

การพัฒนาชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อสร้างเสริมความสามารถการแก้ปัญหา
ของนักศึกษาครู
DEVELOPING PACKAGE OF ROLE-PLAYING TO ENHANCE PROBLEM-SOLVING
ABILITIES FOR PRE-SERVICE TEACHERS

¹อโนทัย แทนสวัสดิ์ Anotai Tansawat* ²ธิดารัตน์ ตันนิรัตน์ Thidarat Tannirat
³ณรงค์พล เอื้อไพจิตรกุล Narongpon Aulpaijidlul
^{1, 2}มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา Bansomdejchaopraya Rajabhat University, Thailand
³มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี Dhonburi Rajabhat University, Thailand
*Corresponding Author E-mail: anotai.ta@bsru.ac.th

Article Received: January 09, 2026. Revised: March 24, 2026. Accepted: March 27, 2026.

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู 2) พัฒนาชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู และ 3) ประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาครูที่เข้าทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา จำนวน 281 คน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ และแบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

สรุปผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาครูร้อยละ 37.37 มีผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู สอบได้ช่วงคะแนน 70-79 แปลได้ว่า ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาในระดับดี 2) ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครูที่พัฒนาขึ้น มี 5 องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ (1) เนื้อหาความรู้ (2) กลุ่มบุคคล (3) สถานการณ์สมมติ (4) การแสดงบทบาทสมมติ (5) การประเมิน โดยชุดกิจกรรมบทบาทสมมติมี 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การบริหารจัดการชั้นเรียนที่ดี กิจกรรมที่ 2 การเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และกิจกรรมที่ 3 การปรับพฤติกรรมผู้เรียน และ 3) ผลการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมบทบาทสมมติมีค่าระดับผ่าน

คำสำคัญ: กิจกรรมบทบาทสมมติ, การแก้ปัญหา, นักศึกษาครู

Abstract

The objectives of this research article were to (1) study the problem-solving ability scores of pre-service teachers (2) develop package of role-playing to enhance problem-solving abilities for pre-service teachers, and (3) evaluate the appropriateness of package of role-playing to enhance problem-solving abilities for pre-service teachers. The sample of the study comprised of 281 pre-service teachers who registered for a problem-solving skills test. The research instruments were problem-solving abilities assessment of pre-service teachers, the

package of role-playing and evaluation form of the suitability of the package of role-playing. Data was analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation and content analysis.

The research results are as follows 1) 37.37 percent of the pre-service teachers scored were between 70 - 79, indicating that they developed problem-solving skills at a good level 2) The package of role-playing for promoting the pre-service teacher's problem-solving ability was developed consists of 5 key components (1) knowledge content (2) persons (3) scenarios (4) role-playing and (5) evaluation. The package of role-playing consists of 3 activities are Activity 1 Good classroom management, Activity 2 Choosing an effective instructional model, and Activity 3 Student behavior management. 3) The evaluation of the suitability of the package of role-playing yielded a pass.

Keywords: Role-Playing Activities, Problem-Solving, Pre-Service Teachers

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงของสังคมในศตวรรษที่ 21 เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 มีการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตามศักยภาพ เพื่อสนับสนุนให้คนไทยมีความสามารถดำรงชีวิตอย่างมีความสุข การศึกษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการพัฒนารวมของบุคคล สังคม และประเทศชาติ การยกระดับศักยภาพคนไทยทั้งในด้านทักษะ ความรู้ และความสามารถให้ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานและการพัฒนาเศรษฐกิจประเทศจะนำไปสู่การปรับปรุงคุณภาพชีวิตในระดับที่สูงขึ้น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) การพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีในยุคปัจจุบันเกี่ยวข้องโดยตรงกับความสามารถในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ซึ่งช่วยให้บุคคลสามารถปรับตัวเข้ากับเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง การมีความรู้และทักษะในการแก้ปัญหาอย่างถูกต้องจะช่วยให้แต่ละคนสามารถวิเคราะห์ คัดกรอง และเลือกแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการรับมือกับปัญหาต่างๆ รวมถึงการปรับตัวให้เหมาะสมกับสถานการณ์ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตและหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตมุ่งพัฒนานักศึกษาครูให้เป็นครูมืออาชีพ มีความรอบรู้ทางศาสตร์อย่างลุ่มลึก พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความใฝ่รู้และเรียนรู้ในทักษะที่หลากหลาย จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง และจากการปฏิบัติเพื่อให้ได้รับประสบการณ์ตรง เมื่อต้องเผชิญกับปัญหาจะได้คิดเป็น แก้ปัญหาได้ ดังนั้น การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู อาจเกิดจากนักศึกษาครูเรียนรู้ด้วยตนเองและรับการฝึกฝนจากผู้อื่น เพื่อให้มีความสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ได้ ดังนั้น นักศึกษาครูจึงควรมีความสามารถในการแก้ปัญหาที่เหมาะสม และไม่ก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมา ซึ่งการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ก่อให้เกิดแนวทางที่สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยสิ่งที่ช่วยพัฒนาการคิดแก้ปัญหา ประการหนึ่งคือสื่อการเรียนรู้ (ทศนา แคมมณี, 2567; เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2556) จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า เพื่อให้การเรียนรู้ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ควรมีสื่อการ

