

OECC

วารสารการศึกษาไทย

Journal

ISSN : 1686-5073

ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 เมษายน – มิถุนายน 2564

THE
**NEW NORMAL
EDUCATION**

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
Office of the Education Council

www.onec.go.th

สารบัญ

วารสารการศึกษาไทย
OEC JOURNAL

ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 เมษายน – มิถุนายน 2564

- 2** บทความวิชาการ..... ธรรมนูญ กันทะหงษ์
เทคโนโลยีการจัดการเรียนการสอนวิถีใหม่ในยุค COVID-19

- 9** รายงานการวิจัย..... วรัญภรณ์ คุณเวช
**แนวทางบริหารจัดการด้านสื่อสารและประชาสัมพันธ์ภารกิจของสำนักงาน
เลขาธิการสภาการศึกษาผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา”
ด้วยแนวคิด PIE Model**

- 19** รายงานการวิจัย..... ดร.กัมพล เจริญรักษ์
ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : แนวทางการพัฒนาครูและผู้เรียน

- 29** บทความวิชาการ..... ชีรศักดิ์ อุปไมยอธิชัย, สุชาติ แย้มเม่น, สุรเชษฐ์ กานต์ประชา
และ ประดับเดือน ทองเชื้อเชิญ
ความรักในการอ่าน

- 37** รายงานการวิจัย..... สุนิสา คงเจริญ, รองศาสตราจารย์ ดร.ชูศักดิ์ เอกเพชร
และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทวี เจริญสุข
**การพัฒนาระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับ
ครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาระนอง**



**เทคโนโลยี
การจัดการเรียนการสอน
วิถีใหม่ในยุค COVID-19**

2



**ชุมชน
แห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ :
แนวทางการพัฒนาครูและผู้เรียน**

19



**การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริม
การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**

47

47 รายงานการวิจัย..... จำรัส จันทร์เทศ
**การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริม
 การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 เรื่อง อาชีพ (JOBS)
 สำหรับนักเรียน
 ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**

57 รายงานการวิจัย..... สุธารัตน์ สมรรถการ
 ไพศาล จรรยา และ
 เกษชุตตา เพียรนุเคราะห์ชน
**การพัฒนารูปแบบ
 การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ :
 6Ps Model เพื่อส่งเสริม
 ความสามารถในการแก้ปัญหาและ
 การเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์
 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

68 รายงานการวิจัย..... ศักดิ์ชัย ขวัญสิน
**ผลการจัดการเรียนรู้
 เรื่อง สถิติเบื้องต้น
 โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
 โรงเรียนบ้านปางแม่ลอย**

กองบรรณาธิการ

เจ้าของ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

ที่ปรึกษา

ดร.อำนาจ วิชยานุวัติ

เลขาธิการสภาการศึกษา

ดร.อุษณีย์ ธโนศวรรย์

รองเลขาธิการสภาการศึกษา

ดร.พีรศักดิ์ รัตนะ

รองเลขาธิการสภาการศึกษา

ดร.คมกฤช จันทร์ขจร

ผู้ช่วยเลขาธิการสภาการศึกษา

ผู้อำนวยการสำนักผู้อำนวยการ

ผู้อำนวยการสำนักนโยบายและแผนการศึกษา

ผู้อำนวยการสำนักประเมินผลการจัดการศึกษา

ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา

ผู้อำนวยการสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระบบการเรียนรู้

ผู้อำนวยการสำนักวิจัยและพัฒนาระบบการศึกษา

ผู้อำนวยการสำนักนโยบายความร่วมมือกับต่างประเทศ

ผู้อำนวยการสำนักนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัย

ผู้อำนวยการสำนักสื่อสารองค์กร

คณะทำงาน

นางนันทิชา ไวยนพ

นางสาวดวงดาว ศิลาอาคน์

ดร.รุ่งนภา จิตรโรจนรักษ์

นายอิทธิกร เกกิงมหาโชค

นายปานเทพ ลาภเกษร

นางสาววรัญญ์คุณ คุณเวช

นางสาวณัฐิกา นิตยาพร

นางสาวอัฉรดา ทังนะที

นายวีระพงษ์ อุ้เจริญ

นางสาวขวัญเมษา จงนุเคราะห์

นายภาณุพงศ์ พนมวัน

นางสาวชมณาต กฤตธีระภูมิ

ดร.วิภาดา วานิช

นางสาววิภาณี พลอยสงศรี

นางสาวพิกุล กันทะวัง

จัดพิมพ์

บริษัท เอส.บี.เค. การพิมพ์ จำกัด

วัตถุประสงค์



- 1) เพื่อเผยแพร่นโยบาย ยุทธศาสตร์ นวัตกรรม องค์ความรู้ การพัฒนาการศึกษาไทย
- 2) เพื่อเป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างการมีส่วนร่วมทางการศึกษา
- 3) เพื่อเป็นการเปิดเวทีการนำเสนอเรื่องราวทางการศึกษา สำหรับหน่วยงานการศึกษา รวมถึงประชาชนทั่วไป สู่เป้าหมายในการเป็นวารสารชั้นนำที่มีมาตรฐานและคุณภาพทางวิชาการ

เทคโนโลยี การจัดการเรียน การสอนวิถีใหม่ ในยุค COVID-19

ธรรมนูญ กนกพงษ์

โรงเรียนสนามชัยเขต

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

มัธยมศึกษา เขต 6

บทคัดย่อ

Social distancing คือ การเว้นระยะห่างทางสังคม เป็นคำที่ทุกคนรู้จักกันในปัจจุบันนี้ อันเนื่องจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ COVID-19 โดยพบผู้ติดเชื้อรายใหม่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกวัน ทำให้รัฐบาลต้องประกาศปิดการเรียนการสอนทั้งหมด ซึ่งมีผลกระทบกับการเรียนการสอนของโรงเรียนเป็นอย่างมาก เพราะอยู่ในช่วงของการเปิดภาคเรียนทำให้โรงเรียนต่าง ๆ ต้องปรับเปลี่ยนระบบการเรียนการสอน โดยใช้การเรียนการสอนแบบออนไลน์แทนหน่วยงานทางการศึกษาหลาย ๆ แห่งได้ร่วมมือกันศึกษาและค้นหาเทคโนโลยีที่สามารถจัดการสอนออนไลน์ด้วยแนวคิด “อยู่ที่ไหน...ก็เรียนได้” การเรียนการสอนที่ต้องดำเนินงานต่อมิให้หยุดชะงัก เพราะจะส่งผลกระทบต่อคุณภาพของนักเรียน นั่นก็คือคุณภาพของประชากรในอนาคต จึงมีการปรับการเรียนการสอนในหลายรูปแบบ เกิดนวัตกรรมทางความคิด มีรูปแบบใหม่ทางการเรียนการสอนจากนักเรียนไม่สามารถมาโรงเรียนได้ แต่สามารถเรียนได้ แนวคิดทางการเรียนการสอนทางไกลโดยใช้สื่อออนไลน์จึงระดมเข้ามาช่วยแก้ปัญหาทางการเรียนการสอน การทำงานก็เช่นเดียวกัน ทั้งครูอาจารย์ก็ทำงานที่บ้านช่วงระบอบหนัก การจัดการศึกษาในรูปแบบใหม่ สถาบันการศึกษาทุกระดับต้องปรับตัวในสถานการณ์ปัจจุบันและต้องเตรียมเพื่ออนาคต

คำสำคัญ : โควิด 19 การจัดการเรียนการสอน วิถีใหม่

บทนำ

ทั่วโลกต้องเผชิญกับการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ได้ส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรงต่อการศึกษาในระดับต่าง ๆ ทำให้สถานศึกษาเกือบทุกแห่งต้องปิดการเรียนการสอน จากข้อมูลของ World Economic Forum (2020) อ้างถึง UNESCO มีจำนวนนักเรียน 1.38 พันล้านคนได้รับผลกระทบจากการปิดสถานศึกษา ซึ่งเป็นผลกระทบต่อเนื่องอย่างกว้างขวาง และเกิดการปรับเปลี่ยนระบบการจัดการศึกษาที่เด่นชัดที่สุด คือ การเรียนการสอนที่ต้องดำเนินงานต่อมิให้หยุดชะงัก เพราะจะส่งผลกระทบต่อคุณภาพของนักเรียนในประเทศไทยโรค COVID-19 ได้ส่งผลกระทบต่อนักเรียน 13 ล้านคน และคุณครูเกือบ 600,000 คนในประเทศไทย อย่างไรก็ตามถึงแม้โรค COVID-19 จะส่งผลกระทบต่อภาคการศึกษา แต่ถ้ามองในอีกมุมหนึ่งได้สร้างอัตราเร่งในการปฏิรูป “วงการการศึกษา” ทั่วโลกครั้งใหญ่เช่นกัน โดยเฉพาะมิติของการนำเทคโนโลยีมาใช้กับระบบการเรียนการสอนมากขึ้น เพื่อทำให้ภาคการศึกษาทั่วโลกยังคงดำเนินต่อไปได้อย่างไม่สะดุด และไม่ว่าผู้สอน - ผู้เรียนจะอยู่ในที่แห่งใดก็สามารถเข้าถึงการศึกษาได้สถาบันการศึกษาต่าง ๆ จึงหันมาจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ซึ่งถือเป็นการศึกษาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนตามความชอบของตนเอง ในส่วนของเนื้อหาการเรียน ประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ และการปฏิสัมพันธ์ สิ่งเหล่านี้จะถูกส่งตรงไปยังผู้เรียนผ่านเว็บเบราว์เซอร์ทั้งผู้สอน ผู้เรียนสามารถที่จะติดต่อ

สื่อสาร ปรึกษา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นแบบเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนทั่วไป โดยการใช้อีเมล แชท โซเชียลเน็ตเวิร์ก เป็นต้น ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้แบบออนไลน์จึงเป็นเหมาะสำหรับทุกคน ซึ่งสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา การเรียนรู้แบบออนไลน์เป็นการเรียนที่มีความยืดหยุ่นสูงแต่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบในการเรียนมากกว่าปกติ เพราะจะไม่มีใครมาบังคับจ้ำจี้จ้ำไช ยิ่งเรียนยิ่งได้กับตัวเอง ซึ่งใบบทความนี้จะมีรายละเอียดเกี่ยวกับ ความหมายของการเรียนการสอนออนไลน์ เทคโนโลยีการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ และเทคโนโลยีที่ใช้ในการประเมินผล การเรียนออนไลน์ เพื่อเป็นข้อมูลให้กับผู้สอนที่มีความสนใจในการจัดการเรียนการสอนในยุคโควิดนี้

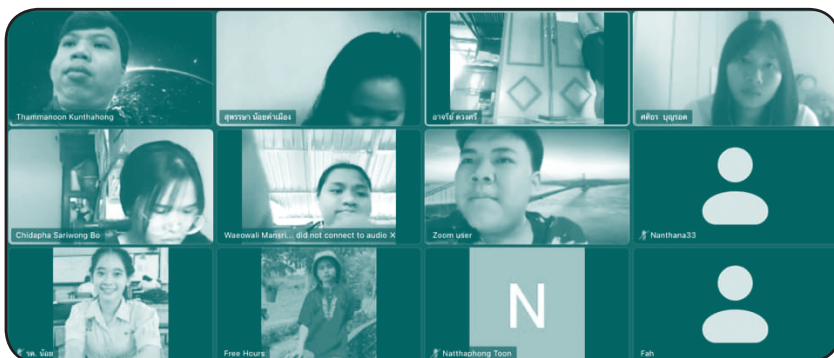
การเรียนการสอนออนไลน์

กฤษณา สิกขมาน (2554) กล่าวว่า การเรียนการสอนออนไลน์เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีการออกแบบ การเรียนการสอนไว้อย่างเป็นระบบ มีการกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายการจัดการเรียนการสอนไว้อย่างชัดเจน จัดการเรียนการสอนตามหลักทฤษฎีทางการศึกษา หลักการเรียนรู้ และจิตวิทยาการศึกษา การถ่ายทอดความรู้ การนำเสนอเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และถ่ายทอดกลยุทธ์การสอนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือ ซึ่งในปัจจุบันเน้นไปที่การใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา เนื้อหาบทเรียนของอีเลิร์นนิ่งจะอยู่ในรูปแบบสื่อผสมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Multimedia) ซึ่งออกแบบไว้ในลักษณะซอฟต์แวร์รายวิชา (Courseware) ประกอบด้วยสื่อผสม ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และที่สำคัญคือ ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับบทเรียนและผู้สอนได้ การบริหารจัดการอีเลิร์นนิ่งใช้ซอฟต์แวร์ประเภทบริหารจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System: LMS) ทำหน้าที่ในการบริหารจัดการอย่างอัตโนมัติเกือบทุกขั้นตอนแทนการปฏิบัติด้วยมือ ตั้งแต่ขั้นตอนการลงทะเบียนเรียนจนถึงขั้นตอนการวัดและประเมินผลการเรียนการสอน

Worathan Technology (n.d.) ได้อธิบายไว้ว่าการเรียนการสอนออนไลน์ (Online Learning) จัดเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงวิธีเรียนในรูปแบบเดิม ๆ ให้เป็นการเรียนใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยทำการสอน นอกจากนี้ความหมายอีกในหนึ่งยังหมายถึง การเรียนทางไกล, การเรียนผ่านเว็บไซต์ อีกด้วย สอดคล้องกับ Calder and McCollum (1988) กล่าวว่า คำจำกัดความโดยทั่วไปของการเรียนรู้แบบเปิดคือการเรียนรู้ตามเวลาตามความต้องการ และสถานที่ของตนเอง

สรุปได้ว่า การเรียนการสอนออนไลน์ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่ใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นหลักผู้เรียนและผู้สอนไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน ใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการส่งข้อมูลหรือองค์ความรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเหมาะสำหรับการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนและผู้สอนผู้คนละที่กันไม่สะดวกที่จะมาพบเจอกัน และสะดวกในการจัดการเรียนการสอน

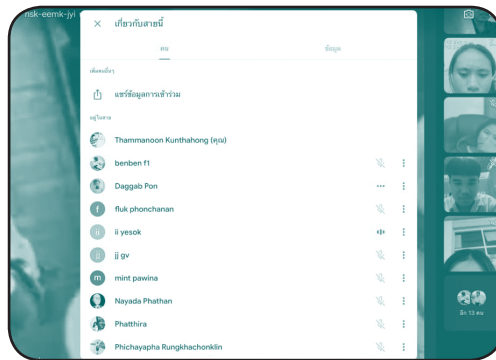
เทคโนโลยีการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



รูปภาพที่ 1 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชัน Zoom Cloud Meetings

สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ในปัจจุบันนั้นได้มีการเลือกใช้แพลตฟอร์มหลากหลายมาก ทั้งในการติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนไม่ว่าจะเป็น Zoom Cloud Meetings, Google Hangouts Meet, Webinar, Microsoft Teams, Facebook Live และ Line เป็นต้น ซึ่งแต่ละโปรแกรมมีข้อดีข้อเสียแตกต่างกันไปอยู่ที่ผู้ใช้จะนำไปประยุกต์ใช้ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) Zoom Cloud Meetings เป็นซอฟต์แวร์ประชุมทางไกลมีหน้าที่บริการเครือข่ายการประชุมผ่านคลาวด์รองรับผู้เข้าร่วมประชุมได้หลายร้อยคนพร้อมกัน อาทิ ผู้ที่ทำงานจากบ้าน (Work From Home) หรือนักเรียนที่เรียนจากบ้าน (Learn From Home) หรือครูสอนออนไลน์ (Online Teaching) ซึ่งเชื่อมโยงผู้เข้าประชุมผ่านบริการกลาง ทำให้ผู้ร่วมประชุมแต่ละคนใช้ทรัพยากรในการเชื่อมต่อเครือข่ายไม่สูง สามารถเห็นหน้าผู้เข้าร่วมประชุมจำนวนมากได้พร้อมกันแบ่งปันหน้าจอในห้องประชุม ใช้งานไวท์บอร์ด ห้องแชท และระบบควบคุมผู้ร่วมประชุมที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสำหรับการจัดการเรียนการสอน แต่ไม่สามารถที่จะจัดเก็บงานที่มอบหมายหรือการบ้านแต่สามารถวิดีโอคอล (VDO Call) สามารถแชร์เนื้อหาได้หลากหลาย โดยสามารถแชร์ภาพหน้าจอให้กับคนอื่น ๆ ในกลุ่มเดียวกันได้โดยที่ผู้ใช้สามารถเข้ากลุ่มประชุมได้โดยผ่าน เบอร์โทรศัพท์ อีเมล สามารถรองรับการใช้งานได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ และมือถือ ใช้งานได้ฟรีไม่เสียค่าใช้จ่ายรองรับการใช้งานได้ถึง 100 คน ซึ่งแอปพลิเคชันที่ให้ใช้งานฟรีสามารถใช้งานได้ 40 นาทีต่อการสร้างห้องประชุม 1 ห้อง จากนั้นผู้ใช้ก็เข้ามาใช้งานต่ออีกได้ (คะนิง บัวพูล, 2563)



รูปภาพที่ 2 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชัน Google Hangouts Meet

2) Google Hangouts Meet เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการประชุมทางวิดีโอที่ใช้งานง่ายไม่มีสะดุดจาก Google ช่วยให้งานร่วมกัน และพัฒนาความสัมพันธ์กับทีมได้จากทุกที่บนโลกคุณสมบัติของ Google Hangouts Meet ได้แก่สามารถรับการประชุมทางวิดีโอความละเอียดสูง รองรับผู้เข้าร่วมได้สูงสุด 100 คน เข้าถึงได้ง่ายเพียงแค่แชร์ลิงก์ให้ทุกคนเข้าร่วมได้ รองรับการใช้งานที่หลากหลายบน Desktop, IOS และ Android และสามารถแชร์หน้าจอ รูปภาพ ไฟล์ และข้อความได้ เหมาะกับการประชุม เนื่องจากใช้แบนวิดท์ (Bandwidth) น้อย มีเมมูรี่น้อย ทำให้ผู้ใช้งานไม่สับสน สามารถที่จะวิดีโอแชร์หน้าจอกันได้ สามารถบันทึกวิดีโอขณะประชุมได้ สามารถใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ และบนมือถือ หากผู้สร้างห้องใช้ Gmail จะเป็น Hangouts จะ Call ได้ 25 คน หากผู้สร้างห้องใช้ G suit จะเป็น Hangouts Meet สามารถวิดีโอคอลได้ถึง 250 คน และเมื่อจบการประชุมระบบจะส่งประวัติการสนทนาและวิดีโอที่บันทึกไปยัง Email (ครูเซียงราย, 2563)

3) Webinar ย่อมาจาก Web - based Seminar คือ การสัมมนาผ่านช่องทางออนไลน์ที่เจ้าภาพ (Host) สามารถทำการควบคุมระบบการประชุม และการนำเสนอต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องอยู่สถานที่เดียวกันกับผู้ร่วมประชุม ซึ่งประเด็นหลักของ Webinar คือ การสัมมนาออนไลน์ที่ผู้นำเสนอสื่อสามารถพูดคุยปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมประชุมออนไลน์ได้ หากมีปัญหาหรือมีประเด็นสอบถามเพิ่มเติม ผู้เข้าร่วมประชุมออนไลน์ก็สามารถเปิดไฟล์เอกสารสอบถามได้ในทันที ซึ่งแต่เดิมการรับชมงานสัมมนาออนไลน์ทั่วไปมักเป็นการสื่อสารทางเดียวจากผู้นำเสนอส่งสารไปยัง

ผู้รับสารอย่างผู้เข้าร่วมประชุม ซึ่ง Webinar ถือเป็นอีกหนึ่งวิถี New Normal ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในช่วงเวลาที่ผ่านมาและการสัมมนาหรือการประชุมออนไลน์ผ่านเว็บที่จะรวมสื่อการนำเสนอ การศึกษา การฝึกอบรมทางอินเทอร์เน็ต คล้ายกับการนำเสนอแบบเดียวกันกับของอาจารย์ผู้สอนหรือผู้พูด แต่อาจต้องมีค่าใช้จ่ายสำหรับการสัมมนาทางเว็บ สามารถที่จะบันทึกข้อมูลวิดีโอ และดูข้อมูลย้อนหลังได้ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2563)

4) Microsoft Teams เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการติดต่อสื่อสาร การนัดหมาย การประชุม การประกาศ และติดตามข่าวสารการติดตามงานหรือโครงการต่าง ๆ เป็นต้น โดยเป็นเหมือนศูนย์กลางในการเข้าถึงบริการต่าง ๆ ที่มีอยู่ในตัวระบบ Office 365 เช่น จัดการการสนทนา ไฟล์ และเครื่องมือของคุณทั้งหมดในพื้นที่ทำงานของทีมทีเดียว รวมทั้งสามารถเข้าถึง SharePoint, OneNote, PowerBI และ Planner ได้ในทันทีสร้างและแก้ไขเอกสารได้โดยตรงจากในแอปพลิเคชันทำให้ทีมของคุณมีส่วนร่วมอยู่เสมอด้วยการรวมอีเมล ค้นหาบุคคล ไฟล์ และการสนทนาได้อย่างอัจฉริยะจาก Microsoft Graph ใช้สำหรับจัดการเรียนการสอนแบบเต็มรูปแบบ มีการส่งงานส่งการบ้าน ครูตรวจงาน และให้คะแนนมีวิดีโอคอลแชร์หน้าจอกันได้ บันทึกข้อมูลระหว่างการสอนได้ และสามารถเข้ามาดูย้อนหลังได้ใช้บนเครื่องคอมพิวเตอร์หรือบนมือถือได้ หากต้องการใช้ในการเรียนการสอนโปรแกรมนี้ถือว่าเหมาะสมอย่างยิ่งตัวหนึ่ง (ครูเชียงราย, 2563ก)

5) Facebook Live เป็นระบบวิดีโอถ่ายทอดสดบน Facebook เป็นอีกหนึ่งฟีเจอร์ที่ทำให้คุณสามารถแชร์เรื่องราวที่พบเห็น ณ ปัจจุบัน ไปยังเพื่อนที่ติดตามคุณบน Facebook ได้ใช้งานได้ทั้งบนคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก ไปจนถึงมือถือสมาร์ทโฟนที่ใช้งานอยู่ โดยมีฟังก์ชันเพิ่มเติม ดังนี้

5.1 Facebook Groups Live – ฟังก์ชันวิดีโอถ่ายทอดสดแบบกลุ่ม ช่วยให้คุณถ่ายทอดเรื่องราวที่ต้องการไปยังกลุ่มคนที่มีความสนใจตรงกัน หรือคล้ายคลึงกันได้มากขึ้น

5.2 Facebook Live Reactions – เป็นฟังก์ชันที่ทำให้คุณทราบว่าผู้ที่รับชมวิดีโอถ่ายทอดสดของคุณในขณะนั้นมีความรู้สึกเช่นไร โดยผู้ชมสามารถเลือกกดปุ่ม Love (รัก) Haha (ฮาๆ) Wow (ว้าว) Sad (เศร้า) หรือ Angry (โกรธ) เพื่อแสดงความรู้สึกของตนในขณะที่ชม Live ได้

5.3 Facebook Live filters - เป็นเครื่องมือปรับแต่งและสร้างสรรค์ Live VDO ที่บ่งบอกความเป็นตัวตนของคุณได้มากที่สุด โดยผู้ถ่ายทอดสดสามารถเลือกฟิลเตอร์พื้นฐานได้ 5 รูปแบบ

5.4 Facebook Live Map - เป็นฟังก์ชันแผนที่การรับชม Live แบบเรียลไทม์ ช่วยให้คุณค้นหาวิดีโอถ่ายทอดสดของบุคคลอื่นๆ ที่กำลังเผยแพร่อยู่ทั่วโลก

เป็นแอปพลิเคชันที่หลายคนค่อนข้างคุ้นเคย จะมีการสร้างกลุ่มไว้ให้ผู้เรียนเข้ามาในกลุ่มจากนั้นผู้สอนทำกิจกรรมในกลุ่ม Live สอนมอบหมายงานสิ่งที่พูดคุยกัน ไฟล์งานต่าง ๆ ผู้เรียนสามารถดูย้อนหลังได้ และปัจจุบัน Facebook Group มีฟังก์ชันในการสร้างหน่วยการเรียนรู้ได้ซึ่งสะดวกต่อการจัดหมวดหมู่ และเนื้อหาในการเรียนการสอน (พนิดา ทรงรัมย์ และคณะ, 2561)

6) Line เป็นแอปพลิเคชันที่ทุกคนน่าจะเคยใช้งานสามารถรองรับสมาชิกได้ถึง 200 คน สามารถแสดงหน้าจอสูงสุด 4 - 10 คน และสามารถกดเลือกบุคคลที่อยากจะให้แสดงแบบเต็มหน้าจอได้ตามความต้องการ ขณะเดียวกันมีฟีเจอร์อื่น ๆ ใน LINE Chat ที่จะช่วยเสริมให้การสื่อสารในกลุ่มเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งเรื่องการแชร์ไฟล์ผ่าน LINE บนคอมพิวเตอร์ที่สามารถแชร์ไฟล์ในกลุ่มคณะทำงาน ได้มากถึง 1 GB ต่อวัน รวมถึงฟีเจอร์อื่น ๆ มากมาย เช่น “ประกาศ” เพื่อแปะข้อความสำคัญในแชตให้ทุกคนในกลุ่มได้รับทราบโดยทั่วกัน “Note” และ “Keep” ที่สามารถเก็บข้อมูลได้หลายรูปแบบทั้งอัลบั้ม รูปภาพ วิดีโอ ลิงก์ ไฟล์ ไว้ใน Group chat นั้น ๆ เป็นต้น (วัชรวิชัย นันจันที, 2558)

7) Skype น่าจะเป็นโปรแกรมที่หลายคนคุ้นเคยดีกับการเป็นแอปพลิเคชันเพื่อการสนทนาที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ทั้งในเรื่องความคมชัดของเสียง และการเชื่อมต่อที่หลากหลายสามารถพูดคุยผ่านเว็บแคมเครื่องพีซี กล้องโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ตได้ ซึ่ง Skype ก็เป็นอีกหนึ่งโปรแกรมที่มักใช้กันในงานมากที่สุด ทั้งสัมภาษณ์งาน ประชุมงาน สามารถรับส่งไฟล์ต่าง ๆ ซึ่งกันและกันได้ รวมไปถึงการส่งทั้งภาพและเสียง

8) Slack เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการสื่อสารภายในองค์กรที่มีรูปแบบการใช้งานที่สามารถพูดคุยกัน ส่งภาพถ่าย วีดิโอ ลิงก์ โค้ดต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างห้องขึ้นมาสำหรับพูดคุยกันในเชิงองค์กร มีการสนทนาแบบ IRC แชร์ไฟล์ อัปโหลดไฟล์กันได้ และมีฟีเจอร์การใช้งานมากมายที่ดูสนุกสนาน ทั้งอีโมจิ ไอคอน ให้การทำงานดูน่าสนใจไม่น่าเบื่อ

จากที่กล่าวมาแอปพลิเคชันเหล่านี้ถือเป็นเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้นมา เพื่อเป็นตัวเลือกให้กับผู้สอนได้เลือกใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับรายวิชา เนื้อหา หรือแม้แต่บริบทของผู้เรียนว่าแอปพลิเคชันใดเหมาะสมกับการจัดการเรียน และสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ผู้สอนบางคนอาจใช้แอปพลิเคชันมากกว่า 1 แอปพลิเคชันก็ได้ขึ้นอยู่กับบริบทและความสามารถของตัวผู้สอนเอง ผู้เขียนเองก็ไม่สามารถจะแนะนำได้ว่าแอปพลิเคชันตัวใดใช้งานได้ดีและมีประสิทธิภาพมากที่สุด ทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับบริบทหลาย ๆ อย่างที่กล่าวมาแล้ว

เทคโนโลยีที่ใช้ในการประเมินผลการเรียนออนไลน์

การประเมินผลนั้น เป็นกระบวนการในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์การศึกษาของพวกเขา โดยแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ การประเมินความก้าวหน้า (Formative assessment) ซึ่งเป็นการประเมินความก้าวหน้าระหว่างเรียนของนักเรียนแล้วนำผลที่ได้ไปปรับปรุงรูปแบบการสอนของครูผู้สอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสำเร็จในการเรียนรู้มากขึ้นกับ การประเมินรวบยอด (Summative assessment) ซึ่งเป็นการประเมินนักเรียนเมื่อจบบทเรียน เพื่อพิจารณาสิ่งที่นักเรียนเรียนรู้เปรียบเทียบกับเป้าหมายทางการเรียนรู้ที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับการตัดสินผลการเรียนของนักเรียน ซึ่งการประเมินผลแม้จะมีความเกี่ยวข้องกับการตัดสินผลการเรียนรู้ของนักเรียนในรูปแบบของการออกเกรดหรือการคัดกรองว่าผ่านหรือไม่ผ่าน แต่สำหรับกระบวนการของการประเมินผลทั้งหมดแล้วกลับมีคุณค่ามากกว่านั้น เพราะมันเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ช่วยให้ครูผู้สอนมีข้อมูลในการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียน ซึ่งการประเมินผลที่ดีจะช่วยให้นักเรียนมีประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียน และทำให้นักเรียนได้รับการส่งเสริมและช่วยเหลืออย่างเหมาะสม

การเรียนออนไลน์นั้นค่อนข้างมีความแตกต่างจากการเรียนในชั้นเรียนตามปกติอยู่พอสมควร เพราะในการเรียนออนไลน์นั้นครูผู้สอนกับนักเรียนนั้นไม่พบกันโดยตรงในห้องเรียน แต่พบกันผ่านเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ ซึ่งรูปของการเรียนออนไลน์นั้น มีทั้งแบบที่เป็นการทำคลิปวีดิโอการสอนรวบรวมไว้แล้วให้นักเรียนชมทีละตอน หรืออาจจะเป็นการสร้างบทเรียนออนไลน์สำเร็จรูปให้นักเรียนใช้ และรวมไปถึงการสอนแบบถ่ายทอดสดพร้อมกับนักเรียน ดังนั้น การประเมินผลจึงจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนหรือเลือกใช้ให้เหมาะสมกับการเรียนออนไลน์ในแต่ละรูปแบบ ซึ่งรูปแบบของการประเมินผลสำหรับการเรียนออนไลน์ที่น่าสนใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ (นรรักษ์ต์ ผื่นเชียร, 2564) มีดังนี้

1) โปรแกรม ZipGrade เป็นโปรแกรมใช้ตรวจข้อสอบตอบแบบปรนัยที่แสดงผลตรวจทันที ซึ่งช่วยลดภาระงาน และเพิ่มความสะดวกสบายแก่ผู้สอนอย่างมาก สามารถใช้กับโทรศัพท์มือถือ Smartphone หรือ Tablet ในการสแกนเพื่อตรวจคำตอบโดยใช้ปากกาสีแดง สีน้ำเงิน และดินสอดำ ฝนคำตอบในกระดาษคำตอบได้ ประมวลผลต่อ 1 แผ่นรวดเร็วแม่นยำ

2) Edmodo คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับ ครู นักเรียน โรงเรียน หรือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่มีระบบรักษาความปลอดภัยสามารถติดต่อสื่อสารทำงานร่วมกันแบ่งปันเนื้อหาสามารถเข้าถึงการบ้านสมุดเกรดเป้าหมายสำคัญของ Edmodo คือการใช้ประสิทธิภาพของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อช่วยให้นักการศึกษาสามารถจัดการห้องเรียน และจัดการนักเรียนทุกคนได้ นักศึกษาจะเริ่มต้นใช้ Edmodo ได้อย่างไรก่อนที่นักศึกษาจะสร้างบัญชี Edmodo นั้น นักศึกษาจะต้องมีรหัสที่เรียกว่า Group Code ซึ่งเป็นเลข 6 หลัก จากคุณครู เมื่อนักศึกษามีรหัสดังกล่าวแล้วจะสามารถเข้าเว็บ Edmodo.com ได้และคลิกปุ่ม I'm student จากนั้นนักศึกษาจะสามารถ

ป้อนรหัส Group Code ที่ครูกำหนดให้แล้วกรอกข้อมูลการสมัครให้ครบถ้วนแล้วคลิกปุ่ม Sign up Edmodo เป็นระบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่าง E-learning กับ Social Network ได้อย่างลงตัวหรือเรียกว่าเป็น Social Learning ข้อดีของ Edmodo คือให้ความเป็นส่วนตัวของห้องเรียน

- สามารถสร้าง Assignment ได้ สามารถส่งงานนักเรียนว่าจะให้ทำอะไรบ้าง ก็ข้อ และกำหนดเวลาได้ว่า จะต้องสอบภายในวันไหน และสามารถให้คะแนนผ่าน Edmodo ได้เลย

- สามารถสร้างข้อสอบได้ และสามารถส่งเกรดออกมาได้เลย

- คนที่ไม่เกี่ยวข้องจะไม่สามารถเข้าร่วมกลุ่มการเรียนได้ ถ้าสร้างห้องเรียนใน Edmodo จะได้รับรหัสมา 6 ตัว ผู้ที่ไม่มีรหัสก็จะไม่สามารถเข้ามาอยู่ในกลุ่มได้

3) Schoology เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (LMS) Schoology มีเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างกิจกรรมต่าง ๆ (Materials) การติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนการกำหนดตารางเวลาปฏิทินต่าง ๆ (Attendance) ที่ผู้เรียนจะต้องทราบ Schoology สามารถสร้างข้อสอบได้หลายแบบ เช่น ข้อสอบแบบหลายตัวเลือก แบบเติมคำ แบบเขียนบรรยาย เป็นต้น

4) Google Form เป็นส่วนหนึ่งในบริการของกลุ่ม Google Docs ที่ช่วยให้เราสร้างแบบสอบถามออนไลน์ หรือใช้สำหรับรวบรวมข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว โดยที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการใช้งาน Google Form ผู้ใช้สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้งานได้หลายรูปแบบ อาทิ เช่น การทำแบบฟอร์มสำรวจความคิดเห็น การทำแบบฟอร์มสำรวจความพึงพอใจ การทำแบบฟอร์มลงทะเบียน และการลงคะแนนเสียง เป็นต้น การใช้งาน Google Form นั้นผู้ใช้งานหรือผู้ที่สร้างแบบฟอร์มจะต้องมีบัญชีของ Gmail หรือ Account ของ Google เสียก่อนผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้งานสร้างแบบฟอร์มผ่าน Web Browser ได้เลยโดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมใด ๆ ทั้งสิ้น

5) แบบสำรวจออนไลน์ แบบสำรวจเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการวัดความพึงพอใจซึ่งครูผู้สอนสามารถสร้างแบบสำรวจออนไลน์ขึ้น เพื่อให้นักเรียนทำหลังจากที่เรียนในแต่ละบทเรียนเพื่อดูว่านักเรียนคิดเห็นอย่างไรกับเนื้อหาวิชานี้ หรือถึงรูปแบบการเรียนการสอนซึ่งข้อมูลที่ได้นักเรียนตรงนั้นนับเป็นข้อมูลชั้นดีที่ครูผู้สอนสามารถนำมาใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้

6) ถ่ายภาพผลงาน เป็นเรื่องยากที่ครูผู้สอนจะประเมินผลงานที่เป็นชิ้นงานอย่างพวกงานศิลปะหรืองานประดิษฐ์โดยได้สัมผัสชิ้นงานจริงในช่วงนี้ ดังนั้นครูผู้สอนอาจใช้ประโยชน์จากเครื่องมือรับส่งข้อความ โดยให้นักเรียนถ่ายภาพผลงานที่สำเร็จแล้วและอาจรวมถึงภาพระหว่างการทำชิ้นงาน หรือคลิปวิดีโอซึ่งจะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถประเมินผลงานของนักเรียนได้จากภาพถ่าย และรวมถึงประเมินได้ว่านักเรียนทำผลงานนั้นด้วยตัวเองหรือไม่ และมากน้อยแค่ไหน

7) อภิปรายออนไลน์ ให้ลองนึกภาพการอภิปรายหน้าชั้นเรียน แต่เปลี่ยนจากหน้าชั้นเรียนเป็นการดำเนินการแบบออนไลน์ หรือครูผู้สอนอาจให้หัวข้อไปให้นักเรียนหาข้อมูลและนำมาอภิปรายในครั้งถัดไป ซึ่งอาจจะให้เป็นงานเดี่ยวหรืองานกลุ่มก็ได้ ขึ้นอยู่กับความพร้อมของนักเรียนและทรัพยากรในการติดต่อสื่อสารกัน

