



การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน
ร่วมกับเกมฟิเคชันและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

THE DEVELOPMENT OF SIXTH-GRADE STUDENTS' WRITTEN
COMMUNICATION ABILITY AND CREATIVE THINKING SKILLS THROUGH
CREATIVITY-BASED LEARNING WITH GAMIFICATION AND
ARTIFICIAL INTELLIGENCE

ถิรวุฒิ พลเยี่ยม* และดนิตา ดวงวิไล

Tirawut Polyeum and Dhanita Duangwilai

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Faculty of Education, Khon Kaen University

*Corresponding Author E-mail: tirawut.p@kku.ac.th

Received March 5, 2026; Revised May 27, 2026; Accepted June 4, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยนักเรียนร้อยละ 100 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป 2) พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยนักเรียนร้อยละ 100 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนหนองบัวหน่วยอำนวยการวิทย์ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 5 คน โดยการใช้แบบเจาะจง (Purposive Sampling) การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 แผน แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดสร้างสรรค์ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนร้อยละ 100 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมฟิเคชันและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ มีความสามารถในการเขียนสื่อสารผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 75 โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 86.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักเรียนร้อยละ 100 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมฟิเคชันและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ มีทักษะการคิดสร้างสรรค์ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 75 โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 87.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ พบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นทุกวงจรปฏิบัติการ สอดคล้องกับผลคะแนนเชิงปริมาณที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่องในแต่ละวงจรปฏิบัติการ

คำสำคัญ: ความสามารถในการเขียนสื่อสาร, ทักษะการคิดสร้างสรรค์, การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, เกมฟิเคชัน, เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์



Abstract

This article aimed to develop: 1) the written communication ability of Grade 6 students, with a target of 100 percent of students attaining a minimum score of 75.00 percent and 2) the creative thinking skills of Grade 6 students, with a target of 100 percent of students attaining a minimum score of 75.00 percent. The participants consisted of five Grade 6 students enrolled in the 2025 academic year at Nongbuanuai Amnuaywit School, Kalasin Province, selected through purposive sampling. This study employed an action research design comprising three action cycles. Data collection instruments included 12 lesson plans, learning outcome record forms, student behavior observation forms, a written communicative ability test, and a creative thinking skills test. Quantitative data were analyzed using mean, standard deviation, and percentage, while qualitative data were analyzed through content analysis. The results of the study revealed that: (1) all students (100 percent) who received instruction through the creativity-based learning model integrated with gamification and artificial intelligence technology achieved written communication ability scores that met the designated criterion of 75.00 percent, with a mean score of 86.00 percent, exceeding the established threshold and (2) all students (100 percent) demonstrated creative thinking skills that met the designated criterion of 75.00 percent, with a mean score of 87.00 percent, also surpassing the established threshold. Qualitative analysis further indicated that students exhibited progressively increasing levels of learning engagement across all three action cycles, which was consistent with the continuous improvement observed in quantitative scores throughout each successive cycle.

Keywords: written communication ability, creative thinking skills, Creativity-Based Learning (CBL), gamification, artificial intelligence

บทนำ

การศึกษาเป็นกระบวนการแห่งความเจริญงอกงามภายในตัวของบุคคล การจัดการศึกษาจึงนับว่าสิ่งที่ช่วยพัฒนาคนในชาติให้มีความรู้และความสามารถที่แข่งขันกับนานาชาติได้ ซึ่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 ได้กำหนดเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ การส่งเสริมผู้เรียนตามความถนัดผ่านประสบการณ์จริง เพื่อพัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการลงมือปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2567) กระทรวงศึกษาธิการตระหนักและเห็นถึงความสำคัญของภาษาไทยในฐานะที่เป็นภาษาหลักในการติดต่อสื่อสารระหว่างคนไทยด้วยกัน จึงได้กำหนดให้รายวิชาภาษาไทยเป็นรายวิชาบังคับและต้องสอบผ่านตามเกณฑ์การวัดประเมินผล โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้กำหนดสาระการเรียนรู้ไว้ทั้งหมด 5 สาระ ประกอบด้วย สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย สาระที่



5 วรรณคดีและวรรณกรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งสาระที่ 2 การเขียน นับว่าเป็นอีกหนึ่งสาระที่มีความสำคัญและจำเป็น เนื่องด้วยการเขียนเป็นวิธีการสื่อสารสำคัญที่ช่วยถ่ายทอดความรู้ ความคิด ประสบการณ์ ความต้องการต่าง ๆ ไปยังผู้รับสาร เพื่อให้ผู้อ่านได้ทราบถึงความรู้และนำมาปรับประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาสังคมต่อไป (วรวรรณ ศรียาภัย, 2557) ทักษะการเขียนจึงนับว่าเป็นทักษะการสื่อสารที่จำเป็นจะต้องเรียนรู้และฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ เพื่อให้สอดคล้องกับทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ความสำคัญของการจัดการศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการศึกษาในโลกยุคปัจจุบัน กระทรวงศึกษาธิการเห็นความสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะที่จะมุ่งสู่การเกิดสมรรถนะที่จำเป็น จึงได้จัดทำ (ร่าง) กรอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ประกอบด้วยสมรรถนะหลัก 6 ด้าน คือ การจัดการตนเอง การคิดขั้นสูง การสื่อสาร การรวมพลังทำงานเป็นทีม การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง และการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565) โดยทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นหนึ่งทักษะที่จัดอยู่ในสมรรถนะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking: HOT) ถือเป็นทักษะที่มีความสำคัญเพราะจะช่วยแก้ปัญหาที่ซับซ้อนและสร้างทางเลือกใหม่ ดังนั้นการส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยจึงมีความสำคัญ เพราะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการคิด ค้นพบวิธีการหรือแนวทางการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน รวมทั้งสามารถค้นหาวิธีการแก้ปัญหาแบบใหม่ที่จะช่วยสร้างทางเลือกและคุณค่าให้กับตนเองและสังคม

จากการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองบัวหน่วยอำนวยการวิทย ผู้วิจัยพบว่านักเรียนจำนวนมากยังขาดทักษะการเขียนสื่อสาร ไม่สามารถเขียนเพื่อสื่อสารให้ผู้รับสารเข้าใจถึงจุดประสงค์และเจตนาได้ตั้งแต่ระดับประโยคไปจนถึงการเขียนเรื่อง ซึ่งสะท้อนได้จากผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ของโรงเรียนตั้งแต่ปีการศึกษา 2564 ถึง 2566 ที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนต่ำกว่าระดับประเทศ และเมื่อพิจารณาแยกในสาระการเขียน ยังพบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยที่ต่ำเช่นเดียวกัน นอกจากนี้ การสังเกตและการวัดประเมินผลการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสื่อสาร พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำกว่าเป้าหมายและขาดความกระตือรือร้นในการสร้างผลงานการเขียน ซึ่งนับเป็นปัญหาสำคัญที่จะต้องหาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมมาใช้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้และทักษะที่จำเป็น รวมถึงการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ที่จะช่วยให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่ น่าสนใจ แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม และช่วยให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมโลกได้อย่างมีความสุข

จากปัญหาที่เกิดขึ้นผู้วิจัยจึงพยายามหาวิธีการแก้ไขปัญหาดังกล่าว พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและช่วยส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในตัวของผู้เรียน ประกอบด้วยขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 นำเสนอ และขั้นที่ 5 ประเมินผล (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, 2558) ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การสอนด้วยรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด การแก้ปัญหาในชีวิต เกิดความคิดสร้างสรรค์ ที่ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข นอกจากนี้ ผลจากการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบัน ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเครื่องมือสื่อสารและเทคโนโลยีต่าง ๆ การเล่นเกมและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์จึงเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนและการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งการนำแนวคิดการออกแบบเกมมา



ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้หรือเกมิฟิเคชัน (Gamification) โดยใช้กลไกของเกมมาสร้างแรงจูงใจในการเรียน ร่วมกับการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ต่าง ๆ ได้แก่ ChatGPT Gemini และ Suno ที่มีบทบาทสำคัญและเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ยุคใหม่ที่น่าสนใจและควรนำไปใช้ในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาทักษะที่จะเป็นต่อการดำรงชีวิตของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