เรียนรู้ที่สอดคล้องเหมาะสม ซึ่งชุดกิจกรรมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ได้ค่อนข้างดี แม้จะเป็นผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ดังที่ อิตารัตน์ ตันนิรัตน์ (2567) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู โดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดเกมการเล่นเรื่องเป็นฐาน ซึ่งชุดกิจกรรมนี้มี 5 กิจกรรม ได้แก่ 1) การเตรียมความพร้อมของผู้เรียน 2) การเล่าเรื่อง 3) การเรียนรู้แบบเกมการเล่นเรื่องเป็นฐาน 4) การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการเล่นเรื่องเป็นฐาน และ 5) การค้นพบและนำเสนอผลการแก้ปัญหา แต่การเล่าเรื่องยังเป็นการสื่อสารผ่านการพูดเท่านั้น หากใช้เป็นบทบาทสมมติจะมีการใช้การพูดและการแสดงท่าทาง อาจทำให้นักศึกษาครูเข้าใจสถานการณ์ต่างๆ ได้มากขึ้น สอดคล้องกับทิตนา แคมมณี (2567) อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role Playing) มีลักษณะการเรียนรู้โดยให้บทบาทสมมติและสถานการณ์สมมติแก่ผู้เรียน เมื่อผู้เรียนได้รับมอบหมายว่าจะได้เล่นเป็นตัวละครใดในเรื่องแล้ว ผู้เรียนจะได้รับสถานการณ์สมมติจากผู้สอนเพื่อใช้เป็นหลักดำเนินเรื่อง เมื่อได้รับมอบหมายสถานการณ์และบทบาทสมมติ ขึ้นถัดไปจะเป็นการแสดงของผู้เรียนโดยที่ผู้เรียนจะแสดงบทบาทสมมติในสถานการณ์ที่ได้รับเป็นโจทย์ และเมื่อถึงขั้นสรุปการเรียนรู้ในขั้นสุดท้าย ผู้เรียนและผู้สอนจะร่วมกันวิเคราะห์คิดอภิปรายว่า ลักษณะและพฤติกรรมของตัวละครแต่ละตัวที่ได้แสดงจากผู้เรียน โดยมาร่วมกันคิดวิเคราะห์ว่าเหตุใด ตัวละครแต่ละตัวจึงมีการแสดงออกและการแก้ปัญหาจากการแสดงออกเหล่านั้น ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนควรมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์แยกแยะและทราบถึงแนวทางที่ควรปฏิบัติที่คนในสังคมเห็นว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องและพึงปฏิบัติซึ่งผู้เรียนควรมีความเข้าใจรวมถึงมีประสบการณ์ในระดับหนึ่ง

ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู และพัฒนาชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อสร้างเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครูอันจะเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาที่จะได้ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นในการประกอบวิชาชีพครูในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู
2. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู
3. เพื่อประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู โดยใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ มีเอกสารรับรองจริยธรรมในมนุษย์เลขที่ REC-BSRU COA No. 681101 โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยแบ่งขั้นตอนการวิจัย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู

- 1.1 ประชากร คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่เรียนในหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตในมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่ง ปีการศึกษา 2568 สตินักศึกษาจากสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (2567) จำนวน 799 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง สำหรับตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 จำนวนตัวอย่างได้จากตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan (1970) โดยให้มีระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95% ได้จำนวนตัวอย่าง 260 คน เพื่อความแข็งแกร่งของข้อมูลเก็บข้อมูลและชดเชยการสูญหายจากแบบวัดที่ไม่สมบูรณ์ เก็บข้อมูล จำนวน 300 คน สำหรับการได้มาซึ่งตัวอย่างใช้การสุ่ม 2 ขั้นตอน โดยขั้นตอนที่ 1 สุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย โดยการจับสลากสาขาวิชาที่มีนักศึกษาครู ซึ่งมี 18 สาขา จับสลากเพื่อคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีโอกาสถูกเลือกเท่าๆ กัน จำนวน 10 สาขา ซึ่งเกินครึ่งหนึ่งของสาขาวิชาทั้งหมด เพื่อเป็นตัวแทนกันได้และกระจายให้ครอบคลุมศาสตร์สาขา ทำให้ข้อมูลที่ได้เกิดความน่าเชื่อถือและทำให้เชื่อมั่นว่าเลือกอย่างยุติธรรมแล้วทำขั้นตอนที่ 2 สุ่มตัวอย่างแบบเป็นระบบ โดยกำหนดช่วงๆ ที่เท่ากันตามจำนวนนักศึกษาแต่ละสาขาแล้วเก็บข้อมูลจนครบจำนวน สาขาละ 30 คน เช่น นักศึกษา 90 คน จะเก็บช่วงละเท่าๆ กัน 3 คน เป็นต้น

1.3 เครื่องมือการวิจัย คือ แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของอัญชัน เฟิงสุช (2565) ที่ทำการวิจัยการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยใช้สถานการณ์จำลอง ซึ่งเป็นแบบปรนัย จำนวน 4 ตัวเลือก รวม 30 ข้อ มีความตรงตามเนื้อหา เพื่อพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) มีค่าระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความยากง่ายระหว่าง .31-77 ความเชื่อมั่นทั้งฉบับได้เท่ากับ .72 แสดงว่า แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครูมีคุณภาพ นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้ โดยเกณฑ์การวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครูของปรับปรุงจากอัญชัน เฟิงสุช (2565) กำหนดข้อละ 3.33 คะแนน รวม 30 ข้อ เป็น 99.9 คะแนน ช่วงคะแนน 80-99.9 หมายถึง ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาในระดับดีมาก ช่วงคะแนน 70-79 หมายถึง ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาในระดับดี ช่วงคะแนน 60-69 หมายถึง ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาในระดับพอใช้ ช่วงคะแนน 50-59 หมายถึง ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาในระดับปรับปรุง ช่วงคะแนน 0-49 หมายถึง ผู้เรียนควรได้รับการปรับปรุงทักษะการแก้ปัญหาอย่างเร่งด่วน

1.4 การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบวัด พร้อมทั้งชี้แจงให้ผู้ตอบแบบวัดทราบว่า ผลการวิจัยจะนำเสนอในลักษณะภาพรวมเท่านั้น โดยเก็บรวบรวมข้อมูลของนักศึกษาครูช่วงเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2568 ได้คืน 300 คนคิดเป็นร้อยละ 100 แต่บางชุดตอบไม่ครบถ้วน เหลือนำมาวิเคราะห์ 281 ชุดคิดเป็นร้อยละ 93.67 ซึ่งมากกว่าจำนวนขั้นต่ำที่คำนวณได้ 260 ชุด

1.5 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของแบบวัด โดยใช้ค่าความถี่ และร้อยละ

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนาชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 วิเคราะห์เอกสารการเรียนรู้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครูและผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1

2.2 ศึกษาหลักการ/เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดกิจกรรม

2.3 สร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู รวม 12 ชั่วโมง จำนวน 3 สัปดาห์ โดยมีองค์ประกอบของชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู มีดังนี้ คำชี้แจงในชุดกิจกรรมจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบ และเกณฑ์การประเมิน

2.4 นำเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและความสอดคล้องของเนื้อหา เพื่อนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำ โดยพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู โดยกำหนดค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีค่า ≥ 0.50 ถือว่ามีความเหมาะสมและสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครูอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