8) ถ่ายคลิปวิดีโอ สำหรับการประเมินผลการแสดงออกของนักเรียน เช่น การอ่านทำนองเสนาะ หรือการอ่านจับใจความ การให้นักเรียนถ่ายคลิปวิดีโอการปฏิบัติของตนเองแล้วแชร์ลงในช่องทางการสื่อสารออนไลน์ น่าจะเป็นวิธีการที่ดีที่สุดที่ครูผู้สอนจะสามารถประเมินผลนักเรียนในการปฏิบัติว่าทำได้ดีมากน้อยแค่ไหน และยังเป็น การเช็กได้ว่านักเรียนให้ความร่วมมือในกิจกรรมมากแค่ไหนอีกด้วย

จะเห็นได้ว่า ในการประเมินผลการเรียนออนไลน์นั้นเรามักจะใช้ประโยชน์จะเทคโนโลยีในการสร้างแบบประเมินออนไลน์หรือใช้เป็นช่องทางที่ช่วยให้ครูผู้สอนสามารถประเมินผลนักเรียนได้ ซึ่งในอนาคตเราอาจจำเป็นต้องใช้ประโยชน์จากการประเมินผลในรูปแบบออนไลน์นี้สำหรับการเรียนตามปกติและการเรียนออนไลน์ ซึ่งจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในระบบการศึกษาของเราได้เป็นอย่างดีมาก

unสรุป

การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) ทั้งภาครัฐและภาคประชาชนต้องมีการปรับตัวครั้งใหญ่ เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้ตามปกติ สำหรับสถาบันทางการศึกษาจำเป็นต้องปรับตัวด้วยการออกแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน รวมทั้งวางแผนการรับมือกับภาวะหยุดชะงักทางการศึกษา (Education Disruption) เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนสามารถดำเนินไปได้ตามปกติ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (วิทยา วาโย และคณะ, 2563) รวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องทางการศึกษาควรวิเคราะห์ถึงปัจจัยและความเป็นไปได้ของการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เพื่อให้การเรียนรู้มีความราบรื่นและบรรลุตามวัตถุประสงค์ อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าเทคโนโลยีของประเทศไทยมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ง่าย แต่ยังมีผู้เรียนอีกจำนวนไม่น้อยในพื้นที่ห่างไกลที่มีข้อจำกัดในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ หรืออาจมีปัญหาทางด้านภาระค่าใช้จ่ายทำให้พลาดการเรียนรู้นั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการวางแผนการเรียนการสอนแบบออนไลน์เพื่อรองรับสังคมในยุค 5G ให้กับ ผู้เรียนในพื้นที่ห่างไกลได้เรียนรู้เท่าเทียมกับบุคคลอื่น ๆ ลดความเหลื่อมล้ำของการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และเป็นพลเมืองที่ดีที่จะพัฒนาประเทศให้มีความก้าวหน้าต่อไป

รายการอ้างอิง

- กฤษณา สิกขมาน. (2554). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสื่อสารภาษาอังกฤษธุรกิจ โดยการใช้การสอนแบบ E-Learning*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- คะนิง บัวพล. (2563, 15 เมษายน). *Zoom ทางเลือกการเรียนการสอนออนไลน์ในยุคระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด19)*. สืบค้นจาก <https://clib.psu.ac.th/km/zoom>
- ครูเชียงราย. (2563, 16 เมษายน). *การใช้งาน Microsoft Teams สำหรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์*. (kruchiangrai). สืบค้นจาก <https://www.kruchiangrai.net/2020/04/05/การใช้งานโปรแกรม/microsoft-teams/>
- _____. (2563, 16 เมษายน). *Google Hangout Meet สำหรับการเรียนรู้ทางไกล เปิดให้ใช้ฟรีเจอร์สำคัญฟรี* (kruchiangrai). สืบค้นจาก <https://www.kruchiangrai.net/2020/04/03/เรียนรู้ทางไกล-กับ-google-hangout-meet/>
- นรรชต์ ฝันเชียร. (2563, 13 พฤษภาคม). *เครื่องมือจัดการเรียนการสอนออนไลน์สำหรับครูผู้สอน*. (trueplookpanya). สืบค้นจาก <https://www.trueplookpanya.com/education/content/88755/-tearttea-teart-teamete>
- พนิดา ทรงรัมย์ และคณะ. (2561). *การพัฒนาระบบจัดการเรียนการสอนบนเฟซบุ๊ก. วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 5(2), 137-145.*
- วัชรวิชัย นันจันท์. (2558, 13 พฤษภาคม). *Line For Instruction เส้นทางเลือกใหม่เพื่อการเรียนการสอน*. (lineforinstruction). สืบค้นจาก <http://lineforinstruction.blogspot.com/>
- วิทยา วาโย และคณะ. (2563). *การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. วารสารศูนย์อนามัยที่ 9, 14(34), 285-298.*
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2563, 15 เมษายน). *Webinar กู้กับการพัฒนาชุมชนยุค New Normal*. (etda). สืบค้นจาก <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/Knowledge-Sharing/articles/e-Commerce/ Webinar-New-Normal.aspx?feed=cb66f430-5546-4dd8-b279-3827e88d154b>,
- Calder, J. & McCollum, A. (1998). *Open and flexible learning in vocational education And training*. London: Kogan Page.
- Worathan Technology. (n.d.). *การเรียนการสอนออนไลน์คือ?.* (worathan). Retrieved from <https://www.worathan.co.th/>
- World Economic Forum. (2020). *4 ways COVID-19 could change how we educate future generations*. (weforum). Retrieved from <https://www.weforum.org/agenda/2020/03/4-ways-covid-19-education-future-generations/>
- _____. (2020). *Saving Generation COVID*. (weforum). Retrieved From <https://www.weforum.org/agenda/2020/07/covid19-education-lockdown-children/>

แนวทางบริหาร จัดการด้านสื่อสาร และประชาสัมพันธ์

วรัญญกรณ์ คุณเวช
สำนักสื่อสารองค์กร

ภารกิจของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” ด้วยแนวคิด PIE Model

บทนำ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) เป็นหน่วยงานขึ้นนานโยบายการศึกษาของประเทศ มีหน้าที่จัดทำและขับเคลื่อนแผนการศึกษาแห่งชาติ และมาตรฐานด้านการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ได้มีการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ภารกิจดังกล่าวเพื่อให้ประชาชนเกิดความรู้ เข้าใจ และเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา โดยได้นำหลักการของยุทธศาสตร์ชาติ แผนปฏิรูปประเทศ ด้านสื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ มาปรับใช้กับบริบทการทำงาน เพื่อสร้างพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีจรรยาบรรณ รวมถึงดำเนินงานภายใต้แนวคิด “รัฐบาลดิจิทัล”

เฟซบุ๊กแฟนเพจของ สกศ. เปิดใช้มาตั้งแต่เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2559 โดยในช่วงปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 สำนักสื่อสารองค์กร สกศ. ได้เริ่มพลิกโฉมการนำเสนอความรู้และภารกิจ สกศ. ให้สอดคล้องกับรูปแบบเฉพาะของสื่อสังคมออนไลน์มากยิ่งขึ้น เพื่อให้ทันต่อยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง และถือเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายของแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ ที่กำหนดสัดส่วนความสำเร็จของกระบวนการที่ได้รับการปรับเปลี่ยนให้เป็นดิจิทัลไว้ที่ร้อยละ 100 ภายในปี พ.ศ.2565 (คณะกรรมการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติแห่งชาติ, 2562) ด้วยเหตุนี้ ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะศึกษาแนวทางบริหารจัดการด้านสื่อสารและประชาสัมพันธ์ภารกิจของ สกศ. ผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” ซึ่งเป็นรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ของ สกศ. ที่มีผู้ติดตาม (Follower) จำนวนมากที่สุด คือ 107,513 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 1 มิถุนายน 2564) โดยนำแนวคิดการบริหารงานแบบ PIE Model มาวิเคราะห์กระบวนการพัฒนาช่องทางการประชาสัมพันธ์ภารกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพ และทำให้ผู้ใช้งานเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” ได้ประโยชน์จากการรับทราบข่าวสารและองค์ความรู้ด้านการศึกษาผ่านรูปแบบสื่อที่น่าสนใจ ถือเป็น การสร้างเครือข่ายในพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ให้หน่วยงานภาครัฐมีความใกล้ชิดกับประชาชน อันจะนำไปสู่ความเข้าใจและร่วมกันสนับสนุนการขับเคลื่อนการปฏิรูปการศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวทางการบริหารจัดการด้านสื่อสารและประชาสัมพันธ์ภารกิจของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา”

2. เพื่อศึกษาปัจจัยความสำเร็จของการบริหารจัดการด้านการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ภารกิจของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา”

ขอบเขตการวิจัย

ด้านเนื้อหา

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาแนวทางการบริหารจัดการด้านการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ภารกิจของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” โดยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องใน 3 ประเด็น ดังนี้

- 1) การสื่อสารและการประชาสัมพันธ์
- 2) การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊กแฟนเพจ
- 3) การบริหารจัดการแบบ PIE Model ได้แก่ การวางแผน (Planning) การนำแผนสู่การปฏิบัติ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) (Newby, Stepich, Lehman & Russell: 2000 อ้างถึงใน

สุภาพร กำภู ณ อยุธยา และ สืบสกุล นรินทรางกูร ณ อยุธยา, 2561, หน้า 294)

ด้านข้อมูล

ศึกษาแนวทางการบริหารจัดการด้านการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ภารกิจของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” จากข้อมูลต่าง ๆ

- งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊กแฟนเพจ และการบริหารจัดการแบบ PIE Model
- เอกสารด้านนโยบาย โครงสร้าง และภารกิจของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
- ข้อมูลที่ประชาสัมพันธ์ที่ทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา”

ด้านเวลา

ระหว่างเดือนมกราคม 2563 ถึง เดือนมกราคม 2564

บริบทของเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา”

ช่องทางสื่อ (Channel) เป็นตัวกลางที่ใช้ในการนำข่าวสารจากองค์กรไปสู่สาธารณชน โดยช่องทางสื่อสามารถแบ่งได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์และยุคสมัย เช่นในปัจจุบันที่เป็นยุคของโลกอินเทอร์เน็ต จึงมีช่องทางสื่อรูปแบบ “สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)” อย่างเช่นเฟซบุ๊ก (Facebook) โดยสื่อดังกล่าวได้เข้ามามีบทบาท และได้รับความนิยมจากคนไทยมากที่สุดถึงร้อยละ 98.29 จากจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 50.1 ล้านคนในไทย (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2563)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) เล็งเห็นถึงโอกาสในการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ภารกิจขององค์กรผ่านช่องทางดังกล่าว จึงได้เปิดเฟซบุ๊กแฟนเพจ (Facebook Fanpage) ของ สกศ. อย่างเป็นทางการตั้งแต่วันที่ 11 สิงหาคม 2559 ภายใต้ชื่อ “เด็กไทยในฝัน โดยสภาการศึกษา” และเปลี่ยนชื่อเป็น “OEC News สภาการศึกษา” โดยได้ส่งเอกสารแจ้งขอเปลี่ยนชื่อและได้รับการอนุมัติจากระบบเฟซบุ๊ก เมื่อวันที่ 14 มกราคม 2563 และใช้ลิงก์เข้าถึง (URL) เดิมคือ <https://www.facebook.com/OECsocial> ทั้งนี้ การเปลี่ยนชื่อดังกล่าวเกิดจากการประยุกต์หลักการตลาดแบบเอกชนมาปรับใช้กับการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ของราชการด้วยการปรับภาพลักษณ์องค์กรแบบ Rebranding เพื่อสร้างการจดจำและสะดวกต่อการค้นหาทั้งจากภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งต่อมามีการนำชื่อ “OEC News สภาการศึกษา” ไปใช้กับสื่อสังคมออนไลน์อื่นของ สกศ. ทั้งใน Youtube และ Line Official Account ตามลำดับ

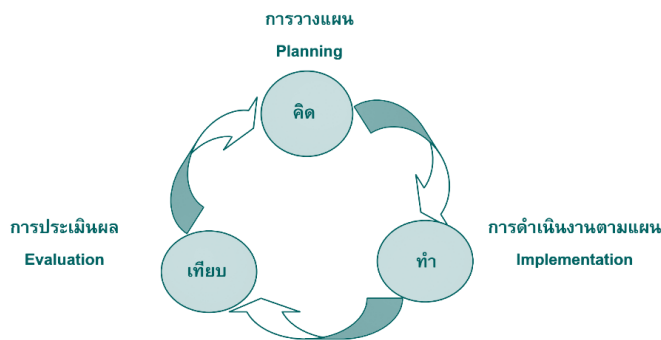
แนวคิดการบริหารจัดการแบบ PIE Model

แนวคิดการบริหารจัดการแบบ PIE Model (Newby, Stepich, Lehman & Russell 2000) ประกอบด้วยกระบวนการ 3 ขั้นตอน ได้แก่ การวางแผน (Planning) การนำแผนสู่การปฏิบัติ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งผู้ศึกษาได้นำแนวทางทั้ง 3 ด้าน มาใช้เป็นหลักการในการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ภารกิจของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา และเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาคั้งนี้ โดย สุภาพร กำภู ณ อยุธยา และ สืบสกุล นรินทรางกูร ณ อยุธยา (2561) ได้อธิบายหลักการ PIE Model ดังนี้

1) การวางแผน (Planning) เป็นกระบวนการแรกของการดำเนินงาน เป็นขั้นตอนการกำหนดนโยบายขององค์กรให้มีความพร้อมที่จะนำไปสู่การปฏิบัติ ดังนั้น การวางแผนที่ดีต้องมีการประชุมระดมสมองร่วมกันทั้งผู้บริหารระดับนโยบาย ผู้บริหารระดับกลาง และผู้บริหารระดับต้น และผู้ปฏิบัติงาน เพราะทุกคนล้วนมีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำแนวทางการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

2) การนำแผนสู่การปฏิบัติ (Implementation) ในขั้นตอนการแผนไปใช้ในการปฏิบัติงานจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้บริหาร และบุคลากรต้องร่วมมือกันอย่างใกล้ชิด เพื่อถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจแผนการดำเนินงานและแผนปฏิบัติการแก่ผู้มีหน้าที่รับผิดชอบโครงการต่าง ๆ รวมถึงผู้ที่มีหน้าที่ตรวจสอบและประเมินผล ทั้งนี้เพื่อปรับปรุงมาตรฐานขององค์กร เพราะคุณภาพประสิทธิภาพและประสิทธิผลของงานย่อมขึ้นอยู่กับระดับของความรู้ความเข้าใจในแผน

3) การประเมินผล (Evaluation) เป็นกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ และนำผลมาใช้ในการประเมินผลจะเกิดขึ้นในขั้นตอนของการดำเนินงาน ตั้งแต่ก่อนตัดสินใจจัดดำเนินงานตามเป้าหมายหรือภารกิจต่าง ๆ ในขณะที่ดำเนินงานในช่วงระยะต่าง ๆ และเมื่อการดำเนินงานเสร็จแล้ว หรือประเมินผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการดำเนินโครงการ มาใช้ในการประเมินความสำเร็จของโครงการว่าบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงการที่ตั้งไว้หรือไม่ มีปัญหา อุปสรรคอย่างไร เพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนาในการวางแผนการทำงานครั้งต่อไป



ภาพ ความสัมพันธ์ในกระบวนการต่าง ๆ ของ PIE Model
(ที่มา : เกษม ศิริสุขโขดม, 2550)

แนวทางการบริหารเพชบุรีกแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” ตามแนวคิดแบบ PIE Model

การบริหารเพชบุรีกแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” ดำเนินการตามแนวคิดแบบ PIE Model เพื่อการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ภารกิจของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ดังนี้

● 1. การวางแผน (Planning)

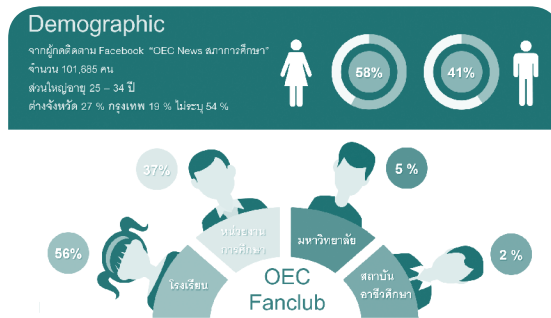
1.1 กำหนดวัตถุประสงค์

คณะกรรมการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ (2562) ได้จัดทำแผนย่อยของแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ โดยในด้านการสื่อสารและประชาสัมพันธ์องค์กร มุ่งเน้นเพิ่มประสิทธิภาพการบริการภาครัฐให้มีความทันสมัย ก้าวทันความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาได้อย่างยั่งยืน ด้วยหลักการ “ภาครัฐของประชาชน เพื่อประชาชนและประโยชน์ส่วนรวม”

สำนักสื่อสารองค์กร จึงได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์เฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” ให้เปรียบเสมือน **“เพื่อนที่ดีทางการศึกษา”** ของประชาชน โดยใช้พื้นที่สื่อดังกล่าวในการสร้างความสัมพันธ์อันดีและความใกล้ชิดกับประชาชน ผ่านการประชาสัมพันธ์ข่าวสารเพื่อให้ประชาชน **“รู้จัก”** บทบาทขององค์กร เผยแพร่องค์ความรู้เพื่อสร้างความ **“เข้าใจ”** ด้านการศึกษา รวมถึงปรับปรุงรูปแบบการนำเสนอจัดกิจกรรม และเปิดช่องทางสอบถามข้อมูล เพื่อ **“รับฟัง”** ข้อเสนอแนะจากกลุ่มเป้าหมาย นำไปสู่ความเข้าใจ และร่วมขับเคลื่อนการศึกษาต่อไป

1.2 สํารวจกลุ่มเป้าหมาย

รวบรวมข้อมูลจากกลุ่มผู้ที่กดถูกใจ (Like) กดติดตาม (Follow) หรือมีปฏิสัมพันธ์อื่น ๆ บนเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” จากส่วนข้อมูลเชิงลึกของแฟนเพจ เพื่อนำมาจัดกลุ่มเป้าหมายของแฟนเพจ

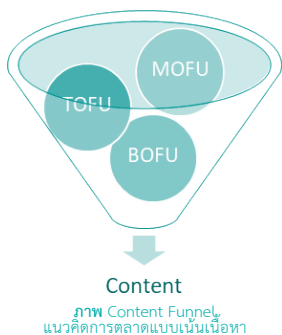


ภาพ ข้อมูลประชากร (Demographic) ของเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา”

จากข้อมูลเดือนมกราคม พ.ศ.2564 พบว่า กลุ่มเป้าหมายจากฐานข้อมูลแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” เป็นเพศหญิงมากกว่าร้อยละ 58 ช่วงอายุที่เข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับแฟนเพจมากที่สุดคือ 25 - 34 ปี รองมาคือ 35 - 44 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y หรือ ผู้มีอายุระหว่าง 21 - 37 ปี (กรมสุขภาพจิต, 2563) เป็นช่วงวัยที่นิยมใช้สื่อดิจิทัล และเป็นวัยทำงาน ซึ่งเมื่อสำรวจข้อมูลเบื้องต้นที่ผู้เข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับแฟนเพจได้เปิดเผยข้อมูลสาธารณะไว้ พบว่าส่วนใหญ่เป็นกลุ่มครูอาจารย์ และนิสิตนักศึกษา ทั้งนี้ สามารถนำกลุ่มเป้าหมายดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบเนื้อหา (Content) และบุคลิกของแฟนเพจ (Mood & Tone) ต่อไปได้

1.3 วางกลยุทธ์ด้านเนื้อหา (Content)

เนื้อหา (Content) ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของสาร (Message) ที่เมื่อสื่อสารไปแล้ว ผู้รับสารจะสนใจและเกิดความรู้ถึงภารกิจขององค์กรหรือไม่ ขึ้นอยู่กับความน่าสนใจของเนื้อหาด้วย ผู้ศึกษาจึงใช้แนวคิดการตลาดแบบเน้นเนื้อหา หรือที่เรียกว่า **Content Funnel** เป็นการเปรียบเทียบกรวยเนื้อหา เพื่อกำหนดทิศทางการสร้างสรรค์เนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของแฟนเพจ และนำมาสู่การสร้างกลุ่มผู้ติดตามที่รู้จักและผูกพันกับองค์กรในระยะยาว



STEPS Academy (2563) องค์กรด้านการอบรมการตลาดออนไลน์ได้อธิบายถึงกลยุทธ์ Content Funnel ที่สามารถประยุกต์เนื้อหาตามแนวคิดดังกล่าวได้ 3 ระดับ ดังนี้

- TOFU (Top of Funnel)** หมายถึง เนื้อหาเพื่อสร้างการรับรู้ให้องค์ความรู้
- MOFU (Middle of Funnel)** หมายถึง เนื้อหาเพื่อสร้างความร่วมมือรับฟังความเห็น แลกเปลี่ยนกับเครือข่าย
- BOFU (Bottom of Funnel)** หมายถึง เนื้อหาที่ช่วยสร้างความมั่นใจ ตอบคำถามสังคม เครือข่ายบอกต่อ

● 2. การนำแผนสู่การปฏิบัติ (Implementation)

2.1 การผลิตเนื้อหา (Content)

บูรณาการแนวคิด Content Funnel เพื่อนำมาผลิตเนื้อหาประชาสัมพันธ์ผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” ดังนี้

1. TOFU - เนื้อหาเพื่อสร้างการรับรู้ให้องค์ความรู้

ได้แก่ ข่าวการประชุมและภารกิจอื่น ๆ ของผู้บริหาร หน่วยงาน ตลอดจนเผยแพร่งานวิจัยและองค์ความรู้ ด้านการศึกษาของ สกศ.

รูปแบบ : ภาพข่าว / อินโฟกราฟิก / คลิปวีดิทัศน์ ทั้งในรูปแบบการสัมภาษณ์ สกศ. ภาพข่าว แอนิเมชัน (Animation) หรือคลิปภาพเล่าเรื่อง (Motion Effect)

2. MOFU - เนื้อหาเพื่อสร้างความร่วมมือรับฟังความเห็น

ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นร่างกฎหมายทางออนไลน์ การเปิดรับและเผยแพร่บทความเพื่อตีพิมพ์ ในวารสารการศึกษาไทย OEC Journal เปิดพื้นที่สำหรับดาวน์โหลดเอกสารการประชุมออนไลน์ (Live ถ่ายทอดสด ทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ) และกิจกรรมการประกวดไอเดียการศึกษา

รูปแบบ : โปสเตอร์แจ้งข่าวกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งการเปิดรับบทความ กิจกรรมประกวดของ สกศ. ใช้ร่วมกับ QR Code และ Google Drive เป็นพื้นที่จัดเก็บข้อมูลออนไลน์ให้ผู้สนใจเข้ามาดาวน์โหลดแบบฟอร์มการสมัคร รวมถึงเอกสารประกอบการประชุมต่าง ๆ รวมถึงใช้ Google Form เพื่อสร้างแบบสอบถามออนไลน์ที่กลุ่มเป้าหมาย สามารถเข้าถึงได้ง่าย และส่งต่อ (Share) ให้เครือข่ายอื่น ๆ ภายในกลุ่มเป้าหมายได้อย่างสะดวก

3. BOFU - เนื้อหาที่ช่วยสร้างความมั่นใจ ตอบคำถามสังคม

ได้แก่ รายการ “เปิดบ้าน สภาการศึกษา” และ Vlog - คลิปตะลุยโรงเรียน หรือชุมชนเพื่อแบ่งปันไอเดีย รูปแบบ : คลิปสัมภาษณ์ผู้บริหาร สกศ. โดยนำประเด็นที่สังคมสนใจ หรือตอบคำถามเกี่ยวกับภารกิจ สกศ. ที่มีผู้ถามมาทางสื่อสังคมออนไลน์ และคลิป Vlog ลงพื้นที่สำรวจและสัมภาษณ์เพื่อรับฟังผลจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทางการศึกษา (Stakeholder)

2.2 การออกแบบบุคลิกของแฟนเพจ (Mood & Tone)

คือการกำหนดแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept Design) ผ่านสี สัญลักษณ์ การใช้ภาษา และ องค์ประกอบศิลป์อื่น ๆ ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อช่วยเชื่อมโยงกับสิ่งที่มนุษย์ได้สัมผัสทางสายตากับความรู้สึก และการรับรู้ตามธรรมชาติ ภาพและความรู้สึกในใจของผู้รับสาร จะนำไปสู่การสร้างการจดจำและภาพลักษณ์ที่ดีของ องค์กรต่อไป

สำหรับการออกแบบบุคลิกของแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” ในด้านต่าง ๆ มีดังนี้

1) สี - ใช้สีน้ำเงินเป็นหลัก โดยเป็นโทนสีที่ใกล้เคียงกับสีของตราสัญลักษณ์ สกศ. อีกทั้งในด้านการตลาด สีน้ำเงินยังให้ความรู้สึกปลอดภัยและน่าเชื่อถือ บริษัทหลายแห่งซึ่งเป็นดำเนินงานเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนทั่วไป จึงมักเลือกที่จะใช้สีนี้เป็นสีที่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของตนเอง (Digitiv, 2561) นอกจากนี้ ในแฟนเพจ ยังมีการใช้สีเหลือง หรือสีเหลืองส้ม ซึ่งเป็นสีของโบสถ์ในตราสัญลักษณ์ สกศ. และกระทรวงศึกษาธิการ นำมาเป็นส่วนประกอบในงานอินโฟกราฟิกและสัญลักษณ์ใหม่ของแฟนเพจ

2) สัญลักษณ์ หรือโลโก้ (Logo) เป็นการสื่อความหมายด้วยภาพแทน ซึ่งโลโก้สามารถใส่อักษรย่อ ทำให้ง่ายต่อการจดจำของคนทั่วไป และนำไปใช้ได้อย่างสากล สำนักสื่อสารองค์กรได้ปรับเปลี่ยนโลโก้จากเดิม ที่เป็นตราสัญลักษณ์ของทางราชการ ใช้รูปเสมา และชื่อเต็มของ สกศ. ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จากสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา เป็นชุดคำสำคัญของชื่อหน่วยงานคือ “สภาการศึกษา” ใช้อักษรย่อจาก ชื่อภาษาอังกฤษของ สกศ. คือ “OEC” (Office of The Education Council) ใช้คำว่า “News” เพื่อบอกถึง วัตถุประสงค์ของเพจ และใช้ที่สื่อความถึง การเรียนรู้ (ภาพเครื่องเขียน - ปากกา และหลอดไฟสื่อความถึง Idea) รวมแล้วเป็น “OEC News สภาการศึกษา” ดังภาพ



ภาพ การปรับรูปโปรไฟล์ของเฟซบุ๊กแฟนเพจ
 ช่าย – ตราสัญลักษณ์ของ สกศ. ขวา – โลโก้ที่ปรับปรุงใหม่

3) **การใช้ภาษา** – หากเป็นประกาศของราชการจะคงภาษาเดิมไว้ แต่หากเป็นอินโฟกราฟิกหรือคลิปเล่าข่าวการศึกษา ในส่วนข้อความสถานะ (Status) ได้ปรับภาษาเชิงวิชาการ เป็นคำอธิบายที่เข้าใจง่ายขึ้น และปรับภาษาราชการให้เป็นภาษาระดับกึ่งทางการ หรือภาษาระดับสนทนา เพื่อเชิญชวนให้อ่านรายละเอียดเพิ่มเติม และสอดคล้องกับมาสคอต “น้องพาเพลิน” สร้างความรู้สึกเหมือนน้องพาเพลินเล่าข่าว สร้างความใกล้ชิดผู้ติดตามเพจมากขึ้น

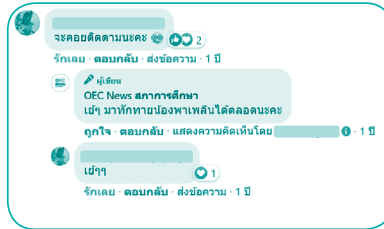
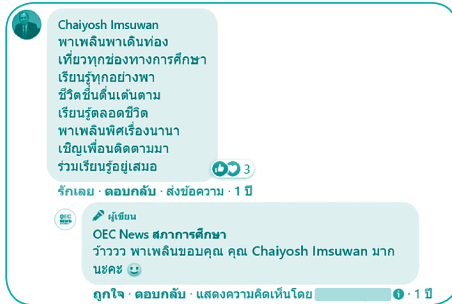
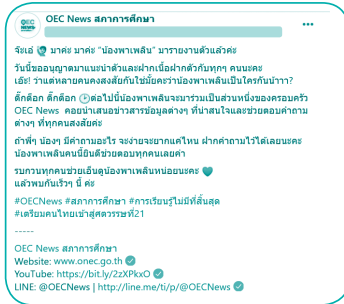
2.3 การสร้างมาสคอต

ประยุกต์แนวคิดทางการตลาดแบบ Mascot Branding ซึ่งเป็นการสร้างตัวแทนของแบรนด์ หรือทูตแห่งการสื่อสารแบรนด์ (Brand Ambassador) มาเป็นตัวแทนในการสื่อสารองค์กรของ สกศ. ที่แสดงถึงบทบาทและความเป็นองค์กรไว้ในตัวละครตัวหนึ่ง มาสคอตในฐานะตัวแทนมีหน้าที่ในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเครือข่ายขององค์กร และความเชื่อมั่นที่ส่งผลต่อความสำเร็จขององค์กรในระยะยาว

การสร้างมาสคอตเริ่มตั้งแต่การเลือกเพศภาพแทนของมาสคอต ซึ่งจะนำไปสู่การแต่งกาย กิริยาท่าทางการออกแบบภาพกราฟิก และการใช้ภาษาบนพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งต้องสอดคล้องถึงบุคลิกขององค์กร เช่น หากเป็นองค์กรด้านคมนาคม มักใช้มาสคอตเป็นเพศชาย เช่น รถไฟฟ้า BTS ใช้มาสคอตเป็นเด็กผู้ชายคือ “หนูต่วน” ขณะที่ธนาคารมักใช้มาสคอตเป็นเพศหญิง เช่น ธนาคารไทยพาณิชย์ ใช้มาสคอต “แม่มณี”

สำหรับ สกศ. เป็นองค์กรด้านการศึกษาเกี่ยวข้องกับสถานศึกษา ทั้งคุณครู นักเรียน ผู้ปกครอง ซึ่งโดยมากเมื่อพูดถึงบุคลากรทางการศึกษา ภาพแทนมักจะเป็นคุณครูที่เป็นเพศหญิง สอดคล้องกับแก่นหลักของการศึกษา ที่สะท้อนถึงการปลูกฝัง การดูแลเอาใจใส่ **สำนักสื่อสารองค์กรจึงเลือกใช้มาสคอตเพศหญิง** และกำหนดช่วงอายุให้สอดคล้องกับอายุของกลุ่มเป้าหมายที่ติดตามแฟนเพจ ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นวัยทำงาน อายุ 25-34 ปี ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น ทั้งนี้ เพื่อสร้างความรู้สึกร่วม Societal Group หรือความรู้เป็นพวกเดียวกัน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแฟนเพจคือ การสร้างแฟนเพจองค์กรให้อยู่ในฐานะ “เพื่อนที่ดี” ของผู้ติดตาม นำไปสู่การเปิดใจรับฟังความเชื่อใจ และการเป็นที่ยอมรับของสาธารณชน

มาสคอตของ สกศ. มีชื่อว่า “น้องพาเพลิน” โดยคำว่า **“พา”** เป็นคำพ้องเสียงของ **“ภา”** ในชื่อ **“สภาการศึกษา”** และคำว่า **“เพลิน”** มาจากการควบเสียงอ่านภาษาอังกฤษของคำว่า Play (เพลย์) & Learn (เลิร์น) ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของการศึกษา คือ การเรียนรู้อย่างมีความสุข โดยตั้งแต่วันที่โพสต์เปิดตัวน้องพาเพลิน ดร.ชัยยศ อิ่มสุวรรณ์ อธิบดีรองเลขาธิการสภาการศึกษา ได้กรุณามาคอมเมนต์และแต่งกลอนให้น้องพาเพลิน ซึ่งนอกจากจะช่วยให้ขยายความเจตนารมณ์ของการสื่อสารด้วยมาสคอตน้องพาเพลินให้ผู้ติดตามแฟนเพจแล้ว ยังได้ช่วยให้ผู้ติดตามท่านอื่น ๆ เริ่มเข้ามาทักทาย เกิดความใกล้ชิดกับแฟนเพจ และนำไปสู่การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับองค์กรต่อไปด้วย



ภาพ โปสเตอร์และตัวอย่างคอมเมนต์ วันเปิดตัวมาสคอตน้องพาเพลิน

ทั้งนี้ น้องพาเพลิน ปรากฏอยู่ในพื้นที่สื่อออนไลน์ของ สกศ. ทั้งรูปแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ใน Facebook Fanpage , Line Official Account และ Youtube “OEC News สภาการศึกษา” เพื่อสร้างเอกภาพ และสร้างการจดจำให้ผู้ติดตาม การใช้ภาษาในการเล่าความรู้หรือภารกิจอื่น ๆ บนพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ของ สกศ. จึงเป็นถ้อยคำในรูปแบบน้องพาเพลินชวนรู้ น้องพาเพลินเล่าให้ฟัง ทำให้ความรู้เชิงวิชาการเข้าใจง่ายขึ้น เหมือนมีเพื่อนมาเล่าให้ฟัง ซึ่งขณะนี้ได้สร้างมาสคอต “ครอบครัวน้องพาเพลิน” เป็นกลุ่มเพื่อนที่ช่วยถ่ายทอดเนื้อหาต่างช่วงวัย และอิริยาบถที่แตกต่างไปตามเนื้อหา ซึ่งสามารถนำไปบูรณาการกับงานอื่น ๆ ของ สกศ. ได้ต่อไป

2.4 ระยะเวลาการเผยแพร่ที่เหมาะสม

เฟซบุ๊กเป็นหนึ่งในแพลตฟอร์มที่มีฐานผู้ใช้งานจำนวนมาก และมีปฏิสัมพันธ์กันผ่านการกดไลค์ แชร์ หรือคอมเมนต์อยู่สม่ำเสมอ โดย RAINMaker (2563) เว็บไซต์สำหรับนักสร้างสรรค์เนื้อหา (Content Creator) ของคนไทย ได้สรุประยะเวลาการเผยแพร่ที่เหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้งานเฟซบุ๊กของคนไทยไว้ คือ วันพุธ วันศุกร์ หรือวันเสาร์ ส่วนวันอาทิตย์จะมียอดการมีปฏิสัมพันธ์ (Engagement) น้อยที่สุด และช่วงเวลาที่เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ คือ 10.00 น. 13.00 น. และ 18.00 น. ซึ่งนอกจากนี้ เฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” ยังได้ดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ ประจำปีงบประมาณ 2563 ในประเด็น “4 ถ.” ได้แก่ ถูกต้อง ถูกถ้วน ถูกเวลา ถูกใจ โดยประเด็น “ถูกเวลา” หมายถึง ตรงกับเหตุการณ์สำคัญที่สังคมกำลังให้ความสนใจ



ตัวอย่างความสำเร็จเช่น การเผยแพร่คลิปเรื่อง “การศึกษายกกำลังสอง” เป็นประเด็นที่สืบเนื่องมาจากการบรรยายพิเศษ เรื่อง “ยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนการศึกษาไทย : การศึกษายกกำลังสอง” โดยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ เมื่อวันที่ 8 มิถุนายน 2563 ขณะนั้น “การศึกษายกกำลังสอง” ยังเป็นประเด็นใหม่ในสังคม สำนักสื่อสารองค์กรได้นำเรียน

ประเด็นดังกล่าวหารือกับเลขาธิการสภาการศึกษา จัดทำวีดิทัศน์สัมภาษณ์ผอ.สทศ.กับอินโฟกราฟิกเคลื่อนไหวที่มีเนื้อหาเพลินช่วยเล่าเรื่องความยาวประมาณ 3 นาที เผยแพร่เมื่อวันที่ 13 กรกฎาคม 2563 โดย สทศ. ถือเป็นองค์กรแรกที่จัดทำวีดิทัศน์ประเด็นนี้ ทำให้วีดิทัศน์ “การศึกษาขงกำลังสอง” ของ OEC News สภาการศึกษา มีผู้เข้าถึง 107,636 คน มีการแชร์มากถึง 254 ครั้ง

2.5 การเชื่อมโยงแพลตฟอร์ม

ใช้รูปแบบการเชื่อมโยงสื่อแบบ O2O (Online to Offline) และ (Online to Online) เป็นการสื่อสารประชาสัมพันธ์ภารกิจหลักควบคู่ไปกับการส่งเสริมภาพลักษณ์ สทศ. โดยสำนักสื่อสารเป็นผู้ดูแลระบบ (Administration) เพื่อเชื่อมโยงสื่อต่าง ๆ ให้เป็นเอกภาพ และเผยแพร่บนเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC Newsสภาการศึกษา” เป็นหลักการเชื่อมโยงสื่อประเภทต่าง ๆ มีดังนี้



ภาพ การเชื่อมโยงสื่อแบบ O2O ของ สทศ. (ข้อมูลรูปแบบสื่อของปีงบประมาณ พ.ศ. 2563)

สื่อออนไลน์ ได้แก่

- Facebook / Line / Youtube “OEC News สภาการศึกษา”
- Website www.onec.go.th เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงข่าวและบทความที่มีรายละเอียดมากขึ้น
- ข่าวออนไลน์ เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจภารกิจของ สทศ. ผ่านการเล่าและวิเคราะห์ข่าวของสื่อมวลชน
- คลิปสื่อกับข่าว สทศ. ที่เผยแพร่ทางโทรทัศน์ เพื่อการรับชมข้อมูลย้อนหลัง

สื่อออฟไลน์ ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ สทศ. เพื่อให้ความรู้แก่สาธารณชน ได้แก่ E-book สทศ. / จดหมายข่าว / วารสารการศึกษาไทย

โดยเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” ถือเป็นแพลตฟอร์มที่ประชาชนสามารถเข้ามามีปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง (Two Way Communication) จึงเป็นพื้นที่หลักในการถ่ายทอดข่าวและรับฟังความคิดเห็นจากผู้ติดตาม และได้จัดทำชุดข้อมูลและลิงก์ให้ผู้ใช้งานบนโลกออนไลน์ได้เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์อื่น ๆ ของ สทศ. และช่วยให้ผู้ใช้สื่อประเภทอื่น คลิกรับชมแฟนเพจของเราเพิ่มขึ้น ด้วยชุดคำดังนี้

OEC News สภาการศึกษา

- Website: <http://www.onec.go.th>
- YouTube: <https://bit.ly/2zXPkxO>
- LINE: @OECNews | <http://line.me/ti/p/@OECNews>

ภาพ ชุดข้อความและลิงก์ URL เพื่อเชื่อมโยงสื่อออนไลน์ของ สทศ.

