุ เช่น ตารางที่ 1 ....., ตารางที่ 2 ....., เป็นต้น

ในกรณีที่เป็นรูปภาพหรือแผนภูมิ คำอธิบายรูปภาพหรือแผนภูมิให้พิมพ์ไว้ใต้รูปภาพและอยู่กึ่งกลางรูป การระบุหมายเลขรูปภาพหรือแผนภูมิในบทความให้ระบุ เช่น รูปที่ 1 ....., รูปที่ 2 ....., แผนภูมิที่ 1 ....., แผนภูมิที่ 2 ....., เป็นต้น

10. อภิปรายผลและสรุปผล ชี้แจงว่าผลการศึกษาดตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยหรือแตกต่างไปจากผลงานที่มีผู้รายงานไว้ก่อนหรือไม่ อย่างไร เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น และมีพื้นฐานอ้างอิงที่เชื่อถือได้

11. ข้อเสนอแนะ ให้ระบุข้อเสนอแนะที่จะนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ หรือทั้งประเด็นคำถามการวิจัย ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับการวิจัยต่อไป

12. เอกสารอ้างอิง ใช้รูปแบบการเขียนเอกสารอ้างอิงระบบ APA: Publication Manual of the American Psychological Association' (7th Edition) ทั้งที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยมีหลักการทั่วไป คือ เอกสารอ้างอิงต้องเป็นงานที่ถูกต้องพิมพ์และได้รับการยอมรับทางวิชาการ ไม่ควรเป็นบทความคัดย่อ และไม่ใช้การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล ถ้ายังไม่ได้ถูกต้องพิมพ์ต้องระบุว่ารอการตีพิมพ์

#### บทความวิชาการและบทความทั่วไป

1. ชื่อเรื่อง ให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้นำชื่อเรื่องภาษาไทยขึ้นต้นก่อนภาษาอังกฤษ ชื่อเรื่องควรสั้น กระชับรัด ไม่ใช้คำย่อ และสื่อเป้าหมายหลักของการศึกษาวิจัย

2. ชื่อ-สกุล ผู้นิพนธ์และเชิงอรรถ ให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ในส่วนเชิงอรรถ ให้ระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันที่สังกัด

3. บทคัดย่อ (Abstract) ให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้บทคัดย่อภาษาไทยขึ้นก่อนภาษาอังกฤษ ไม่ควรมีคำย่อ เป็นเนื้อความย่อที่อ่านแล้วเข้าใจง่าย โดยเรียงลำดับความสำคัญของเนื้อหา เช่น วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลงานและการวิจารณ์อย่างต่อเนื่องกัน ไม่ควรเกิน 15 บรรทัด (ความยาวไม่เกิน 400 คำ)

4. คำสำคัญ (Keywords) ให้ระบุทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ใส่ไว้ท้ายบทคัดย่อของแต่ละภาษา ไม่เกิน 5 คำ มีเครื่องหมาย , คั่นระหว่างคำ

5. บทนำ เป็นส่วนของเนื้อหาที่บอกความเป็นมาและเหตุผลนำไปสู่การศึกษาวิจัย ให้ข้อมูลทางวิชาการพร้อมทั้งจุดมุ่งหมายที่เกี่ยวข้องอย่างคร่าว ๆ

6. เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่เรียบเรียงจากผลงานทางวิชาการหรือประสบการณ์ของผู้เขียนเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ บนพื้นฐานวิชาการ หรือของผู้อื่นในลักษณะที่เป็นการแสดงความคิดเห็น การวิเคราะห์ วิเคราะห์หรือเพื่อนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ จากพื้นฐานทางวิชาการนั้น ๆ

**ตาราง รูปภาพ และแผนภูมิ** ควรคัดเลือกเฉพาะที่จำเป็น และต้องมีคำอธิบายสั้น ๆ แต่สื่อความหมาย ได้สาระครบถ้วน ขนาดของรูปภาพและตารางไม่ควนเกินกรอบของการตั้งค่าหน้ากระดาษที่กำหนดไว้ การเรียงลำดับของรูปภาพและตารางให้แยกการเรียงลำดับออกจากกัน