2.5 เครื่องมือการวิจัยคือ ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการบริหารจัดการชั้นเรียน ที่คณะวิจัยได้สร้างขึ้น เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ให้นักศึกษาครูได้เรียนรู้เรื่องการบริหารจัดการชั้นเรียนผ่านชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ ผู้เรียนใช้ระยะเวลาทำกิจกรรม 12 ชั่วโมง โดยในชุดกิจกรรมบทบาทสมมตินี้ ประกอบด้วย คำชี้แจงในชุดกิจกรรมจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ 3 กิจกรรม ได้แก่ 3 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 การบริหารจัดการชั้นเรียนที่ดี กิจกรรมที่ 2 การเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และกิจกรรมที่ 3 การปรับพฤติกรรมผู้เรียน แบบทดสอบ และเกณฑ์การประเมิน

ขั้นตอนที่ 3 ประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คนประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู

3.1 เครื่องมือการวิจัยคือแบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู โดยตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ผลการวิเคราะห์ค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ซึ่งเป็นการคัดเลือกแบบเจาะจง มีค่าระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งสูงกว่า 0.5 ทุกข้อ แสดงว่า แบบประเมินฉบับนี้ มีความถูกต้องเหมาะสม ความชัดเจนสอดคล้องเหมาะสม

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมิน ใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู

ผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู พบว่า นักศึกษาครูร้อยละ 37.37 สอบได้ช่วงคะแนน 70-79 รองลงมาคือ นักศึกษาครูร้อยละ 30.96 สอบได้ช่วงคะแนน 60-69 ส่วนนักศึกษาครูร้อยละ 24.90 สอบได้ช่วงคะแนน 80-99.9 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู

ช่วงคะแนน	จำนวน	ร้อยละ	การแปลผล
80-99.9	79	24.90	ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาในระดับดีมาก
70-79	105	37.37	ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาในระดับดี
60-69	87	30.96	ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาในระดับพอใช้
50-59	13	4.63	ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาในระดับปรับปรุง
0-49	6	2.14	ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาในระดับปรับปรุงเร่งด่วน

2. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครูที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย คำชี้แจงในชุดกิจกรรมจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมบทบาทสมมติ แบบทดสอบ และเกณฑ์การประเมิน มีองค์ประกอบที่สำคัญจำนวน 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เนื้อหาความรู้ 2) กลุ่มบุคคล 3) สถานการณ์สมมติ 4) การแสดงบทบาทสมมติ และ 5) การประเมิน ลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมบทบาทสมมติมี 5 ขั้น ได้แก่ ขั้น 1 “ขั้นการเตรียมความพร้อม” ช่วยให้ผู้เรียนสนใจในการทำกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ขั้น 2 “ขั้นความรู้” ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องที่เรียน ขั้น 3 “ขั้นกิจกรรม” ช่วยให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจและนำเสนอความคิด โดยผู้เรียนต้องเลือกผู้แสดงในแต่ละบทบาทสมมติ โดยผู้เรียนแสดงตามบทบาทที่ได้รับ เพื่อให้การแสดงสมมติบทบาทขึ้น อาจจัดฉาก โดยฉากที่ใช้นั้นควรขึ้นอยู่กับสถานการณ์ความพร้อมในขณะนั้น เช่น เปิดภาพขึ้นหน้าจอเป็นฉากเป็นคั่น การเตรียมชม โดยผู้ชมเป็นเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ สังเกตการณ์รวมถึงร่วมแสดงความคิดเห็นแต่ไม่ขัดขวางระหว่างการแสดง ขั้น 4 “ขั้นอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิด” ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น รวมถึงการเปิดโอกาสให้ผู้ชมร่วมแสดงความคิดเห็นหรือวิธีการแก้ปัญหาในรูปแบบอื่นๆ ขั้น 5 “ขั้นสรุป” ผู้เรียนควรสรุปในด้านความรู้ ความคิดเห็น คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ความรู้สึก และพฤติกรรมของตัวละครแต่ละตัว ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติมี 3 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 การบริหารจัดการชั้นเรียนที่ดี กิจกรรมที่ 2 การเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และกิจกรรมที่ 3 การปรับพฤติกรรมผู้เรียน ผู้เรียนใช้ระยะเวลาทำกิจกรรมประมาณ 12 ชั่วโมง ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 รายละเอียดของชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ และระยะเวลา