● 3. การประเมินผล (Evaluation)

การประเมินผล (Evaluation) การเปรียบเทียบข้อมูลจาก Facebook Insight ซึ่งเป็นส่วนแสดงข้อมูลต่าง ๆ ทั้งการเข้าถึงแฟนเพจ สถิติการรับชมโพสต์ ข้อมูลผู้ติดตามแฟนเพจ สถิติจากการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้ติดตาม ซึ่งสามารถนำมาใช้วัดผลเชิงปริมาณและคุณภาพสำหรับการประเมินการรับรู้และการวางแผน การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการใช้งานของ Facebook ซึ่งจะมีการปรับปรุงรูปแบบการวัดผลอย่างต่อเนื่อง (อภิชัย อารยะเจริญชัย และวรรษยา สุนทรศารทูล, 2557)

สำหรับการดำเนินการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ OEC News สภาการศึกษา โดยประเมินผลตามระยะเวลาการศึกษาตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2563 ถึง 31 มกราคม 2564 โดยระบบ Facebook Insights ได้เปรียบเทียบกับช่วงเวลาก่อนหน้านี้ประมาณ 1 ปี (ในระบบของเฟซบุ๊กตั้งค่าตามช่วงเวลาที่มียังข้อมูลเพียงพอสำหรับการเปรียบเทียบ ซึ่งแต่ละแฟนเพจจะมีช่วงเวลาเปรียบเทียบต่างกันไป สำหรับกรณีของ OEC News สภาการศึกษา ใช้เวลาเปรียบเทียบ 397 วันก่อนหน้า) ผลปรากฏว่า

ยอดการเข้าถึงจาก 2.8 ล้านคน เพิ่มขึ้นกว่าเกณฑ์เดิมร้อยละ 1750

จำนวนผู้ติดตามสุทธิ 7 หมื่นคน เพิ่มขึ้นกว่าเกณฑ์เดิมร้อยละ 7271

และการมีส่วนร่วม 5.7 แสนครั้ง เพิ่มขึ้นกว่าเกณฑ์เดิมร้อยละ 1921 (ดังภาพ)



ภาพ Facebook Insights ของแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2563 ถึง 31 มกราคม 2564

ทั้งนี้ เมื่อศึกษาข้อมูลจาก Facebook Insight ซึ่งเป็นส่วนแสดงข้อมูลเชิงลึกของเฟซบุ๊กแฟนเพจ พบว่าเดิมเฟซบุ๊กแฟนเพจ “เด็กไทยในฝัน โดยสภาการศึกษา” มีผู้กดติดตาม จำนวน 34,214 คน (ข้อมูลเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562) และในเดือนมกราคม พ.ศ. 2563 มีการ Rebranding เพื่อเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอภายใต้ชื่อเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” หลังจากดำเนินการมาตลอดหนึ่งปี มียอดผู้กดติดตามในเดือนมกราคม พ.ศ. 2564 จำนวน 101,685 คน เพิ่มขึ้น 67,471 คน

สำหรับคะแนนการแนะนำจากผู้ติดตามแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” ได้รับคะแนนเต็ม 5 คะแนน และมีข้อคิดเห็นจากผู้ติดตาม ที่เห็นถึงประโยชน์ของพื้นที่ออนไลน์แห่งนี้ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะด้านการศึกษาดังภาพ



ภาพ แสดงคะแนนของเฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา”

บทสรุป

จากการใช้แนวคิดการบริหารงานแบบ PIE Model ทำให้กระบวนการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ภารกิจ และการปรับปรุงภาพลักษณ์ (Rebranding) บนพื้นที่สื่อออนไลน์ของ สกศ. ประสบผลสำเร็จด้วยการดำเนินงานอย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน (Planning) เริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์ สํารวจกลุ่มเป้าหมาย และวางกลยุทธ์ด้านเนื้อหา (Content) การนำแผนสู่การปฏิบัติ (Implementation) ทั้งด้านการผลิตเนื้อหา (Content) การออกแบบบุคลิกของแฟนเพจ (Mood & Tone) การสร้างมาสคอต การกำหนดระยะเวลาการเผยแพร่ที่เหมาะสม และการเชื่อมโยงแพลตฟอร์ม ทำให้เมื่อถึงขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) พบว่า หลังจากดำเนินการมาตลอดหนึ่งปี มียอดผู้กดติดตามในเดือนมกราคม พ.ศ. 2564 จำนวน 101,685 คน เพิ่มขึ้น 67,471 คน จะเห็นได้ว่าแนวคิด PIE Model และการ Rebranding เป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญในการตรวจสอบและปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การสื่อสาร ใ้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ใช้เฟซบุ๊กที่ปรับเปลี่ยนไปตามเทคโนโลยีหรือเทรนด์ใหม่ในสังคม อย่างไรก็ตาม จำเป็นต้องมีการวัดและประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ เพื่อการตรวจสอบการแสดงผลออกบนพื้นที่ดังกล่าว และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสร้างสรรค์ข้อมูล (Content) เพื่อให้เฟซบุ๊กแฟนเพจ “OEC News สภาการศึกษา” เป็นช่องทางสื่อสารสังคมออนไลน์ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เข้าถึง และสร้างความสัมพันธ์อันดีกับเครือข่ายทางการศึกษาขององค์กรต่อไป

รายการอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต. (2563). *Gen Y/Gen Me กลุ่มผู้กุมชะตาโลก*. สืบค้นจาก <https://www.dmh.go.th/news/view.asp?id=1251>

เกษม ศิริสุขดอม. (2550). *การประเมินผลโครงการ*. สืบค้นจาก <http://mail.loe.go.th/assess.pdf>

คณะกรรมการจัดทํายุทธศาสตร์ชาติ. (2562). *แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (20) ประเด็น การบริการประชาชน และประสิทธิภาพภาครัฐ (พ.ศ.2561 –2580)*. สืบค้นจาก <http://nscr.nesdb.go.th/wp-content/uploads/2019/04/20-การบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ.pdf>

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2563). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2563*. กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์.

สุภาพร กำภู อยุธยา และ สืบสกุล นรินทรางกูร ณ อยุธยา. (2561). การพัฒนากรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนภัทราวดี หัวหินและการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*. 13(3), 290-301.

อภิชัย อารยะเจริญชัย และ วรัชยา สุนทรสารทูล. (2557). *การวัดและประเมินผลการใช้ Facebook*. รั้งสิตสารสนเทศ, กรกฎาคม-ธันวาคม 20(2), 66-95.

Digitiv. (2561). *จิตวิทยาของสี: แบนด์ยักษ์ใหญ่ใช้สีในโฆษณาและการทำการตลาดอย่างไร*. สืบค้นจาก <https://www.shutterstock.com/th/blog/color-psychology-brands/>

Newby,T.J., Stepich,D.A., James.D., & Rusell, J. D. (2000). *Instruction technology for teaching Learning (2nd ed.)*. New Jersey: Merrill.

Rainmaker. (2563). *อัปเดตช่วงเวลาในการโพสต์ Social Media ปี 2021*. สืบค้นจาก <https://www.rainmaker.in.th/time-to-post-on-social-media-2021/>

STEPS Academy. (2563). *3 ขั้นตอนการวางกลยุทธ์ Content Marketing Funnel*. สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/digitalmarketingacademythailand/posts/2482964528643078>

ชุมชน แห่งการเรียนรู้ ทางวิชาชีพ :

แนวทางการพัฒนาครูและนักเรียน

Professional Learning Community : Guideline for Developing Teachers and Students

ดร.กัมพล เจริญรักษ์

รองผู้อำนวยการ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษา
ระยอง เขต 2

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวคิด องค์ประกอบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : แนวทางการพัฒนาครูและนักเรียน ซึ่งเป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนบทบาทความเป็นครู จากการพัฒนาตนเองตามลำพังอย่างโดดเดี่ยวมาเป็นการรวมตัวกันปรึกษาหารือ ร่วมมือร่วมพลัง ช่วยเหลือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน โดยมีเป้าหมายหลักที่ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสมาชิกทุกคนมีอิสระในการคิดสร้างสรรค์ที่จะปรึกษากันให้ได้ข้อสรุปร่วมกัน แล้วนำไปทดลองจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียน เพื่อหาแนวทางใหม่ ๆ ให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุตามเป้าหมายที่ร่วมกันกำหนดไว้ สาระสำคัญของบทความนี้ได้แก่ แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ องค์ประกอบของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ค่านิยมและวิสัยทัศน์ร่วม ทีมร่วมมือร่วมพลัง การปฏิบัติและการเรียนรู้ร่วมกัน ชุมชนกัลยาณมิตร และภาวะผู้นำร่วม และแนวทางการพัฒนาครูและนักเรียนผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นวิเคราะห์ ขั้นวางแผน ขั้นปฏิบัติการ และขั้นสะท้อนผล

คำสำคัญ: ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ, แนวทางการพัฒนาครูและนักเรียน

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงของสังคมตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 จนถึงศตวรรษที่ 21 เป็นไปอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ เศรษฐกิจ สังคม การเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการศึกษา ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของประเทศ อันเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ก่อให้เกิดโลกของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้ชีวิตของประชาชนคนไทยและประชากรทั่วโลกเปลี่ยนแปลงไป สังคมโลกมีลักษณะที่แคบลง มีการหลั่งไหลของวัฒนธรรมอาเซียนและวัฒนธรรมโลกที่เห็นได้ชัดคือ เรื่องอาหาร ยารักษาโรค ที่อยู่อาศัย เสื้อผ้า และที่สำคัญคือ โทรศัพท์ประเภทสมาร์ทโฟน กลายเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ทำให้ติดต่อกันได้อย่างรวดเร็ว ทั้งได้ยินเสียง มองเห็นภาพ ส่งผลให้การติดต่อการสืบค้นข้อมูลข่าวสาร การศึกษาค้นคว้าเรื่องราวต่าง ๆ โดยบุคคล

มีความเป็นอิสระและเข้าถึงได้ง่ายและมากขึ้น (เมธาสิทธิ์ ธีรรัตน์ศรีสกุล, 2560) ด้วยเหตุนี้คนในยุคศตวรรษที่ 21 (ค.ศ. 2001 - 2100) จึงมีลักษณะตลอดจนความสามารถและเจตคติที่แตกต่างจากคนในศตวรรษที่ 20 อย่างชัดเจน การเปลี่ยนแปลงเช่นนี้ เป็นเสมือนสัญญาณเตือนว่าการทำงานและการเรียนรู้ทางวิชาชีพของครูต้องเปลี่ยนแปลงไป ไม่สามารถทำอย่างโดดเดี่ยว แบ่งแยกกันทำตามสายงาน หรือทำงานภายในกรอบแนวคิดเดิมที่มุ่งเน้นเนื้อหา เพื่อสอนมากกว่าการเรียนรู้เช่นเดิม (Ministry of Education, 2009) สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาสมรรถนะ การบริหารทรัพยากรบุคคลแนวใหม่ภาครัฐของ สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2552) โดยส่งเสริม สนับสนุนให้ส่วนราชการบริหารทรัพยากรบุคคลตามกรอบมาตรฐานความสำเร็จด้านการบริหารทรัพยากรบุคคล (Standard for Success) เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ต่อความสำเร็จของส่วนราชการ เครื่องมือในการพัฒนาสมรรถนะของครู ที่แต่ละประเทศตื่นตัวเพื่อเปลี่ยนผ่านให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคศตวรรษที่ 21 เช่น การศึกษาบทเรียน (Lesson Study) ในประเทศญี่ปุ่น การพัฒนาวิชาชีพครูแบบ Problem Solving Groups ในประเทศฟินแลนด์ การพัฒนาวิชาชีพครูแบบ Lesson Group and Research Group ในเมืองเซียงไฮ้ และ PLC แห่งชาติเพื่อปฏิรูป การเรียนรู้แนวคิด การสอนให้น้อยลงแต่เรียนรู้ให้มากขึ้น (Teach Less Learn More) ในประเทศสิงคโปร์ (วรลักษณ์ ชูกำเนิด และ เอกรินทร์ สังข์ทอง, 2557) ที่กล่าวมาเบื้องต้นคือ การพัฒนาครูโดยใช้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ซึ่งถือได้ว่าเป็นจุดคานงัดของการพัฒนาครูรูปแบบใหม่ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความรู้ ทักษะ ความสามารถ และ สมรรถนะที่จำเป็นของครูยุคใหม่ การพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

DuFour (2007) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ไม่ใช่โปรแกรมหรือหลักสูตร แต่เป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดพลังในการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียนทุกระดับ ครู รวมทั้งบุคลากรในโรงเรียน จะต้องมุ่งเน้น การเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นมากกว่าให้ความสำคัญกับการสอน นอกจากนี้ยังต้องให้ความสำคัญกับการร่วมมือรวมพลัง การปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อมุ่งไปสู่ความสำเร็จภายใต้เป้าหมายเดียวกัน โดยอาศัยการฟังพาดูซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับสยามน อินสะอาด และคณะ (2560) กล่าวว่าชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเป็นแนวคิดเพื่อการปฏิรูป การศึกษาควักกับการปฏิรูปกระบวนการใหม่ ซึ่งให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้สำคัญกว่าความรู้ และครูมิใช่ ผู้มอบความรู้แต่เป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ โดยเรียนรู้ไปพร้อมกับเด็กและเยาวชน ดังนั้นครูจึงต้องปรับเปลี่ยนโรงเรียน และเขตพื้นที่การศึกษาของตนให้เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อสร้างโอกาสที่จะประสบความสำเร็จ ในการเรียนรู้ให้แก่กันนักเรียน ซึ่งการพัฒนาบุคลากรเป็นเรื่องที่สำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากปัจจุบัน ได้มีการเปลี่ยนแปลงนโยบายและยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 - 2580 ยุทธศาสตร์ที่ 4 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้าง ศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งเห็นว่าทรัพยากรมนุษย์เป็นปัจจัยสำคัญ จึงจำเป็นต้องมีการกำหนดแนวทางการพัฒนา สมรรถนะประจำสายงานของครู เพื่อให้การปฏิบัติงานตามภารกิจได้เต็มศักยภาพและเหมาะสม สามารถปฏิบัติงาน ขับเคลื่อนบทบาทภารกิจให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร ดังนั้นการพัฒนาคูนอกจากจะต้องพิจารณาบริบทของสังคม ที่เปลี่ยนแปลงแล้วจะต้องพิจารณาสมรรถนะประจำสายงานของครูด้วย (Young et al., 1998) แนวทางการพัฒนาครู โดยส่วนใหญ่มักเป็นการจัดอบรมระยะสั้นและเน้นเฉพาะสมรรถนะด้านความรู้ในการจัดการเรียนการสอน หลังจากนั้น จะให้ครูดำเนินปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนและดำเนินการสอนเองโดยลำพัง (Dejaupt & Yindeesuk, 2017) ซึ่งอาจทำให้การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไม่มีประสิทธิภาพมากนัก จากการพัฒนาสมรรถนะ ของครูด้านทักษะและเจตคติในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเต็มศักยภาพ ในปัจจุบันเริ่มมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ การพัฒนาครูโดยใช้บริบทในชั้นเรียน ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูในลักษณะการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ ทางวิชาชีพพร้อมกัน และเป็นการบูรณาการสู่การทำงานปกติที่ครูไม่ต้องละทิ้งผู้เรียนเพื่อไปอบรม ถือเป็นการพัฒนาครู

ซึ่งสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงสภาพการจัดการเรียนการสอนได้อย่างแท้จริง (DuFour, 2007) ดังนั้น การพัฒนาครูและผู้เรียนผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญถือได้ว่าเป็นจุดคานงัดในการพัฒนาครูและผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ที่จะต้องพัฒนาอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องในการเปลี่ยนบทบาทความเป็นครูจากการพัฒนาตนเองตามลำพังอย่างโดดเดี่ยวมาเป็นการรวมตัวกันปรึกษาหารือ ร่วมมือร่วมพลัง ช่วยเหลือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน โดยมีเป้าหมายหลักที่ผลการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งสมาชิกทุกคนมีอิสระในการคิดสร้างสรรค์ที่จะปรึกษากัน ให้ได้ข้อสรุปร่วมกัน แล้วนำไปทดลองจัดการเรียนรู้ให้นักเรียน เพื่อหาแนวทางใหม่ ๆ ให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุตามเป้าหมายที่ร่วมกันกำหนดไว้

แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) เป็นกระบวนการทำงานแบบร่วมมือร่วมพลังของครู และผู้บริหารในการพิจารณา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง โดยมีเป้าหมายในการสร้างประสิทธิภาพทางวิชาชีพเพื่อประโยชน์ของนักเรียน (Hord, 1977) นอกจากนี้ยังมีผู้ให้คำนิยามของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ อีกว่าเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของกลุ่มคนมีการซักถามอย่างใคร่ครวญด้วยวิจาร์ณาเกี่ยวกับการปฏิบัติ การสะท้อน การร่วมมือร่วมพลัง การสรุปผลการมุ่งผลลัพธ์ และแนวทางการส่งเสริมพัฒนาสอดคล้องกับมนตรี แยม์กลิสกร (2559) ที่กล่าวว่าชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เป็นกลุ่มของบุคคลที่มีการแบ่งปันความคิด การพูดคุยวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุมีผลที่เกี่ยวกับการปฏิบัติการสะท้อนคิด การร่วมมือกัน การมองอย่างรอบคอบรอบด้าน มุ่งสู่การเรียนรู้ร่วมกัน ค้นหาแนวทางที่จะพัฒนาก้าวหน้า เป็นสิ่งที่ช่วยทำให้เกิดพลังในการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียนทุกระดับ ครูรวมทั้งบุคลากรในโรงเรียนจะต้องมุ่งเน้นการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นมากกว่าให้ความสำคัญกับการสอน (DuFour, 2007) อีกทั้งยังเป็นการร่วมแรงร่วมใจของครูและผู้เกี่ยวข้อง โดยขับเคลื่อนเป็นทีมพัฒนาวิชาชีพผ่านภารกิจเรียนรู้ร่วมกันบนฐานชั้นเรียนจริง และยังช่วยให้ครูมุ่งเน้นการพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียนด้วย (Britton, 2010) การพัฒนาวิชาชีพให้เป็นครูเพื่อศิษย์ (วิจารณ์ พานิช, 2555) โดยมองว่าเป็นศิษย์ของเรา มากกว่ามองว่าศิษย์ของฉัน และการเปลี่ยนแปลงคุณภาพ การจัดการเรียนรู้ที่เริ่มจากการเรียนรู้ของครูเป็นตัวตั้งต้น เรียนรู้ที่จะมองเห็นการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อผู้เรียนเป็นสำคัญ PLC จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ชวนครูมารวมตัวกันเป็นชุมชน เป็นเครือข่ายแล้วลุกขึ้นมาเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลงทั้งตัวเอง เปลี่ยนแปลงห้องเรียนเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าการสอนความรู้ โดยครูต้องเป็นผู้ลงมือกระทำเองและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ดังนั้นชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ คือกระบวนการในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนร่วมกันในเชิงวิชาการระหว่างครู ผู้บริหาร และผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยอาศัยการร่วมมือร่วมพลัง โดยมีเป้าหมายในการสร้างประสิทธิภาพทางวิชาชีพเพื่อประโยชน์ของนักเรียน พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสมาชิกของกลุ่มชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพจากการปฏิบัติ และสะท้อนผลการปฏิบัติงาน เพื่อการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

จากผลการวิจัยโดยของ Hord (1997) ที่ยืนยันว่าการดำเนินการในรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพทั้งด้านวิชาชีพและผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน จากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยเกี่ยวกับโรงเรียนที่มีการจัดตั้ง PLC โดยใช้คำถามว่าโรงเรียนดังกล่าวมีผลลัพธ์อะไรบ้างที่แตกต่างไปจากโรงเรียนทั่วไปที่ไม่มีชุมชนแห่งวิชาชีพ และถ้าแตกต่างแล้วจะมีผลดีต่อครูผู้สอนและต่อนักเรียนอย่างไรบ้าง ซึ่งมีผลสรุป 2 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ผลดีต่อครูผู้สอน พบว่า ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพส่งผลต่อครูผู้สอน กล่าวคือ ลดความรู้สึกโดดเดี่ยวงานสอนของครู เพิ่มความรู้สึกผูกพันต่อพันธกิจและเป้าหมายของโรงเรียนมากขึ้น โดยเพิ่มความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติให้บรรลุพันธกิจอย่างแข็งขัน จนเกิดความรู้สึกว่าต้องการร่วมกันเรียนรู้และรับผิดชอบต่อการพัฒนาการโดยรวมของนักเรียน ถือเป็นพลังการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนให้มีผลดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับยุพารักษ์ ติรไพรวงศ์ และ กรองทอง ออมสิน (2561) กล่าวว่าผู้สอนเข้าใจบริบทของวิชา และมีจุดเน้นสำคัญในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น เพิ่มความรู้สึกผูกพันต่อพันธกิจและเป้าหมายขององค์กร เพราะกระบวนการของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เริ่มจากการสร้างวิสัยทัศน์ ค่านิยมร่วมกัน และมีเป้าหมายร่วมกันชัดเจนและยอมรับในเป้าหมายร่วมกัน มีเพื่อนและทีมในการทำงานร่วมกัน ซึ่งก่อให้เกิดความผูกพันต่อองค์กรมากขึ้น ครูเกิดการเรียนรู้จากเพื่อนครูด้วยกัน ในด้านการแลกเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการสอน ส่งเสริมครูได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น ยอมรับซึ่งกันและกัน เคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่นมากขึ้น ครูเป็นผู้ฟังมากขึ้น ลดความรู้สึกโดดเดี่ยวงานสอนของครู เพิ่มความรู้สึกผูกพันต่อพันธกิจและเป้าหมายของโรงเรียนมากขึ้น โดยเพิ่มความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติให้บรรลุพันธกิจอย่างแข็งขัน จนเกิดความรู้สึกว่าต้องการร่วมกันเรียนรู้และรับผิดชอบต่อพัฒนาการโดยรวมของนักเรียน ช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างครูกับครู สัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างครูกับผู้บริหารโรงเรียน สร้างการมีส่วนร่วม และเห็นเป้าหมายขององค์กรร่วมกัน (กัมพล เจริญรักษ์, 2558)

ประเด็นที่ 2 ผลดีต่อผู้เรียน พบว่า ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพส่งผลต่อผู้เรียน กล่าวคือ สามารถลดอัตราการตกซ้ำชั้น และจำนวนชั้นเรียนที่ต้องเลื่อนหรือชะลอการจัดการเรียนรู้ให้น้อยลง อัตราการขาดเรียนลดลง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นอย่างเด่นชัดเมื่อเทียบกับโรงเรียนแบบเก่า สอดคล้องกับยุพารักษ์ ติรไพรวงศ์ และ กรองทอง ออมสิน (2561) พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น เนื่องจากการออกแบบการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกประยุกต์ใช้ความรู้ในห้องเรียนมากขึ้น และผู้เรียนมีความสุขและสนุกในการเรียนมากขึ้น เช่นเดียวกับกัมพล เจริญรักษ์ (2559) กล่าวว่านักเรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่อยากเรียน มีความสนุกสนานตามวัย ในขณะที่เข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนกล้าแสดงออกในสิ่งที่แตกต่างจากเพื่อน มีความไว้วางใจที่มีต่อครูมากขึ้นกว่าแต่ก่อน นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ ในขณะที่ครูใจเย็นลงยอมรับฟังนักเรียนอย่างตั้งใจ ครูมีใจจดจ่ออยู่กับงานออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และดูแลใกล้ชิดกับนักเรียนมากขึ้น ปฏิสัมพันธ์ของครูกับนักเรียนเป็นไปในทางบวกมากกว่าเดิม ผู้ปกครองมีความพึงพอใจในพฤติกรรมของลูกหลาน และผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมกับโรงเรียนมากขึ้น กลายเป็นเครือข่ายในชุมชนของตนเอง โรงเรียนสามารถปรับเปลี่ยนวิถีชุมชนของแต่ละโรงเรียน

องค์ประกอบของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

จากการศึกษาองค์ประกอบสำคัญของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพจากบทความวิชาการและงานวิจัยในบริบทการศึกษาไทย พบว่ามีนักวิชาการ นักการศึกษาได้กล่าวไว้จำนวนมากอย่างสอดคล้องกัน ซึ่งสามารถสังเคราะห์ได้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ค่านิยมและวิสัยทัศน์ร่วม 2) ทีมร่วมมือร่วมพลัง 3) การปฏิบัติและการเรียนรู้ร่วมกัน 4) ชุมชนกัลยาณมิตร และ 5) ภาวะผู้นำร่วม นำเสนอจากการสังเคราะห์แนวคิดต่าง ๆ ดังตารางต่อไปนี้

นักวิชาการ/ นักการศึกษา	องค์ประกอบ										
	การร่วมคิดวิเคราะห์ปัญหา/การคิด	ค่านิยมและวิสัยทัศน์ร่วม	มีภาวะผู้นำ	ทีมร่วมมือร่วมพลัง	การพัฒนาวิชาชีพ/พื้นที่ปฏิบัติงาน	การปฏิบัติและการเรียนรู้ร่วมกัน	การเปิดรับการชี้แนะการปฏิบัติงาน	ชุมชนกัลยาณมิตร/วัฒนธรรมการเรียนรู้	ร่วมกันสะท้อนผล	โครงสร้างสนับสนุนชุมชน	การประเมินผล/เงื่อนไขสนับสนุน
Hord (1997)		✓	✓	✓		✓					✓
Hipp and Huffman (2003)		✓	✓			✓		✓	✓		
DuFour et al. (2006)		✓		✓						✓	
Schmoker (2004)		✓	✓	✓		✓					
Stoll and Louis (2007)				✓		✓		✓			
วิจารณ์ พานิช (2555)			✓	✓		✓		✓		✓	
ปองทิพย์ เทพอารีย์ และ มารุต พัฒผล (2557)	✓				✓	✓		✓			
วรลักษณ์ ชูกำเนิด (2557)		✓	✓	✓	✓			✓		✓	
มนตรี แยมกสิกร (2559)		✓		✓		✓	✓		✓		
ชวลิต ชูกำแพง (2560)		✓		✓		✓	✓		✓		
เมธาสิทธิ์ ธีวรัตน์ศรีสกุล (2560)		✓	✓	✓	✓			✓			
กัมพล เจริญรักษ์ (2561)		✓		✓		✓	✓		✓		
กัสมัสส์ อาแด (2561)		✓				✓	✓		✓		
สุธิภรณ์ ขนอม และคณะ (2561)		✓		✓		✓	✓		✓		✓
อำนาจ เหลื่อน้อย (2561)		✓	✓	✓	✓			✓		✓	
อติศ ไชยศิริรินทร์ (2562)		✓	✓	✓	✓			✓		✓	
ความถี่	1	13	8	13	5	11	5	7	6	6	2

จากตารางข้างต้นพบว่า การสังเคราะห์องค์ประกอบของนักวิชาการและนักการศึกษาจากบทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีองค์ประกอบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่สอดคล้องกันมากที่สุด สามลำดับคือ 1) ค่านิยมและวิสัยทัศน์ร่วม 2) ทีมร่วมมือร่วมพลัง 3) การปฏิบัติและการเรียนรู้ร่วมกัน ส่วนที่มีความถี่ใกล้เคียงกัน รองลงมา ผู้เขียนได้วิเคราะห์ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันนำมาร่วมกันและปรับชื่อองค์ประกอบ ได้แก่ ร่วมกันสะท้อน

ผลการเปิดรับการชี้แนะการปฏิบัติงาน และชุมชนกัลยาณมิตร/วัฒนธรรมการเรียนรู้ ปรับเป็น 4) ชุมชนกัลยาณมิตร ส่วนมีภาวะผู้นำกับโครงสร้างสนับสนุนชุมชน และการพัฒนาวิชาชีพ/พื้นที่ปฏิบัติงาน ปรับเป็น 5) ภาวะผู้นำร่วม สามารถนำเสนอเป็นรายละเอียดแต่ละองค์ประกอบของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ดังนี้

1. ค่านิยมและวิสัยทัศน์ร่วม (Shared Values and Vision) คือ ความรู้สึกร่วมเป็นเจ้าของงานที่ต้องรับผิดชอบอย่างตระหนักถึงคุณค่าของงานนั้น ทำให้เกิดแรงขับ (Drive) ที่จะทำความเข้าใจในทิศทางการทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมายนั้นคือ การพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน การเรียนรู้ และพัฒนาคุณภาพของความเป็นครู พัฒนาสมรรถนะของครู การอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข และการทำภารกิจต่าง ๆ ร่วมกันภายใต้เป้าหมายที่กำหนด

2. ทีมร่วมมือร่วมพลัง (Collaborative Teamwork) คือ ทีมงานที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก และการปฏิบัติงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียน สมาชิกในชุมชนจะต้องร่วมกันแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการพัฒนาทางวิชาชีพ เพราะสมาชิกในชุมชนทั้งครู ผู้บริหาร และผู้ที่เกี่ยวข้อง ต้องพึ่งพาอาศัยกันและกันในการพัฒนาความรู้ความสามารถในวิชาชีพ และการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดร่วมกัน

3. การปฏิบัติและการเรียนรู้ร่วมกัน (Practice and Cooperative Learning) คือ เป็นขั้นตอนการปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนหรือทำงานตามที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกชุมชน เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครู สนับสนุนให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จนบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะหรือทีมเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน

4. ชุมชนกัลยาณมิตร (Caring Community) คือ การเอาใจใส่และรับฟังความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน ด้วยบรรยากาศความเป็นมิตร มีความรู้สึกแบบเกื้อกูลและเอื้ออาทร เป็นความสัมพันธ์กันแบบคนในครอบครัวมากกว่าแบบสายงาน ทำให้เกิดความรู้สึกไว้วางใจซึ่งกันและกัน เปิดใจเข้าหากันการเป็นชุมชนกัลยาณมิตร

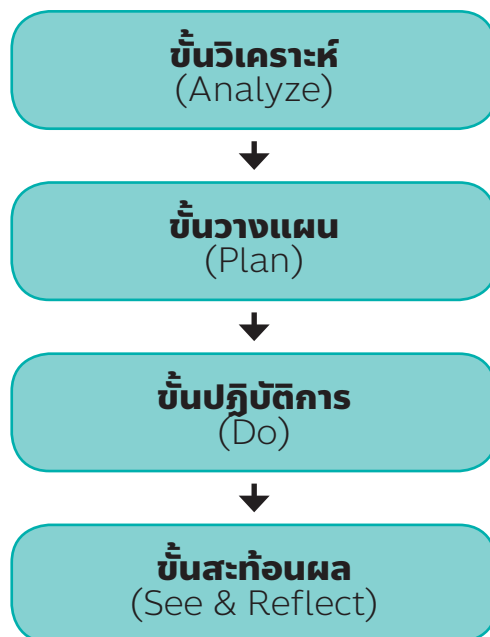
5. ภาวะผู้นำร่วม (Shared Leadership) คือ การเป็นผู้นำที่สามารถทำให้สมาชิกในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเกิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงทั้งในตนเองและวิชาชีพ จนสมาชิกเกิดภาวะผู้นำในตนเองและเปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้นำร่วมขับเคลื่อน โดยมีผลมาจากการเสริมพลังจากผู้นำทั้งทางตรงและทางอ้อมที่ลงมือทำงานอย่างตระหนักรู้และใส่ใจ รวมทั้งให้ความสำคัญกับผู้ร่วมงานทุกคน ลักษณะการทำงานเช่นนี้จะเหนี่ยวนำให้ผู้ร่วมงานมีแรงบันดาลใจ และมีความสุขในการทำงาน รวมไปถึงการนำแบบไม่นำ โดยทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนและเปิดโอกาสให้สมาชิกได้เติบโตด้วยการสร้างความเป็นผู้นำร่วม ผู้นำที่จะสามารถสร้างให้เกิดการนำร่วมดังที่กล่าวมาจะมีลักษณะสำคัญคือ มีความสามารถในการลงมือทำงานร่วมกับผู้อื่น การเข้าไปอยู่ในความรู้สึกของผู้อื่นได้การตระหนักรู้ในตนเอง การคอยดูแลช่วยเหลือเกื้อกูลเพื่อนร่วมงาน และการมีความมุ่งมั่นและทุ่มเทต่อพัฒนาการของผู้อื่น เป็นต้น

แนวทางการพัฒนาครูและผู้เรียนผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนาครูและผู้เรียน นักวิชาการและนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงขั้นตอนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อพัฒนาครูและผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่สอดคล้องกัน นำเสนอจากการสังเคราะห์แนวคิดต่าง ๆ ดังตารางต่อไปนี้

ผลการสังเคราะห์	Isoda (2010)	มานาบุ ซาโต(2559)	สำนักงาน เลขาธิการ คุรุสภา (2559)	ยุพากรณ์ ตรีไพรวงศ์ กรองทอง ออมสิน (2561)	แสงรุณี มีพร (2563)
1. ขั้นวิเคราะห์ (Analyze)	วิเคราะห์ เนื้อหา (Analyze)	วิเคราะห์ และวางแผน (Analyze and Plan)		วิเคราะห์ (Analysis)	
2. ขั้นวางแผน (Plan)	วางแผนการจัดการเรียนรู้ (Plan)		ดำเนินการวางแผน (Plan)	วางแผนการจัดการเรียนรู้ (Plan)	วางแผน (Plan)
3. ขั้นปฏิบัติการ (Do)	ปฏิบัติการเรียนการสอน (Do)	ขั้นสังเกต (Observe)	ปฏิบัติการสอนในชั้นเรียน (Do)	ปฏิบัติและสังเกตการณ์ (Do and See)	ปฏิบัติการ (See -Teaching & Observation)
4. ขั้นสะท้อนผล (See & Reflect)	คิดสะท้อน (See/ Reflect)	ขั้นสะท้อนผล และปรับปรุงแผน (Reflect and Redesign)	สะท้อนผลชั้นเรียน (See)	สะท้อนคิด (Reflect)	สะท้อนผล (Reflect -Discussion & Reflection)
				ขั้นปรับปรุงใหม่ (Redesign)	

จากตารางสรุปแนวทางการพัฒนาครูและผู้เรียนผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอนหลัก คือ 1) ขั้นวิเคราะห์ 2) ขั้นวางแผน 3) ขั้นปฏิบัติการ และ 4) ขั้นสะท้อนผล แสดงเป็นแผนภาพขั้นตอนได้ดังนี้



แผนภาพแนวทางการพัฒนาครูและผู้เรียนผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

มีรายละเอียดดังนี้

1. ขั้นวิเคราะห์ (Analyze) วิเคราะห์สภาพและบริบทการจัดการเรียนการสอน เช่น การวิเคราะห์หลักสูตร รายละเอียดของรายวิชา สารการเรียนรู้ที่สำคัญของเนื้อหาความรู้ (Essential knowledge) วิธีการสอน ระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอน การวัดประสิทธิผล ผลลัพธ์การเรียนรู้ สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรคของการจัดการเรียนการสอน และผลการประเมินการจัดการเรียนการสอนของปีการศึกษาที่ผ่านมา เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยมีแนวทาง ดังนี้