**ในกรณีที่เป็นตาราง** ขนาดของตารางและตัวอักษรในตารางใช้ตัวอักษร TH SarabunPSK 14pt. คำอธิบายตารางให้พิมพ์ไว้ด้านบนเหนือตารางและขีดริมซ้ายของตาราง การระบุหมายเลขตารางในบทความให้ระบุ เช่น ตารางที่ 1 ....., ตารางที่ 2 ....., เป็นต้น

**ในกรณีที่เป็นรูปภาพหรือแผนภูมิ** คำอธิบายรูปภาพหรือแผนภูมิให้พิมพ์ไว้ใต้รูปภาพและอยู่กึ่งกลางรูป การระบุหมายเลขรูปภาพหรือแผนภูมิในบทความให้ระบุ เช่น รูปที่ 1 ....., รูปที่ 2 ....., แผนภูมิที่ 1 ....., แผนภูมิที่ 2 ....., เป็นต้น

7. บทสรุป สรุปและอ้างอิงให้เห็นว่าผลการดำเนินงานดังกล่าว ได้องค์ความรู้ใหม่ นวัตกรรมหรือทางเลือกใหม่อย่างไร และอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากผลการดำเนินงานให้เป็นรูปธรรม รวมทั้งเสนอแนะการทำงานในขั้นต่อไป

8. เอกสารอ้างอิง ใช้รูปแบบการเขียนเอกสารอ้างอิงระบบ APA: Publication Manual of the American Psychological Association'(7th Edition) ทั้งที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยมีหลักการทั่วไป คือ เอกสารอ้างอิงต้องเป็นงานที่ถูกตีพิมพ์และได้รับการยอมรับทางวิชาการ ไม่ควรเป็นบทความคัดย่อ และไม่ใช้การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล ถ้ายังไม่ได้ถูกตีพิมพ์ต้องระบุว่ารอการตีพิมพ์

## เอกสารอ้างอิง

ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ใช้รูปแบบการอ้างอิงระบบ APA: Publication Manual of the American Psychological Association'(7th Edition)

## ระบบอ้างอิงแบบนาม-ปี (The author-date system)

ในกรณี “ที่เป็นการอ้างอิงเนื้อหาโดยตรงหรือแนวคิดบางส่วนหรือเป็นการคัดลอกข้อความบางส่วนมาโดยตรง” ควรระบุเลขหน้าไว้ด้วย โดยพิมพ์ต่อท้ายปีพิมพ์ คั่นด้วยเครื่องหมาย : ตัวอย่างเช่น พนา จินดาศรี, 2563: 47-49

อย่างไรก็ตามการไม่ระบุเลขหน้าอาจทำได้ในกรณีที่เป็นการอ้างอิงงานของผู้อื่น “โดยการสรุปเนื้อหาหรือแนวคิดทั้งหมดของงานชิ้นนั้น” ตัวอย่างเช่น บุญเลี้ยง ทุมทอง, 2564

### หมายเหตุ

- \* กรณีพิมพ์ครั้งที่ 1 ไม่ต้องระบุครั้งที่พิมพ์
- \*\* กรณีไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ ให้ใส่ (ม.ป.ป.) หรือ (n.d)
- \*\*\* กรณีไม่ปรากฏเมืองหรือสำนักพิมพ์ ให้ใส่ (ม.ป.ท.) หรือ (n.p.)
- \*\*\*\* บรรทัดที่ 2 ระยะห่างย่อหน้า 7 ตัวอักษร

## ตัวอย่างการเขียนรายการเอกสารอ้างอิง (References) ตามรูปแบบการเขียนอ้างอิง APA (American Psychological Association 7th edition)

(อ้างอิงจาก: <https://so08.tcithaijo.org/index.php/romyoongthong/libraryFiles/downloadPublic/15>)

### 1. หนังสือ (ภาษาไทย)

ชื่อ/ชื่อสกุล./ (ปีที่พิมพ์)./ชื่อหนังสือ/(ครั้งที่พิมพ์)./สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์.

### ตัวอย่าง

จักรพงษ์ เพ็ชรมณี. (2564). พฤติกรรมเพื่อสุขภาพ : แนวคิด ทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.