ชุดกิจกรรมกิจกรรมบทบาทสมมติ	เวลา
กิจกรรมที่ 1 การบริหารจัดการชั้นเรียนที่ดี	4 ชั่วโมง
1. ขั้นการเตรียมความพร้อม ผู้เรียนพูดการบริหารจัดการชั้นเรียนที่ชอบและไม่ชอบ	
2. ขั้นความรู้ ผู้เรียนศึกษาใบความรู้การบริหารจัดการชั้นเรียนที่ดี แล้วอภิปรายปัญหาที่มักเกิดในชั้นเรียนให้ได้ 4-5 สถานการณ์	
3. ขั้นกิจกรรม ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนแล้วสุ่มให้แต่ละกลุ่มคิดบทบาทสมมติเพื่อแก้ปัญหาที่ได้รับในขั้นที่ 2 แล้วแสดงบทบาทสมมติที่เกิดขึ้น	
4. ขั้นอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิด ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายความรู้ร่วมกันผลที่ได้จากการทำกิจกรรม	
5. ขั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้	
กิจกรรมที่ 2 การเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ	4 ชั่วโมง
1. ขั้นการเตรียมความพร้อม ผู้เรียนศึกษาวิทัศน์เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่หลากหลาย แล้วอภิปรายข้อดีและข้อเสีย	
2. ขั้นความรู้ ผู้เรียนศึกษาใบความรู้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	
3. ขั้นกิจกรรม ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนแล้วให้แต่ละกลุ่มสุ่มจับสลากสถานการณ์ที่แตกต่างกัน แล้วเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม แล้วแสดงบทบาทสมมติที่เกิดขึ้น	
4. ขั้นอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิด ผู้สอนและผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อการเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้นๆ พร้อมทั้งแนะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่นๆ	
5. ขั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้	

ชุดกิจกรรมกิจกรรมบทบาทสมมติ	เวลา
กิจกรรมที่ 3 การปรับพฤติกรรมผู้เรียน 1. ขั้นการเตรียมความพร้อม ผู้สอนและผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ 2. ขั้นความรู้ ผู้เรียนศึกษาค้นหาและรวบรวมพฤติกรรมผู้เรียนต่างๆ 3. ขั้นกิจกรรม ผู้สอนให้ผู้เรียนทีละคน สุ่มจับสลากในขั้นที่ 2 แล้วแสดงบทบาทสมมติที่เกิดขึ้น ผู้เรียนคนอื่นๆ ค้นคว้าและนำเสนอวิธีการปรับพฤติกรรมผู้เรียนให้ดีขึ้น 4. ขั้นอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นพฤติกรรมของผู้เรียนแต่ละแบบ 5. ขั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้	4 ชั่วโมง

3. ผลการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ร้อยละ 100 ให้ผลการประเมินระดับผ่าน

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้พบผลการวิจัยสำคัญที่นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