1.1 การเลือกหัวข้อในการทำแผนการเรียนรู้ของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โดยเลือกเรื่องที่ยากหรือเป็นเรื่องที่สำคัญของรายวิชา เพื่อสมาชิกทีมของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ จะได้ร่วมมือร่วมแรงกัน วิเคราะห์ปัญหา และหาแนวทางในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียน เช่น ตัวชี้วัดที่นักเรียนส่วนใหญ่ทำได้คะแนนน้อยจากการทดสอบระดับชาติ เป็นต้น

1.2 การวิเคราะห์สภาพการจัดการเรียนการสอนในทุกด้าน และเน้นปัญหาการพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียน เป็นการวิเคราะห์สภาพการจัดการเรียนการสอนร่วมกัน โดยครูผู้สอนวิเคราะห์ข้อมูลก่อน และนำข้อมูลมาร่วมวิเคราะห์กับเพื่อนร่วมคิดและสมาชิกของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

1.3 ผลการประเมินการจัดการเรียนการสอน โดยนำผลการประเมินจากผู้เรียนและครูผู้สอน ในปีการศึกษาที่ผ่านมา ที่มีรายละเอียดในหัวข้อที่จะร่วมพัฒนาด้วยกันในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ นอกจากนี้ ในหัวข้อที่มีปัญหาหรือต้องการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนจะประเมินหลังการสอนในหัวข้อนั้น ๆ เพื่อเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์การเรียนรู้จากทั้งนักเรียนและครู เพื่อวางแผนการปรับปรุงการสอนในครั้งต่อไป

2. ขั้นวางแผน (Plan) เป็นขั้นที่ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ได้แก่ ครูผู้สอน (Model Teacher) ครูร่วมเรียนรู้ (Buddy) ผู้เชี่ยวชาญ (Expert) ซึ่งเป็นศึกษานิเทศก์ของเขตพื้นที่การศึกษา ผู้บริหารโรงเรียน (Administrator) และที่ปรึกษา (Mentor) เช่น รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัย เป็นต้น ร่วมกันวางแผนและให้การชี้แนะ ให้คำปรึกษาในการออกแบบการสอน และเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ วางแผนเรื่องการจัดการเรียน เช่น การจัดโต๊ะเรียนแบบกลุ่ม เรียนร่วมมือร่วมพลัง และการเตรียมสื่อการเรียนรู้ ส่วนผู้บริหารมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ โดยการอำนวยความสะดวกสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้แก่ผู้เรียน ส่งเสริม และสนับสนุนการดำเนินงานของทีมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ให้ครบทุกขั้นตอนอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

2.1 การวางแผนการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนดำเนินการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีเป้าหมายที่การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน

2.2 การวางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนร่วมกับครูร่วมเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งคณะผู้บริหารโรงเรียน ดังนี้ 1) ครูผู้สอนนำเสนอร่างแผนการจัดการเรียนรู้ 2) ครูร่วมเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งผู้บริหารให้ข้อเสนอแนะ และ 3) ครูผู้สอนปรับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน ตามข้อเสนอแนะร่วมกับครูร่วมเรียนรู้ จากนั้นเตรียมความพร้อมทั้งด้านผู้เรียน เช่น การจัดกลุ่มผู้เรียน การเตรียมความรู้ก่อนเรียนและใบงาน และการเตรียมสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

3. ขั้นปฏิบัติการ (Do) นำเสนอการจัดการเรียนรู้ที่สร้างไปปฏิบัติการจัดการเรียนการสอน โดยมีสมาชิกชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพร่วมสังเกตการณ์ ครูผู้สอนเป็นผู้ปฏิบัติการจัดการเรียนการสอน โดยมีครูร่วมเรียนรู้ และสมาชิกชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพร่วมสังเกตการณ์และบันทึกจุดเด่น และจุดที่ควรพัฒนาในประเด็น

พฤติกรรมของผู้เรียน วิธีการจัดการเรียนการสอนที่สามารถกระตุ้นผู้เรียนทุกคนให้มีส่วนร่วม สภาพสิ่งแวดล้อม สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนรู้ และผลลัพธ์การเรียนรู้

4. ขั้นสะท้อนผล (See & Reflect) เป็นขั้นที่สมาชิกชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพสะท้อนความคิดเกี่ยวกับการปฏิบัติการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับความสำเร็จ เช่น นักเรียนบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ จุดเด่น จุดอ่อนในเรื่องของกิจกรรมการเรียนการสอน สภาพสิ่งแวดล้อมสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนรู้ และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องแก้ไข รวมทั้งแนะนำวิธีแก้ปัญหาโดยเริ่มการสะท้อนคิดจากครูผู้สอน ครูร่วมเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญ และสมาชิกชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ตามลำดับ นอกจากนี้แล้วครูผู้สอนร่วมกับครูร่วมเรียนรู้ พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ใหม่ โดยนำผลจากการสะท้อนคิดจากการสอนร่วมกับข้อเสนอแนะของสมาชิกในชุมชน เพื่อปรับแก้แผนการเรียนรู้และกระบวนการจัดการเรียนรู้ และนำไปดำเนินการสอนอีกครั้ง

unสรุป

ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : แนวทางการพัฒนาครูและผู้เรียน เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูและผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 ไปพร้อมกัน นั่นคือครูจะต้องมีความพร้อมที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยใช้การร่วมมือกัน ทำงานแบบร่วมแรงร่วมใจในลักษณะของการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ แต่สิ่งที่สำคัญของการพัฒนาครู และผู้เรียนตามแนวคิดดังกล่าวก็คือ แนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนสำหรับครูและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ทั้งนี้ผู้บริหารโรงเรียน ต้องสนับสนุนส่งเสริมให้ครูที่เป็นสมาชิกในกลุ่ม PLC มีโอกาสวิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติการสอนในชั้นเรียน สังเกต การสอน วิพากษ์วิจารณ์ และสะท้อนการปฏิบัติการสอนอย่างต่อเนื่อง จึงจะเกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ได้อย่างสมบูรณ์ ดังที่วิจารณ์ พานิช (2555) ได้กล่าวถึง ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเป็นการปฏิบัติโครงสร้าง ระบบการทำงาน และวัฒนธรรมการทำงานในโรงเรียน จากระบบตัวใครตัวมันมาเป็นระบบทีมหรือวัฒนธรรมรวมหมู่ (Collective Culture) โครงสร้างของระบบงาน ระบบการจัดการเรียนการสอนจะต้องปรับเปลี่ยนให้เอื้อต่อการช่วยกันดำเนินการช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนรู้ช้าให้เรียนตามเพื่อนทัน โดยที่การช่วยเหลือนั้นทำเป็นทีม มีหลายฝ่าย เข้ามาร่วมมือกัน และอยู่ภายในเวลาปฏิบัติงานปกติของโรงเรียน ไม่ใช่สอนนอกเวลา ทำให้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ หรือ PLC กลายเป็นวัฒนธรรมองค์กรที่ขับเคลื่อนคุณภาพของผลผลิตของโรงเรียน และสร้างสรรค์ให้โรงเรียนเป็นสถานที่ที่อยู่แล้วมีความสุข (Happy Workplace) ทั้งของนักเรียน ครู และผู้บริหาร แล้วดำเนินการ ต่อเนื่อง ยั่งยืน เป็นวงจรไม่รู้จบ ซึ่งก็คือโรงเรียนได้พัฒนาขึ้นเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) นั่นเอง เป้าหมายหลักของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพคือ การพัฒนาสมรรถนะประจำสายงานของครู และการพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

รายการอ้างอิง

- กัมพล เจริญรักษ์. (2558). จิตศึกษากับการพัฒนาปัญญาภายใน. *วารสารวิชาการ สทศ.*, 18(1), 82-95.
- _____. (2559). การสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพเพื่อปฏิรูปโรงเรียน. *วารสารวิชาการ สทศ.*, 19(2), 30-45.
- _____. (2561). *โรงเรียนสุขภาวะ : “ทุ่งยาวคำโปรยโมเดล”*. ขอนแก่น: มูลนิธิสถาบันวิจัยระบบการศึกษา.
- กัมมัส อาด. (2561). *การพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพด้วยกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบร่วมมือร่วมพลัง ในโรงเรียนประถมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). สาขาวิชาวิจัย วัตถุประสงค์ และสถิติการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2560). ชุมชนแห่งการเรียนรู้ของครู. *วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 23(2), 1-6.

- ปองทิพย์ เทพอารีย์ และมารุต พัฒนา. (2557). การพัฒนารูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพสำหรับครูประถมศึกษา. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 6(2), 284-296.
- มนตรี แยมกลีกร. (2559). ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ: ความท้าทายต่อการเปลี่ยนแปลงตนเองของครู. ใน เอกสารประกอบการประชุมทางวิชาการของคุรุสภา ประจำปี 2559 วันที่ 27-28 สิงหาคม, เรื่อง การวิจัยนวัตกรรมการเรียนรู้และการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน. กรุงเทพฯ: องค์การค้ำของ สกสศ.
- มานานุ ชาติ. (2559). การปฏิรูปโรงเรียน แนวความคิด “ชุมชนแห่งการเรียนรู้” กับการนำทฤษฎีมาปฏิบัติจริง. นนทบุรี: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- เมธาสิทธิ์ ธัญรัตนศรีสกุล. (2560). ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : แนวทางปฏิบัติสำหรับครู. *วารสารวิชาการ มทร.สุวรรณภูมิ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 2(2), 214-228.
- ยุพาภรณ์ ดิเรพรวงค์ และกรรทอง ออมสิน. (2561). การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : แนวทางการพัฒนาผู้สอนและผู้เรียน. *วารสารวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีกองเทพ*. 34(2), 164-172.
- วรลักษณ์ ชูกำเนิด. (2557). รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 บริษัทโรงเรียนในประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์คุุณบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สงขลา.
- วรลักษณ์ ชูกำเนิด และ เอกรินทร์ สังข์ทอง. (2557). โรงเรียนแห่งชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อการพัฒนาวิชาชีพที่เน้นผู้เรียนเป็นหัวใจสำคัญ. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 25(1), 93-102.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: คณาฯ พับลิเคชั่น จำกัด.
- ศยามน อินสะอาด และคณะ. (2560). การพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูเพื่อสร้างชุมชนนักปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ไอซีทีของครูสังกัด สพฐ. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ*, 10(2), 975-995.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2552). *ความรู้ความสามารถทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับตำแหน่ง*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน.
- สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา. (2559). *ประกาศสำนักงานเลขาธิการคุรุสภา เรื่อง แนวทางการส่งเสริมสนับสนุนเครือข่ายพัฒนาวิชาชีพครูและบุคลากรทางการศึกษา*. สืบค้นจาก http://spe.go.th/files/com_news/2016-05_9e8ff07bfa57e8c.pdf
- สุธิภรณ์ ขนอม และคณะ. (2561). รูปแบบการบริหารชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อพัฒนาความสามารถในการสอนภาษาไทยของครูในสถานศึกษาระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาในพื้นี่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 29(1), 21-34.
- แสงรุณี มีพร. (2563). ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : เส้นทางสู่การพัฒนาวิชาชีพครู. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 14(2), 20-32.
- อติศ ไชยครินทร์. (2562). *การพัฒนาแบบการนิเทศภายในโดยใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพสำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษา*. (ปริญญาการศึกษาคุุณบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- อำนาจ เหลือน้อย. (2561). *รูปแบบการบริหารจัดการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพของโรงเรียนมาตรฐานสากล*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์คุุณบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, นครสวรรค์.
- Britton, T. (2010). *STEM Teachers in Professional Learning Communities: A Knowledge Synthesis*. Washington, DC: National Commission on Teaching and America’s Future.
- Dejakupt, P., & Yindeesuk, P. (2017). *7C Skills Instructor 4.0*. Bangkok: Chulalongkorn University.
- DuFour, R. (2007). Professional Learning Communities: A Bandwagon, an Idea Worth Considering, or Our Best Hope for High Levels of Learning?. *Middle School Journal*, (J1), 39(1), 4-8.
- DuFour, R., Eakey, R., & Many, T. (2006). *Learning by Doing A Handbook for Professional Learning Communities at Work*. Bloomington, IN : Solution. Education Service.
- Hipp & Huffman. (2003). *Professional Learning Communities: Assessment- Development Effects*. Paper presented at the meeting of the International Congress for School Effectiveness and Improvement. Sydney: Australia.
- Hord, S. (1977). *Professional Learning Community : Communities of Continuous Inquiry and Improvement*. Austin, TX: Southwest Educational Development Laboratory.
- Ministry of Education (MOE). (2009). *Teachers-The Heart of Quality Education*. Retrieved from www.moe.gov.sg/media/press/2009/09/teachers-the-heart-of-quality.php
- Isoda, M. (2010). Lesson Study : Problem Solving Approaches in Mathematics Education as a Japanese Experience. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 8, 17-27.
- Schmoker, M. (2004). Learning communities at the crossroads: Toward the best Schools we’ve ever had. *Phi Delta Kappan*, 86(1), 84-88.
- Stoll, L., & Louis, K.S. (2007). *Professional learning community*. New York, NY : Open university Press.
- Young, M., Denny, G., Luquis, R., & Young, T. (1998). Correlates of sexual satisfaction in marriage. *The Canadian Journal of Human Sexuality*, 7, 115-127.

ความรัก ในการอ่าน

Love of Reading

ธีรศักดิ์ อูปโมยอริชัย

คณะศึกษาศาสตร์

สุชาติ แยมเม่น

คณะวิศวกรรมศาสตร์

สุรเชษฐ์ กานต์ประชา

คณะวิศวกรรมศาสตร์

ประดับเดือน ทองเชื้อเชิญ

กองบริการการศึกษา

มหาวิทยาลัยนเรศวร

บทคัดย่อ

การอ่านหนังสือเป็นการรับข้อมูลผ่านกระบวนการสื่อสาร อันจะนำไปสู่ความรู้ที่ได้รับจนถึงระดับขั้นสังเคราะห์ และวิเคราะห์ได้ เมื่อความรู้เกิดจากการอ่านผู้อ่านยิ่งต้องฝึกฝนมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนมากยิ่งขึ้น เพื่อที่จะนำความรู้ที่นำมาพัฒนาตนเอง สังคม และประเทศชาติ นอกจากนี้เมื่อมีความรู้มากยิ่งขึ้นต้องหมั่นสร้างความคิดมาก เนื่องจากความดีนั้นเป็นประสบการณ์ที่ต้องสะสม และใช้เวลานานจึงจะเห็นผลลัพธ์ เปรียบเสมือนความรักในการอ่าน ต้องใช้ระยะเวลาสะสมบ่มเพาะประสบการณ์ จึงจะเกิดผลลัพธ์ได้เช่นกัน

คำสำคัญ: การอ่าน

Abstract

Reading is about getting information through a communication process that leads to the acquired knowledge up to the synthetic and analytical level. When knowledge comes from reading, the reader needs to practice and learn more and learn more in order to apply that knowledge to develop himself, society and the nation. In addition, when you have more knowledge, you have to keep doing a lot of good. Because goodness is an experience that has to be accumulated and takes a long time to see the results as a love of reading, it takes time to accumulate experience in order to produce results as well.

Keywords: reading

บทนำ :

ความหมายของการอ่าน

พระบรมราชาโฆวาทในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร พระราชทานแก่คณะสมาชิกห้องสมุดทั่วประเทศ ณ ศาลาดุสิดาลัย สวนจิตรลดา เมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน พ.ศ. 2514 ความตอนหนึ่งว่า “...หนังสือเป็นการสะสมความรู้และทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์ได้สร้างมาทำมาคิดมาแต่โบราณกาล จนทุกวันนี้ หนังสือจึงเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นคล้าย ๆ ธนาคารความรู้ และเป็นอมสิน เป็นสิ่งที่จะทำให้มนุษย์ก้าวหน้าได้ โดยแท้...”

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546) ได้ให้ความหมายของคำว่า “อ่าน” ไว้ว่า “ว่าตามตัวหนังสือ, ถ้าออกเสียงด้วย เรียกว่าอ่านออกเสียง, ถ้าไม่ออกเสียงเรียกว่า อ่านในใจ, สังเกตหรือพิจารณาทำให้เข้าใจ เช่น อ่านสีหน้า อ่านริมฝีปาก อ่านใจ.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2560) ได้ให้ความหมายของคำว่า การอ่าน หมายถึง การแปลความหมายของตัวอักษรที่อ่านออกมาเป็นความรู้ ความคิด และเกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านตรงกับเรื่องราวที่ผู้เขียนเขียน ผู้อ่านสามารถนำความรู้ ความคิดจากเรื่องราวที่อ่านไปใช้ประโยชน์ได้ การอ่านไม่ใช่แค่ความสามารถในการถอดความหมายของตัวอักษร และการอ่านเนื้อหาได้อย่างคล่องแคล่วในระดับหนึ่งเท่านั้น เป้าหมายของการอ่านคือ ความเข้าใจในสิ่งที่อ่าน การสอนการอ่านจึงต้องปลูกฝังทักษะอย่างลึกซึ้ง ไม่ใช่แค่ความเข้าใจผิวเผินหรือเข้าใจตามตัวอักษรเท่านั้น

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2563) ได้ให้ความหมายของคำว่า การอ่าน เป็นกระบวนการรู้การถอดรหัสสัญลักษณ์ที่ซับซ้อน เพื่อสร้างหรือเอาความหมาย (ความเข้าใจซึ่งการอ่าน) การอ่านเป็นวิธีการได้มาซึ่งภาษา การสื่อสาร และแบ่งปันสารสนเทศและความคิดเช่นเดียวกับทุกภาษา การอ่านเป็นอันตรกิริยาซับซ้อนระหว่างข้อความและผู้อ่านซึ่งเกิดขึ้นโดยความรู้ ประสบการณ์ เจตคติ และชุมชนภาษาเดิมของผู้อ่าน ซึ่งวัฒนธรรมและสังคมกำหนด กระบวนการการอ่านต้องอาศัยการฝึกฝน การพัฒนาและการขัดเกลอย่างต่อเนื่อง นอกเหนือจากนี้ การอ่านยังต้องการความคิดสร้างสรรค์และการวิเคราะห์วิจารณ์ (Critical analysis)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การอ่าน หมายถึง การสื่อสารผ่านตัวอักษรโดยการออกเสียงจากผู้อ่านเป็นประโยคที่ทำให้ผู้ฟังเมื่อได้รับฟังแล้วเกิดความเข้าใจหรือสามารถโต้ตอบได้ด้วยการสื่อสารกลับ อาจจะเป็นในรูปแบบการกระทำอื่นใดที่แสดงให้เห็นเชิงพฤติกรรมหรือเชิงสัญลักษณ์

นโยบายรัฐบาลกับการส่งเสริมให้คนไทยรักการอ่าน

รัฐบาลออกมาตรการภาษีหนุนส่งเสริมคนไทยรักการอ่าน “ซ้อปหนังสือช่วยชาติ” นโยบายดังกล่าวสามารถนำมาเป็นส่วนลดหย่อนภาษีได้ จากการซื้อหนังสือจากผู้ประกอบการโดยสำนักพิมพ์ต่าง ๆ จะสามารถสนับสนุนให้เกิดการหมุนเวียนทางเศรษฐกิจของวงการหนังสือ และสื่อสิ่งพิมพ์ทุกชนิด รวมทั้งที่อยู่ในรูปแบบของ E-book แต่ยังไม่เทียบเท่ากับประเทศที่พัฒนาแล้ว ทั้งนี้รัฐบาลเห็นความสำคัญในการส่งเสริมการอ่าน เพื่อพัฒนาคุณภาพประชากรของประเทศ ตามที่ระบุไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) เรื่อง การเตรียมพร้อมด้านกำลังคนและการเสริมสร้างศักยภาพของประชากรในทุกช่วงวัย ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ที่มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพทุนมนุษย์ของประเทศ (กรุงเทพธุรกิจ, 2563) หากย้อนดูในปี 2560 พบว่านโยบายรัฐกับการส่งเสริมการอ่าน ‘ทักษิณ - อภิสิทธิ์ - คสช.’ รัฐบาลทักษิณตั้งเป้าหมาย ‘รณรงค์ให้ประชาชนทุกคนอ่านหนังสือวันละ 10 - 15 นาที’ รัฐบาลอภิสิทธิ์ ‘กำหนดให้วันที่ 2 เม.ย. เป็นวันรักการอ่าน - แนวคตินำหนังสือที่ไม่มีลิขสิทธิ์แล้วมาจัดพิมพ์ และพิมพ์หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนเผยแพร่ให้มากยิ่งขึ้น’ รัฐบาลคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ‘ผ่านแผนแม่บทส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ของไทย สร้างพฤติกรรมรักการอ่านให้กับคนทุกช่วงวัย’ ดังคำกล่าวที่ว่า “เด็ก คือ อนาคตของชาติ” (ไอโกะ ฮามายากิ, 2562)

นอกจากนี้ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้สรุปการอ่านของประชากรไทย พ.ศ. 2561 จากรายงานการประชุมคณะกรรมการบูรณาการส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่าน เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ วันที่ 22 พฤษภาคม 2562 ที่ประชุมแจ้งว่า สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

ร่วมกับสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี ดำเนินการสำรวจการอ่านของประชากร พ.ศ. 2561 โดยรวบรวมข้อมูลในช่วงเดือนพฤษภาคม - มิถุนายน 2561 จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 55,920 ครัวเรือน โดยมีการสำรวจที่สำคัญ ดังนี้

1. คนไทยใช้เวลาอ่านเพิ่มมากขึ้นจากเดิม 66 นาทีต่อวัน ในปี 2558 เป็น 80 นาทีต่อวัน โดยอ่านหนังสือเล่ม ร้อยละ 88 และอ่านบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ คิดเป็นร้อยละ 75.4 ซึ่งอยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน สะท้อนให้เห็นว่าหนังสือเล่มเป็นสื่อการอ่านที่ยังคงอยู่ในระดับเคียงคู่กับการอ่านบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์

2. เด็กเล็กที่อ่านมีประมาณ 2.7 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 61.2 ซึ่งเพิ่มขึ้นเล็กน้อยเมื่อเทียบกับปี 2558 ที่อัตราการอ่านของเด็กเล็ก คิดเป็นร้อยละ 60.2 โดยเด็กเล็กที่อาศัยในกรุงเทพฯ ๓ มีอัตราอ่านสูงสุด ร้อยละ 76.2 รองลงมาคือ เด็กเล็กที่อาศัยในเขตเทศบาล คิดเป็นร้อยละ 66.3

3. ความถี่ของการอ่านนอกเวลาเรียน พบว่า เด็กเล็กมีความถี่ในการอ่านสัปดาห์ละ 2 - 3 วัน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 44.1 รองลงมาคือ อ่านสัปดาห์ละ 4 - 6 วัน และอ่านทุกวันใกล้เคียงกัน คิดเป็นร้อยละ 20.0 และ 17.8 ตามลำดับ โดยมีพ่อแม่ ผู้ปกครอง เป็นผู้อ่านให้เด็กเล็กฟัง

4. อัตราการอ่านของประชากรอายุตั้งแต่ 6 ปี ขึ้นไป พบว่า มีอัตราการอ่านนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงาน คิดเป็นร้อยละ 78.8 โดยผู้ชายมีอัตราการอ่านสูงกว่าผู้หญิงเล็กน้อย คือ ร้อยละ 79.7 และ 77.9 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2558 พบว่า อัตราการอ่านมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทั้งผู้ชายและผู้ชาย

5. การอ่านของประชากรมีความแตกต่างในแต่ละช่วงวัย โดยวัยเยาวชนมีอัตราการอ่านสูงสุด คิดเป็นร้อยละ 92.9 รองลงมาคือ วัยเด็ก คิดเป็นร้อยละ 89.7 วัยทำงาน คิดเป็นร้อยละ 81.1 และต่ำสุดคือ วัยสูงอายุ คิดเป็นร้อยละ 52.2 ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบระหว่างการสำรวจที่ผ่านมาพบว่า ปี 2561 การอ่านของประชากรวัยเด็กและวัยสูงอายุ มีการอ่านลดลงเล็กน้อย ขณะที่เยาวชนและวัยทำงานมีอัตราการอ่านที่เพิ่มสูงขึ้นจากปี 2558 และพบว่า ระดับการศึกษาที่มีอัตราการอ่านมีความสัมพันธ์ในเชิงบวก คือ ผู้ที่มีการศึกษาที่สูงกว่าจะมีอัตราการอ่านที่สูงกว่า ผู้มีการศึกษาระดับต่ำกว่า

6. ระยะเวลาเฉลี่ยที่ใช้อ่านนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงาน พบว่า ผู้อ่านที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไปใช้เวลาอ่านเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน หรือ 80 นาทีต่อวัน โดยกลุ่มเยาวชนใช้เวลาอ่านมากที่สุด เฉลี่ย 3 ชั่วโมง 49 นาทีต่อวัน หรือ 109 นาทีต่อวัน ส่วนวัยสูงอายุใช้เวลาอ่านน้อยที่สุด เฉลี่ย 47 นาทีต่อวัน ส่วนแรงจูงใจในการอ่าน พบว่า เกิดจากการรักการอ่านของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 70.7 รองลงมาคือ ครู/โรงเรียนส่งเสริมการอ่าน คิดเป็นร้อยละ 21.7 และครอบครัวส่งเสริมการอ่าน คิดเป็นร้อยละ 19.6 ตามลำดับ

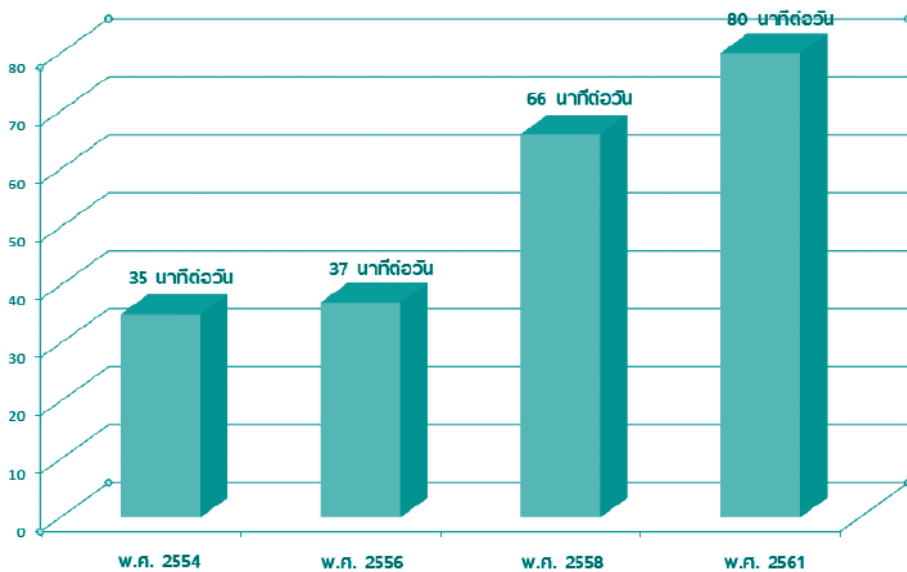
7. จากการสำรวจพบว่า มีผู้ไม่อ่าน คิดเป็นร้อยละ 21.2 หรือ 13.4 ล้านคน เป็นเพศชาย ร้อยละ 20.3 และเพศหญิง ร้อยละ 22.1 โดยสาเหตุของการไม่อ่านเกิดจากการชอบดูโทรทัศน์ ซึ่งมีอัตรามากที่สุดถึงร้อยละ 30.3 ไม่ชอบหรือไม่สนใจ ร้อยละ 25.2 อ่านหนังสือไม่ออก ร้อยละ 25.0 สายตาไม่ดี ร้อยละ 22.1 และไม่มีเวลาอ่าน ร้อยละ 20 ตามลำดับ

8. การรณรงค์ส่งเสริมพฤติกรรมรักการอ่าน พบว่า ควรปลูกฝังผ่านพ่อแม่ และครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 38.1 รองลงมา ให้สถานศึกษามีการรณรงค์ส่งเสริมการอ่าน คิดเป็นร้อยละ 32.3 รูปเล่มเนื้อหามีความน่าสนใจ ใช้ภาษาง่าย คิดเป็นร้อยละ 19.0 ซื้อง่ายได้ง่าย เข้าถึงง่าย คิดเป็นร้อยละ 16.8 และการส่งเสริมให้มีห้องสมุดเคลื่อนที่ มุมอ่านหนังสือในชุมชน/ท้องถิ่น คิดเป็นร้อยละ 12.3 ตามลำดับ

9. ผลการสำรวจการจัดอันดับ 10 จังหวัด ที่มีจำนวนคนอ่านหนังสือมากที่สุด ดังนี้ (1) กรุงเทพมหานคร คิดเป็นร้อยละ 92.9 (2) สมุทรปราการ ร้อยละ 92.7 (3) ภูเก็ต ร้อยละ 91.3 (4) ขอนแก่น ร้อยละ 90.5 (5) สระบุรี ร้อยละ 90.1 (6) อุบลราชธานี ร้อยละ 88.8 (7) แพร่ ร้อยละ 87.6 (8) ตรัง ร้อยละ 87.2 (9) นนทบุรี 86.6 และ (10) ปทุมธานี ร้อยละ 86.2

ทั้งนี้ อัตราการอ่านของคนไทยเพิ่มขึ้น แต่ขณะเดียวกันยังคงมีคนไทยที่ไม่อ่านหนังสืออีกประมาณ 14 ล้านคน โดยสาเหตุของการไม่อ่านหนังสือเกิดจากหลายสาเหตุ อาทิ การชอบดูโทรทัศน์ ไม่ชอบอ่าน ไม่มีเวลาอ่าน อ่านไม่ออก หรือไม่สนใจการอ่าน ในส่วนของกลุ่มเด็กเล็กที่พ่อแม่ ผู้ปกครองส่วนใหญ่หรือร้อยละ 63.8 ยังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องส่งเสริมการอ่านของเด็กเล็ก เช่น การเล่านิทานให้ลูกฟังเป็นประจำ และการที่พ่อแม่ผู้ปกครองเลี้ยงดูเด็กเล็กด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพียงอย่างเดียว ซึ่งนับเป็นอันตรายต่อพัฒนาการ และการเรียนรู้ของเด็ก ดังนั้น การส่งเสริมการสร้างพฤติกรรมรักการอ่านให้เกิดขึ้นในทุกกลุ่มวัย รวมถึงห้องสมุดควรปรับบทบาทให้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ และการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการส่งเสริมการอ่านให้เกิดขึ้น เพื่อให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการอ่านและการเรียนรู้ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2562) ดังภาพแสดงผู้อ่านที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปี ขึ้นไปทั้งหมดใช้เวลาอ่านหนังสือนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงาน

ผู้อ่านหนังสือที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไปทั้งหมดใช้เวลาอ่านหนังสือนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงาน



ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ



ที่มา : <https://www.tcijthai.com/news/2019/6/scoop/9179>

แผนแม่บทส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ของไทย พ.ศ. 2560 - 2564

คณะอนุกรรมการการขับเคลื่อนการดำเนินงาน ตามแผนแม่บทส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ของไทย พ.ศ. 2560 - 2564 เมื่อวันที่ 25 มกราคม 2562 ได้นำเสนอแผนแม่บทส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ของไทย พ.ศ. 2560 - 2564 โดยมีสาระสำคัญ ประกอบด้วย

1. วิสัยทัศน์ “คนทุกวัยในสังคมไทยมีวัฒนธรรมการอ่านที่เข้มแข็ง”
2. เป้าหมายของแผน “ภายใน 5 ปี คนไทยใช้เวลาในการอ่านที่มีคุณภาพมากขึ้นเฉลี่ย 90 นาทีต่อวัน”
3. เป้าประสงค์

1) เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมในระดับชุมชนและสังคม ที่สนับสนุนให้คนไทยทุกช่วงวัยมีพฤติกรรมการอ่านและการเรียนรู้ที่เข้มแข็ง และมีทักษะการอ่านที่มีคุณภาพสามารถนำความรู้มาใช้ประโยชน์ได้

2) เพื่อช่วยให้เกิดการบูรณาการทำงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งในราชการส่วนกลาง ส่วนภูมิภาค และท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม เพื่อดำเนินการร่วมกันอย่างต่อเนื่อง ให้เกิดวัฒนธรรมการอ่านขึ้นกับคนไทยทุกช่วงวัย และนำสังคมไทยไปสู่สังคมทางการเรียนรู้ที่ก้าวหน้าที่สุด

3) เพื่อยกระดับพลังทางปัญญา และขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ให้มั่นคงและยั่งยืน เทียบเท่ากับประเทศที่พัฒนาแล้ว

4. ประเด็นยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย 4 ยุทธศาสตร์ และกลยุทธ์ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ปลุกสร้างพฤติกรรมการอ่านที่เข้มแข็งให้กับคนทุกช่วงวัย

กลยุทธ์ ประกอบด้วย ส่งเสริมบทบาทพ่อแม่แม่อ่านกับลูกก่อนวัยเรียน สนับสนุนการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างนิสัยรักการอ่านให้กับเด็กวัยเรียน (อนุบาล - มัธยมต้น) ส่งเสริมการพัฒนาทักษะการอ่านและสืบค้นข้อมูลให้กับคนวัยเรียน (มัธยมปลาย - อุดมศึกษา) และวัยทำงาน

ยุทธศาสตร์ที่ 2 อำนวยความสะดวกในการเข้าถึงสื่อการอ่านของประชาชน ทั้งในชุมชนเมืองและภูมิภาค

กลยุทธ์ ประกอบด้วย กำหนดเป็นนโยบายบังคับหรือจูงใจให้กรุงเทพมหานคร องค์กรท้องถิ่น และภาคเอกชน จัดมุมหนังสือหรือห้องสมุดหนังสือดีสำหรับบริการแก่ประชาชน ส่งเสริมให้หน่วยราชการ และสถานศึกษา ทั้งภาครัฐและภาคเอกชนจัดกิจกรรมหมุนเวียนหนังสือ สนับสนุนให้โรงเรียนและท้องถิ่นในพื้นที่ห่างไกลมีกิจกรรมส่งเสริมการอ่านร่วมกับชุมชน

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกย่องคุณภาพแหล่งเรียนรู้และสื่อการอ่านเพื่อการเรียนรู้

กลยุทธ์ ประกอบด้วย มุมอ่านหนังสือในพื้นที่และยกระดับบทบาทของหอสมุดแห่งชาติ และห้องสมุดทุกประเภทให้เป็นองค์กรที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการอ่าน/ส่งเสริมให้ภาคเอกชนลงทุนจัดตั้งห้องสมุดสาธารณะหรือมุมอ่านหนังสือในพื้นที่สาธารณะ โดยใช้มาตรการลดหย่อนภาษีหรือรางวัลเกียรติคุณจูงใจ ส่งเสริมให้สำนักพิมพ์จัดพิมพ์หนังสือดีมีคุณภาพ และราคาถูกลงสู่สังคมอย่างต่อเนื่อง

ยุทธศาสตร์ที่ 4 สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่าน

กลยุทธ์ ประกอบด้วย ส่งเสริมให้คนมีชื่อเสียงในสังคมของวงการต่าง ๆ มีส่วนร่วมในการส่งเสริมการอ่านอย่างเป็นประจำและต่อเนื่อง กำหนดให้ “การใช้เวลาอ่านหนังสือของคนไทย” เป็นตัวชี้วัด (KPI) และผลการทำงานของกระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงวัฒนธรรม ผนวกอย่างต่อเนื่องให้ทุกองค์กรในสังคม ไม่ว่าจะเป็นองค์กรภาครัฐ เอกชน หรือองค์กรสาธารณะอื่น เข้ามามีบทบาทสร้างนิสัยรักการอ่านให้กับคนไทย

5. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

จากดำเนินงานตามแผนแม่บทส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่าน เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ของไทย พ.ศ. 2560 - 2564 ดังนี้

5.1 คนไทยทุกวัยมีทัศนคติที่ดีและตระหนักถึงประโยชน์ของการอ่าน และมีนิสัยรักการอ่านและแสวงหาความรู้มากขึ้น โดยมีเป้าหมาย ดังนี้

- 1) คนไทยอายุตั้งแต่ 6 ปี ขึ้นไป อ่านเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 85
- 2) คนไทยทุกช่วงวัยใช้เวลาการอ่านเพิ่มมากขึ้น เฉลี่ย 90 นาทีต่อวัน
- 3) คนไทยเข้าร่วมกิจกรรมรณรงค์ส่งเสริมการอ่าน และการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างน้อยร้อยละ 5

5.2 ประเทศไทยมีแหล่งเรียนรู้และสื่อการอ่าน ทั้งในรูปแบบที่มีความหลากหลายทันสมัย น่าสนใจ และมีปริมาณเพิ่มขึ้น อันจะส่งผลให้คนไทยทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงบริการแหล่งเรียนรู้และสื่อการอ่านได้อย่างสะดวก กว้างขวาง และทั่วถึง โดยมีเป้าหมาย ดังนี้