ชานินทร์ ศิลป์จารุ. (2566). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS (พิมพ์ครั้งที่ 17). นนทบุรี: เอส. อาร์. พรินติ้ง แมสโปรดักส์.

ศิริวรรณ เสรีรัตน์, และคนอื่น ๆ (2565). การวิจัยธุรกิจ (ฉบับปรับปรุงใหม่). กรุงเทพฯ: ธรรมสาร. สุกัญญา รอสแมรี. (2565). วัสดุชีวภาพ. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.

กรณีผู้แต่งเป็นนิติบุคคล เช่น หน่วยงาน องค์กร บริษัท หรือเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดพิมพ์ ใส่ชื่อย่อ ในส่วนของสำนักพิมพ์ หรือผู้รับผิดชอบในการจัดพิมพ์ได้ เช่น WHO, มหาวิทยาลัย, สถาบัน, กรม, โรงพยาบาล

### ตัวอย่าง

กรมพัฒนาพลังงานทดแทน. (2563). **คู่มือการตรวจสอบการออกแบบและก่อสร้างอาคารเพื่อการทดแทนพลังงาน**. กรม.

World Health Organization. (2023). **World Health Statistics report 2021 monitoring health for the SDGs, sustainable development goals**. WHO.

### 2. หนังสือ (ต่างประเทศ)

ชื่อสกุล/ชื่อต้น/ชื่อกลาง./ (ปีที่พิมพ์)/ชื่อหนังสือ/(ครั้งที่พิมพ์)/สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์.

### ตัวอย่าง

Cooper, D.R. (2020). **Business Research Methods** (12th ed.). The United States of America: McGraw-Hill/Irwin.

Downward, P., & Schindler, P.S. (2022). **The SAGE Handbook of Sports Economics**. (7th ed.). The United Kingdom: SAGE Publications.

Schmidt, N. A., & Brown, J. M. (2017). **Evidence-based practice for nurses: Appraisal and application of research** (4<sup>th</sup> ed.). Jones & Bartlett Learning, LLC.

### 3. บทความในวารสาร หรือนิตยสาร (ภาษาไทย)

ชื่อ/ชื่อสกุล./ (ปีที่พิมพ์)/ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร, /ปีที่(ฉบับที่)/หน้าที่ตีพิมพ์บทความ.

### ตัวอย่าง

จิราวรรณ สมหวัง. (2565). การพัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้สำหรับการจัดการโซ่อุปทานสินค้าเกษตรปลอดภัย (กระท้อน) แบบมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดลพบุรี. **วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย**, 11(2), 63-75.

บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2565). การสังเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมในการเสริมสร้างจิตสำนึกของนักเรียนที่มีประสิทธิภาพ. **วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, 18(1), 35-36.

#### 4. วารสาร (ภาษาอังกฤษ)

ชื่อสกุล/ชื่อต้น/ชื่อกลาง./ (ปีที่พิมพ์) ./ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./ปีที่(ฉบับที่),/หน้าที่ตีพิมพ์  
/////บทความ.

#### ตัวอย่าง

Sohn, J., Woo, S., & Kim, T. (2023). Assessment of logistics service quality using the Kano model in a logistics-triadic relationship. **The International Journal of Logistics Management**, 28(2), 680-698.

Rezaei, J., Ortt, R. & Trott, P. (2021). Supply chain drivers, partnerships and performance of high-tech SMEs: An empirical study using SEM. **International Journal of Productivity and Performance Management**, 67(4), 629-653.

Sardkrasoon, S. (2022). The future of Thai education. **Journal of Education Panyaphat Surindra Rajabhat University**, 1(1), 15-25.

#### 5. ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

ชื่อ/ชื่อสกุล./ (ปีที่แก้ไขหรือปรับปรุงข้อมูล) ./ชื่อเรื่อง./สืบค้น/เดือน/วันที่, /ปี, /จาก/แหล่ง  
/////สารสนเทศ.

#### ตัวอย่าง

สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร. (2565). สตก. เร่งวิจัยโลจิสติกส์ 5 สินค้าเกษตรสำคัญ. สืบค้น มิถุนายน 13, 2561, จาก <http://logistics.oae.go.th/web/p/html/page/N7>.