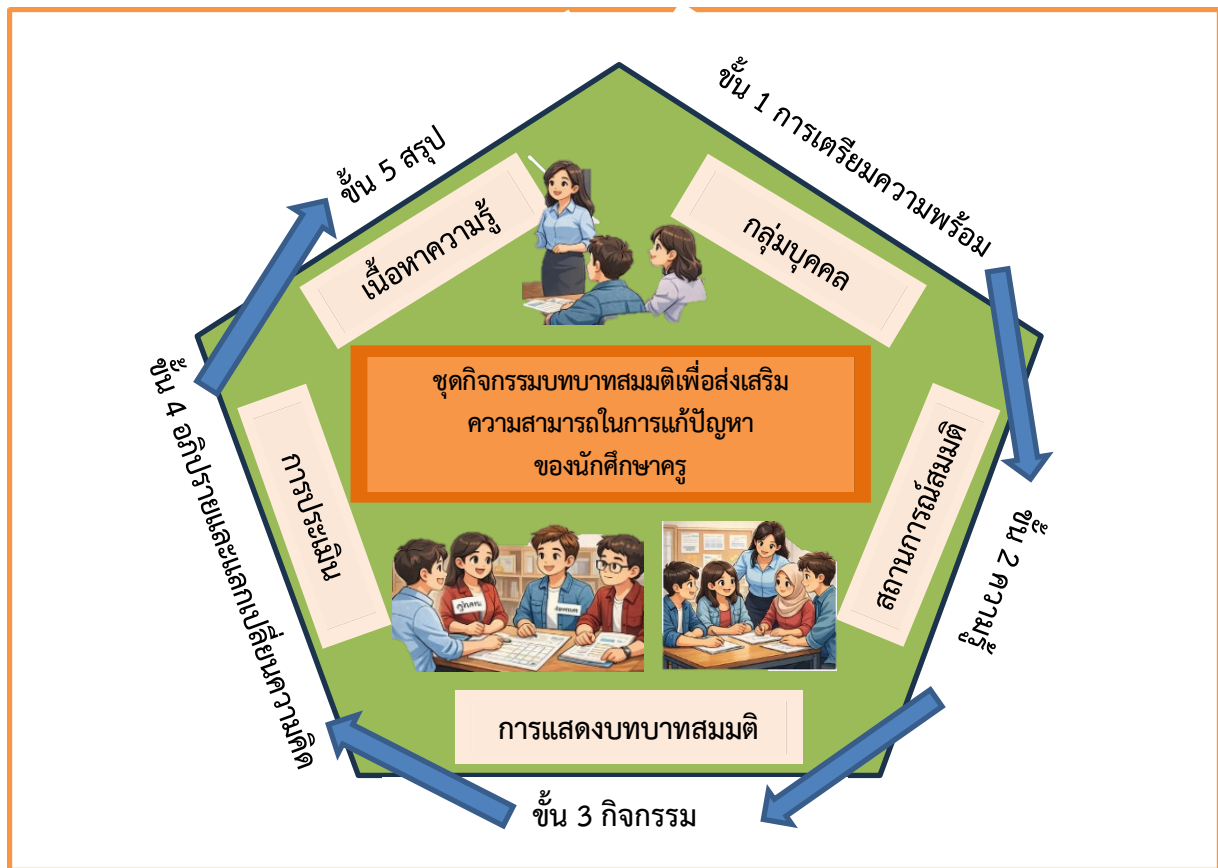
1. ผลการศึกษาคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู พบว่า นักศึกษาครูร้อยละ 6.77 สอบได้ช่วงคะแนน 0-59 แสดงว่า ผู้เรียนควรได้รับการปรับปรุงทักษะการแก้ปัญหา และนักศึกษาครูส่วนใหญ่ ร้อยละ 75.1 ไม่ได้มีทักษะการแก้ปัญหาในระดับดีมาก จากข้างต้นแสดงว่า นักศึกษามีระดับความสามารถในการแก้ปัญหาที่แตกต่างกัน และควรพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาในระดับดีมาก จากผลงานวิจัยมีหลายรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาความสามารถการแก้ปัญหา ได้แก่ Nurkhin and Pramusinto (2020) ได้สนับสนุนให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้สอนสามารถนำการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เพื่อพัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Yustina, Syafii and Vebrianto (2020) ที่พบว่า การเรียนรู้แบบผสมผสานและการเรียนรู้ด้วยโครงงานมีอิทธิพลค่อนข้างมากในการเพิ่มความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ และ Rofik (2022) ที่พบว่า การแก้ปัญหาร่วมกันมีประสิทธิภาพมากในการปรับปรุงคุณภาพของผลการปฏิบัติงานของนักศึกษาครู

2. ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสามารถส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครูได้ เพราะการเรียนรู้ด้วยบทบาทสมมติช่วยความสามารถในการแก้ปัญหา โดย ทิศนา ขมมณี (2567) อธิบายข้อดีการเรียนรู้ด้วยบทบาทสมมติไว้ว่า การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองจินตนาการตนเองในฐานะบุคคลที่ดำรงอยู่ในสถานการณ์สมมติ ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกถึงความคิด ความรู้สึก และมุมมองที่อาจเคยซ่อนอยู่ในภาวะปกติ นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถสัมผัสประสบการณ์เชิงอารมณ์และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทั้งจากมุมมองส่วนตนและผู้อื่น กระบวนการดังกล่าวช่วยให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้งเกี่ยวกับพฤติกรรมที่แตกต่างกันของสมาชิกในสังคม อันเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมและความเข้าใจต่อบุคคลอื่น สอดคล้องกับงานวิจัยของอนรรฆอร บุรมัธนันท์ (2565) ที่พบว่า ชั้นก่อนแสดง ผู้เขียนในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ต้องกำหนดหัวข้อปัญหาที่มาจากผู้ป่วยและปัญหาที่มาจากแพทย์ แล้วให้นักศึกษาแพทย์กำหนดสถานการณ์เองภายใต้หัวข้อที่กำหนด ผู้เขียนสร้างข้อตกลงเรื่องเวลาในการแสดง ผู้เขียนต้องตกลงกับนักแสดงในเรื่องของสีที่เป็นสัญลักษณ์ของอารมณ์ ในชั้นแสดงนั้นนักศึกษาแพทย์เข้าร่วมแสดงบทบาทสมมติเป็นรายบุคคล ชั้นหลังแสดงคือ การประเมินผล โดยการประเมินผลของนักแสดงที่มีต่อ