- 1) มีแหล่งเรียนรู้ทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อส่งเสริมการอ่านที่มีคุณภาพและง่ายต่อการเข้าถึงเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ และเขตเศรษฐกิจพิเศษที่ได้รับการประกาศ 6 แห่ง
- 2) มีสื่อการอ่านที่มีรูปแบบหลากหลาย และมีจำนวนเพิ่มขึ้นตามความเหมาะสมกับกลุ่มช่วงวัย
- 3) มีช่องทางหรือรูปแบบการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และสื่อการอ่านที่หลากหลาย สะดวก และง่ายขึ้น สะท้อนจากการมีนวัตกรรมเทคโนโลยีใหม่ในการเข้าถึงสื่อการอ่านเพิ่มขึ้น

5.3 ประเทศไทยมีแหล่งเรียนรู้และสื่อการอ่านเพื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ มีความทันสมัย และสามารถให้บริการแก่ประชาชนอย่างทั่วถึง โดยมีเป้าหมาย ดังนี้

- 1) หอสมุดแห่งชาติและห้องสมุดทุกประเภทมีบทบาทในการส่งเสริมการอ่านของคนไทยที่มีประสิทธิภาพ สะท้อนจากความพึงพอใจของผู้ใช้บริการเพิ่มขึ้น
- 2) ประชาชนมีสถิติการเข้าใช้บริการหอสมุดแห่งชาติและห้องสมุดประชาชนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง
- 3) มีแหล่งเรียนรู้ ห้องสมุดและ/หรือมุมหนังสือที่มีคุณภาพในพื้นที่สาธารณะเพิ่มมากขึ้น อย่างน้อยร้อยละ 5
- 4) มีสื่อการอ่านทั้งในรูปแบบที่มีความหลากหลาย ทันสมัย มีคุณภาพ และมาตรฐาน สะท้อนจากสื่อการอ่านได้รับรางวัลระดับนานาชาติ

5.4 การปรับปรุงสภาพแวดล้อมของชุมชนและสังคม ให้เอื้อต่อการส่งเสริมการอ่าน โดยส่งเสริมการมีส่วนร่วมและให้มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นวัฒนธรรมการอ่านของคนไทย และสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมาย ดังนี้

- 1) มีการรณรงค์ส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านอย่างต่อเนื่อง โดยเพิ่มขึ้นอย่างน้อยร้อยละ 5
- 2) ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่าน สะท้อนจากการมีเครือข่ายส่งเสริมการอ่านเพิ่มขึ้นอย่างน้อย 90 เครือข่าย
- 3) มีการกำหนดตัวชี้วัดผลการดำเนินงานส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านที่ชัดเจน สะท้อนจากการกำหนดเป็นตัวชี้วัดในคำรับรองปฏิบัติราชการทุกปี

แนวทางการส่งเสริมการอ่าน

การส่งเสริมการอ่าน เกิดจากพัฒนาการของวัยเริ่มตั้งแต่วัยเด็กเกิดจากสิ่งเร้าที่ทำให้รับรู้หรือถูกกระตุ้นจากการรับฟังทำให้เกิดภาพจากสมอง และเมื่อเกิดการกระทำซ้ำ ๆ ก็จะทำให้เกิดความชำนาญ จนเกิดกระบวนการค้นพบด้วยตนเอง (Discovery Learning) โดยเริ่มตั้งแต่ การค้นหาความรู้ (Acquisition) จากการอ่านหนังสือหรือรู้จักสิ่งใหม่ ๆ ที่มีอยู่ในหนังสือ ขึ้นตัดแปลงความรู้ (Transformation) คือ การนำมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้และขึ้นประเมินผลความรู้ (Evaluation) ว่าทำให้ตนเองรู้อะไรเพิ่มขึ้น (จารุทัศน์ วงศ์ข้าหลวง และคณะ 2557) สำหรับแนวทางการส่งเสริมการอ่านมีกิจกรรมขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นการอ่าน (Reading = R) หมายถึง ขั้นตอนที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์การอ่าน ทั้งกิจกรรมที่ครูอ่านให้ฟัง และการมีประสบการณ์ในการอ่านด้วยตนเอง เพื่อให้เด็กมีพื้นฐานกระบวนการอ่าน รู้จักหนังสือ รักหนังสือ และรู้จักวิธีการใช้หนังสือ ด้วยวิธีการอ่าน 3 วิธี ได้แก่ การอ่านให้ฟัง การอ่านร่วมกับครู และการอ่านโดยใช้ภาษาของตนเอง

2. ขั้นขยายความเข้าใจ (Expand = E) หมายถึง ขั้นตอนที่เด็กขยายความเข้าใจด้วยการสนทนา และเชื่อมโยงเรื่องราวในหนังสือกับประสบการณ์ของเด็ก เพื่อให้เด็กมีพื้นฐานกระบวนการอ่าน มีความเข้าใจเรื่อง เข้าใจความหมายของคำศัพท์ เห็นคุณค่าของเรื่องที่อ่านว่ามีความหมายต่อตนเอง รู้จักวิธีการใช้หนังสือ รู้สึกรักหนังสือ และมีความผูกพันกับหนังสือ ครูสนทนาเกี่ยวกับหนังสือและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของเด็ก สนทนาเกี่ยวกับตัวละคร (Characters) โครงเรื่อง (Plot) สถานที่ และเวลาของเรื่อง (Setting) แก่นสาระของเรื่อง (Theme) ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึกเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของเด็กกับเรื่องที่อ่าน โดยใช้คำถามปลายเปิดและคำถามปลายปิด

3. ขั้นกิจกรรมต่อเนื่อง (Activity = A) หมายถึง ขั้นตอนที่เด็กทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่อ่าน เพื่อให้เด็กมีความเข้าใจเรื่อง เข้าใจความหมายของคำศัพท์อย่างเป็นรูปธรรม และเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่มีอยู่ในหนังสือกับสิ่งที่มีอยู่ในชีวิตจริง ครูส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง ทั้งกิจกรรมที่ครูเป็นผู้นำ และกิจกรรมที่ครูจัดเตรียมอุปกรณ์ให้เด็กปฏิบัติเองโดยอิสระ ได้แก่ การวาด การระบายสี การปั้น การประดิษฐ์ การเล่านิทาน และศิลปะจัดวาง

4. ขั้นแสดงผลงาน (Display = D) หมายถึง ขั้นตอนที่เด็กนำผลงานที่ทำในขั้นกิจกรรมมานำเสนอหน้าชั้นเรียนและจัดแสดงควบคู่กับหนังสือ ครูส่งเสริมให้เด็กนำผลงานมาเสนอหน้าชั้นเรียนและจัดแสดงควบคู่กับหนังสือโดยพิจารณาจากความสนใจของเด็ก ครูต้องแสดงบทบาทในการเสริมแรงทางบวกแก่เด็ก

องค์ประกอบของการส่งเสริมการอ่าน มีดังนี้

1. แรงจูงใจ หมายถึง ความต้องการในการอ่านเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง และการอ่านนี้อาจจะมีผลกระทบต่อตนเองเป็นสำคัญหรืออาจนำไปสู่การพัฒนาตนเองในระยะยาวได้ เช่น อ่านหนังสือเพื่อทำการทบทวนในการสอบ อ่านหนังสือเพื่อไปสอบเข้าทำงาน อ่านหนังสือเพื่อปรับเปลี่ยนตำแหน่งหน้าที่การงาน

2. บรรยากาศ หมายถึง สถานที่ สภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร เหมาะแก่การอ่านหนังสือ สามารถส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้อย่างลงตัว เช่น อ่านหนังสือคนเดียวได้ อ่านหนังสือเพื่อเป็นการศึกษาในงานกลุ่ม อ่านหนังสือเพื่อทำงานเป็นทีม อ่านหนังสือเพื่อสร้างนวัตกรรมสิ่งใหม่ ๆ ทั้งนี้ บรรยากาศต้องมีความสอดคล้องกัน และสามารถมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกได้ดี

3. การแสวงหาคำตอบ หมายถึง อ่านเพื่อให้ได้คำตอบภายในจิตใจในสิ่งที่มีความต้องการประสงค์ เป็นการอ่านโดยการค้นคว้าหาข้อมูลอธิบาย เปรียบเทียบ หรือทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ในรูปแบบการวิจัย และการแสวงหาความจริงให้ปรากฏ

นอกจากนี้ ภูเมธ ฐิติชโยดม และคณะ (2562) ได้ศึกษาแนวทางการส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน พบว่าครอบครัวมีบทบาทในการส่งเสริมนิสัยรักการอ่านมากที่สุด ผลการวิเคราะห์ด้วยเมทริกซ์ ด้านที่ควรได้รับการพัฒนาเพื่อหาแนวทางการส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน คือ ครอบครัวและสังคมควรส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน เช่น การจัดพื้นที่ให้มีหนังสือในบ้านหรือชุมชน การเป็นตัวอย่างในการอ่านหนังสือ การสร้างแรงจูงใจในการอ่าน การส่งเสริมศักยภาพในการอ่าน การพาบุตรหลานร่วมงานเกี่ยวกับหนังสือ เป็นต้น สอดคล้องกับ พิสมัย ดวงพิมาย (2560) ได้สรุปผลจากการวิจัย พบว่า สถานศึกษาควรส่งเสริมนโยบายที่นำกลยุทธ์ลงไปปฏิบัติการณ์มากขึ้น ให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายด้านการส่งเสริมการอ่าน สนับสนุนงบประมาณด้านการส่งเสริมการอ่าน นำเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทจัดแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย จัดหาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตให้เพียงพอและทั่วถึง รวมถึงการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้มีความน่าสนใจ ตลอดจนการกำกับติดตาม และนำผลการประเมินมาปรับปรุงพัฒนา

กิจกรรมในครั้งต่อไป รวมถึงให้ความสำคัญถึงแรงจูงใจและการสร้างขวัญและกำลังใจ ยกย่องเชิดชูเกียรติบุคลากรอย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยธิดา รอดซุง และคณะ (2561) ได้สร้างกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน โดยกิจกรรมประกอบด้วย 3 แนวคิด ได้แก่ 1) การสร้างความสนใจในการอ่าน ประกอบด้วย กิจกรรมเส้นทางนักอ่าน (Reading Rally) กิจกรรมนิทานเพลินใจ และกิจกรรมพิชฌุโลกบ้านเรา 2) การกระตุ้นให้เกิดความชอบในการอ่าน ประกอบด้วย กิจกรรมขย่น่ารู้ กิจกรรมนิทานสำราญใจ และกิจกรรมโถมหาสมบัติ 3) การสร้างความภาคภูมิใจในการอ่าน ประกอบด้วย กิจกรรมพี่เก่งชวนน้องอ่าน กิจกรรมหนังสือคู่แฝด และกิจกรรมหนังสือสื่อแทนใจ ซึ่งกิจกรรมทั้งหมดมีความเหมาะสม ความถูกต้อง ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ อยู่ในระดับมากที่สุด ตามแนวคิดเชิงทฤษฎีพฤติกรรมตามแบบ (Theory of Plan Behavior) ประกอบกับข้อค้นพบจากสภาพและความต้องการในการจัดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่านตามลำดับความสำคัญ และข้อค้นพบจากการสัมภาษณ์ครูผู้ดำเนินกิจกรรมในโรงเรียนที่มีการจัดกิจกรรมเป็นที่ยอมรับ

สรุป

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความรักในการอ่านโดยจุดเริ่มต้นอันเกิดจาก พ่อ แม่ ครอบครัวมีความปรารถนาในความรักที่มีต่อบุตรหลานในการส่งเสริมการอ่าน ตั้งแต่อายุในครรภ์ตลอดจนหลังคลอดบุตร มีการปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ เป็นกิจวัตร รวมทั้งต้องมีกิจกรรมขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ 1) ขั้นการอ่าน (Reading = R) 2) ขั้นขยายความเข้าใจ (Expand = E) 3) ขั้นกิจกรรมต่อเนื่อง (Activity = A) 4) ขั้นแสดงผลงาน (Display = D) พร้อมทั้งส่วนองค์ประกอบของการส่งเสริมการอ่าน ได้แก่ 1) แรงขับ 2) บรรยากาศ 3) การแสวงหาคำตอบ นอกจากนี้การมีส่วนร่วมของโรงเรียน ชุมชน สังคม ตลอดจนการสนับสนุนของภาครัฐและเอกชนยังคงต้องให้การดำเนินงานยังคงอยู่ต่อไปเพื่อสร้างให้เยาวชนไทยได้มีความรักในการอ่านสืบไป

รายการอ้างอิง

- กรุงเทพฯธุรกิจ. (2562, 23 พฤษภาคม). การเมือง : รัฐบาลออกมาตรการภาษีหนุนส่งเสริมคนไทยรักการอ่าน. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/835931>
- จารุทัศน์ วงศ์ข้าหลวง และคณะ. (2557). การพัฒนารูปแบบ READ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านเริ่มแรกของเด็กวัยเตาะแตะ. *วารสารสมาคมวิจัย*, 19(2), 125-135.
- ปิยธิดา รอดซุง และคณะ. (2561). การพัฒนากิจกรรมการส่งเสริมนิสัยรักการอ่านของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*, 12(1), 163-176.
- พิสมัย ดวงพิมาย. (2560). การส่งเสริมการอ่านของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 2. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาการจัดการศึกษา). วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, กรุงเทพฯ.
- ภูเมธ ฐิติชโยดม, สุขแก้ว คำแก้ว และบุญส่ง ภายเงิน. (2562). แนวทางพัฒนาการส่งเสริมนิสัยรักการอ่านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เมทริกซ์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*, 13(1), 305-318.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.
- ไอโอะ ฮามายากิ. (2562, 30 มิถุนายน). รัฐบาลออกมาตรการภาษีหนุนส่งเสริมคนไทยรักการอ่าน. *ศูนย์ข้อมูลและข่าวสืบสวนเพื่อสิทธิพลเมือง (Thai Civil Rights and Investigative Journalism - TCIJ)*. สืบค้นจาก <https://www.tcijthai.com/news/2019/6/scoop/9179>
- สารานุกรมวิกิพีเดีย. (2563). *การอ่าน*. สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/การอ่าน>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). *แนวทางการจัดการเรียนรู้หนังสืออ่านนอกเวลา สาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สกสศ.ลาดพร้าว.

การพัฒนาาระบบเอกสารธุรการ ชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์

สุนิสา คงเจริญ
รศ.ดร.ชูศักดิ์ เอกเพชร
ผศ.ดร.นันทวี เจริญสุข
สาขาวิชาการบริหารการศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏ
สุราษฎร์ธานี

สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาระนอง

Development of an Electronic Classroom Administrative Document System for Teachers in Suksamran District under the Office of Ranong Primary Educational Service Area

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการด้านการใช้เอกสารธุรการชั้นเรียน 2) พัฒนาระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ และ 3) ประเมินประสิทธิภาพของระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ โดยวิธีการดำเนินการดังนี้ 1) ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการด้านการใช้เอกสารธุรการชั้นเรียนของครูในอำเภอสุขสำราญ ซึ่งประชากร ได้แก่ ครูผู้สอนประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 จำนวน 54 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้สอนประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 จำนวน 48 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม ความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.87 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2) พัฒนาระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประเมินประสิทธิภาพของระบบซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถใช้งานระบบได้ และ 3) ประเมินระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ โดยกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้สอนประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 จำนวน 6 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม ความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.90 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ปัญหาการใช้เอกสารธุรการชั้นเรียนของครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาระนอง พบว่า ทั้งโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ซึ่งสามารถเรียงลำดับได้ดังนี้ ด้านสุขภาพพลานามัย ด้านระบบ ด้านพฤติกรรมนักเรียน และด้านวิชาการ 2) ผลการพัฒนาาระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วยเอกสารธุรการชั้นเรียน 3 ด้าน คือ ด้านวิชาการ ด้านสุขภาพพลานามัย และด้านพฤติกรรมนักเรียน ผลการตรวจสอบระบบโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 - 1.00 สามารถใช้งานระบบได้ 3) ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ ดังนี้ ด้านพฤติกรรมนักเรียน ด้านรูปแบบการใช้งานระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ด้านงานวิชาการ และด้านสุขภาพพลานามัย

คำสำคัญ: ระบบเอกสารธุรการชั้นเรียน เอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์

Abstract

The objectives of this study were: 1) to study the problems and needs of the use of classroom administrative documents; 2) to develop the classroom administrative document system; and 3) to evaluate the effectiveness of the classroom administrative document system. The research procedures were as follows. Step 1) was used to study the problems and needs of the use of classroom administrative documents of teachers in Suksamran District. The population were 54 Prathomsuksa 1 - 6 teachers and the sample were 48 Prathomsuksa 1 - 6 teachers selected by simple random sampling. Data were collected by the questionnaire with a reliability of 0.87 and were analyzed by mean and standard deviation. Step 2) was used to develop the classroom administrative document system evaluated by five experts, which performance of the system was usable. Step 3) was used to evaluate the classroom administrative document system. The sample were six teachers of Prathomsuksa 1 - 6 selected by purposive sampling. Data were collected by the questionnaire with a reliability of 0.90. The data were analyzed by mean and standard deviation.

The research findings were as follows. 1) The problems of the use of classroom administrative documents of the teachers were high in overall and individual aspects ranked in descending order: health, system, student behavior, and academic, respectively. 2) The development of the classroom administrative document system consisted of administrative documents covering three aspects: academic, health, and student behavior. The validity of the classroom administrative document system evaluated by five experts was between 0.80 - 1.00, which means that the system was usable. 3) The performance evaluation of the classroom administrative document system was high in overall aspects ranked in descending order: student behavior, usage pattern, academic, and health.

Keywords: classroom administrative document system, electronic classroom administrative document system

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการบริหารองค์การหรือหน่วยงานต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการศึกษาของไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตามกระแสโลกาภิวัตน์ ซึ่งทำให้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีนโยบาย และจุดเน้นในการดำเนินงานให้มีการเร่งรัดปฏิรูป การศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีการพัฒนาประสิทธิภาพการบริหารงานให้มีคุณภาพมาตรฐานระดับสากลบนพื้นฐานของความเป็นไทย และพัฒนาคุณภาพการศึกษาทั้งในสถานศึกษาและสำนักงาน โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนสนับสนุนความเป็นเลิศตามมาตรฐาน (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553) มีเป้าหมายให้สถานศึกษาและสำนักงานทุกระดับมีนวัตกรรม และเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ ตลอดจนใช้ในการบริหารงานอย่างเหมาะสมมีประสิทธิภาพ โดยมีมาตรการให้มีการพัฒนาสถานศึกษาเข้าสู่มาตรฐาน โดยสนับสนุนให้สถานศึกษามีข้อมูลสารสนเทศ ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ เพื่อใช้ในการพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559)

การบริหารจัดการเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน เพื่อช่วยให้การปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพเกิดความคล่องตัว สะดวก รวดเร็วมากขึ้น โดยการนำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดการเอกสาร ได้แก่ การจัดทำ การเก็บรักษา การส่งข้อมูล การติดต่อสื่อสารภายในองค์กร ทั้งนี้ ยังเป็นการลดปริมาณการใช้ทรัพยากรกระดาษ ลดพื้นที่ และสถานที่ในการจัดเก็บ ผู้ใช้งานสามารถสื่อสารผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ทำให้ได้ข้อมูลที่รวดเร็วทันต่อความต้องการ ข้อมูลมีความถูกต้องมากขึ้น ประหยัดค่าใช้จ่ายขององค์กรในระยะยาว ลดเวลา และขั้นตอนในการปฏิบัติงาน ส่งผลให้การปฏิบัติงานเกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ระบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกนำมาใช้งานในองค์กรต่าง ๆ ทั้งหน่วยงานภาครัฐและองค์กรรัฐวิสาหกิจ เพื่อจุดประสงค์ช่วยในการลดภาระการใช้เอกสารที่ทำจากกระดาษภายในองค์กรและภาพรวมทั้งประเทศ เพื่อให้ลดปริมาณการทำลายทรัพยากรป่าไม้ และลดการตัดต้นไม้สำหรับเอามาทำเป็นกระดาษเอกสาร การนำระบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์มาใช้จะช่วยให้เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน สามารถรับรู้ข้อมูลอย่างถูกต้อง สะดวก รวดเร็ว และมีความปลอดภัย และยังช่วยในการจัดระเบียบโดยช่วยอำนวยความสะดวกในการสร้างทะเบียนเอกสารและจัดเก็บข้อมูลและเอกสารต่าง ๆ ให้เป็นระเบียบทำให้สามารถสืบค้นข้อมูลและเอกสารย้อนหลังได้อย่างถูกต้อง สะดวก รวดเร็ว ซึ่งนอกจากจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำงานภายในองค์กรแล้วก็ยังคงเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพ และประสิทธิผลในการใช้ข้อมูลต่าง ๆ อีกด้วย

เอกสารบริหารจัดการชั้นเรียน ใช้อ้างอิงเป็นเอกสารร่องรอยหลักฐานในการประเมินวิทยฐานะตามเกณฑ์ ว 21 โดยประกอบไปด้วย ตัวชี้วัดที่ 9 ข้อ 2.1 การบริหารจัดการชั้นเรียน ตัวชี้วัดที่ 10 ข้อ 1.2.2 การจัดระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ตัวชี้วัดที่ 11 ข้อ 2.3 การจัดทำข้อมูลสารสนเทศเอกสารประจำชั้นเรียน เอกสารประจำวิชา ตัวชี้วัดที่ 3 ข้อที่ 1.2.2 การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่ 6 ข้อที่ 1.3 การสร้าง และพัฒนาสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีทางการศึกษาและแหล่งเรียนรู้

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานธุรการชั้นเรียน เป็นงานที่ผู้บริหาร ครู และบุคลากรผู้ทำหน้าที่โดยตรงจะต้องให้ความสำคัญ ซึ่งในการทำเอกสารธุรการชั้นเรียนต้องทำเป็นประจำ เพื่อให้ครูทราบถึงข้อมูลรายบุคคล พัฒนาการพฤติกรรม ฯลฯ ของนักเรียน แต่การจัดเอกสารมักจะประสบปัญหาการจัดเก็บข้อมูลธุรการชั้นเรียน จากการสัมภาษณ์ครูประจำชั้น การจัดระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนของโรงเรียนขาดเครื่องมือที่ทันสมัย ของการจัดระบบเอกสารธุรการชั้นเรียน ซึ่งครูประจำชั้นจะรับผิดชอบการจัดเก็บข้อมูลถูกจัดเก็บในลักษณะแฟ้มเอกสาร จัดทำด้วยมือ สารสนเทศที่ไม่ถูกต้อง ไม่เป็นปัจจุบัน การจัดเก็บข้อมูลสารสนเทศไม่เป็นระบบ มีความซ้ำซ้อนของข้อมูล ขาดความต่อเนื่องข้อมูล ไม่สะดวกต่อการใช้งาน และการค้นหา

เนื่องด้วยอำเภอสุขสภารามมีโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยาทั้งหมด จำนวน 9 โรงเรียน ที่มีการจัดทำเอกสารธุรการชั้นเรียน และประสบปัญหาในเรื่องการจัดทำเอกสารธุรการชั้นเรียน ที่ไม่มี การจัดเก็บอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้การจัดเก็บ และการสืบค้นข้อมูลย้อนหลังนั้นทำได้ยาก ไม่มีความต่อเนื่อง เอกสารภาระงานซ้ำซ้อนกับภาระงานอื่น ต้องใช้กระดาษเป็นจำนวนมาก ประกอบกับผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูโรงเรียนในอำเภอสุขสภาราม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เห็นความสำคัญในการดำเนินงานของโรงเรียนด้านการจัดระบบเอกสารธุรการชั้นเรียน การบริหารงานธุรการชั้นเรียนซึ่งถือว่าเป็นงานที่สำคัญ การบริหารงานธุรการชั้นเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา ยังขาดการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดระบบงานธุรการชั้นเรียน ผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นที่จะต้องนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการระบบให้มีความทันสมัย และให้เกิดประสิทธิภาพในการดำเนินงานมากยิ่งขึ้น

ดังนั้น ผู้วิจัยมีแนวความคิดในการพัฒนาระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์มาใช้จัดการงานเอกสารธุรการชั้นเรียน เพื่อช่วยในการพัฒนากระบวนการทำงานจากเดิมที่การจัดเก็บเอกสารไม่เป็นระบบ ยุ่งยากต่อการสืบค้น และต้องทำงานเอกสารที่ซ้ำซ้อน ใช้กระดาษจำนวนมาก ให้พัฒนาเป็นการทำงานโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดเก็บเอกสารให้อยู่ในรูปของเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีการจัดการด้านการจัดเก็บ การค้นหา และเรียกใช้เอกสารธุรการชั้นเรียน ซึ่งการใช้ระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เป็นกระบวนการโดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการจัดการระบบผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Web - Based Applications) มีการกำหนดความปลอดภัยให้กับการใช้งานแต่ละบุคคล กำหนดการเข้าถึงลักษณะการใช้ความสามารถของระบบฐานข้อมูลในการส่งต่อข้อมูลให้กับครูประจำชั้นของนักเรียนท่านอื่นต่อไป สามารถสืบค้นข้อมูลย้อนหลังได้ มีการประมวลผลของข้อมูลแทนเอกสารทั้งหมดโดยใช้รูปแบบสรุปเป็นกราฟ แผนภูมิแท่ง และแผนภูมิวงกลม เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหา และความต้องการด้านการใช้เอกสารธุรการชั้นเรียนของครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์
2. เพื่อพัฒนาระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทราบถึงสภาพปัญหาและความต้องการ การจัดการธุรการชั้นเรียนของครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์
2. การพัฒนาระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ที่พัฒนาขึ้นและลดขั้นตอนในการปฏิบัติงาน เพิ่มประสิทธิภาพของครูผู้สอน สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์
3. ระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ และงานที่พัฒนาขึ้น สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนางานอื่น ๆ ของโรงเรียนต่อไป

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูผู้สอนประจำชั้น อำเภอสุขสำราญ จังหวัดระนอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 9 โรงเรียน ประกอบด้วยครูผู้สอนประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 จำนวน 54 คน

กลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการ ได้แก่ ครูผู้สอนประจำชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 โรงเรียนในอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 48 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยการเปิดตารางของเครจซี่และมอร์แกน แล้วสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีจับสลาก

2. กลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้ ได้แก่ ครูผู้สอนประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 ของโรงเรียนบ้านบางมัน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา ประกอบด้วยครูผู้สอนประจำชั้นจำนวน 6 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้สามารถกำหนดขอบเขตด้านงานธุรการชั้นเรียน ออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านวิชาการ ด้านพฤติกรรมนักเรียน และด้านสุขภาพพลานามัย

ขอบเขตด้านตัวแปร

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การพัฒนาระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ประสิทธิภาพของระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ประยุกต์แนวคิดทฤษฎีวงจรพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle: SDLC) ของ (Kendall and Kendall, 1998) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้คือ 1. การกำหนดปัญหา 2. การวิเคราะห์ปัญหา 3. การออกแบบ 4. การพัฒนา 5. การทดสอบ 6. การนำระบบไปใช้ และ 7. การบำรุงรักษา

ตัวแปรต้น

การพัฒนาระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สพ.พระนครศรีอยุธยา

- ด้านวิชาการ
- ด้านพฤติกรรมนักเรียน
- ด้านสุขภาพและพลานามัย

ตัวแปรตาม

ประสิทธิภาพของระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สพ.พระนครศรีอยุธยา

- ระบบมีการเพิ่ม แก้ไข บันทึก และสืบค้นข้อมูล อย่างถูกต้อง
- ระบบมีการวิเคราะห์ แปลผล ข้อมูลในรูปแบบสารสนเทศ
- ระบบมีรายงานผล ส่งพิมพ์เอกสารในรูปแบบต่าง ๆ
- ระบบรองรับการใช้งานในทุกอุปกรณ์ บนเว็บแอปพลิเคชัน
- ระบบมีสีสันสวยงาม สะดวกต่อการใช้งาน
- ระบบมีการเก็บข้อมูล แต่ละด้านอย่างเป็นระบบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ประกอบด้วย แบบสอบถามสภาพปัญหา ความต้องการ แบบประเมินประสิทธิภาพระบบ และแบบประเมินผลการใช้งานระบบ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสอบถามสภาพปัญหาความต้องการ การประเมินการประสิทธิภาพการใช้งานของระบบ และการประเมินผลการใช้งานระบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเพื่อการพัฒนาาระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ สรุปลผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ปัญหาการใช้เอกสารธุรการชั้นเรียนของครู อำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ พบว่า โดยรวมทั้ง 4 ด้านอยู่ในระดับ มาก ซึ่งสามารถเรียงลำดับได้ดังนี้ ด้านสุขภาพพลานามัย ด้านระบบ ด้านพฤติกรรมนักเรียน และด้านวิชาการ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สรุปได้ดังนี้

1.1 ด้านวิชาการ โดยรวมมีปัญหาอยู่ในระดับมาก พบว่า ความสะดวกในการใช้งานและการจัดเก็บข้อมูล มีข้อจำกัด แบบบันทึกเอกสารด้านวิชาการไม่มีรูปแบบที่ชัดเจน ไม่มีความหลากหลาย และการประมวลผลและรายงานผลเอกสารธุรการชั้นเรียนด้านวิชาการในรูปแบบเอกสารทำได้ยาก เป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

1.2 ด้านสุขภาพพลานามัย โดยรวมมีปัญหาอยู่ในระดับมาก พบว่า การวิเคราะห์ผลโภชนาการ อาหารการเจริญเติบโตของนักเรียนนั้นทำได้ยากและมีความล่าช้า การบันทึกจัดเก็บข้อมูล อาหารเสริม (นม) โภชนาการอาหาร และสุขภาพพลานามัยในแต่ละวันของนักเรียนเกิดความล่าช้า ไม่สะดวก

1.3 ด้านพฤติกรรมนักเรียน โดยรวมมีปัญหาอยู่ในระดับมาก พบว่า การเข้าถึงข้อมูล ด้านพฤติกรรมนักเรียนทำได้ยาก เนื่องจากเป็นระบบเอกสาร การส่งต่อข้อมูลนักเรียนในด้านพฤติกรรมไม่มีความต่อเนื่องเมื่อนักเรียนเลื่อนชั้น โดยข้อที่มีปัญหาเรื่อง การติดตาม และประเมินผล พฤติกรรมนักเรียนในด้านต่าง ๆ ล่าช้า และเกิดความผิดพลาดได้ง่าย

1.4 ด้านระบบ โดยรวมมีปัญหาอยู่ในระดับมาก พบว่า ความไม่สะดวก ในการสืบค้น แก้ไข เปลี่ยนแปลงข้อมูล เอกสารธุรการชั้นเรียน ระหว่างปีการศึกษา มีความไม่สะดวกในการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศประจำตัวนักเรียนรายบุคคล และสารสนเทศหรือข้อมูล รวมทั้งการบันทึกข้อมูลต่าง ๆ สูญหายบ่อย

2. ผลการพัฒนาาระบบธุรการชั้นเรียนระบบอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์

การพัฒนาาระบบธุรการชั้นเรียนระบบอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ โดยโครงสร้างของระบบ ได้วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการเพื่อใช้ในการพัฒนาระบบเว็บแอปพลิเคชัน สามารถรายงานข้อมูลในรูปแบบสารสนเทศได้ สามารถบันทึก แก้ไข ปรับปรุง สืบค้นข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังข้อมูลย้อนหลังได้ ประกอบด้วยเอกสารธุรการชั้นเรียน 3 ด้าน คือ ด้านวิชาการ ด้านสุขภาพพลานามัย และด้านพฤติกรรมนักเรียน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1) ด้านงานวิชาการ ประกอบด้วย แบบบันทึกสถิติการมาเรียน แบบบันทึกทะเบียนชื่อ แบบบันทึกกิจกรรมโฮมรูม แบบบันทึกการสอนซ่อมเสริม แบบบันทึกการอ่านออกเขียนได้

2) ด้านสุขภาพพลานามัย แบบบันทึกอาหารเสริม (นม) แบบบันทึกการแปร่งฟัน แบบบันทึกน้ำหนักส่วนสูง แบบบันทึกการรับประทานอาหารกลางวัน แบบบันทึกการตรวจสุขภาพ การแต่งกาย แบบบันทึกการทำความสะอาดห้องเรียน แบบบันทึกการออกกำลังกาย

3) ด้านพฤติกรรมนักเรียน แบบบันทึกความดี แบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แบบคัดกรองผู้เรียนรายบุคคล แบบบันทึกทะเบียนการอบรมนักเรียน แบบบันทึกการเยี่ยมบ้าน แบบบันทึกการแนะแนวนักเรียน แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ EQ แบบประเมินพฤติกรรมนักเรียน SDQ

ประเมินประสิทธิภาพของการพัฒนาระบบ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้องของส่วนต่าง ๆ ของเนื้อหา และรูปแบบของการพัฒนาระบบธุรการชั้นเรียนในระบบอิเล็กทรอนิกส์สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา โดยรวมสามารถใช้ระบบได้ทั้ง 4 ด้าน เมื่อพิจารณารายด้านสรุปได้ดังนี้

- 2.1 ด้านวิชาการ โดยรวมสามารถใช้งานระบบได้ทุกเอกสารที่มีในระบบ
- 2.2 ด้านสุขภาพพลานามัย โดยรวมสามารถใช้งานระบบได้ทุกเอกสารที่มีในระบบ
- 2.3 ด้านพฤติกรรมนักเรียน โดยรวมสามารถใช้งานระบบด้านพฤติกรรมนักเรียนได้อย่างหลากหลาย มีการวิเคราะห์ข้อมูล แผลผล EQ SDQ ซึ่งง่าย และสะดวกต่อการใช้งานทุกเอกสารที่มีในระบบ
- 2.4 ด้านระบบการใช้งาน โดยรวมสามารถใช้งานระบบได้ทุกเอกสารที่มีในระบบ สอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์การใช้งานในทุก ๆ ด้านของระบบ มีสีสันสวยงาม มีการประมวลผลข้อมูล การรายงานผลออกมาในรูปแบบแผนภูมิวงกลม ง่ายต่อการแปลผลข้อมูล ระบบใช้งานได้เป็นอย่างดี มีการบันทึกข้อมูล รายงานผลการสัมฤทธิ์ผลแต่ละแบบฟอร์มเอกสารในการเก็บข้อมูลนักเรียน

3. ผลจากการประเมินความเหมาะสมในการนำระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยาไปใช้ พบว่า ทั้ง 4 ด้าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังนี้ ด้านพฤติกรรมนักเรียน ด้านรูปแบบการใช้งานระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ด้านงานวิชาการ และด้านสุขภาพพลานามัย ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สรุปได้ดังนี้

- 3.1 ด้านวิชาการ โดยรวมอยู่ในระดับมาก
- 3.2 ด้านสุขภาพพลานามัย
- 3.3 ด้านพฤติกรรมนักเรียน
- 3.4 ด้านรูปแบบการใช้งานระบบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา ผู้วิจัยได้อภิปรายผลไว้ ดังนี้

1. ผลการศึกษาระดับปัญหาการพัฒนาระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

จากการสอบถามปัญหาพบว่า ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 ในอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้แสดงให้เห็นว่า จากการจัดเก็บเอกสารธุรการชั้นเรียนของครูประจำชั้นส่วนใหญ่ นั้น จัดทำในระบบเอกสาร ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน ไม่มีการส่งต่อข้อมูล เอกสารไม่สามารถสืบค้นย้อนหลังหลาย ๆ ปีได้ ลื่นเปลืองทรัพยากรกระดาษจำนวนมาก ทั้งนี้ จีราพร อินตุน (2559) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบการจัดการเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Document Management System) เพื่อปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเอกสารภายในโรงเรียนมัธยมวัดหนองจอก ในด้านการจัดเก็บเอกสาร โดยมีการสำเนาเอกสารเข้าสู่ระบบการจัดการเอกสาร อิเล็กทรอนิกส์เพื่อทำการจัดเก็บเอกสาร และสำเนาเอกสารเข้าสู่ระบบการจัดการเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ แทนการจัดเก็บเอกสารในแฟ้มเอกสาร ในตู้เอกสาร สามารถช่วยลดพื้นที่ในการจัดเก็บเอกสาร และช่วยลดการใช้ทรัพยากรที่ใช้ในการจัดเก็บ ไม่ว่าจะเป็นทรัพยากรกระดาษ เงิน และเวลา เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถสืบค้นเอกสารได้ในระยะเวลาที่เร็วขึ้นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