จากปัญหาและความสำคัญดังที่กล่าว ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชันและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งมีความสอดคล้องและตอบสนองต่อการศึกษาในยุคใหม่ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสามารถด้านการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนเกิดกระบวนการสร้างความรู้และค้นคว้าด้วยตนเอง เกิดความสนุกสนาน ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนคนอื่นในชั้นเรียน ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ อันเป็นสมรรถนะสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ชีวิตในการเปลี่ยนแปลงของโลกอย่างมีความสุข สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาของชาติ และเป้าหมายการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมิฟิเคชันและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยมีจำนวนนักเรียนร้อยละ 100 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป
2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมิฟิเคชันและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยมีจำนวนนักเรียนร้อยละ 100 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมิฟิเคชันและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งเป็นการสอนแบบ Active Learning โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ เป็นรูปแบบการสอนที่เน้นพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน สรุปเป็นขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานได้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1) กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3) ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ 4) นำเสนอ และขั้นตอนที่ 5) ประเมินผล (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2558) ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานช่วยพัฒนานักเรียนให้เกิดทักษะและความคิดสร้างสรรค์ได้ (ประสิทธิ์ มานินันต์ และดนิตา ดวงวิไล, 2568) เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา

2. แนวคิดเกี่ยวกับเกมิฟิเคชันกับการจัดการเรียนรู้ จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับเกมิฟิเคชัน พบว่า องค์ประกอบของเกมิฟิเคชันตามแนวคิดของ Iosup and Epema (2014)



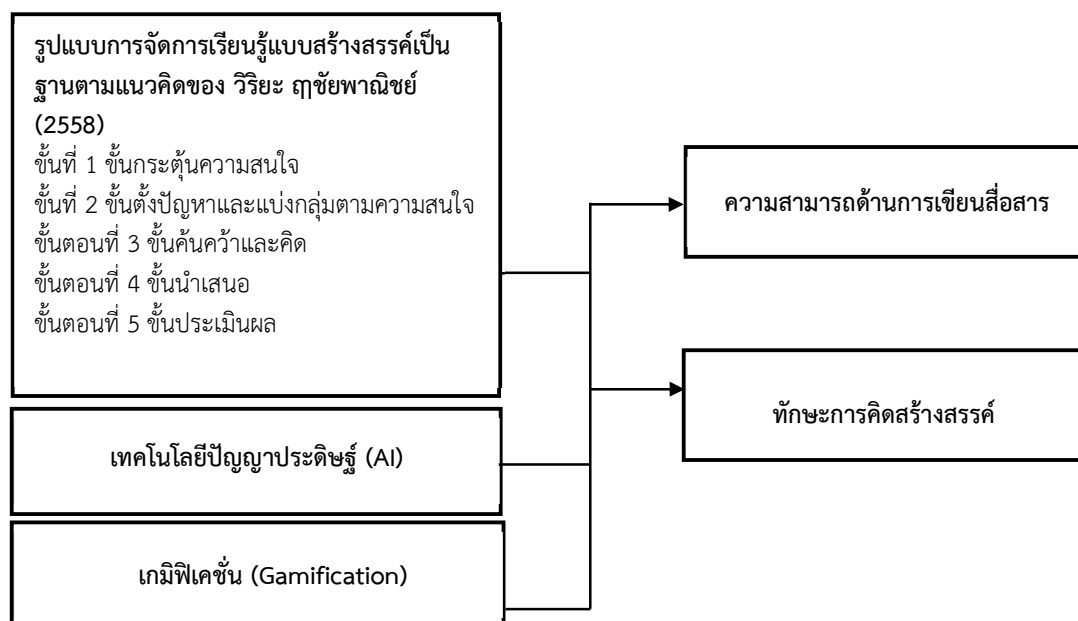
ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 กลไกของเกม มีส่วนประกอบย่อยคือ ระบบแต้มคะแนน (Point) ระดับ (Levels) และกระดานผู้นำ (Leaderboards) และองค์ประกอบที่ 2 พลศาสตร์ของเกม มีส่วนประกอบย่อย คือ เหรียญตราและการแสดงสถานะอื่น (Status Displays) การสร้างความคุ้นเคย (Onboarding) วงจรส่วนร่วมทางสังคม (Social Engagement Loops) และการปลดล๊อคเนื้อหา (Unlocking Content) ซึ่งทั้ง 2 องค์ประกอบจะช่วยให้การนำเทคนิคเกมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพเป็นอย่างดี หากสามารถจัดองค์ประกอบหลักและองค์ประกอบย่อยให้ครบได้ จะช่วยส่งเสริมให้เกิดการแข่งขันและแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

3. แนวคิดเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์กับการจัดการเรียนรู้ จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์กับการจัดการเรียนรู้ พบว่า การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์หน้าที่ของครูผู้สอนที่จะประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในห้องเรียน เพื่อช่วยสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ การส่งเสริมการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในชั้นเรียนเพื่อประโยชน์ต่อการเรียนรู้ หากผู้สอนสามารถทำงานร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ได้ จะช่วยพัฒนาผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดและสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา, 2562) ซึ่งการนำปัญญาประดิษฐ์มาช่วยในการจัดการเรียนรู้จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้จากความแปลกใหม่และทันต่อการศึกษาในยุคปัจจุบัน

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมิฟิเคชันและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด การค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง เกิดการแก้ปัญหาและพัฒนาสิ่งใหม่ จึงมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ ซึ่งการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ มีความสำคัญต่อผู้เรียนในโลกศตวรรษที่ 21 เพราะเป็นสิ่งสำคัญนำไปสู่การถ่ายทอดความรู้สึนึกคิด ความต้องการของบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ตลอดจนช่วยพัฒนาสติปัญญาจนเกิดเป็นการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ อันจะช่วยแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในชีวิต

กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยในการศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมิฟิเคชันและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยใช้แนวคิดของ Kemmis and McTaggart (1992) มาเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามวงจรปฏิบัติการ PAOR ซึ่งมีกระบวนการหลักอยู่ 4 ขั้นตอน คือขั้นวางแผน (Plan) ขั้นปฏิบัติ (Act) ขั้นสังเกต (Observe) และขั้นสะท้อนผล (Reflect) แบ่งเป็น 3 วงจรปฏิบัติการ

1. ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1.1 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนหนองบัวหน่วยอำนวยการ อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 จำนวน 5 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (บริบทสถานศึกษาขนาดเล็ก)

1.2 ตัวแปรในการวิจัย ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ 1) ความสามารถในการเขียนสื่อสาร และ 2) ทักษะการคิดสร้างสรรค์

1.3 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 การเขียน ตัวชี้วัดที่ ท 2.1 ป.6/2 เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจนและเหมาะสม และ ท 2.1 ป.6/8 เขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์ รายวิชาภาษาไทย ท16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 12 ชั่วโมง

1.4 ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568



2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือทั้งหมด 3 ประเภท ดังนี้

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองเชิงปฏิบัติการ คือ แผนการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชิ้นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ วงจรปฏิบัติการละ 4 แผนรวม 12 ชั่วโมง โดยผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.67 ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการ ได้แก่ (1) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ (2) แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน (3) แบบประเมินความสามารถด้านการเขียนสื่อสารท้ายวงจรปฏิบัติการ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบอัตนัย มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 ค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.41 - 0.70 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.58 - 0.80 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 (4) แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ท้ายวงจรปฏิบัติการ โดยวัดจากการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนรายบุคคล ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกส์ (Scoring Rubrics)

2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการวิจัย ได้แก่ (1) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC เท่ากับ 0.60 - 1.00 ค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.28 - 0.84 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.29 - 0.86 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80 (2) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดสร้างสรรค์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC เท่ากับ 0.80 - 1.00 ค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.31 - 0.54 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.50 - 0.71 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.79

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 แผน 12 ชั่วโมง แบ่งออกเป็น 3 วงจรปฏิบัติการ วงจรปฏิบัติการละ 4 ชั่วโมง

3.2 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 12 แผน ด้วยเครื่องมือที่สร้างขึ้น โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากเครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติการ ได้แก่ แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสื่อสารท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 1-3 และแบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ท้ายวงจรที่ 1-3 นำข้อมูลมาวิเคราะห์ ปรับปรุงแก้ไขเพื่อใช้ในการวิจัยในวงจรปฏิบัติการต่อไป

3.3 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร และทดสอบวัดทักษะการคิดสร้างสรรค์ หลังสิ้นสุดกิจกรรมจากเครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย

3.4 เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้และแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน นำมาสะท้อนผล วิเคราะห์ และอภิปรายผลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลหลังจากสิ้นสุดการปฏิบัติการวิจัย โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังนี้

4.1 ข้อมูลเชิงปริมาณ วิเคราะห์ผลการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์



เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ 1) ความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร 2) ทักษะการคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถและแบบทดสอบวัดทักษะ หลังเสร็จสิ้นทุกวงจรปฏิบัติการ โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยนักเรียนร้อยละ 100.00 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการเก็บข้อมูลเรียงเรียง และวิเคราะห์เนื้อหาจากการบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน โดยนำมาวิเคราะห์ข้อมูลจากในกระบวนการศึกษาผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ สรุปและพรรณนาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในอนาคต

ผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำเสนอใน 2 ประเด็นตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัย พบว่า ผลการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการปฏิบัติตามกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ทั้ง 3 วงจร โดยในวงจรปฏิบัติการที่ 1 มีผลการประเมินความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร คิดเป็นร้อยละ 70.00 วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีผลการประเมินความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร คิดเป็นร้อยละ 80.00 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 มีผลการประเมินความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร คิดเป็นร้อยละ 86.00 เมื่อสิ้นสุด 3 วงจรปฏิบัติการแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบนักเรียนหลังสิ้นสุดกิจกรรม โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร โดยเป็นข้อสอบปรนัย จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบอัตนัย เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ จำนวน 1 ข้อ ซึ่งกำหนดเกณฑ์ไว้ดังนี้ คือ นักเรียนร้อยละ 100.00 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75.00 ขึ้นไป โดยแสดงผลการวิเคราะห์จากผลการทดสอบหลังสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ ปรากฏดังตารางที่ 1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร จากการทดสอบหลังสิ้นสุดกิจกรรม

จำนวนนักเรียน	คะแนน				จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์		จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์	
	เต็ม	เฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
5	30	25.80	1.94	86.00	5	100.00	-	-

จากตารางที่ 1 ผลการทดสอบหลังสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้มีเกณฑ์กำหนดให้นักเรียนร้อยละ 100.00 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75.00 ขึ้นไป พบว่า การทดสอบนักเรียนหลังสิ้นสุดกิจกรรม โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มเป้าหมายนั้น มีนักเรียนที่มีผลการทดสอบผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 75.00 ขึ้นไป จำนวน 5 คนคิดเป็นร้อยละ 100.00 มีผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.80 คิดเป็นร้อยละ



86.00 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความสามารถด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียนมีการพัฒนาเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ผู้วิจัยดำเนินการปฏิบัติตามกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ทั้ง 3 วงจร โดยวงจรปฏิบัติการที่ 1 มีผลการประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ 71.25 วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีผลการประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ 80.00 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 มีผลการประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ 85.00 หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการทดสอบนักเรียนหลังสิ้นสุดกิจกรรม เป็นข้อสอบอัตนัยแบบเขียนตอบ จำนวน 4 ข้อ แยกวัดรายข้อตามองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ซึ่งกำหนดเกณฑ์ไว้ คือ นักเรียนร้อยละ 100.00 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75.00 ขึ้นไป โดยแสดงผลการวิเคราะห์จากผลการทดสอบหลังสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ ปรากฏดังตารางที่ 2 ต่อไปนี้

ผลการวิเคราะห์	องค์ประกอบทักษะการคิดสร้างสรรค์				รวม (20)
	ความคิดริเริ่ม (5)	ความคิดคล่องแคล่ว (5)	ความคิดยืดหยุ่น (5)	ความคิดละเอียดลออ (5)	
ค่าเฉลี่ย	4.40	4.40	4.20	4.40	17.40
S.D.	0.80	0.49	0.40	0.49	1.36
ร้อยละ	88.00	88.00	84.00	88.00	87.00
แปลผล	นักเรียน	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00		
	ทั้งหมด 5 คน	นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์	จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -		

จากตารางที่ 2 ผลการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์จากการประเมินหลังสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนที่ได้รับการกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ มีผลคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 17.40 คิดเป็นร้อยละ 87.00 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนนและเมื่อพิจารณานักเรียนเป็นรายบุคคล มีนักเรียนที่มีผลการประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 75.00 ขึ้นไป จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมีการพัฒนาเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ผลการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นทั้ง 3 วงจรปฏิบัติการ และการทดสอบนักเรียน



โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร พบว่า มีนักเรียนที่มีผลการทดสอบผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 75.00 ขึ้นไป จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนมีผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.80 คิดเป็นร้อยละ 86.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนทุกคนสามารถเขียนสื่อสารได้ เข้าใจหลักการเขียนสื่อสาร สามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตนเองให้กับผู้รับสารได้รับรู้และเข้าใจตรงตามวัตถุประสงค์ มีความคิดสร้างสรรค์ที่จะสร้างผลงานการเขียนที่ดีและมีคุณค่าต่อตนเอง และจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนจะพบว่า ขณะจัดการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนเกิดความคุ้นเคยกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานแล้ว นักเรียนสนใจในการทำกิจกรรมในขั้นตอนต่าง ๆ มากขึ้น พยายามคิดและพยายามออกแบบสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง กลไกเกมพีเคชั่นและสื่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ช่วยกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดีเมื่อนำมาประกอบในขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และในขั้นตอนการประเมินผล เมื่อใช้รูปแบบการประเมินผลที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานการเขียนที่ดีขึ้นตามลำดับ สะท้อนว่าผลการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียนนั้น เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ที่สอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ปรับบทบาทครูจากผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกการวิเคราะห์และพยายามแก้ไขปัญหา เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ค้นคว้าหาความรู้ และฝึกฝนการคิดของตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ พร้อมนำเสนอแนวคิดและแนวทางการแก้ไขปัญหา ได้เห็นข้อควรปรับปรุง เพื่อนำไปพัฒนาชิ้นงานของตนเองให้ดียิ่งขึ้น (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, 2558) ประกอบกับการนำกลไกเกมพีเคชั่นเข้ามาช่วยกระตุ้นให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เกิดความสนุกสนาน และช่วยเหลือเพื่อนคนอื่นสามารถจูงใจให้ผู้เรียนทำคะแนนได้ดี รวมทั้งสื่อประกอบการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่นำมาประยุกต์ใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้ในการผลิตสื่อ ภาพประกอบหรือเพลงประกอบที่สามารถช่วยดึงดูดและกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจ เกิดการคิด การแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของชุดิมา เวฬุมาศ และกาญจนา วิชญาปกรณ์ (2567) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถทางการเขียนสื่อสารหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ชุดิมา ไพราม และดินดา ดวงวิไล (2567) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์และสมรรถนะการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีสมรรถนะการเขียนสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

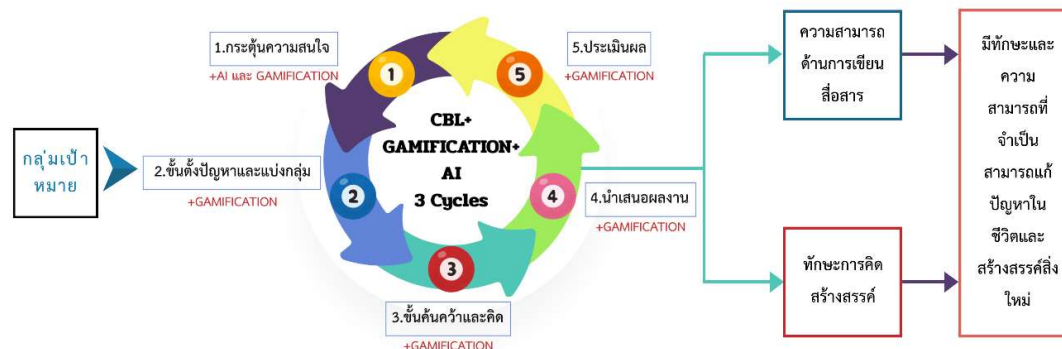
ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ผลการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ หลังจากที่ได้ดำเนินการปฏิบัติกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ครบทั้ง 3



วงจรปฏิบัติการแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดสร้างสรรค์ พบว่า มีนักเรียนที่มีผลการทดสอบผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 75.00 ขึ้นไป จำนวน 5 คน คิดเป็น ร้อยละ 100.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนมีผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.40 คิดเป็น ร้อยละ 87.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สะท้อนว่าผลการทดสอบเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทำให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบทักษะการคิดสร้างสรรค์ของ Guilford (1967) ได้แก่ 1) ความคิดริเริ่ม (Originality) 2) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) 3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และ 4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) สอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัย ของผู้เรียน ตั้งแต่ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนการตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอน การค้นคว้าและคิด ได้ลองแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูและเพื่อนในชั้นเรียนผ่านขั้นตอนการนำเสนอผลงาน และขั้นประเมินผลงาน ได้ลองประเมินผลงานของตนเองและของเพื่อนคนอื่น ได้ฝึกฝนการรับฟัง ความคิดเห็นและการแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนและครู ต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่ และสร้างสรรค์ และทราบข้อปรับปรุงที่จะนำไปปรับปรุงสิ่งที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมายให้ดีขึ้น ประกอบ กับการใช้กลไกเกมพีเคชั่นที่ช่วยส่งเสริมความอยากในการเรียนรู้ ร่วมกับการเรียนรู้จากเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ที่เข้ามาช่วยในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ จนทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิด สร้างสรรค์ที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธัญพิชชา วัลไพจิตร และ สุดคนึง นฤพนธ์จิรกุล (2567) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอ โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก และความคิดสร้างสรรค์รวมทั้งทักษะ การนำเสนอของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ประสิตา มานินนต์ และดนิตา ดวงวิไล (2568) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเขียน เชิงสร้างสรรค์คิดเป็นร้อยละ 81.53 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด และนักเรียนมีสมรรถนะการคิด สร้างสรรค์ในระดับสามารถคิดเป็นร้อยละ 88.10 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ได้องค์ความรู้ใหม่คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ เกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ดังแผนภาพที่ 2 ต่อไปนี้