การสื่อสารของนักศึกษาแพทย์ พบว่า นักศึกษาแพทย์สามารถสื่อสารว่ามีความรู้ในข้อมูลพื้นฐานของผู้ป่วยอยู่ในระดับมาก และการประเมินผลของนักศึกษาแพทย์ที่มีต่อการใช้บทบาทสมมติในการพัฒนาการสื่อสารของนักศึกษาแพทย์ โดยผลการประเมินออกมาว่าความเหมาะสมของหัวข้อที่ผู้เขียนกำหนดให้ในการแสดงบทบาทสมมติอยู่ในระดับมาก และ Axrorova (2025) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติมีความเชื่อมโยงในการเล่าเรื่องที่ดีขึ้น การใช้คำศัพท์ที่หลากหลายมากขึ้น และการมีส่วนร่วมในงานเขียนมากขึ้น นอกจากนี้ การแสดงบทบาทสมตียังส่งเสริมการเชื่อมโยงที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นระหว่างวาทกรรมการพูดและการเขียน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถซึมซับโครงสร้างและคำศัพท์ก่อนที่จะนำไปใช้ในการเขียน และ Fu and Li (2025) ที่พบว่า การสอนโดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติมีผลเชิงบวกต่อผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญมากกว่ากลุ่มควบคุม ($ES=0.818$, ช่วงความเชื่อมั่น 95% $0.600-1.035$) และการแสดงบทบาทสมมติสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ในทุกมิติ เพราะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทและสถานการณ์ที่หลากหลายด้วย โดยชุดกิจกรรมบทบาทสมมติที่พัฒนาขึ้น มีองค์ประกอบที่สำคัญจำนวน 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เนื้อหาความรู้ 2) กลุ่มบุคคล 3) สถานการณ์สมมติ 4) การแสดงบทบาทสมมติ และ 5) การประเมิน เพราะความสามารถการแก้ปัญหาเป็นความสามารถในการคิด และลงมือปฏิบัติ ซึ่งจำเป็นต้องมีการนำองค์ความรู้และทักษะต่างๆ มาใช้ร่วมกันเพื่อที่จะส่งผลให้บุคคลนั้นๆ สามารถแก้ไขปัญหาหรือสนองความต้องการในแต่ละสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม (สุริดา การิมี, 2562) สอดคล้องกับองค์ประกอบที่ 3 ของสุวิทย์ มูลคำ (2553) ที่อธิบายองค์ประกอบของกระบวนการแก้ปัญหาควรมีอย่างน้อย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การกำหนดปัญหา กระบวนการแก้ปัญหา และผลการเรียนรู้ของผู้เรียน แต่การเรียนรู้ด้วยรูปแบบอื่นๆ สามารถพัฒนาความสามารถแก้ปัญหาได้เช่นกัน เช่น สุริยา บุตติและรุ่งทิพา กองสอน (2566) ทำการวิจัยเรื่องการเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาด้วยรูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการรับใช้สังคมร่วมกับการใช้ปัญหาเป็นฐานสำหรับผู้เรียนในพื้นที่เสี่ยงภัยด้านสิ่งแวดล้อม ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และทักษะการแก้ปัญหาของผู้เรียนในระหว่างเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการรับใช้สังคมร่วมกับการใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาสำหรับผู้เรียนในพื้นที่เสี่ยงภัยด้านสิ่งแวดล้อม ภาพรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับจิตตินันท์ บุญสิทธิกุล (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ตั้งแต่ปี 2554 – 2563 พบว่า รูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่ดีที่สุดคือ การสอนโดยใช้แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ มาเสริมเข้ากับรูปแบบการเรียนรู้ Big Six Model หรือรูปแบบการเรียนรู้แบบโครงการ เพื่อให้ผู้เรียนกำหนดปัญหาที่อยากศึกษา และค้นคว้าหาคำตอบด้วยวิธีต่างๆ ที่สอดคล้องกับสนใจของผู้เรียน

องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้วิจัยครั้งนี้ คือ ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครูที่พัฒนาขึ้น ผ่านผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญจำนวน 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เนื้อหาความรู้ 2) กลุ่มบุคคล 3) สถานการณ์สมมติ 4) การแสดงบทบาทสมมติ และ 5) การประเมิน ลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมบทบาทสมมติมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้น 1 ขั้นการเตรียมความพร้อม ขั้น 2 ขั้นความรู้ ขั้น 3 ขั้นกิจกรรม ขั้น 4 ขั้นอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ขั้น 5 ขั้นสรุป ดังในภาพที่ 1