แผนการเดินเข้าไปค้นหาในแฟ้มที่จัดเก็บเอกสารในตู้จัดเก็บแฟ้ม ทำให้การบริหารจัดการเอกสารมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และเป็นประโยชน์สูงสุดของทางราชการ

2. ผลการพัฒนาการพัฒนาระบบธุรการชั้นเรียนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

จากการวิเคราะห์ ปัญหา และความต้องการของผู้ใช้งาน แล้วนำมาพัฒนาระบบธุรการชั้นเรียนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา แบ่งเนื้อหาความต้องการออกเป็น 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านที่ 1 เอกสารด้านวิชาการ ด้านที่ 2 เอกสารด้านสุขภาพพลานามัย ด้านที่ 3 เอกสารด้านพฤติกรรมนักเรียน และ ด้านที่ 4 ด้านระบบ ผลการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้องของการพัฒนาระบบธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า โดยรวมมีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาสามารถนำไปเป็นเครื่องมือในการพัฒนาระบบธุรการชั้นเรียนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ได้เป็นอย่างดี ดังนั้น ระบบธุรการชั้นเรียนในระบบอิเล็กทรอนิกส์จึงมีความเหมาะสม อาจเนื่องมาจากระบบธุรการชั้นเรียนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีรายละเอียดของเอกสารครอบคลุมระบบธุรการชั้นเรียนในแต่ละด้าน มีการนำระบบอิเล็กทรอนิกส์มาพัฒนาให้สะดวกต่อการสืบค้นและการทำงาน ประหยัดเวลาในการสืบค้นข้อมูลย้อนหลัง ปลอดภัย ลดการใช้ทรัพยากรกระดาษได้มากขึ้น พร้อมทั้งมีคู่มือการใช้งานระบบชัดเจน มีคำแนะนำการใช้งานระบบ และภาพตัวอย่างประกอบการใช้งาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ญัฐพันธ์ เจริญนันทน์ และ ไพบุลย์ เกียรติโกมล (2556) ได้กล่าวว่าการจัดการกับข้อมูลเพื่อให้สามารถนำข้อมูลมาใช้ได้สะดวกรวดเร็วขึ้น ทำให้ได้สารสนเทศที่เป็นระบบมากขึ้น ระบบสารสนเทศในองค์กรมีบทบาทที่สำคัญต่อองค์กรมาก เพราะองค์กรมีความจำเป็นต้องแข่งขันให้ทันกับเวลา ตลอดจนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานต่าง ๆ จึงได้มีการพัฒนาระบบสารสนเทศด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้ 1. การบริหารงานมีความสลับซับซ้อนมากขึ้นเนื่องจากปริมาณงานเพิ่มขึ้น องค์กรขยายใหญ่ขึ้น ปัญหาภายใน และภายนอกองค์กรมีมากขึ้น 2. ความจำเป็นในเรื่องกรอบของเวลา ปัจจุบันผู้บริหารต้องสามารถปฏิบัติงานในกรอบของเวลาที่สั้นลง เพื่อตอบสนองต่อการแข่งขันต่าง ๆ และการที่สังคมมีการใช้ระบบสื่อสารข้อมูลที่ทันสมัยเพิ่มมากขึ้น 3. การพัฒนาทางเทคนิค หรือเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อเป็นเครื่องช่วยในการตัดสินใจ เช่น ใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์มาช่วยวิเคราะห์ แยกแยะ และจัดสรรข้อมูลให้เป็นสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ 4. การตระหนักถึงคุณค่า และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีต่าง ๆ

3. ผลจากการประเมินความเหมาะสมของการพัฒนาระบบธุรการชั้นเรียนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

ผลการประเมินของครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา จำนวน 6 คน ทั้งด้านวิชาการ ด้านการสุขภาพพลานามัย ด้านพฤติกรรมนักเรียน และด้านระบบ โดยรวมทั้ง 4 ด้าน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์สามารถใช้งานได้ครอบคลุมเอกสารธุรการชั้นเรียนทั้ง 4 ด้าน มีการประมวลผล และแปลผลที่ถูกต้อง เพื่อระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ในการเก็บข้อมูลนักเรียนในด้านต่าง ๆ รวมไปถึงง่ายต่อการสืบค้น และมีการจัดเก็บเอกสารอย่างเป็นระบบ ถูกต้องและปลอดภัย โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2556) กล่าวว่า e - Document เป็นเอกสารในรูปแบบของเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์เอกสาร ไฟล์รูปภาพ ฯลฯ ซึ่งเรารู้จักกันดีและมีการใช้งานอย่างแพร่หลาย โดยปกติเอกสารต่าง ๆ จะมีการเก็บรักษาไว้ในตู้หรือชั้นเอกสารขององค์กร ซึ่งจัดเรียงไว้เป็นหมวดหมู่เพื่อให้ค้นหาได้ง่าย และสะดวกในการนำไปใช้ การอยู่ในรูปแบบกระดาษทำให้จะต้องเตรียมที่เก็บเอกสารเหล่านี้ และเมื่อเอกสารเหล่านี้เพิ่มมากขึ้นตามกาลเวลาทำให้เก็บรักษาลำบาก นอกจากนี้ ยังต้องมีระยะเวลาเก็บรักษาและ

ทำลายให้เป็นไปตามนโยบายและกฎระเบียบขององค์กรนั้น ๆ ด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่า การเก็บเอกสารที่เป็นกระดาษนั้น ทำให้สิ้นเปลืองกระดาษและพื้นที่ในการเก็บรักษาเป็นจำนวนมาก การจะนำไปใช้ก็ค้นหาค่อนข้างลำบากเนื่องจากบางชิ้นอาจเก็บไว้นานจนลืมไปแล้วว่าอยู่ที่ไหน ทั้งยังต้องเสียเวลาในการค้นหา ด้วยเหตุนี้จึงได้มีการพัฒนาเทคโนโลยี e - Document ขึ้นมา ช่วยในการจัดเก็บเอกสาร เพื่อให้สามารถบริหารจัดการระบบเอกสารให้สามารถสืบค้นได้อย่างง่ายดายและรวดเร็วยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ประสิทธิภาพกระบวนการทำงานให้ดีขึ้นอีกด้วย

ดังนั้น การพัฒนาระบบธุรการชั้นเรียนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เป็นการพัฒนาระบบที่มีความเหมาะสม มีรายละเอียดของคู่มือการใช้งานระบบชัดเจน สามารถใช้งานระบบได้จริง มีการประมวผล และง่ายต่อการใช้งาน และมีประสิทธิภาพสำเร็จผลตามวัตถุประสงค์ การพัฒนาระบบธุรการชั้นเรียนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาระนอง จึงมีความเหมาะสมและมีประโยชน์เป็นอย่างยิ่ง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ในการพัฒนาระบบธุรการชั้นเรียนระบบอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับครูอำเภอสุขสำราญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาระนอง เพื่อให้การนำไปใช้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ และดำเนินการ ดังนี้

1. สถานศึกษาสามารถนำระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา
2. ผู้บริหารมีนโยบายที่ชัดเจน ในการใช้ระบบ จัดอบรมเสริมทักษะการใช้งานสื่อเทคโนโลยี การใช้งานระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้สามารถใช้ระบบได้เป็นอย่างดีมากยิ่งขึ้น
3. สถานศึกษาพัฒนาระบบเพื่อจัดเก็บข้อมูลสำหรับระบบเอกสารธุรการชั้นเรียน ให้ตรงกับความต้องการ และการใช้งานมากขึ้น และการพัฒนาระบบการใช้งานให้ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. วิจัยติดตาม ประเมินการใช้ระบบ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการติดตามการใช้งานระบบฯ และปรับปรุงแก้ไขระบบให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. การนำแนวคิดแนวทางการวิจัยเพื่อพัฒนาของระบบเอกสารชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ พัฒนาระบบสำหรับบริหารงานต่าง ๆ ของสถานศึกษา เช่น ระบบการบริหารงานบุคคล ระบบบริหารพัสดุ ระบบจัดเก็บเอกสารสำหรับงานประกันคุณภาพการศึกษา ระบบการบริหารงานวิชาการ ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อให้การดำเนินงานของโรงเรียนมีความคล่องตัว รวดเร็ว และเกิดประสิทธิภาพในการดำเนินงาน
3. ควรมีการวิจัยแลกเปลี่ยนเรียนเรียนรู้ เพื่อนำผลไปใช้ในการพัฒนาระบบรูปแบบระบบเอกสารธุรการชั้นเรียนอิเล็กทรอนิกส์ให้เป็นระบบที่มีความสมบูรณ์แบบมากขึ้น สามารถดาวน์โหลดในรูปแบบของแอปพลิเคชันง่ายและสะดวกต่อการใช้งานมากยิ่งขึ้น



รายการอ้างอิง

จิราพร อินต๋น. (2559). ระบบการจัดการเอกสารอิเล็กทรอนิกส์. (สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). สาขาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร, กรุงเทพฯ.

ณัฐพันธุ์ เขจรนันท์ และ ไพบุลย์ เกียรติโกมล. (2556). ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 (2542, 19 สิงหาคม). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 116 ตอนที่ 74ก. หน้า 1-28.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2559. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2556). รายงานสถิติการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ของประเทศไทย พ.ศ. 2556. กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์.

Kendall, K.E. and Kendall, J.E. (1998). System analysis and design. 4th ed., New Jersey: Prentice Hall International.

การออกแบบ บอร์ดเกม

จรัส จันทร์

โรงเรียนกาฬ “สุนทรวิद्याกุล”
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
มัธยมศึกษาเขต 3

เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อออกแบบ พัฒนา และหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการใช้บอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนอาสาสมัครระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบประเมินประสิทธิภาพ ด้านสื่อ และด้านเนื้อหาของบอร์ดเกม แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม เรื่อง อาชีพ (Jobs) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ยเลขคณิต ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่แบบอิสระ (t-test dependent) ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการประเมินประสิทธิภาพ ด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และมากตามลำดับ 2) หลังจากการใช้บอร์ดเกมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น และมีผลการทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ไม่ต่างจากการทดสอบหลังเรียนเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, การออกแบบบอร์ดเกม, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะในวงการการศึกษาหรือวงการธุรกิจทั่วโลก แต่ละประเทศจึงให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยบรรจุไว้ในหลักสูตรโรงเรียน วิทยาลัยมหาวิทยาลัย และสถาบันการศึกษาอื่น ๆ (Saeed Al - Sobhi & Preece, 2018) ประเทศไทยก็เช่นเดียวกัน กระทรวงศึกษาธิการมีการบรรจุภาษาอังกฤษไว้ในหลักสูตรในทุก ๆ ระดับชั้น โดยกำหนดยุทธศาสตร์เสริมสร้างสมรรถนะทางภาษาของนักเรียน เช่น การกำหนดชั่วโมงเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น การดำเนินการหลักสูตรห้องเรียนภาษาอังกฤษ การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ การจัดตั้งศูนย์เครือข่ายภาษาอังกฤษ และการจัดหาครูเจ้าของภาษา เป็นต้น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2556) และยังกำหนดภาษาอังกฤษไว้ในนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการที่จะยกระดับทักษะภาษาอังกฤษให้เป็นการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนทุกคนและทุกวัย (English for all) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยเริ่มมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 โดยการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเน้นการแปลไวยากรณ์ (Grammar Translation) กล่าวคือ ครูสอนแบบแปลความหมายเนื้อหา โครงสร้าง คำศัพท์ นักเรียนเรียนภาษาจากการจดจำ โครงสร้าง คำศัพท์แล้วทำแบบทดสอบ นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาวิธีการสอนแบบแปลไวยากรณ์ถูกใช้ในการจัดการเรียนการสอนเรื่อยมาและยังคงนิยมใช้อยู่ในยุคปัจจุบัน (สุทธพร รัตกุล, 2549) แม้ว่าเวลาจะผ่านไปหลายศตวรรษการจัดการเรียนการสอนแบบแปลไวยากรณ์ที่ใช้กันมานานยังไม่สามารถพัฒนานักเรียน และเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาภาษาอังกฤษให้สอดคล้องตามตัวชี้วัดทางการศึกษาในแต่ละยุคสมัยได้ ผลการเรียนรู้และทักษะทางภาษาอังกฤษของนักเรียนยังคงไม่ได้ตามมาตรฐานตัวชี้วัด เห็นได้จากผลการประเมินผลระดับชาติหรือนานาชาติที่มีการวัดผลเกิดขึ้น คะแนนเฉลี่ยการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O - net) ปีการศึกษา 2561 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ทดสอบระดับภาษาอังกฤษของนักเรียนภายในประเทศพบว่า ผลการทดสอบรายวิชาภาษาอังกฤษเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 29.45 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562) ในขณะที่ระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษแต่ละประเทศในปี 2018 ที่เก็บข้อมูลโดยองค์กร English First (EF) จำนวน 80 กว่าประเทศทั่วโลก ระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนไทยถูกจัดอันดับให้อยู่ในระดับต่ำ โดยจัดอยู่ในอันดับที่ 64 จาก 88 ประเทศทั่วโลก (English First, 2018) ซึ่งการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมีความชัดเจนว่ายังไม่สามารถช่วยพัฒนาทักษะหรือผลสัมฤทธิ์ทางความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ เนื่องจากการเรียนการสอนเน้นการให้จดจำไวยากรณ์ ท่องจำคำศัพท์ การทำแบบฝึกหัดมากเกินไป และพัฒนาทักษะเพียงด้านเดียว ซึ่งขาดการพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียน ทั้งนี้อาจมีสาเหตุมาจากบทเรียนที่ไม่น่าสนใจ การจัดการเรียนรู้ที่ไม่ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของรายวิชาภาษาอังกฤษ (Gentner, 2014) จึงส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ที่ทำให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการสังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทย สามารถสรุปประเด็นปัญหาได้ 3 ปัญหาหลัก ได้แก่ 1) ปัญหาความรู้ความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ปัญหาด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 3) นักเรียนมีคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษน้อย

1) ปัญหาความรู้ความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยปัญหาที่นักเรียนกำลังประสบอยู่ในด้านความรู้ความเข้าใจคำศัพท์คือ การออกเสียงคำศัพท์ การสะกดคำ การจดจำคำศัพท์ และความหมายของคำในบริบทที่เหมาะสม (Rohmatillah, 2014) การศึกษาของ ศรีจิตรา นวรัตน์ภรณ์ (2560) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้แบบสอบถามด้านความรู้ความเข้าใจด้านการสะกดคำ และการจำแนกคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาจำนวน 310 คน พบว่านักเรียนนักศึกษาไทยมีระดับความสามารถในความรู้ความเข้าใจด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนไทยอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าร้อยละ 50 การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ที่ร้อยละ 29.1 และ ความถูกต้องในการจำแนกศัพท์อยู่เพียงร้อยละ 24.7

2) ปัญหาด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ได้เพียงระยะสั้น แม้ว่าจะมีการทบทวนและการท่องจำอยู่เสมอ (ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2557) เมื่อมีการเปลี่ยนบริบทหรือในสถานการณ์ใหม่ เช่น เมื่อได้อ่านเรื่องราวเนื้อเรื่องภาษาอังกฤษที่มีคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้แล้ว แต่ไม่สามารถระลึกนึกถึงคำศัพท์ได้ จึงทำให้ไม่เข้าใจในเนื้อหาตลอดจนไม่สามารถเขียนประโยคจากคำศัพท์นั้นได้ (สำเนา ศรีประมงค์, 2547) ซึ่งการไม่สามารถในการจดจำคำศัพท์ทำให้ไม่สามารถต่อยอดในการเรียนรู้ในด้านทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียนได้ เนื่องจากไม่มีความแม่นยำในคำศัพท์นั้น (อนุภาพ ตลโสภณ, 2540)

3) นักเรียนมีคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษน้อย เนื่องจากการไม่รู้คำศัพท์และไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ปิยนุช อุดมเกียรติสกุล, 2559) ในการศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยชั้นปีที่ 3 ที่ศึกษาระดับปริญญาตรีต่างคณะ จำนวน 50 คน พบว่า นักศึกษากว่าร้อยละ 90 มีความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษต่ำ โดยการมีคลังคำศัพท์น้อยและมีคำศัพท์ที่ไม่เพียงพอ ไม่สามารถนึกถึงคำศัพท์ที่จะใช้สื่อสารออกไป ซึ่งเป็นเหตุให้ไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษออกไปได้ (ณัฐนรี ฤทธิรัตน์ และ ธัญภา ชีระมณี, 2558)

และเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะทำให้ นักเรียนไม่สามารถต่อยอดไปสู่การเรียนรู้ทางภาษาที่สูงขึ้นได้ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษของนักเรียน (นันทกา ทาจุฒิ, 2543) และไม่สามารถต่อยอดทักษะไปสู่ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (fluency) (Nation, 2003)

จากปัญหาข้างต้นผู้ศึกษาได้พบปัญหานี้ในสถานการณ์จริงจากการสังเกต การทำแบบฝึกหัดและการทดสอบในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่านักเรียนมีความรู้พื้นฐานในด้านคำศัพท์ที่แตกต่างกัน นักเรียนส่วนมากไม่สามารถอ่านเนื้อหาได้อย่างเข้าใจ เนื่องจากไม่ทราบความหมายของคำศัพท์จากเนื้อเรื่อง ตลอดจนไม่สามารถใช้คำที่ในการเรียบเรียงแต่งประโยคได้ โดยนักเรียนไม่มีคลังคำศัพท์ที่เพียงพอที่จะแปลความและเรียบเรียงประโยค รวมไปถึงทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง และที่สำคัญที่สุดหลังจากการเรียนการสอนไปแล้วพบว่า นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ และความคงทนของการจดจำคำศัพท์ระยะสั้นแม้ว่าจะมีการท่องคำศัพท์หรือมีกิจกรรมทบทวนอย่างสม่ำเสมอ สังเกตได้ว่าการทำกิจกรรมในชั้นเรียนสร้างความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ในชั้นเรียนได้ แต่เมื่อเวลาผ่านไปนักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์หรือนำคำศัพท์ไปใช้ได้อย่างถูกต้องโดยเฉพาะอย่างยิ่งในบทเรียน เรื่อง อาชีพ (Jobs) ที่ประกอบไปด้วยกลุ่มคำศัพท์ที่เฉพาะไม่ได้ใช้บ่อยในชีวิตประจำวันและมีการออกเสียงและการสะกดคำที่ซับซ้อนขึ้นจึงเป็นเรื่องยากและเป็นปัญหาสำหรับนักเรียน ปัญหานี้จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขเพื่อให้นักเรียนทราบ และจดจำคำศัพท์ได้เพื่อนำความรู้ไปใช้ในบทเรียนที่ซับซ้อนขึ้นในระดับที่สูงขึ้น และพัฒนาศักยภาพให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางที่มุ่งหวังให้นักเรียนเกิดทักษะทางภาษาอังกฤษที่เน้นทักษะฟัง พูด อ่าน เขียน การสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องราวตนเองที่ประกอบด้วยคำศัพท์และเรื่องสิ่งต่าง ๆ รอบตัว งานอดิเรก สภาพอากาศ การศึกษา อาชีพ และเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยกำหนดวงคำศัพท์จากหัวเรื่องข้างต้นในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2,100 - 2,250 คำ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และคลังคำศัพท์ในการวัดผล การศึกษาระดับชาติที่กำหนดไว้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 3,193 คำ ซึ่งคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพถูกรวบรวมสำหรับการวัดประเมินผล ในการทดสอบการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2555)

จากสถานการณ์ที่พบประกอบกับประสบการณ์ตรงของผู้ศึกษาทำให้เห็นความสำคัญของปัญหาเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์จะแก้ที่กระบวนการเรียนรู้อย่างเดียวไม่เพียงพอควรมีสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษด้วยสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัยและสร้างความบันเทิงใน การเรียนรู้ คือ บอร์ดเกม (board game) ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถจัดกระบวนการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติได้พูดได้สื่อสารระหว่างกัน เป็นกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงและส่งเสริมการมีส่วนร่วมที่เต็มไปด้วยความท้าทาย โดยเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมที่นักเรียนได้เล่น มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกวัย (Wright et al., 2006) โดยการจัดการเรียนรู้จะเป็นไปในลักษณะที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมของนักเรียน มีความสนุกสนานเสริมสร้างการเรียนรู้ที่เห็นแจ้งด้วยตัวนักเรียนเอง เป็นการเรียนรู้ที่อย่างมีความหมายและคงทน (ทิตินา แคมมณี, 2555) คุณประโยชน์ของเกมต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาคือเกมมีการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการเล่น หากผู้เล่นต้องการที่จะได้รับชัยชนะในการเล่นหรือบรรลุจุดหมายจำเป็นจะต้องใช้ความสามารถทางภาษา ผู้เล่นจึงต้องเตรียมความพร้อมทางภาษาของตนเองมาให้ดีที่สุดเพื่อที่จะสามารถอยู่ในเกมและบรรลุเป้าหมายของเกมได้ซึ่งเป็นการเสริมสร้างทักษะทางภาษาอย่างไม่รู้ตัว (Read, 2007) ผู้เล่นจะสนุกสนานจากการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเล่นและทักษะทางภาษาอังกฤษเกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการเล่น การศึกษาของณัฐวราพร เปลียนปราน และสุทัศน์ นาคจัน (2557) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พบว่า การใช้เกมสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มสูงขึ้น นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์มากขึ้น นักเรียนมีความพึงพอใจ สนุกสนาน และมีความสุขในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น

ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะออกแบบพัฒนาบอร์ดเกมในการเสริมสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาชีพ (Jobs) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 2) เพื่อหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 3) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนเรียน หลังเรียน และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการใช้บอร์ดเกม
- 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

- 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ประจำอำเภอ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 กระทรวงศึกษาธิการ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 867 คน
- 2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจดจำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 2) ความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 2) แบบประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านสื่อและด้านเนื้อหา
- 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs)
- 4) แบบสอบถามความพึงพอใจบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

- 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา หลักการ แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาตามหลักการออกแบบและเนื้อหารายวิชา ในขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับ

บอร์ดเกมและแนวคิดในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ วิเคราะห์คำศัพท์จากหลักสูตรและบทเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยนำกลวิธีการศึกษา (Cognitive Strategy) ในการฝึกปฏิบัติจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกม

2) สร้างบอร์ดเกมและคู่มือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นเป็นบอร์ดเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) กำหนดคำศัพท์จากบทเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากคลังคำศัพท์จากบทเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษแล้ว นำมาออกแบบด้วยกระบวนการแนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คือ ทำความเข้าใจปัญหาของกลุ่มตัวอย่าง ระบุปัญหา ระดมความคิด สร้างเป็นต้นแบบนำไปทดสอบแล้วพัฒนาแก้ไขให้ได้เกมที่มีประสิทธิภาพ โดยเกมที่ออกแบบเป็นเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ เรื่อง อาชีพ (Jobs) จำนวน 45 คำในแต่ละหมวดหมู่ เกมจำลองสถานการณ์โดยอาศัยการสะกดคำศัพท์เพื่อที่จะสามารถสมัครงานนั้น ๆ ส่งเสริมการเรียนรู้คำ ความหมายคำศัพท์ การสืบค้นข้อมูล และฝึกซ้ำในคำศัพท์แต่ละคำ นอกจากนี้ยังมีเงื่อนไขจากการ์ดพิเศษที่จะช่วยให้สามารถบรรลุเกมและสร้างความท้าทายในการเล่น

3) นำบอร์ดเกมและคู่มือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ออกแบบสร้างขึ้นไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ และประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบสื่อการเรียนรู้และบอร์ดเกมตรวจสอบจำนวนด้านละ 3 คน ตรวจสอบด้านเนื้อหาและการพัฒนาสื่อเกมเพื่อหาข้อจำกัดของบอร์ดเกม แล้วนำมาแก้ไขพัฒนาให้ถูกต้องและเหมาะสม

4) ผู้ศึกษานำบอร์ดเกมและคู่มือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขพัฒนาแล้ว นำไปทดลองหาประสิทธิภาพการใช้งานกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน

แบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อ และด้านเนื้อหา

ในการประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อและด้านเนื้อหา มีขั้นตอนดังนี้

1) สร้างแบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อ ข้อคำถามครอบคลุมเรื่องการออกแบบ ภาพองค์ประกอบเกม กลไกเกม และความสนุกในการเล่น และแบบประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหาข้อคำถามครอบคลุมเรื่องความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหา และวัตถุประสงค์ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญและได้ปรับปรุงแบบประเมินตามข้อเสนอแนะ โดยรูปแบบการประเมินเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับได้แก่ ระดับความเหมาะสมมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด มีระดับความเหมาะสมและการแปลความหมาย ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย คะแนนความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมมาก

ระดับค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับค่าเฉลี่ย 1.51 - 1.50 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมน้อย

ระดับค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2) นำแบบประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อจำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 คน โดยมีข้อมูลผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจมีลักษณะเป็น 3 ตอน ครอบคลุมเรื่องการออกแบบเกม กลไกเกม องค์ประกอบ และความสนุกในเกม เป็นต้น โดยการประเมินความพึงพอใจดำเนินการหลังจากการเล่นแล้ว 3 ครั้ง ประเมินในการเล่นครั้งสุดท้าย แบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ ระดับความเหมาะสมมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด คำนวณคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีระดับความเหมาะสมและการแปลความหมาย ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมาก

ระดับค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับค่าเฉลี่ย 1.51 - 1.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

ระดับค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การศึกษาครั้งนี้ใช้แบบประเมินผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานบทเรียน เรื่อง อาชีพ (Jobs) เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ทั้งหมด 45 ข้อ แบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และแบบทดสอบวัดความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเป็นข้อสอบแบบคู่ขนาน (Parallel test) ประกอบไปด้วยเนื้อหาคำศัพท์ในด้านความหมายคำและการสะกดคำศัพท์ เป็นลักษณะการให้ตัวอย่างหรือคำอธิบายคำศัพท์แล้วเลือกคำศัพท์ให้สอดคล้องกับคำอธิบายหรือสถานการณ์ ประโยคกับตัวเลือกที่กำหนดให้ซึ่งพัฒนามาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ชุด I want to be a/an (Occupation) in the future สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของภัสราภรณ์ แม้นเหมือน (ม.ป.ป.) ผู้ศึกษาได้มีกระบวนการในการปรับปรุงประยุกต์แบบทดสอบดังนี้ 1) กำหนดรายละเอียดเนื้อหาวิชาและพฤติกรรมกรเรียนรู้ในด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ต้องการทดสอบ 2) พิจารณาเลือกรูปแบบของคำถามในแบบทดสอบโดยประยุกต์ใช้เพิ่มเติมแบบทดสอบจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้และพจนานุกรมภาษาอังกฤษ 3) เรียบเรียงแบบทดสอบพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหาและแบบทดสอบ 4) นำเสนอผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมของแบบทดสอบ 5) ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขแล้วนำมาใช้ในการจัดกิจกรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้ระยะเวลาในการทดสอบก่อนเรียน 40 นาที
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับกลุ่มตัวอย่าง
3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คนละฉบับที่ใช้กับการทดสอบก่อนเรียนแต่ข้อสอบจะเป็นลักษณะข้อสอบแบบคู่ขนาน (Parallel test) เพื่อทดสอบความเข้าใจหลังจากการเรียนรู้มาแล้ว
4. ประเมินความพึงพอใจกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
5. ทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ข้อสอบจะเป็นลักษณะข้อสอบแบบคู่ขนานกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเพื่อทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเมื่อผ่านไป 1 สัปดาห์
6. รวบรวมบันทึกผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติด้วยโปรแกรมวิเคราะห์ผลทางสถิติ

สรุปผลการศึกษา

ส่วนที่ 1 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น บอร์ดเกมที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นเป็นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สามารถเล่นได้ 2-4 คน มีลักษณะเป็นเกมสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับคำศัพท์ชื่ออาชีพจำนวน 45 คำ ประกอบไปด้วยคำอธิบายและลักษณะของคำศัพท์ จำลองลักษณะการเป็นบริษัทจัดหางานให้สมาชิกในบริษัทได้งานทำโดยการสะกดคำศัพท์ของอาชีพจึงจะได้งานนั้น ๆ ทั้งนี้ยังอาศัยกลไกของโชคหรือการสุ่มตัวอักษรในการให้ได้มาซึ่งตัวอักษร และมีคุณสมบัติพิเศษจากการดัดพิเศษที่สามารถเพิ่มความยากง่ายให้กับผู้เล่นเองหรือผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม สร้างปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่น และยังได้ฝึกฝนคำศัพท์ซ้ำในแต่ละคำพร้อมยังได้บททวนและสืบค้นคำศัพท์ในเกมได้ตลอดเวลา

ส่วนที่ 2 ผลการประเมินด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการประเมินด้านสื่อที่มีข้อความครอบคลุมเรื่องการออกแบบเกม องค์ประกอบเกม กลไกเกม และความสนุกในการเล่น โดยผลการประเมินด้านสื่อ พบว่าประสิทธิภาพโดยรวมของบอร์ดเกม มีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับมากที่สุด ด้านกลไกเกมอยู่ในระดับประสิทธิภาพที่มีความเหมาะสมมาก ด้านองค์ประกอบเกมมีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับ มีความเหมาะสมมากที่สุด ด้านภาพประกอบและลักษณะเกม มีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด และด้านคู่มือเกม มีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด และการประเมินด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมที่มีคำถามครอบคลุมเรื่องความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหา และวัตถุประสงค์ ผลการประเมินพบว่าเนื้อหาของบอร์ดเกมโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ทั้งนี้สรุปผลการประเมินด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมโดยรวมได้ว่าผลการประเมินโดยรวมในทุกด้านอยู่ในระดับเหมาะสมมากถึงระดับความเหมาะสมมากที่สุด

ส่วนที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการทดสอบกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน โดยใช้แบบทดสอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 45 ข้อ พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.85 คะแนน และ 25.45 คะแนน ตามลำดับ มีผลต่างคะแนนคือ 7.60 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 16.86 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ การทดสอบหลังเรียนและความคงทนของการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอน

ต้นเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ พบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.45 คะแนน และ 23.15 คะแนน ตามลำดับ มีผลต่างคะแนนคือ 2.30 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 5.11 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนไม่แตกต่างจากคะแนนสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนเมื่อผ่านไป 1 สัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งหมายความว่าหลังจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นแต่ความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังจากที่ผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ไม่แตกต่าง

ส่วนที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า 1) ด้านคู่มือเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าคำอธิบายในคู่มือเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด แต่ข้อพิจารณาเกี่ยวกับกติกาการเล่นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 2) ด้านตัวเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อพิจารณาเกี่ยวกับอุปกรณ์ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ รูปแบบตัวอักษร สี สัน ภาพประกอบ และระยะเวลาในการเล่น มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ด้านการเล่นมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อพิจารณาเกี่ยวกับความสนุกสนาน ความท้าทาย ประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และความรู้สึที่ดีต้องการเล่นต่อผู้เล่น มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

อภิปรายผล

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. ในการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมนี้สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนและในห้องเรียนสามารถแบ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมพร้อม 2) ขั้นเรียนรู้ และ 3) ขั้นถอดบทเรียน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ขั้นเตรียมพร้อม ในขั้นนี้ครูจะนำเข้าสู่บทเรียนพูดคุย เกริ่นนำเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ กระตุ้นความรู้พื้นฐานและความสนใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ก่อนการเล่นใช้ระยะเวลาในการนำเข้าสู่บทเรียน 10 - 15 นาที โดยครูจะต้องพิจารณาทั้งความรู้พื้นฐานและลักษณะของนักเรียนในแต่ละคน เพื่อที่จะสร้างความน่าสนใจและลดความกังวลที่มีก่อนการดำเนินการเล่น โดยครูอาจเกริ่นนำเกี่ยวกับอาชีพในภาษาอังกฤษใช้คำถามกระตุ้นความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอาชีพ เช่น What do your parents do?, What vocabulary about jobs do you know in English? จากนั้นอธิบายคำศัพท์หรือพูดคุยเกริ่นนำเพื่อเข้าสู่เกม

2) ขั้นเรียนรู้ เป็นขั้นที่ครูอธิบายกติกาเกม การเล่น เป้าหมาย การให้ได้มาซึ่งชัยชนะ ทางเลือกเสริมและการสาดิการเล่น เมื่อสังเกตได้ว่าผู้เล่นมีความเข้าใจในเกมจึงจะดำเนินการเล่นได้ เพื่อให้ผู้เล่นมีความเข้าใจในการเล่นที่ตรงกัน ในระหว่างการเล่นจะต้องสร้างบรรยากาศให้ผู้เล่นสามารถเห็นช่องทางความเป็นไปได้ที่จะสามารถบรรลุเป้าหมายของเกมได้ตามความคิดของตนเองอย่างอิสระในการแก้ปัญหาและดำเนินการได้ด้วยตนเอง นอกจากนั้น ควรให้ผู้เล่นได้มีโอกาสพิจารณาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์หรือข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์นั้น ๆ ระหว่างเล่นร่วมกันเพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันและเป็นการเน้นย้ำในการเรียนรู้คำศัพท์นั้นขณะเล่นมากขึ้น โดยครูมีหน้าที่ในการเป็นกระบวนกรอำนวยความสะดวกในการเล่น ซึ่งระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 50 - 60 นาที หรือขึ้นอยู่กับการตกลงกันของผู้เล่น

3) ขั้นถอดบทเรียน เป็นขั้นสำหรับการสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ ทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ในเกมร่วมกัน เน้นย้ำคำศัพท์อีกครั้ง แล้วเชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์เรื่องราวของผู้เล่นโดยการสอบถามมุมมองเกี่ยวกับอาชีพหรือเป้าหมายที่สนใจในอนาคต ความคิดเห็นต่ออาชีพนั้น ๆ ครูสามารถใช้คำถาม เช่น Wh-questions เช่น What do you

want to do in the future?, Why do you want to be a/an...? ในการกระตุ้นความคิดที่จะให้นักเรียนระดมความคิดและสะท้อนผลเกี่ยวกับเรื่องราวในหัวข้อเรื่องอาชีพได้ โดยทุกการตอบคำถามจะไม่มี การตัดสินความคิดเห็น และให้อิสระในความคิดตามมุมมองของนักเรียนแต่ละบุคคล

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมให้ครบถ้วนในแต่ละกระบวนการจำเป็นต้องใช้เวลา ในการจัดกิจกรรม โดยในครั้งแรกจะใช้เวลามากเป็นพิเศษใช้ระยะเวลา 2 - 3 ชั่วโมง เนื่องจากนักเรียนต้องใช้เวลา ในการทำความเข้าใจและการสาธิตในการเล่น เพื่อทำความเข้าใจจนกว่าจะดำเนินการเล่นได้ ดังนั้นครูหรือ กระบวนการจึงจะต้องพิจารณาระยะเวลาในการจัดกิจกรรมให้เพียงพอและเหมาะสมต่อการ เล่นและตามขั้นตอน ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ช่วงระยะเวลาในการเล่นของผู้เล่นในแต่ละรอบ เพื่อลงตัวอักษร ตรวจสอบคำศัพท์หรือ ตัดสินใจกระทำบางอย่างในเกม ผู้เล่นบางคนใช้เวลานานกว่า 9 - 10 นาทีในการคิดตัดสินใจทำให้เกิดช่วงเวลา ที่ผู้เล่นคนอื่น ๆ ใช้เวลาในการรอจนกว่าจะถึงรอบของตัวเองทำให้เกิดความไม่สนใจหรือไม่มีความจดจ่อในการเล่น ดังนั้น ครูหรือกระบวนการอาจกำหนดระยะเวลาในการเล่นตามความเหมาะสมให้แต่ละคน เพื่อกระตุ้นให้เกิด การตัดสินใจได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

3. การเรียนรู้คำศัพท์ในแต่ละรอบของการเล่นเกมกระจายคำศัพท์ในแต่ละรอบไม่ครอบคลุมกับจำนวน คำศัพท์ทั้งหมด มีคำศัพท์บางคำที่ผู้เล่นไม่ได้เล่นในรอบนั้น ๆ ดังนั้นสามารถปรับเปลี่ยนการเล่นโดยการสุ่ม การดออาชีพหรือสลับการ์ดอาชีพที่อยู่ในลำดับสุดท้ายมาเล่นก่อนรวมไปถึงเพิ่มจำนวนการ์ดอาชีพให้มากขึ้น เพื่อกระจายโอกาสในการเรียนรู้คำศัพท์ให้ครบถ้วนมากขึ้น