แผนภาพที่ 2 แสดงกระบวนการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมิฟิเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

จากแผนภาพที่ 2 แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมิฟิเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ สามารถพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผู้เรียนเกิดการค้นคว้า คิด แก้ปัญหา สร้างความรู้ ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนสู่การปฏิบัติเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ปรับปรุง พัฒนา ต่อยอดองค์ความรู้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

สรุป

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมิฟิเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนร้อยละ 100 มีความสามารถในการเขียนสื่อสารผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 75 โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 86.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักเรียนร้อยละ 100 มีทักษะการคิดสร้างสรรค์ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 75 โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 87.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสะท้อนว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมิฟิเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สามารถพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้สูงขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการสื่อสารที่จำเป็นและพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์ที่จะช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ผลการวิจัยการจัดการเรียนรู้ด้วยด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมิฟิเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ช่วยพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารและทักษะการคิดสร้างสรรค์ได้ดี เป็นแนวทางที่ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระอื่นสามารถนำแนวคิด วิธีการจัดการเรียนรู้ไปปรับใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ได้เพื่อพัฒนาทักษะของนักเรียน



1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ ครูควรประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่แปลกใหม่และหลากหลาย จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวและสนใจการทำกิจกรรมมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเกมพีเคชั่นและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ให้แพร่หลายมากขึ้น ทั้งเนื้อหาสาระในรายวิชาภาษาไทยระดับต่าง ๆ และรายวิชาอื่น ๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดทักษะที่จำเป็นในชีวิต

2.2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานช่วยส่งเสริมและพัฒนาการคิดของนักเรียน ดังนั้นควรศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้อื่น เช่น บอร์ดเกมการศึกษา บทบาทสมมติ หรือกรณีศึกษา เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). (ร่าง) *กรอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ระดับประถมศึกษา*. <https://cbethailand.com/หลักสูตร/หลักสูตรฐานสมรรถนะ/>
- ชุติมา เวฬุมาศ และกาญจนา วิชญาปกรณ์. (2567). การพัฒนาความสามารถการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME. *วารสารวิชาการสิรินธรปริทรรศน์*, 25(1), 130–140. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jsr/article/view/255778/183174>
- ธัญพิชชา วิลไพจิตร และสุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล. (2567). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 7(23), 90–102. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/etcedumsujournal/article/view/270732>
- ประสิตา มานินมิต และดนิตา ดวงวิไล. (2568). การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์และสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย. *วารสารวิชาการธรรมทรรศน์*, 25(1), 313–326. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/dhammathas/article/view/277639/188332>
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. (2562). *การจัดการเรียนรู้ยุค AI*. ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้. http://www.curriculumandlearning.com/upload/Books/AI_1567645348.pdf
- วรวรรณ ศรียาภย์. (2557). *การเขียนเพื่อการสื่อสาร* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- วิริยะ ฤชชัยพานิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL). *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, 1(2), 23–37. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jliwu/article/view/95056/74245>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2567). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุกฐานสมรรถนะ : การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงของสถานศึกษา*. อีเลฟเว่น สตาร์ อินเทอร์เน็ต.
- สุธิมา ไพราม และดนิตา ดวงวิไล. (2567). การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์และสมรรถนะการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์*, 9(3), 230–243. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jmbr/article/view/273535>
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Iosup, A., & Epema, D. H. J. (2014). An experience report on using gamification in technical higher education. In *Proceedings of the 45th ACM Technical Symposium on Computer Science Education* (pp. 27–32). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2538862.2538899>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1992). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.