ภาพที่ 2 องค์ความรู้การวิจัย

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ในการนำชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อสร้างเสริมความสามารถการแก้ปัญหาของนักศึกษาครูไปใช้ โดยผู้สอนควรกระตุ้นความสนใจของนักศึกษาครู เพื่อให้นักศึกษาครูสามารถแสดงออกได้ตามบทบาทสมมติและสามารถเรียนรู้ได้ตามเวลาที่กำหนดรวมทั้งให้คำแนะนำให้นักศึกษาครูคิดแก้ปัญหาที่มีผลลัพธ์ที่ดีที่สุด และเกิดผลกระทบกับผู้อื่นน้อยที่สุด ดังนั้น นักศึกษาครูควรมีการทบทวนด้วยว่า แนวทางการแก้ปัญหาที่คิดนั้น มีโอกาสเป็นไปได้มากน้อยเพียงใด ทั้งนี้เพื่อให้นักศึกษาครูเกิดการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการวิจัยเชิงทดลองเกี่ยวกับการนำชุดกิจกรรมบทบาทสมมติไปทดลองใช้กับนักศึกษาครู เพื่อศึกษาผลความสามารถการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ ซึ่งจะทำให้ผลงานวิจัยมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2556). การคิดเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: ชัคเชส มีเดีย.
- จิตตินันท์ บุญสถิตกุล. (2565). การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษา
ระดับอุดมศึกษา ตั้งแต่ปี 2554 – 2563. วารสารการวัดผลการศึกษา, 39(105), 227-238.
- ทิตนา เขมมณี. (2567). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่
ที่ 27. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิดารัตน์ ตันนิรัตน์. (2567). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาครู โดยใช้ชุดกิจกรรมตาม
แนวคิดเกมการเล่าเรื่องเป็นฐาน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพมหานคร: พรินทกราฟฟิค.
- สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (2567). สถิตินักศึกษา.
แหล่งที่มา <https://aar.bsru.ac.th/statistic/> สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2568.
- สุธิดา สมหวัง. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระเศรษฐศาสตร์และความสามารถในการคิด
วิเคราะห์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.
วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุรียา บุคดี และรุ่งทิพา กองสอน. (2566). การเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาด้วยรูปแบบการเรียนการสอน
ตามแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการรับใช้สังคมร่วมกับการใช้ปัญหาเป็นฐานสำหรับนักเรียนในพื้นที่
เสี่ยงภัยด้านสิ่งแวดล้อม. วารสารมหาจุฬานาครทรรค์, 10(2), 163-178.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2553). ครบเครื่องเรื่องการคิด กลยุทธ์การสอนคิดวิเคราะห์. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร:
ภาพพิมพ์.
- อนรรฆอร บุรณานันท์. (2565). การพัฒนาทักษะการสื่อสารโดยใช้บทบาทสมมติสำหรับนักศึกษา
คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 10(1), 101-108.
- อัญชัน เพ็งสุข. (2565). การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาของนักศึกษาวิชาชีพครูโดยใช้สถานการณ์จำลอง.
ลพบุรี: วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี.
- Axrorova, M. (2025). The role of role-play in enhancing efl writing development. Academic
research in educational sciences, 5(11), 74-82.
- Fu, X. and Li, Q. (2025). Effectiveness of role-play method: A meta-analysis. International
Journal of Instruction, 18(1), 309-324.
- Krejcie, R. V. and Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. Educational
and Psychological Measurement, 30(3), 607-610.
- Nurkhin, A. and Pramusinto, H. (2020). Problem-Based Learning Strategy: Its Impact on Students'
Critical and Creative Thinking Skills. European Journal of Educational Research, 9(3),
1141-1150.

- Rofik, A. (2022). The effect of collaborative problem solving & collaborative project-based learning models to improve the project competences of pre-service teachers. Pegem Journal of Education and Instruction, 12(3), 130-143.
- Yustina, Y., Syafii, W. and Vebrianto, R. (2020). The effects of blended learning and project-based learning on pre-service biology teachers's creative thinking through online learning in the covid-19 pandemic. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 9(3), 408-420.