#### 6. วารสารออนไลน์

##### กรณีไม่มีเลข DOI

ชื่อ/ชื่อสกุล./ (ปีที่พิมพ์) ./ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./เลขของปีที่/(เลขของฉบับที่),/เลขหน้า. สืบค้น  
/////จาก/แหล่งสารสนเทศ

#### ตัวอย่าง

บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2565). การสังเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมในการเสริมสร้างจิตสาธารณะของนักเรียนที่มีประสิทธิภาพ. **วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, 18(1), 35-36. สืบค้นจาก

<https://www.journal.nu.ac.th/NUJST/article/view/Vol-27-No-3-2019-1-9>

#### กรณีมีเลข DOI

ชื่อ/ชื่อสกุล/(ปีพิมพ์)/ชื่อบทความ/ชื่อวารสาร,/เลขของปีที่/(เลขของฉบับที่),/เลขหน้า./  
/////////สืบค้นจาก/แหล่งสารสนเทศ

#### ตัวอย่าง

Chantana, C. (2019). A Cooling System for a Mushroom House for Use in the Upper Central Region Climate of Thailand. *Naresuan University Journal: Science And Technology (NUJST)*, 27(3), 10-19. <https://doi:10.14456/nujst.2019.22>

#### 7. เอกสารการประชุมที่ตีพิมพ์เป็นรูปเล่ม

ชื่อ/ชื่อสกุล/(ปีที่พิมพ์)/ชื่อบทความ./ใน/ชื่อการประชุม/วันที่จัดประชุม/(หน้าที่ตีพิมพ์  
/////////บทความ)/สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์.

#### ตัวอย่าง

จิราวรรณ สมหวัง. (2564). แนวทางการพัฒนามาตรฐานอาหารแปรรูปที่บรรจุในภาชนะพร้อมจำหน่าย (primary GMP) ของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดลพบุรี. ใน *ประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 3 “จัดการอย่างไรให้ธุรกิจท้องถิ่นไทยเติบโตอย่างยั่งยืน”* วันที่ 27 พฤศจิกายน 2558 (หน้า 495-506). อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

#### 8. บทสัมภาษณ์โดยตรง

สัมภาษณ์./ปี,/เดือน/วันที่ที่สัมภาษณ์)/ตำแหน่งหรือที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้./สัมภาษณ์.

#### ตัวอย่าง

สมศักดิ์ พ่วงเอี่ยม. (2565, กรกฎาคม 30). ผู้ใหญ่บ้านหมู่ 11 บ้านวังขรณ์ ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี. สัมภาษณ์.

สุชาติ ภาเจริญ. (2563, กรกฎาคม 14). นายอำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี. สัมภาษณ์.

#### 9. วิทยานิพนธ์

ผู้เขียนวิทยานิพนธ์./ปีที่พิมพ์)/ชื่อวิทยานิพนธ์./ระดับวิทยานิพนธ์/มหาวิทยาลัยหรือสถาบัน.

#### ตัวอย่าง

พัฒน์พงษ์ พงษ์ธานี. (2566). การวิเคราะห์ที่ตั้งที่เหมาะสมสำหรับสถานีบรรจุและแยกสินค้า

กล่อง (ICD): กรณีศึกษา ภาคใต้ของประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โสพันธ์ ออมทรัพย์. (2564). แนวทางการพัฒนาการจัดการโลจิสติกส์เพื่อการท่องเที่ยวชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี ตลาดป่าไผ่สร้างสุข อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง. การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

## 10. รายงานการวิจัย

ชื่อผู้แต่ง./ (ปีที่พิมพ์)./ชื่อรายงานการวิจัย./สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์.

### ตัวอย่าง

จิราวรรณ สมหวัง. (2562). รายงานการวิจัยเรื่อง การจัดการโลจิสติกส์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์ลาวแง้ว จังหวัดลพบุรี สระบุรี และสิงห์บุรี. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.).