4. จำนวนผู้เล่น 4 คน เป็นจำนวนที่มีความเหมาะสมมากที่สุดในการเล่น เนื่องจากหากผู้เล่นน้อยลง จะทำให้โอกาสในการได้ตัวอักษรที่มีสัดส่วนเพิ่มมากขึ้น โอกาสในการเล่นที่จะสามารถเติมคำศัพท์จะมีความยากขึ้น ดังนั้น ผู้สอนจึงควรพิจารณาแนวทางในการยืดหยุ่นวิธีการเล่นสำหรับการเล่นที่มีจำนวนผู้เล่นไม่มาก โดยสามารถเพิ่ม จำนวนการ์ดคำศัพท์สำหรับสะกดคำ และเพิ่มจำนวนตัวอักษรให้มากขึ้นในการเล่นนั้นเพื่อที่จะลดความยากในการสุ่ม ตัวอักษรได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้างต่อไป

1) การศึกษาค้างครั้งนี้เป็นการออกแบบบอร์ดเกมที่นำไปใช้เพื่อการเรียนรู้ในบทเรียนเท่านั้นยังไม่ครอบคลุม ในเนื้อหาในบทเรียนอื่น ๆ และไม่สามารถเห็นลักษณะการนำคำศัพท์มาใช้ ซึ่งการศึกษาค้างต่อไปอาจพัฒนารูปแบบ ของบอร์ดเกม หรือกระบวนการจัดการเรียนรู้เพิ่มเติมให้สอดคล้องกับรูปแบบที่สามารถนำคำศัพท์ไปต่อยอดสู่การนำไปใช้ การสื่อสาร การสร้างประโยคที่ถูกต้องตามโครงสร้างไวยากรณ์หรือการบูรณาการให้เข้ากับทักษะทางภาษาอื่น ๆ เช่น ทักษะฟัง พูด อ่าน เขียน เป็นต้น

2) การเรียนรู้คำศัพท์ในระหว่างการเล่นเน้นการจดจำคำศัพท์ และการสะกดคำนักเรียนจะได้เรียนรู้ คำศัพท์จากการที่ปรากฏในเกมด้วยตนเองหรือจากครู การออกเสียงคำศัพท์จะเป็นลักษณะการได้อ่านหรือได้ฟังเมื่อมี ผู้อ่านคำนั้น ๆ ซึ่งยังขาดการออกเสียงที่ถูกต้อง การเน้นคำ หรือสำเนียงการออกเสียงตามหลักที่ถูกต้องจากเจ้าของ ภาษา ดังนั้น หากการออกแบบพัฒนาเกมให้มีช่องทางสื่อเทคโนโลยีที่เป็นตัวเลือกเพิ่มเติมในเกมที่จะสามารถให้ผู้เล่น สามารถตรวจสอบคำศัพท์อย่างถูกต้องตามแบบเจ้าของภาษาในขณะที่เล่นจะสามารถช่วยให้นักเรียนค้นคืน และเรียนรู้ การออกเสียงซึ่งเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างสมบูรณ์

3) จากการพิจารณาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการเล่นเกม กระบวนการพัฒนาคำศัพท์ ในเกมเกิดขึ้นจากการใช้การ์ดคำศัพท์ ผู้เล่นต่อคำศัพท์จากการ์ดและสืบค้นคำศัพท์จากการ์ด องค์กรประกอบเสริมอื่น ๆ เช่น ตัวบอร์ด ตัวหมาก หรืออุปกรณ์เสริมอื่น ๆ ไม่ได้มีผลต่อการพัฒนาคำศัพท์ในการศึกษาค้างต่อไปสามารถพัฒนา ต่อยอดเกมให้อยู่ในรูปแบบการ์ดเกม เพื่อความสะดวกในการดำเนินกิจกรรมและจัดเตรียมอุปกรณ์ได้ในระยะเวลาอันสั้น

4) การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างอาสาสมัครเพียงกลุ่มเดียว ควรศึกษาเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้จากการใช้บอร์ดเกมระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง เพื่อสามารถทดสอบเปรียบเทียบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เพื่อที่จะได้ข้อมูลที่แสดงความแตกต่างและประสิทธิภาพของบอร์ดเกมได้อย่างชัดเจน

รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายและจุดเน้น ของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564*. สืบค้นจาก <http://www.ops.moe.go.th/ops2017/attachments/article/5669/image030120090930.pdf>
- ณัฏฐนันท์ ฤทธิรัตน์ และ ธัญญา ชिरเมณี. (2557). *ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาไทย*. สืบค้นจาก <https://gsbooks.gs.kku.ac.th/57/grc15/files/hmp39.pdf>
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปรานู และ สุทัศน์ นาคจัน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *Veridian E-Journal*, 8(2), 1672-1684.
- ทิตนา แชมมณี. (2555). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 16. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทกา ทาวฒิ. (2543). *ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและทักษะการเรียน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เจริญเทพเอ็ดดูเคชั่น.
- ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2557). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษาธมวิทยาลัทยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เรียน โดยใช้แบบฝึกกิจกรรมฟื้นฟูคำศัพท์ร่วมกับการอ่าน. *วารสารวิจัย มสค สุขขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 10(2). 55-72.
- ปิยนุช อุดมเกียรติสกุล. (2559). กลยุทธ์การเรียนรู้อ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนเอกชนจังหวัดปทุมธานี. ใน *วิทยาลัยนครราชสีมา, การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3 ก้าวสู่ทศวรรษที่ 2: บูรณาการวิจัย ใช้ความรู้สู่ความยั่งยืน* (น. 844-848).
- ภัสราภรณ์ แม่นเหมือน. (ม.ป.ป.). *ชุด I want to be a/an (Occupation) in the future. สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. สืบค้นจาก <https://www.tsn.ac.th/web/wp-content/uploads/2017/02/12669/ชุดการเรียนรู้อ่าน.pdf>
- ศรีจิตรา นวรัตน์ภรณ์. (2560). การศึกษาการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอังกฤษและแบบอเมริกันของนักศึกษา เอกภาษาอังกฤษ ระดับชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย. *วารสารวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย*, 12(45), 79-89.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2562). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET)*. สืบค้นจาก <http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (มิถุนายน 2556). *พัฒนาการหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของไทย*. ในสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ, การศึกษาเพื่ออนาคตประเทศไทย. *การประชุมสัมมนาทางวิชาการระหว่างประเทศ*, กรุงเทพฯ.
- สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2555). *คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3*. สืบค้นจาก https://www.niets.or.th/uploads/content_pdf/research_1347348576.pdf
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำเนา ศรีประมัตต์. (2547). *การศึกษาผลการใช้คำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง*. (ปริญญาานิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุทธพร รัตนกุล. (2549). *การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน*. กรุงเทพฯ: สหธรรมมิก.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- English First. (2018). *EF English proficiency index*. Retrieved from <https://www.ef.com/~/media/centralefcom/epi/downloads/full-reports/v8/ef-epi-2018-english.pdf>
- Gentner, M., T. (2014). *Teaching English to Thai Learner*. Bangkok: Bangkok University Press.
- Nation, I. S.P. (2003). *Vocabulary*. In: David Nunan, editor. *Practical English language teaching*. New York: McGraw-Hill.
- Read C. (2007). *500 Activities for the primary classroom*. London: Macmillan.
- Rohmatillah. (2014). A study on students' difficulties in learning vocabulary. *Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 6(1), 69-86. Retrieved from <https://doi.org/10.24042/ee-jtbi.v6i1.520>.
- Saeed Al-Sobhi, B., & Preece, A. (2018). Teaching English speaking skills to the Arab students in the Saudi school in Kuala Lumpur: problems and solutions. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(1), 1-11.
- Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed). Cambridge: Cambridge University Press.

การพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ : 6Ps Model

สุรรัตน์ สมรรถการ
ไพศาล จรรยา
เกษมชญา เพ็ญนุเคราะห์ชน
โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่า
ในวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

บทนำ

การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานจะต้องสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม สภาพแวดล้อม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เพื่อพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคนของชาติให้สามารถเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ โดยการยกระดับคุณภาพการศึกษา และการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและมาตรฐานระดับสากล สอดคล้องกับประเทศไทย 4.0 และโลกในศตวรรษที่ 21

กระทรวงศึกษาธิการโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ดำเนินการทบทวนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยนำข้อมูลจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 มาใช้เป็นกรอบและทิศทางในการพัฒนาหลักสูตรให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น ในระยะสั้นเห็นควรปรับปรุงหลักสูตรในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ และเป็นรากฐานสำคัญที่จะช่วยให้มนุษย์มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการบูรณาการกับความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมที่นำไปสู่การคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ หรือสร้างนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เอื้อประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต การใช้ทักษะการคิดเชิงคำนวณ ความรู้ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี และการสื่อสารในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งใช้ความรู้ ความสามารถ ทักษะกระบวนการ และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวอย่างเข้าใจสภาพที่เป็นอยู่และการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่การจัดการและปรับใช้ในการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพอย่างสร้างสรรค์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

ประเด็นที่สำคัญเพื่อแปลงแผนไปสู่การปฏิบัติให้เกิดผลสัมฤทธิ์ได้อย่างแท้จริง ตามยุทธศาสตร์การพัฒนา และเสริมสร้างศักยภาพคน คือ การเตรียมพร้อมด้านกำลังคน และการเสริมสร้างศักยภาพของประชากรในทุกช่วงวัย มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพทุนมนุษย์ของประเทศ โดยพัฒนาคนให้เหมาะสมตามช่วงวัย เพื่อให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ การพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงาน และทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ของคนในแต่ละช่วงวัยตามความเหมาะสม การเตรียมความพร้อมของกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จะเปลี่ยนแปลงในอนาคต ตลอดจนการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

การปรับปรุงหลักสูตรครั้งนี้ ยังคงหลักการและโครงสร้างเดิมของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือ ประกอบด้วย 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ แต่มุ่งเน้นการปรับปรุงเนื้อหาให้มีความทันสมัย ทันทต่อการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการต่าง ๆ คำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ เตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ พร้อมทั้งจะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษา หรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น สามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาคมโลกได้ โดยรอบในการปรับปรุง คือ ให้มีองค์ความรู้ที่เป็นสากลเทียบเท่านานาชาติ ปรับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดให้มีความชัดเจน ลดความซ้ำซ้อน สอดคล้อง และเชื่อมโยงกันภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้และระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ ตลอดจนเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี เข้าด้วยกัน จัดเรียงลำดับความยากง่ายของเนื้อหาในแต่ละระดับชั้นตามพัฒนาการแต่ละช่วงวัย ให้มีความเชื่อมโยงความรู้และกระบวนการเรียนรู้ โดยให้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความคิด ซึ่งสาระสำคัญของการปรับปรุงหลักสูตรในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ คือ จัดกลุ่มความรู้ใหม่และนำทักษะกระบวนการไปบูรณาการกับตัวชี้วัด เน้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา และมีทักษะในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2560) มุ่งพัฒนาและให้ความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา และมีทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ได้กำหนดการประเมินด้าน การคิดวิเคราะห์เป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผล กระทรวงศึกษาธิการ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ คือ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะที่สำคัญทั้ง 5 ประการดังกล่าวข้างต้น คณิตศาสตร์มีบทบาทอย่างมากในการพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะเหล่านั้น ดังที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กล่าวไว้ว่า คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่าง ถี่ถ้วนรอบคอบ ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและศาสตร์อื่น ๆ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 ได้เห็นถึงความสำคัญของคณิตศาสตร์ จากการเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะด้านคณิตศาสตร์ไว้ในมาตรา 23 วรรค 4 และได้กำหนดจุดเน้นของกระบวนการจัดการเรียนรู้ไว้ในมาตรา 24 วรรค 2 ว่า ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดกระบวนการเรียนรู้โดย ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพนั้นจะต้องมีความสมดุลระหว่างสาระด้านความรู้ ทักษะและกระบวนการควบคู่ไปกับคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ ได้แก่ การทำงานอย่างมีระบบ มีระเบียบ มีความรอบคอบ มีความรับผิดชอบ มีวิจารณญาณ มีความเชื่อมั่นในตนเอง พร้อมทั้งตระหนักในคุณค่าและมีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551)

การจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ถือเป็นจุดเริ่มต้นหนึ่งที่มองข้ามไม่ได้สำหรับครูทุกคนที่ต้องช่วยกันพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีความสามารถด้านคณิตศาสตร์ เนื่องจากเยาวชนเหล่านี้จะเป็นผู้กำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศในอนาคต การพัฒนาคุณภาพด้านการเรียนรู้คณิตศาสตร์จำเป็นต้องให้ผู้เรียน

มีมีโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ที่ถูกต้อง ตลอดจนมีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เพื่อเป็นกลไกนำไปสู่เป้าหมายของการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ กล่าวคือ ในการจัดการเรียนการสอนควรปลูกฝังนักเรียนในเรื่องของความคิด ความเป็นเหตุเป็นผล เป็นคนช่างสังเกต ควรฝึกให้นักเรียนรู้จักมอง และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบมากยิ่งขึ้น ดังนั้น จุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาของชาติประการหนึ่ง จึงเป็นการจัดการศึกษาให้ผู้ศึกษามีความรู้ความสามารถทางคณิตศาสตร์ โดยจุดมุ่งหมายหลักของการจัดการศึกษาทุกระบบ คือการเตรียมเยาวชนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ มีความสามารถในการใช้ความรู้ ความคิด นำไปวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2556) ซึ่งความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์จะช่วยให้ผู้เรียนมีแนวทางการคิดที่หลากหลาย มีนิสัยกระตือรือร้นไม่ย่อท้อและมีความมั่นใจในการแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน ตลอดจนเป็นทักษะพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถนำติดตัวไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ตลอดชีวิต นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้สถานการณ์ปัญหาคณิตศาสตร์ในชีวิตจริงมาเป็นประเด็นในการจัดการเรียนรู้ จะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและเห็นความสำคัญของคณิตศาสตร์

แต่การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในปัจจุบันยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควรและควรปรับปรุงอย่างเร่งด่วน นักเรียนส่วนใหญ่มีผลการทดสอบในรายวิชาคณิตศาสตร์ค่อนข้างต่ำทั้งในการประเมินระดับชาติและนานาชาติ เช่น รายงานผลการประเมินของสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตั้งแต่ปี พ.ศ.2549 จนถึงปี พ.ศ.2558 ซึ่งมีผลคะแนนเฉลี่ยน้อยกว่าร้อยละ 50 ในทุก ๆ ปี (สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2558) สอดคล้องกับผลการประเมินโครงการ PISA 2012 (Programme for International Student Assessment) ซึ่งประเมินผลเกี่ยวกับการรู้เรื่องคณิตศาสตร์ของนักเรียนอายุ 15 ปี ร่วมกับนานาชาติ พบว่านักเรียนไทยมีผลคะแนนเฉลี่ยวิชาคณิตศาสตร์อยู่ที่ 427 คะแนน ในขณะที่ค่าเฉลี่ยวิชาคณิตศาสตร์ของนานาชาติอยู่ที่ 494 คะแนน (โครงการ PISA ประเทศไทย, 2557)

จากสภาพปัญหาดังกล่าว สะท้อนให้เห็นถึงความล้มเหลวของการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในประเทศไทย สาเหตุที่ทำให้การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์เกิดความล้มเหลวอาจเกิดจากหลายปัจจัย ทั้งจากความสามารถ ความตั้งใจ และความชอบส่วนตัวของนักเรียนเอง การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครู หรือลักษณะเฉพาะของรายวิชาที่มีความเป็นนามธรรมสูง (จินตดิษฐ์ ลออปักชิน, 2558) จากการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ผ่านมา มุ่งให้นักเรียนจดจำสูตร กฎ ทฤษฎีบท ทำตามตัวอย่าง วิธีการหาคำตอบหรือวิธีพิสูจน์ โดยไม่สนใจที่จะให้นักเรียนมีความเข้าใจถึงเหตุผลที่แท้จริงว่าทำไมต้องเรียนเนื้อหาคณิตศาสตร์เหล่านั้น และคณิตศาสตร์ที่เรียนไปสามารถใช้อธิบายสิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้อย่างไร (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2555) ซึ่งแนวคิดเช่นนี้จะทำให้นักเรียนเห็นว่าคณิตศาสตร์ไม่ใช่สิ่งที่อยู่ในสถานการณ์จริงและไม่สามารถปรับไปใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่างกันได้ นักเรียนจะนำคณิตศาสตร์ไปใช้ได้เพียงสถานการณ์เหมือนสิ่งที่เรียน ใช้ได้ไม่กว้างขวาง สิ่งสำคัญคือนักเรียนจะจำได้ไม่นาน และไม่มีวิธีการที่จะให้นักเรียนนึกถึงสิ่งที่เรียนมาแล้วเพื่อนำกลับมาใช้ในการเรียนต่อไปได้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2547)

ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์เป็นสาระหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ซึ่งเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้วผู้เรียนจะต้องเกิด 5 ทักษะ คือ การแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่หลากหลาย การให้เหตุผล การสื่อสาร สื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และการนำเสนอการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่น ๆ และการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) ทักษะทางด้าน “การแก้ปัญหา” เป็นหนึ่งในทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่นักเรียนทุกคนต้องฝึกฝน และพัฒนาให้เกิดขึ้น การเรียนการสอนแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์จะช่วยให้ผู้เรียนมีแนวทางการคิดที่หลากหลาย มีนิสัยกระตือรือร้นไม่ย่อท้อและมีความมั่นใจในการแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน ตลอดจนเป็นทักษะพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถนำติดตัวไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ตลอดชีวิต (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2551) นอกจากนี้สภาครูคณิตศาสตร์แห่งชาติของสหรัฐอเมริกา National Council of Teachers of Mathematics (NCTM, 2000) ซึ่งเป็นองค์กรสำคัญที่มีบทบาทอย่างมากต่อ

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ระดับโรงเรียนในสหรัฐอเมริกาและทั่วโลกได้กำหนดให้การแก้ปัญหาเป็นมาตรฐานหนึ่งในการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ และกล่าวว่า การแก้ปัญหาคือเป็นแนวทางในการพัฒนาให้เกิดการแสดงออกถึงความเข้าใจอันลึกซึ้งเกี่ยวกับปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์จะต้องคำนึงถึงความสมดุลทั้งด้านความรู้ ทักษะและกระบวนการ ควบคู่ไปกับคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ พร้อมทั้งตระหนักในคุณค่าและการมีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) เจตคติที่ดีของครูมักส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์ด้วย ทั้งนี้เพราะการจัดการเรียนรู้ของครูมีความสำคัญต่อนักเรียนทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เกิดแรงจูงใจให้อยากเรียนพบความสำเร็จในการเรียนคณิตศาสตร์ และเห็นคุณค่าของคณิตศาสตร์ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2555ก)

ดังนั้นเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและเห็นคุณค่าของวิชาคณิตศาสตร์ ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนคณิตศาสตร์ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 - 2.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อน และหลังเรียนด้วย 6Ps Model
 - 2.2 เพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ก่อน และหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วย 6Ps Model
 - 2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา และการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์

วิธีดำเนินการวิจัย

การสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ : 6Ps Model ที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ครั้งนี้ ผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดแบบจำลองการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model (Kruse, 2009) แบบจำลองการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ ดิกค์ แครเรย์ และแครเรย์ (Dick et al., 2005) และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ จอยซ์และเวลล์ (Joyce & Weil, 2009) ร่วมกับแนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยสังเคราะห์เป็นขั้นตอนของการศึกษา เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ : 6Ps Model ที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา และการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ในขั้นนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดการวิจัยและพัฒนา ในขั้นของการวิจัย (Research : R1) และแนวคิดแบบจำลองการออกแบบการเรียนการสอน ADDIE Model ในขั้นตอนที่ 1 ซึ่งเป็นขั้นของการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (Analysis: A) ร่วมกับแนวคิดการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ ดิกค์ แครเรย์ ที่กล่าวถึงการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น การวิเคราะห์การเรียนการสอน การวิเคราะห์ผู้เรียนและรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ของจอยซ์ และเวลล์ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์ ดังนี้

1) ศึกษาวิเคราะห์สิ่งที่คาดหวังกับสภาพที่เป็นจริง เพื่อเติมเต็มทักษะที่ต้องมีมาก่อน ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเชิงนโยบาย เป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) มาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

2) ระบุเป้าหมายและผลลัพธ์ที่พึงประสงค์จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล สรุปเป้าหมาย และผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ ได้ว่า การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับผู้เรียนในปัจจุบัน จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา และการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ เพราะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์จะช่วยให้ผู้เรียนมีแนวทางการคิดที่หลากหลาย มีนิสัยกระตือรือร้นไม่ย่อท้อ และมีความมั่นใจในการแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน ตลอดจนเป็นทักษะพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ตลอดชีวิต นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้สถานการณ์ปัญหาคณิตศาสตร์ในชีวิตจริงมาเป็นประเด็นในการจัดการเรียนรู้ จะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า และเห็นความสำคัญของคณิตศาสตร์ด้วย

3) ศึกษาวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สอดคล้องกับเป้าหมาย และผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ เพื่อให้ได้รูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์แนวคิดหลักการ ออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบ หลักการ แนวคิด การวิจัยและพัฒนา และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ จอยซ์ และเวลล์ วิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา และการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์

4) สร้างแบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนและแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนให้ครอบคลุมประเด็นที่ผู้วิจัยสนใจ จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ และหาความเที่ยงตรงจากการคำนวณหาค่า IOC

5) ศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียน สํารวจข้อมูลพื้นฐาน วิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยนำแบบสัมภาษณ์ที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนและสัมภาษณ์ผู้เรียน เพื่อให้ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียน

6) ศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา และการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ โดยการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้ข้อมูลในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา และการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D1) เป็นการออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ : 6Ps Model ที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา และการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ ผู้วิจัยใช้แนวคิดการวิจัยและพัฒนาในขั้นของการพัฒนา (Development : D1) และแนวคิดแบบจำลองการออกแบบการเรียนการสอน ADDIE Model มาใช้ในการออกแบบ และพัฒนาร่วมกับแนวคิดการออกแบบการสอนเชิงระบบของ ดิกค์ แครีย์ และแครีย์ และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ จอยซ์ และเวลล์ ในการพัฒนาเครื่องมือประเมินผล พัฒนากัลยศัพท์การสอน พัฒนา และเลือกสื่อการเรียนการสอน ซึ่งในขั้นนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนา สังเคราะห์ร่างรูปแบบการเรียนการสอน จัดกระบวนการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน และมุ่งพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งจะได้ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ ปัจจัยที่เอื้อต่อการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบ แผนการสอน แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ แล้วนำร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แผนการสอน แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ไปตรวจสอบความสอดคล้องของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษา จำนวน 5 ท่าน นำผลที่ได้จากการตรวจสอบร่างรูปแบบไปแก้ไข

ปรับปรุงร่างรูปแบบให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น รวมทั้งพัฒนาเครื่องมือต่าง ๆ ในกระบวนการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) เป็นการนำไปใช้ (Implementation: I) ในขั้นนี้ผู้วิจัยทำการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดการวิจัยและพัฒนา ในขั้นของการวิจัย (Research: R2) และแนวคิดแบบจำลองการเรียนการสอน ADDIE Model ในขั้นการนำไปใช้ (Implementation) ผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 50 คน ซึ่งเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยประยุกต์ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One - Group Pretest - Posttest Design) โดยดำเนินการ ดังนี้

- 1) วัดความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนก่อนการทดลอง
- 2) ดำเนินการทดลองโดยจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น
- 3) วัดความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังการทดลอง และให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 6 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม (Sampling Unit) จำนวน 1 ห้องเรียน 42 คน

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาสาระในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม เศษส่วนและทศนิยม เลขยกกำลัง การสร้างทางเรขาคณิต ซึ่งโรงเรียนจัดการเรียนการสอนตามมาตรฐานและตัวชี้วัดในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ (6Ps Model) โดยดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 16 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวมเป็น 16 ชั่วโมง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ด้วย 6Ps Model

ตัวแปรตาม ได้แก่

- ความสามารถในการแก้ปัญหาวทางคณิตศาสตร์
- การเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์
- ความคิดเห็นที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One - Group Pretest - Posttest Design) โดยดำเนินการ ดังนี้

- 1) วัดความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนก่อนการทดลอง
- 2) ดำเนินการทดลองโดยจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น
- 3) วัดความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังการทดลอง และให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. วิเคราะห์ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนก่อนและหลังการทดลองด้วยสถิติ t - test for dependent samples
3. ประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) เป็นการประเมินผล (Evaluation: E) การประเมินและแก้ไขปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้แนวคิดการวิจัยและพัฒนา ในขั้นของการพัฒนา (Development: D2) และแนวคิดการประเมินผลตามแบบจำลองการออกแบบการเรียนการสอน ADDIE Model ร่วมกับแนวคิดการออกแบบการสอนเชิงระบบของ ดิกค์ แครีย์ และแครีย์ และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ จอยซ์ และเวลล์ การดำเนินการวิจัยในขั้นนี้เป็นการนำผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 3 ซึ่งเป็นผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบ ได้แก่ ความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนก่อนและหลังใช้รูปแบบ ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ นำมาปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้นและพร้อมที่จะนำไปใช้ต่อไป

ผลการวิจัย

ผลจากการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 และขั้นตอนที่ 2 ทำให้ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์: 6Ps Model เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายละเอียดดังนี้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 6Ps Model หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำเสนอประเด็นปัญหาทางคณิตศาสตร์ในชีวิตจริง (Paving and Discussing) หมายถึง ผู้สอนนำเสนอประเด็นปัญหาทางคณิตศาสตร์ในชีวิตจริงที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอน จากนั้นผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสถานการณ์ที่ยกมา ผู้สอนใช้คำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจสถานการณ์ปัญหาของผู้เรียน และเชื่อมโยงเข้ากับความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่ผู้เรียนมี

2. ขั้นนำเสนอโมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ (Propose) หมายถึง ผู้สอนนำเสนอโมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ (ทฤษฎีบท บทนิยาม สูตร) ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ในชีวิตจริง

3. ขั้นฝึกการนำโมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์มาใช้ (Practice) หมายถึง ผู้สอนให้ผู้เรียนลงมือทำแบบฝึกหัดที่มีโครงสร้างไม่ซับซ้อน โดยผู้เรียนสามารถนำโมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ที่ได้รับมาใช้ได้

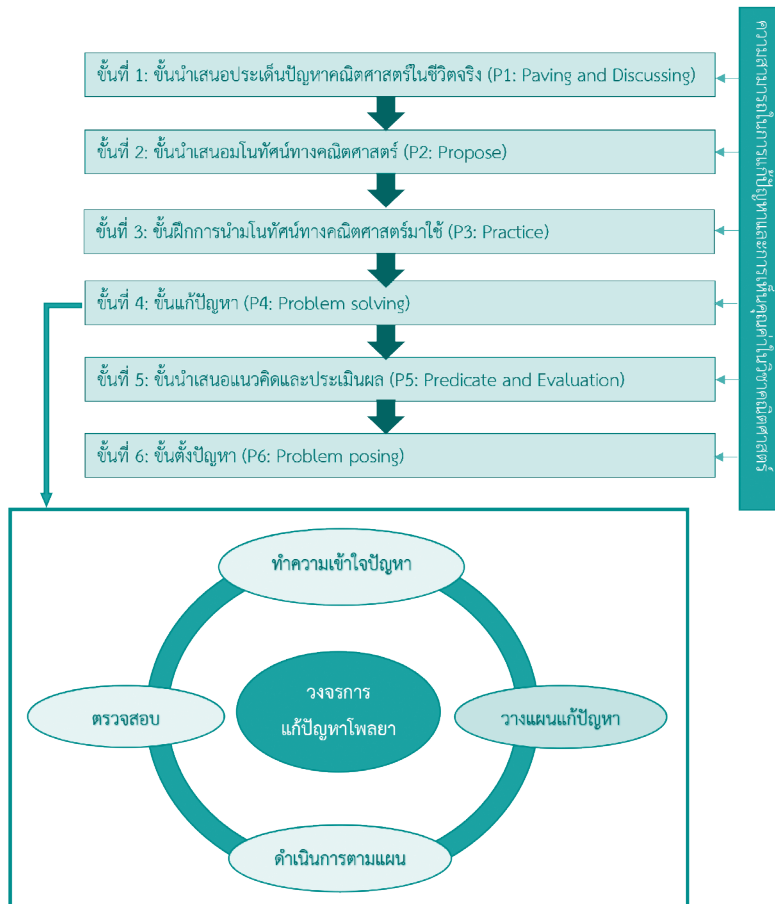
4. **ขั้นแก้ปัญหา (Problem solving)** หมายถึง ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียน ซึ่งกระบวนการสอนใช้แนวคิดของโพลยาโดยให้นักเรียนทำความเข้าใจปัญหา วางแผนแก้ปัญหา ดำเนินการตามแผน และเมื่อนักเรียนแก้ปัญหาสำเร็จก็จะตรวจสอบดูว่าผลที่ได้นั้นถูกต้องหรือไม่

5. **ขั้นนำเสนอแนวคิดและประเมินผล (Predicate and Evaluation)** หมายถึง ผู้เรียนนำเสนอแนวคิดในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่ผู้สอนกำหนดให้ ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายแนวคิดในการแก้ปัญหาและสรุปแนวทางในการแก้ปัญหาร่วมกัน

6. **ขั้นตั้งปัญหา (Problem posing)** หมายถึง ผู้เรียนประยุกต์ใช้โมทัศน์ทางคณิตศาสตร์มาสร้างเป็นสถานการณ์ใหม่ พร้อมทั้งแสดงแนวคิดในการแก้สถานการณ์ปัญหา

ผลการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบ พบว่า

1. รูปแบบมีองค์ประกอบ คือ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กระบวนการจัดกิจกรรม และการวัดประเมินผล มีขั้นตอนตามแบบ 6Ps Model ดังภาพ



รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 6Ps Model

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 6Ps Model

2. ผลการทดลองใช้รูปแบบ นำเสนอได้ดังนี้

2.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียนด้วย 6Ps Model นำเสนอดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียนด้วย 6Ps Model

การทดสอบ	n	K	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนการทดลอง	42	20	4.26	1.90	27.58**
หลังการทดลอง	42	20	16.37	2.70	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 1 พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบที่พัฒนาขึ้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.2 เพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วย 6Ps Model นำเสนอดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วย 6Ps Model

การทดสอบ	n	K	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนการทดลอง	42	20	91.84	16.52	4.957**
หลังการทดลอง	42	20	110.85	14.59	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 พบว่า การเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบที่พัฒนาขึ้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์

จากผลการสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความเห็นว่าสามารถนำการแก้ปัญหาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทำให้วิเคราะห์โจทย์ปัญหาได้ง่ายขึ้น นักเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาให้เป็นขั้นตอนและกระบวนกร นักเรียนคิดว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้เข้าใจง่าย ทำให้รู้วิธีตรวจคำตอบ

การอภิปรายผลการวิจัย

1. จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) มุ่งพัฒนาและให้ความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา และมีทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ได้กำหนดการประเมินด้านการคิดวิเคราะห์เป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผลผู้เรียน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ คือ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะที่สำคัญทั้ง 5 ประการดังกล่าวข้างต้น คณิตศาสตร์มีบทบาทอย่างมากในการพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะเหล่านั้น ดังที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กล่าวไว้ว่า คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิด

ของมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบ ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม นอกจากนี้ คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551)

2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิดปรัชญาสารัตถนิยม (Essentialism), ปรัชญาพิพัฒน์นิยม (Progressivism), ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง, ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ และทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย ซึ่งหลักการแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา กล่าวได้ว่าแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ 6Ps Model หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นนำเสนอประเด็นปัญหาทางคณิตศาสตร์ในชีวิตจริง (Paving and Discussing)** หมายถึง ผู้สอนนำเสนอประเด็นปัญหาทางคณิตศาสตร์ในชีวิตจริงที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอน จากนั้นผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสถานการณ์ที่ยกมา ผู้สอนใช้คำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจสถานการณ์ปัญหาของผู้เรียนและเชื่อมโยงเข้ากับความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่ผู้เรียนมี

2. **ขั้นนำเสนอโมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ (Propose)** หมายถึง ผู้สอนนำเสนอโมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ (ทฤษฎีบท บทนิยาม สูตร) ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ในชีวิตจริง

3. **ขั้นฝึกการนำโมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์มาใช้ (Practice)** หมายถึง ผู้สอนให้ผู้เรียนลงมือทำแบบฝึกหัดที่มีโครงสร้างไม่ซับซ้อน โดยผู้เรียนสามารถนำโมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ที่ได้รับมาใช้ได้

4. **ขั้นแก้ปัญหา (Problem solving)** หมายถึง ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียน ซึ่งกระบวนการสอนใช้แนวคิดของโพลยาโดยให้นักเรียนทำความเข้าใจปัญหา วางแผนแก้ปัญหา ดำเนินการตามแผน และเมื่อนักเรียนแก้ปัญหาสำเร็จก็จะตรวจสอบว่าผลที่ได้นั้นถูกต้องหรือไม่

5. **ขั้นนำเสนอแนวคิดและประเมินผล (Predicate and Evaluation)** หมายถึง ผู้เรียนนำเสนอแนวคิดในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่ผู้สอนกำหนดให้ ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายแนวคิดในการแก้ปัญหา และสรุปแนวทางในการแก้ปัญหาร่วมกัน

6. **ขั้นตั้งปัญหา (Problem posing)** หมายถึง ผู้เรียนประยุกต์ใช้โมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์มาสร้างเป็นสถานการณ์ใหม่ พร้อมทั้งแสดงแนวคิดในการแก้สถานการณ์ปัญหา

3. รูปแบบที่พัฒนาขึ้นทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เพราะว่ารูปแบบถูกพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์อย่างชัดเจน สอดคล้องกับกระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา และการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้เนื่องด้วยการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์จะต้องคำนึงถึงความสมดุลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และกระบวนการ ควบคู่ไปกับคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ พร้อมทั้งตระหนักในคุณค่าและการมีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) เจตคติที่ดีของครูมีส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์ด้วย ทั้งนี้เพราะการจัดการเรียนรู้ของครูมีความสำคัญต่อนักเรียนทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ เกิดแรงจูงใจให้อยากเรียนพบความสำเร็จในการเรียนคณิตศาสตร์ และเห็นคุณค่าของคณิตศาสตร์ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2555ก) นอกจากนี้ จากการศึกษาศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพราะสามารถนำการแก้ปัญหาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทำให้วิเคราะห์โจทย์ปัญหาได้ง่ายขึ้น นักเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาให้เป็นขั้นตอน และกระบวนการ นักเรียนคิดว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้เข้าใจง่าย ทำให้รู้วิธีการตรวจคำตอบ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 6Ps Model ที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา และเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ ครูจะต้องศึกษาทำความเข้าใจกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 ขั้นตอน อย่างลึกซึ้ง

1.2 การฝึกความสามารถในการแก้ปัญหาในวิชาคณิตศาสตร์ จะไม่มีประสิทธิภาพหากผู้เรียนขาดทักษะ การเรียนรู้พื้นฐาน เช่น การเขียน การคำนวณ การสื่อสาร การอภิปราย การอธิบาย เป็นต้น จะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ในการเรียน ดังนั้น ผู้สอนควรเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในการแก้ปัญหา มีการวิเคราะห์ให้ผู้เรียนและออกแบบการช่วยเหลือ ผู้เรียนให้สามารถตั้งปัญหาที่มีความสอดคล้องกับปัญหาตั้งต้นด้วย

1.3 การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและเห็นคุณค่าในวิชาคณิตศาสตร์ จำเป็นต้องใช้ระยะเวลา ในการพัฒนา ดังนั้น ผู้สอนต้องมีความอดทนและดำเนินการอย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย

2.1 ควรมีการศึกษาการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ในด้านอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการให้เหตุผล ความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ ความสามารถในการสื่อสาร การสื่อความหมาย ทางคณิตศาสตร์ เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาในระดับชั้นอื่น ๆ

รายการอ้างอิง

- โครงการ PISA ประเทศไทย. (2557). *ตัวอย่างข้อสอบคณิตศาสตร์ PISA 2012*. กรุงเทพฯ: วิ.เจ.พรินติ้ง.
- จินตนิษฐ์ ละออปกิณ. (2558). *รายงานการวิจัยเรื่อง ผลของการใช้สารคดีบนาคณิตศาสตร์ที่มีต่อ เจตคติและการเห็นคุณค่าของวิชาคณิตศาสตร์*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2547). *การให้เหตุผลในวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษา ตามหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: เอส.พี.เอ็น..
- _____. (2551). *ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ส.เจริญการพิมพ์.
- _____. (2555ก). *การวัดประเมินผลคณิตศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- _____. (2555ข). *ครุคณิตศาสตร์มืออาชีพ เส้นทางสู่ความสำเร็จ*. กรุงเทพฯ: 3 - คิว มีเดีย.
- _____. (2556). *ผลการประเมิน PISA 2012 คณิตศาสตร์ การอ่านและวิทยาศาสตร์ บทสรุปสำหรับผู้บริหาร*. สมุทรปราการ: แอดวานซ์ พรินติ้ง เซอร์วิสจำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. กรุงเทพฯ: พรึกทวานกราฟฟิค.
- สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2558). สทศ.วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน O-NET ปีการศึกษา 2557. *จดหมายข่าวอิเล็กทรอนิกส์*. ฉบับที่ 51.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*. 6 ed. Boston: Pearson/Allyn and Bacon.
- Joyce, B., & Weil, M., (2009). *Models of teaching*. 8 ed. Boston: Pearson
- Kruse, (2009) *Introduction to instructional design and the ADDIE model*, Retrieved from http://www.transformivedesigns.com/id_systems.html
- National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics.

ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปงแม่ลอย
Learning management results on :
Basic statistics using the SAKORN Model
in Mathayomsuksa 3 Banpongmaelop School

ศักดิ์ชาย ขวัญสิน*

โรงเรียนบ้านปงแม่ลอย
สำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษา
ลำพูน เขต 1

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อประเมินประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาความก้าวหน้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านปงแม่ลอย จำนวน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model จำนวน 15 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ดัชนีประสิทธิผล ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าเฉลี่ยร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model มีค่า 0.6126 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 61.26 2) ความก้าวหน้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน เท่ากับ ร้อยละ 26.37 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : สถิติเบื้องต้น

Abstract

The purposes of this research were 1) To evaluate effectiveness of the learning management plan on : Basic statistics using the SAKORN Model in Mathayomsuksa 3 2) To study the progress of their academic achievement after studying on : Basic statistics and 3) To study their satisfaction with their learning through the SAKORN Model. The target group included 11 Mathayomsuksa 3's students

* ครู คศ.3 โรงเรียนบ้านปงแม่ลอย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1

who enrolled in the second semester of 2019 academic year at Banpongmaelop School. The tools used in the study included 15 learning plans, learning achievement test, and satisfaction questionnaire. Statistics used in analyzing data were Effectiveness index, average, percentage, and standard deviation. The research findings revealed that 1) the effectiveness index of the learning management plan on : Basic statistics using the SAKORN Model precious 0.6126 which shows that students have increased knowledge representing 61.26% 2) their academic progress after learning through the learning management plans using the SAKORN Model increased 26.37%, and 3) they were satisfied with their learning a high level.

Keywords : Basic statistics, SAKORN Model
บทนำ

คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ด้วยเหตุผล กระบวนการคิด และการแก้ปัญหา คณิตศาสตร์จึงเป็นวิชาที่ช่วยเสริมสร้างให้นักเรียนเป็นคนมีเหตุผล มีการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ และเป็นระบบ ตลอดจนมีทักษะการแก้ปัญหา ทำให้สามารถวิเคราะห์ปัญหาได้อย่างเหมาะสมเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ยิ่งกว่านั้นคณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีตลอดจนศาสตร์อื่น ๆ ทำให้มีการพัฒนาทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างมากมาในทุกวัน (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2552) ประกอบกับคณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบระเบียบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม คณิตศาสตร์เป็นเครื่องมือในการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจนศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตและช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังช่วยพัฒนามนุษย์ให้สมบูรณ์มีความสุขทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

จากความสำคัญของวิชาคณิตศาสตร์ จึงสามารถกล่าวได้ว่าการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในวิชาคณิตศาสตร์นั้นครูผู้สอนต้องหาวิธีการสอน เทคนิคการสอน นวัตกรรมสื่อการสอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ และกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์จัดเป็นกลุ่มสาระสำคัญที่กระทรวงศึกษาธิการมอบหมายให้จัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ทุกระดับชั้น และต้องจัดการเรียนการสอนในสาระหลักที่จำเป็น 6 สาระ สาระที่ 1 จำนวนและการดำเนินการ สาระที่ 2 การวัด สาระที่ 3 เรขาคณิต สาระที่ 4 พีชคณิต สาระที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น สาระที่ 6 ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ทั้ง 6 สาระมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบมีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบ ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (สิริพร ทิพย์คง, 2556)

ปัจจุบันปัญหาความล้มเหลวของการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบวิชาคณิตศาสตร์ เพราะเนื้อหามีแต่ตัวเลขและสัญลักษณ์ ขาดความรู้พื้นฐานที่ดี ขาดทักษะในการคิดคำนวณ คิดแก้ปัญหา คิดแบบมีขั้นตอนกระบวนการ สิริพร ทิพย์คง (2541) ในการจัดการเรียนการสอนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรได้นั้นครูมักจะมีปัญหาหลายอย่าง เนื่องจากคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่เป็นนามธรรม โครงสร้าง และความสัมพันธ์ของเนื้อหายุ่งยากซับซ้อน ยากต่อการเข้าใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนมักจะมีคิดว่าคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ยาก ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย และไม่ชอบเรียนคณิตศาสตร์ ปัญหาที่นักเรียนขาดแรงจูงใจ และปัญหาอีกอย่างหนึ่งคือ นักเรียนเป็นโรคกลัวคณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบเรียน และไม่ชอบแก้ปัญหา คณิตศาสตร์ ไม่ให้ความสนใจและไม่เห็นคุณค่าคณิตศาสตร์ กลวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลายไม่ได้ถูกนำมาใช้พิจารณา

หลักสูตรเดิมไม่ยืดหยุ่นพอที่จะส่งเสริมการคิดและการแก้ปัญหาของนักเรียน การจัดการเรียนการสอนยังยึดติดอยู่กับความชำนาญของครู ซึ่งจากการวิเคราะห์ผลทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิชาคณิตศาสตร์ ปีการศึกษา 2561 พบว่าคะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียน 27.26 คะแนน ระดับประเทศ 30.04 คะแนน จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน ซึ่งมีค่าคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศ และจากการวิเคราะห์เป็นรายสาระ พบว่า สาระที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศ ร้อยละ 3.48 และสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ปีการศึกษา 2561 มีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 63.54 ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนดคือ ร้อยละ 70 สำหรับการประเมินผลสัมฤทธิ์วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติเบื้องต้น มีนักเรียนได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด ร้อยละ 50 นั่นคือ ปีการศึกษา 2561 มีนักเรียนได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 12.50 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (โรงเรียนบ้านปางแมลอบ, 2561)

เมื่อพิจารณาสาเหตุเหล่านี้จะพบว่า วิธีการสอนหรือเทคนิคการสอนของครูทั้งสิ้น โดยเฉพาะสื่อการสอนที่ไม่มีคุณภาพ ไม่สามารถสร้างความสนใจหรือกระตุ้นความสนใจ และเกิดแรงจูงใจให้นักเรียนอยากเรียน นั่นคือวิธีการสอนหรือเทคนิคการสอนของครูเป็นต้นเหตุของปัญหาการเรียนการสอน (กรมวิชาการ, 2546) สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้การสอนของครูและการเรียนของนักเรียนมีประสิทธิภาพคือ กระบวนการเรียนการสอนตามแนวการสอนใหม่ ซึ่งจำเป็นต้องนำสื่อหรือเครื่องมือและวิธีการที่เหมาะสมเข้ามาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ครูผู้สอนจะต้องใช้ความรู้ความสามารถและเทคนิคต่าง ๆ ในการจูงใจให้ผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น (แสงเดือน ทวีสิน, 2545) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้สามารถตอบสนองความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเรียนเนื้อหาดังกล่าวไม่น่าเบื่อ วิธีการสอนวิธีหนึ่งที่สามารถตอบสนองความสนใจของนักเรียนได้ดี คือ การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามรูปแบบ SAKORN Model (ศกรโมเดล) นั้นประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการเป็นลำดับขั้นตอน 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 S: Search ขั้นตอนค้นหาข้อมูล เป็นขั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาและการแยกแยะประเด็นปัญหา การแสวงหาข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหา ซึ่งประกอบด้วยการระดมสมอง เพื่อทำให้เกิดการแยกแยะปัญหาต่าง ๆ ช่วยนักเรียนในด้านการมองเห็นความสัมพันธ์ของมโนคติต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัญหานั้น ๆ โดยครูให้นักเรียนช่วยกันค้นหาข้อมูลแยกประเด็นปัญหา โดยให้ครอบคลุมประเด็น โดยครูทำหน้าที่คอยตรวจสอบความถูกต้องในการทำความเข้าใจของนักเรียนในแต่ละประเด็น ขั้นที่ 2 A: Active learning ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ด้วยวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่หลากหลายทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ขั้นที่ 3 K: Knowledge Management ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลเพื่อประมวลเป็นองค์ความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคล หรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบเพื่อให้ทุกคนในกลุ่มสามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขั้นที่ 4 O: Obtain ขั้นตอนการนำผลการเรียนรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ ทำการเผยแพร่ความรู้สู่ครอบครัว ชุมชน และสังคม โดยใช้สื่อออนไลน์หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสม ขั้นที่ 5 R: Reporting ขั้นตอนการจัดทำรายงานรูปเล่ม และนำเสนอผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดนิทรรศการ และขั้นที่ 6 N: Network ขั้นตอนการสร้างเครือข่ายวิชาการโดยมีการติดต่อ สนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างการร่วมมือทางวิชาการภายในและภายนอกโรงเรียน ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ โดยเน้นให้นักเรียนฝึกทักษะการแก้ปัญหา ใช้กระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล มุ่งให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูเป็นเพียงผู้นำเสนอปัญหาและเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเอง รวมทั้งมุ่งเน้นให้นักเรียนเผชิญกับสถานการณ์ปัญหา วิเคราะห์สถานการณ์วางแผน ดำเนินการแก้ปัญหา และแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อค้นหาคำตอบของปัญหา

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้ตระหนักถึงภาระหน้าที่ของครูผู้สอน และความสำคัญของวิชาคณิตศาสตร์ ผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน เพื่อที่จะทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ที่สูงขึ้น และเพื่อจะเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ความสนใจที่พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมุ่งหวังให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพของแต่ละคนควบคู่ไปกับการเรียนรู้อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อประเมินประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model
2. เพื่อศึกษาความก้าวหน้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model

นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยนักเรียนจะต้องแยกแยะประเด็นปัญหาและข้อมูลต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดแนวทางในการแก้ปัญหา เป็นการฝึกให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยมีครูเป็นเพียงผู้แนะนำและให้ความช่วยเหลือนักเรียน ครูแบ่งกลุ่มให้นักเรียน กลุ่มละ 4 - 5 คน ซึ่งแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกันประกอบด้วย เด็กเรียนเก่ง 1 คน เด็กเรียนปานกลาง 2 - 3 คน และเด็กเรียนอ่อน 1 คน ชั้นสอน ประกอบด้วย 6 ชั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 S: Search ชั้นตอนค้นหาข้อมูล

ขั้นที่ 2 A: Active learning ชั้นตอนการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

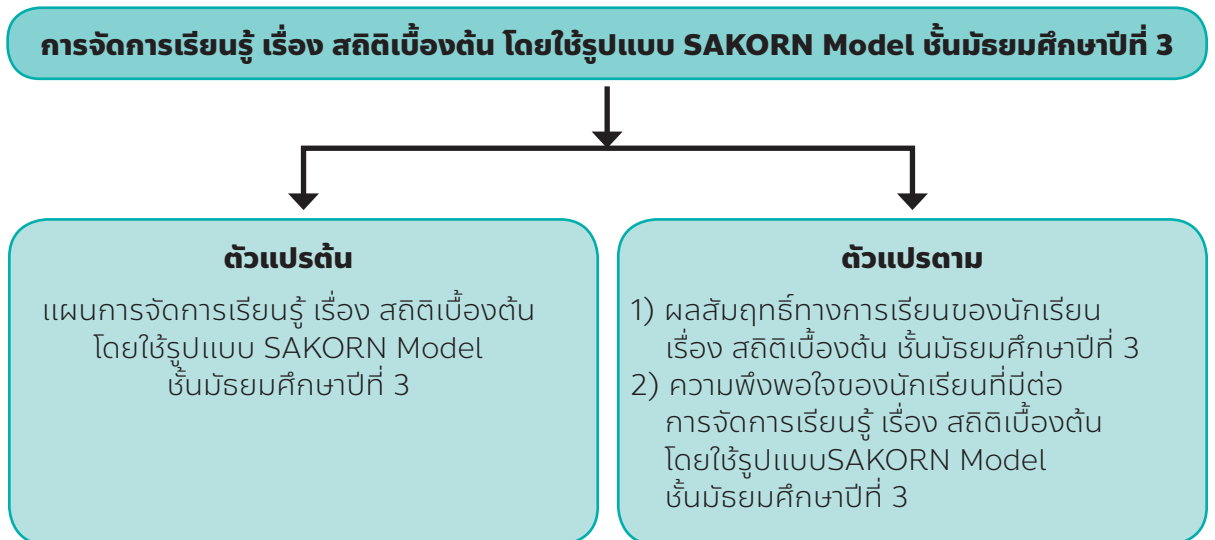
ขั้นที่ 3 K: Knowledge Management ชั้นตอนการรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 4 O: Obtain ชั้นตอนการนำผลการเรียนรู้

ขั้นที่ 5 R: Reporting ชั้นตอนการจัดทำรายงานรูปเล่ม และนำเสนอผลการเรียนรู้

ขั้นที่ 6 N: Network ชั้นตอนการสร้างเครือข่ายวิชาการ

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในเรื่องนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านปางแม่ลอบ อำเภอป่าซาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1 จำนวน 11 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีทั้งหมด 1 เล่ม แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 15 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลการวิจัยที่เกี่ยวกับการสอนคณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบต่าง ๆ จากวารสาร เว็บไซต์ต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

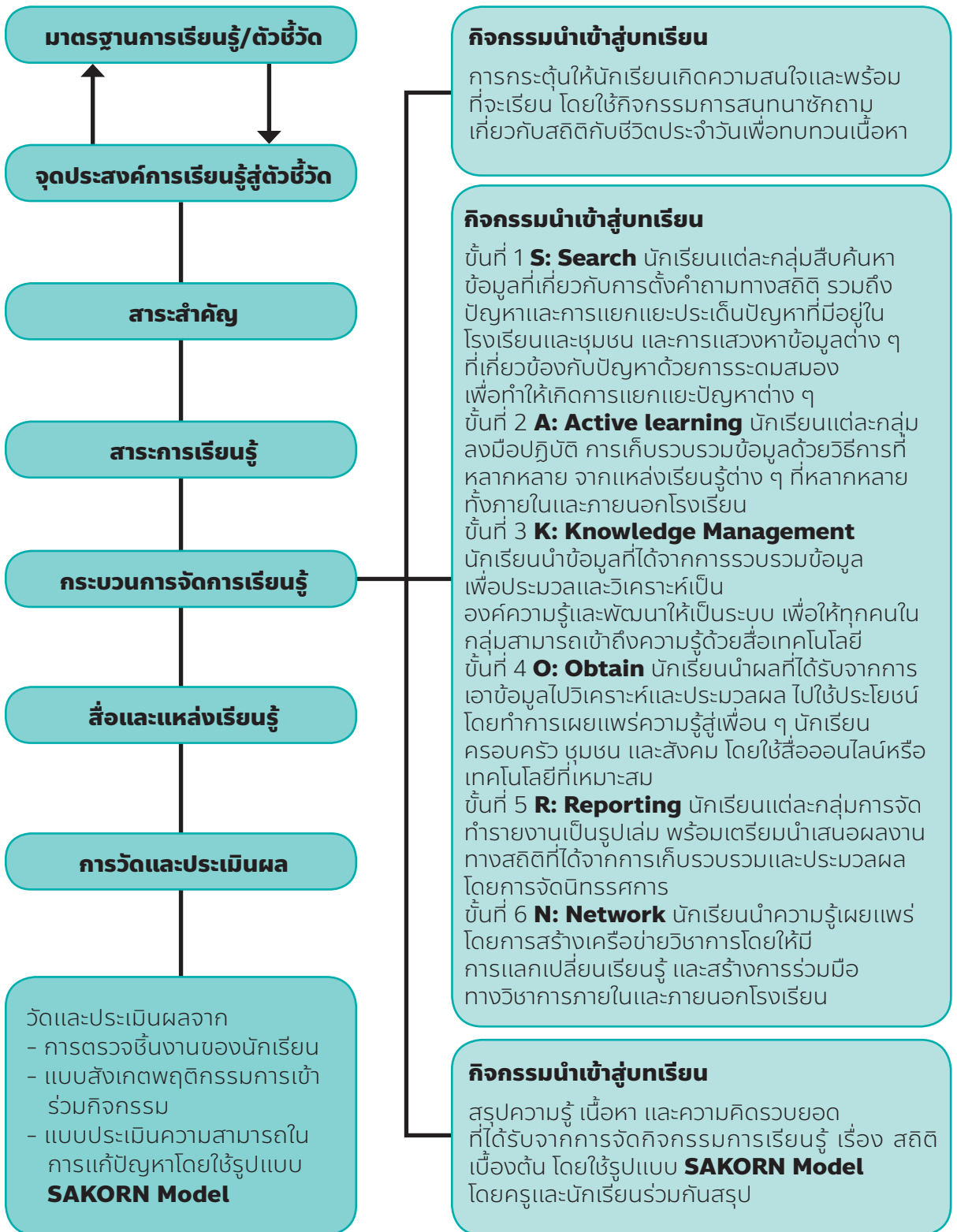
1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.3 กำหนดลำดับเนื้อหาที่ใช้ในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้วิจัยจัดทำขึ้นเอง โดยรายละเอียดแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 เนื้อหาและระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้

ที่	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
1	สถิติในโรงเรียนและชุมชน	1
2	ข้อมูลกับแหล่งเรียนรู้	1
3	สถิติกับการใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง	2
4	สถิติกับการตั้งประเด็นปัญหา	1
5	คำตอบของปัญหา	2
6	ตัวแทนของข้อมูลและความเหมาะสม	3
7	ข้อมูลกับการแสดงแทน	1
8	การแปลความหมายข้อมูล	1
9	การใช้สถิติเพื่อการตัดสินใจ	1
10	การนำเสนอผลงานทางสถิติ	2
รวม		15

1.4 จัดทำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพ 1 แสดงโครงสร้างของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model

1.5 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยในแต่ละแผนประกอบไปด้วย หัวข้อดังนี้ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด เป็นมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัดระบุไว้ให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถตรงตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ซึ่งจะเกิดขึ้นระหว่างเรียนหรือดำเนินกิจกรรม สาระสำคัญเป็นสาระสำคัญของสาระการเรียนรู้ แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียน โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model และกิจกรรมรวบยอด/และสรุปการเรียนรู้ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1.6 ให้ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นครูผู้สอนคณิตศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 5 คน ตรวจสอบคุณภาพ ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล โดยพิจารณาความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้ภาษา องค์ประกอบสำคัญ ความสอดคล้องของเนื้อหากับจุดประสงค์ ความเหมาะสมของเวลากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน วิธีการวัด และประเมินผล

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านปางแม่ลอย จำนวน 11 คน

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สถิติเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ฉบับละ 40 ข้อ มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักการ ทฤษฎี เอกสาร และตำราที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดและโครงสร้างของแบบทดสอบ

2.2 วิเคราะห์เนื้อหาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง สถิติเบื้องต้น เพื่อนำข้อมูลมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางคณิตศาสตร์ตามรายจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ฉบับละ 40 ข้อ

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สถิติเบื้องต้นที่สร้างขึ้น โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและโครงสร้าง แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับแบบทดสอบแต่ละข้อ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

2.3.1 นำข้อคำถามแต่ละข้อในแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 5 คน พิจารณาว่าแบบทดสอบแต่ละข้อมีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและโครงสร้างที่ต้องการวัดหรือไม่

2.3.2 นำผลการตัดสินของผู้เชี่ยวชาญทุกท่านมาสรุป โดยการแจกแจงความถี่ในแต่ละข้อคำถามว่ามีผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าวัดได้ตรงเนื้อหาและโครงสร้างที่ต้องการวัดกี่คน ไม่ตรงกี่คน

2.3.3 ตัดสินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างแต่ละข้อคำถาม โดยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์หาดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยพิจารณาค่า 0.50 ขึ้นไป ผลการตรวจสอบได้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สถิติเบื้องต้น จำนวน 30 ข้อ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สถิติเบื้องต้น ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนบ้านปางแม่ลอย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1 จำนวน 30 คน เพื่อหาความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สถิติเบื้องต้น มาหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อ แล้วเลือกเฉพาะข้อที่มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.20 - 0.80 และ ค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ได้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สถิติเบื้องต้น จำนวน 30 ข้อ ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาและตัวชี้วัด มีค่า p และ r อยู่ในช่วง $p = 0.48 - 0.60$, $r = 0.32 - 0.80$

2.6 การหาความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับ วิเคราะห์โดยใช้สูตร KR - 20 ซึ่งการหาค่าความเชื่อมั่นวิธีนี้จะใช้แบบทดสอบฉบับเดียวไปทดสอบกับผู้สอบครั้งเดียว โดยมีการให้คะแนนเป็นระบบ 0 - 1 คือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน ได้แบบทดสอบวิชาคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียน ของหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น แบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เท่ากับ 0.82

3. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.2 วิเคราะห์เนื้อหาที่วัด เลือกรูปแบบเครื่องมือที่วัด

3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า มี 5 ระดับ คือ พึงพอใจมากที่สุด พึงพอใจมาก พึงพอใจปานกลาง พึงพอใจน้อยที่สุด โดยมีรายการประเมิน จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีระดับคะแนน ดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด 5 คะแนน

พึงพอใจมาก 4 คะแนน

พึงพอใจปานกลาง 3 คะแนน

พึงพอใจน้อย 2 คะแนน

พึงพอใจน้อยที่สุด 1 คะแนน

3.4 นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมพิจารณาตรวจสอบข้อความและภาษาที่ใช้ เพื่อให้มีความชัดเจนและเหมาะสมกับงานวิจัย แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งจากการตรวจพบว่า มีข้อแก้ไขในเรื่องภาษาและความชัดเจนเล็กน้อย ผู้วิจัยจึงได้แก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำที่ได้ รวมทั้งคำนวณหาค่า IOC และคัดเลือกข้อความที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งได้ข้อความแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60 - 1

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปใช้กับนักเรียนที่เป็นประชากรต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับนักเรียนซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านปางแม่ลอบ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1 จำนวน 11 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เรื่อง สถิติเบื้องต้น จำนวน 30 ข้อ เสร็จแล้วนำมาตรวจและบันทึกคะแนน

2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model จำนวน 15 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 15 วัน โดยผู้ศึกษาเป็นผู้สอนเองและในระหว่างการสอนได้สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน และบันทึกในแบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

3. หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้แล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง สถิติเบื้องต้น จำนวน 30 ข้อ ชุดเดิมอีกครั้งแต่สลับข้อใหม่แล้วตรวจและบันทึกคะแนน

4. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model โดยให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ประสิทธิผล (E.I.) ของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สถิติเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทำการวิเคราะห์จากการหาค่าความก้าวหน้าของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าร้อยละและค่าเฉลี่ยร้อยละ

3. วิเคราะห์ระดับแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับการแปลผลการวิเคราะห์ โดยภาพรวมใช้เกณฑ์ดังนี้ (หนูม้วน ร่มแก้ว และคณะ, 2549)

ค่าเฉลี่ยกำหนดดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51 - 5.00 หมายความว่าถึง ฟังพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 - 4.50 หมายความว่าถึง ฟังพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 - 3.50 หมายความว่าถึง ฟังพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51 - 2.50 หมายความว่าถึง ฟังพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.50 หมายความว่าถึง ฟังพอใจน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

1. ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สติติเบื้องต้นโดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สติติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปางแม่ลอบ อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน

ผลคูณของจำนวนนักเรียนกับ คะแนนเต็ม (Total)	ผลรวมของคะแนน ทดสอบก่อนเรียน	ผลรวมคะแนนสอบหลัง เรียน	ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
11 x 30 = 330	188	275	0.6126

จากตาราง 2 ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สติติเบื้องต้นโดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.6126 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 61.26

2. ความก้าวหน้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน เรื่อง สติติเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง สติติเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปางแม่ลอบ อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน

คนที่	คะแนนการทดสอบ ก่อนเรียน		คะแนนการทดสอบ หลังเรียน		คะแนนที่เพิ่มขึ้น	
	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ
1	19	63.33	23	76.67	4	13.34
2	17	56.66	24	80.00	7	23.34
3	19	63.33	23	76.67	4	13.34
4	19	63.33	25	83.33	6	20.00
5	15	50.00	26	86.67	11	36.67
6	15	50.00	26	86.67	11	36.67
7	18	60.00	24	80.00	6	20.00
8	17	56.67	27	90.00	10	33.33
9	15	50.00	25	83.33	10	33.33
10	15	50.00	24	80.00	9	30.00
11	19	63.33	28	93.33	9	30.00
รวม	188		275		87	
ค่าเฉลี่ย	17.09	56.96	25.00	83.33	7.91	26.37

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้รูปแบบ SAKORN Model มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ทุกคน โดยได้คะแนนโดยภาพรวมนักเรียนมีคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.07 คิดเป็นร้อยละ 56.96 คะแนนทดสอบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 25.00 คิดเป็นร้อยละ 83.33 แสดงว่า ค่าร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 26.37

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังตาราง 4

ตาราง 4 แสดงคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปางแม่ลอบ อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน

ที่	รายการ	μ	σ	ระดับความพึงพอใจ
1	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและง่าย	4.22	0.64	มาก
2	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาของบทเรียนมากขึ้น	3.89	0.83	มาก
3	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง	4.00	0.76	มาก
4	เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชัดเจน และเข้าใจง่าย	4.11	0.58	มาก
5	แบบฝึกทักษะในการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model มีความเหมาะสม	3.89	0.83	มาก
6	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	4.11	0.58	มาก
7	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model เป็นวิธีการเรียนที่น่าสนใจ	4.22	0.64	มาก
8	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ช่วยให้นักเรียนมีความสุขสนานกับการเรียนรู้	3.83	0.78	มาก
9	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model เปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระในการเรียนรู้	4.11	0.58	มาก
10	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้	4.00	0.76	มาก
	เฉลี่ยรวม	4.04	0.70	มาก

จากตาราง 4 พบว่าในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\mu=4.04, \sigma=0.70$) และเมื่อพิจารณารายการประเมินรายชื่อ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกรายการ

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาในครั้งนี้นำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.6126 ซึ่งแสดงว่า นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 61.26 ทั้งนี้อาจเป็นผลเนื่องมาจากการสอนที่เน้นให้นักเรียนฝึกทักษะการแก้ปัญหาใช้กระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล มุ่งให้นักเรียนเรียนรู้

ด้วยตนเองโดยครูเป็นเพียงผู้นำเสนอปัญหา และเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเอง รวมทั้งมุ่งเน้นให้นักเรียนเผชิญกับสถานการณ์ปัญหา วิเคราะห์สถานการณ์ วางแผน ดำเนินการแก้ปัญหา และแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อค้นหาคำตอบของปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของปรารณา เมืองพรม (2559) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง จำนวนจริง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการสอนเพื่อแก้ปัญหา (SSCS) ร่วมกับเทคนิค STAD พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนเพื่อแก้ปัญหา (SSCS) ร่วมกับเทคนิค STAD มีทั้งหมด 12 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 ชั่วโมง ผลการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เรื่องจำนวนจริง นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น คิดเป็น ร้อยละ 75.84 และสอดคล้องกับงานวิจัยของจิราภรณ์ อินทวงค์ (2557) ได้ศึกษาการสอนโดยใช้รูปแบบ เอส เอส ซี เอส เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดและความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสองแคววิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่ พบว่านักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยได้คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 68.13 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ และสอดคล้องกับงานวิจัยของจริยลักษณ์ กิตติกา (2559) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาผลการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องสมการและการแก้สมการชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบชุดฝึกเสริมทักษะ ผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบชุดฝึกเสริมทักษะคิดเป็นร้อยละ 64.20 และสอดคล้องกับงานวิจัยของพรพิทักษ์ หมู่หวนา (2561) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องเงิน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ 0.6419 คิดเป็นร้อยละ 64.19

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนรูปแบบ SAKORN Model พบว่า มีค่าร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเพิ่มขึ้นเท่ากับ 26.37 โดยคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 56.96 และ 83.33 ตามลำดับ ทั้งนี้เพราะการสอนโดยใช้รูปแบบ SAKORN Model เป็นการสอนที่ส่งเสริมทักษะกระบวนการในการแก้ปัญหาอย่างถูกวิธี ซึ่งทำให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงขึ้น และ การสอนรูปแบบ SAKORN Model มีความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 นอกจากนี้การสอนโดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ยังเป็นการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และได้อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ช่วยทำให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถในการพัฒนาศักยภาพของตนเอง และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นได้ผ่านขั้นตอนกระบวนการสร้างและพัฒนาย่างมีระบบด้วยวิธีการที่เหมาะสมโดยศึกษาขั้นตอนวิธีการสร้างคู่มือการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดหัวข้อเรื่องและเนื้อหาที่เหมาะสมกับนักเรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความรู้เดิมของนักเรียนผ่านการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความสอดคล้องของตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาเหมาะสมกับวัยของนักเรียนจากผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งได้หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกุลธิดา ทับทิมศรี (2561) ได้ทำการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5Es) ร่วมกับเทคนิค เค ดับเบิลยู ดี แอล (K-W-D-L) ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5Es) ร่วมกับเทคนิค เค ดับเบิลยู ดี แอล (K-W-D-L) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ สันนิสา สมัยอยู่ (2554) ได้ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบ SSCS ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง การประยุกต์ของสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ SSCS สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของประทีป สุภพิมล (2554) ได้ทำการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ CIPPA และรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT ที่มีต่อ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ CIPPA และกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ CIPPA และกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ไม่แตกต่างกัน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม (μ) เท่ากับ 4.04 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) เท่ากับ 0.70 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างรวดเร็วและง่าย ช่วยให้เข้าใจบทเรียน สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระในการเรียนรู้ มีการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนมีการเสริมแรง รวมทั้ง การได้รับการดูแลเอาใจใส่จากครูผู้วิจัยอย่างทั่วถึง ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในบทเรียนได้ดี ตลอดจนทำให้นักเรียนสนุกกับการร่วมกิจกรรม และมีความสุขในการเรียนมากขึ้น นอกจากนี้อาจจะเนื่องจากนักเรียนเริ่มเปลี่ยนเจตคติต่อคณิตศาสตร์ไปในเชิงบวกมากขึ้น เริ่มสนใจและอยากเรียนมากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งก็สอดคล้องกับผลด้านพฤติกรรมการแสดงออกในชั้นเรียนของนักเรียน ซึ่งจากการสังเกตพบว่า นักเรียนร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นสนใจเรียนและร่วมกิจกรรมอย่างสนุกสนาน กล้าคิด กล้าทำ และภาคภูมิใจในผลงานของตนและผลงานกลุ่ม ส่งผลให้นักเรียนมีกำลังใจและความมั่นใจในการเรียน และการร่วมกิจกรรมมากขึ้น ส่งผลให้เปลี่ยนความคิดและเจตคติจากเดิมที่ว่าคณิตศาสตร์นั้นยากและน่าเบื่อ มาเป็นคณิตศาสตร์ไม่ได้ยากอย่างที่คิดและเรียนให้สนุกได้ ไม่เครียด รู้สึกดีกับคณิตศาสตร์ รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของปรารณา เมืองพรม (2559) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง จำนวนจริง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการสอนเพื่อแก้ปัญหา (SSCS) ร่วมกับเทคนิค STAD พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง จำนวนจริง โดยใช้รูปแบบการสอนเพื่อแก้ปัญหา (SSCS) ร่วมกับเทคนิค STAD อยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของจิราภา นุชทองม่วง (2559) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องการหาพื้นที่ โดยใช้กระดานตะปู ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสว่างวิทยา ผลการวิจัยพบว่าภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนการสอนตามแผน มีคะแนนเฉลี่ย 4.34 ซึ่งอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชัพพี ะยะห์สา (2559) ได้ทำการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค KWDL เรื่องค่ากลางของข้อมูลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค KWDL เรื่องค่ากลางของข้อมูลของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมากขึ้นไป และสอดคล้องกับงานวิจัยของพรพิทักษ์ หมู่ห้วนา (2561) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา กลุ่มสาระ การเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องเงิน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา เรื่อง เงิน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูควรนำรูปแบบการสอนแบบ SAKORN Model ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ นักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างสม่ำเสมอ

2. ในขั้นของการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูล และวิธีการแก้ปัญหา ครูควรกำหนดให้นักเรียน ที่ออกมาแนะนำเสนอผลงานการแก้ปัญหาของกลุ่มตนเองในแต่ละครั้งไม่ให้ซ้ำนักเรียนคนเดิม เพื่อเปิดโอกาสให้กับ นักเรียนทุกคนได้แสดงความสามารถในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลและวิธีการแก้ปัญหา และมีการนำ ผลงานไปจัดนิทรรศการในห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนที่ตามไม่ทันจะได้มาศึกษาเพิ่มเติม

3. การจัดสาระการเรียนรู้โดยมีการลำดับเนื้อหาใหม่ จะทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง เห็นความสัมพันธ์ของเนื้อหานั้น ๆ และสอดคล้องกับบริบทของนักเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์กับวิธีการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SAKORN Model บูรณาการกับวิธีการสอนอื่น เพื่อพัฒนารูปการการสอนให้มีความหลากหลายเกิดสิ่งใหม่มาพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

รายการอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2546). *การจัดสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).

กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กุลธิดา ทับทิมศรี. (2561). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5Es) ร่วมกับเทคนิค เค ดับเบิลยู ดี แอล (K-W-D-L) ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

จริยลักษณ์ กิตติกา. (2559). *การพัฒนาผลการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องสมการและการแก้สมการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบชุดฝึกเสริมทักษะ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

จิราภรณ์ อินทวงค์. (2557). *การสอนโดยใช้รูปแบบ เอส เอส ซี เอส เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดและความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัส ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสองแคววิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

จิราภา นุชทองม่วง. (2559). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องการหาพื้นที่ โดยใช้กระดานตะปู ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสว่างวิทยา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

ซัพพี ยะห์สาและ. (2559). *ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค KWDL เรื่อง ค่ากลางของข้อมูลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

ประทีป สุภพิมพ์. (2554). *ผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ CIPPA และรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, จันทบุรี.

ปรารธนา เมืองพรม. (2559). *การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง จำนวนจริง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการสอนเพื่อแก้ปัญหา (SSCS) ร่วมกับเทคนิค STAD*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตต์, อุดรดิตต์.

พรพิทักษ์ หมู่ห้วน. (2561). *การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง เงิน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

โรงเรียนบ้านปางแม่ลอย. (2561). *รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโรงเรียนบ้านปางแม่ลอย ปีการศึกษา 2561*. (เอกสารอัดสำเนา).

สันนิสา สมัยอยู่. (2554). *ผลการเรียนรู้แบบ SSCS ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องการประยุกต์ของสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

สิริพร ทิพย์คง. (2541). *การแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ในชั้นประถมศึกษา*. *วารสารคณิตศาสตร์ปริมา*. 38 (กรกฎาคม - สิงหาคม), 56-57.

_____. (2556). *จำนวนและการดำเนินการ*. *วารสารคณิตศาสตร์*. 58(3), 656-658.

แสงเดือน ทวีสิน. (2545). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทเส่ง.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2552). *การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.

หนูม้วน ร่มแก้ว และคณะ. (2549). *เอกสารประกอบการอบรมปฏิบัติการหลักสูตร*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

CALL FOR PAPERS

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
ขอเชิญส่งบทความเพื่อเผยแพร่ใน

วารสารการศึกษาไทย OEC Journal

เปิดรับรายงานการวิจัย
ที่เกี่ยวข้องกับ
ศาสตร์การศึกษาทุกแขนง



รูปแบบและ
วิธีการส่งบทความ



ติดตามข่าวสารได้ที่
Facebook :
OEC News สภาการศึกษา

ติดตามรายละเอียดได้ที่
Facebook : OEC News สภาการศึกษา
LINE : @oecnews
โทร 02-668-7123 ต่อ 1118, 1124





สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

99/20 ถนนสุโขทัย เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทร. 0 2668 7123 ต่อ 1118 /1124

โทรสาร 0 2243 0083

www.onec.go.th

Line : @oecnews

Facebook : OEC News สภาการศึกษา

Blockdit : OEC News สภาการศึกษา



E - book