นิพนธ์ พัวพงศกร, และคนอื่น ๆ. (2563). รายงานการวิจัยเรื่อง โครงการศึกษาแนวทางการจัดการห่วงโซ่อุปทานและโลจิสติกส์ของสินค้าเกษตร ภายใต้โครงการการศึกษาวิจัยตลอดจน ติดตามประเมินผลเพื่อเสนอแนวทงนโยบายการปรับโครงสร้างภาคการผลิตการค้า และการลงทุน. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย.

## [ชื่อบทความวิจัยภาษาไทย]

### [English Title]

[ชื่อผู้นิพนธ์คนที่หนึ่ง]<sup>1</sup> [ชื่อผู้นิพนธ์คนที่สอง]<sup>2</sup> และ[ชื่อผู้นิพนธ์คนที่สาม]<sup>3</sup>

[Author 1]<sup>1</sup>, [Author 2]<sup>2</sup> and [Author 3]<sup>3</sup>

Received : Mount Day, Years; Revised : Mount Day, Years; Accepted : Mount Day, Years

### บทคัดย่อ (Abstract)

ลักษณะของบทคัดย่อควรประกอบไปด้วย วัตถุประสงค์ (Objective) วิธีการศึกษา (Methods) ผลการศึกษา (Results) และคุณค่าหรือการนำไปใช้ประโยชน์ ทั้งนี้ ควรมีความยาวไม่เกิน 500 คำ].....

คำสำคัญ (Keywords) : [คำสำคัญที่ 1], [คำสำคัญที่ 2], [คำสำคัญที่ 3], [คำสำคัญที่ 4], [คำสำคัญที่ 5]

### Abstract

[เขียน Abstract ถูกต้องและชัดเจนตามหลักภาษา สอดคล้องกับบทคัดย่อภาษาไทย].....

Keywords : [Keyword 1], [Keyword 2], [Keyword 3], [Keyword 4], [Keyword 5]

<sup>1</sup>สังกัดหน่วยงาน/อีเมล (ให้ระบุทั้งภาษาไทยและแปลเป็นภาษาอังกฤษ)

<sup>22</sup>สังกัดหน่วยงาน/อีเมล (ให้ระบุทั้งภาษาไทยและแปลเป็นภาษาอังกฤษ)

<sup>33</sup>สังกัดหน่วยงาน/อีเมล (ให้ระบุทั้งภาษาไทยและแปลเป็นภาษาอังกฤษ)

## บทนำ (Introduction)

[เป็นส่วนของเนื้อหาที่อธิบายถึงความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา และเหตุผลนำไปสู่ การศึกษาวิจัย ทั้งนี้ ควรอ้างอิงเอกสารและงานวิจัยที่มีความทันสมัยและความถูกต้องที่เกี่ยวข้อง ด้วยเพื่อให้มีน้ำหนักและเกิดความน่าเชื่อถือ โดยเป็นการอ้างอิงแทรกในเนื้อหา (In-text Citation) แบบนามปีที่ใช้ระบบ APA (American Psychological Association citation style ) คือ การ อ้างอิงเอกสารไว้ส่วนหน้าหรือส่วนหลังของข้อความนั้น ๆ ให้ใช้ได้ทั้งภาษาไทยและหรือ ภาษาอังกฤษ ทั้งนี้หากการอ้างอิงเอกสารเป็นภาษาอังกฤษให้ระบุเฉพาะนามสกุลผู้นิพนธ์ค้นด้วย จุลภาค (.) ปีที่พิมพ์ (ค.ศ.) และเลขหน้า ตามรูปแบบดังนี้ Author/(Year of Publication : page) หรือ (Author./Year of Publication : page) เช่น Supsin (2018 : 18) หรือ (Brown, 1997 : 18-22) เป็นต้น] .....

## วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. [คลิกเพิ่มรายละเอียด].....
2. [คลิกเพิ่มรายละเอียด].....

## วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

[อธิบายถึงกระบวนการดำเนินการวิจัยอย่างละเอียด และชัดเจน กล่าวถึงรายละเอียดของ วิธีการศึกษา เช่น ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา ขอบเขตการศึกษา วิธีการศึกษา เครื่องมือที่ใช้และวิธีการเก็บข้อมูลในการวิจัยมีความเหมาะสมและคุณภาพ รวมทั้งสถิติที่นำมาใช้ วิเคราะห์ข้อมูล].....

## ผลการวิจัย (Research Results)

[เสนอผลการวิจัยที่ตรงประเด็นตามลำดับขั้นของการวิจัย ควรจำแนกผลออกเป็นหมวดหมู่ และสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยการบรรยายในเนื้อเรื่อง หรือแสดงรายละเอียด เพิ่มเติมด้วยภาพประกอบ ตาราง กราฟ หรือแผนภูมิ ตามความเหมาะสม].....

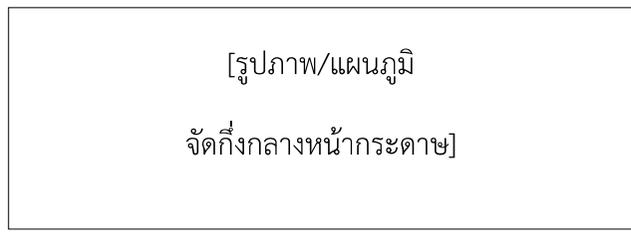
ตารางที่ [1] [เพิ่มชื่อตาราง] .....

[หัวตาราง]	[หัวตาราง]	[หัวตาราง]	[หัวตาราง]
[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]
[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]
[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]

ที่มา : ชื่อ นามสกุล (ปี : หน้า)

[คลิกเพิ่มรายละเอียด].....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



ภาพที่ [1] [เพิ่มชื่อภาพ] .....

ที่มา : ชื่อ นามสกุล (ปี : หน้า)

[คลิกเพิ่มรายละเอียด].....

.....  
.....  
.....

### อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

[อภิปรายผลโดยวิเคราะห์เปรียบเทียบผลการวิจัยให้เข้ากับหลักทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งนำข้อค้นพบของงานวิจัยมาอภิปรายเพื่อเชื่อมโยงผลการวิจัยให้สอดคล้องกับประเด็นปัญหาการวิจัย เพื่อให้มีความเข้าใจหรือเกิดความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนั้น รวมทั้งข้อดี ข้อเสียของวิธีการศึกษา เสนอแนะความคิดเห็นใหม่ ๆ ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางที่จะนำไปประยุกต์ให้เกิดประโยชน์].....

.....

.....

.....

### ความรู้ใหม่ (New Knowledge) (ถ้ามี)

[นำเสนอข้อค้นพบที่ก่อให้เกิดความรู้ใหม่จากงานวิจัย เสนอแนะความคิดเห็นใหม่ ๆ สำหรับเป็นแนวทางที่มีคุณค่าและสามารถนำไปประยุกต์ให้เกิดประโยชน์ โดยแสดงรายละเอียดเพิ่มเติมด้วยผังความคิด หรือแผนภาพ และมีการบรรยายในเนื้อเรื่อง ตามความเหมาะสม].....

.....

.....

.....

### ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

[ระบุข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป].....

.....

.....

.....

.....

.....

## เอกสารอ้างอิง (References)

[การเขียนรายการเอกสารอ้างอิง (References) ตามรูปแบบการเขียนอ้างอิง APA (American Psychological Association 7th edition)]

.....

.....

.....

.....

.....

[จำนวนต้นฉบับ ควรมีความยาวอยู่ระหว่าง 10-15 หน้า  
โดยนับรวมตาราง รูปภาพ แผนภูมิ และเอกสารอ้างอิง]

January - June 2025

**Vol. 3**

**No. 1**

**J**ournal of **E**ducation  
Surindra Rajabhat University **P**anyaphat



กองบรรณาธิการวารสารศึกษาศาสตร์ปัญญาวัฒน์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

สำนักงานคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ อาคาร 41 ชั้น 2  
เลขที่ 186 หมู่ 1 ต.สุรินทร์ - ปราสาท ต.นอกเมือง  
อ.เมือง จ.สุรินทร์ 32000



[journaledu.srru.ac.th](http://journaledu.srru.ac.th)



0 4451 4611 , 0 4451 4612



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

: Faculty of Education , SRRU