

การพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษา  
โดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร  
Development of an English Curriculum of Creative Thinkink Based on  
Content and Language Integrated Learning by Using Steam 4 Innovator  
Process at Witthayapanya Matthayom School, Bangkok

นุศรา สุโงะ<sup>1</sup>, นภาพรณ ัญญา<sup>2</sup>, สุภาพร แพรพรพนิต<sup>3</sup>, ศิลปชัย บูรณพานิช<sup>4</sup>, อติสร ศิริ<sup>5</sup>

Nusara Sungo<sup>1</sup>, Napaporn Tanya<sup>2</sup>, Supaporn Prawpanit<sup>3</sup>,

Silapachai Booranapanich<sup>4</sup> and Adisorn Siri<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น

<sup>5</sup> คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

<sup>1,2,3,4</sup>Western University, Thailand

<sup>5</sup>Faculty of Education Program, Prince of Songkla University, Patani, Thailand

Corresponding Author E-mail: <sup>1</sup>nusara.sungo@gmail.com

Retrieved: September 5, 2023; Revised: March 30, 2024; Accepted: March 31, 2024

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการ 2) พัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ 3) ศึกษาผลการใช้หลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนในหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ปีการศึกษา 2565 ซึ่งผู้วิจัยเลือกวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) หลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยมีการวัดประเมิน 4 ด้าน ประกอบด้วย (1) ด้านความคิดคล่องแคล่ว (2) ด้านความคิดยืดหยุ่น (3) ด้านความคิดริเริ่ม และ (4) ด้านความคิดละเอียดลออ และ 4) และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที และหาประสิทธิภาพของหลักสูตร โดยใช้ E1/E2

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลจากการการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการ พบว่า มีปัญหาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=3.72$ ) และมีความต้องการพัฒนาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.20$ ) (2) ผลการพัฒนาหลักสูตรประกอบด้วย สภาพปัญหาและความสำคัญจำเป็นของหลักสูตร หลักการของหลักสูตร จุดมุ่งหมาย ผลการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างเนื้อหา เวลาเรียน โครงสร้างเนื้อหาและเวลา แนวการจัดกิจกรรม สื่อ อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผลหน่วยการเรียนรู้ 6 หน่วย แผนการจัดการเรียน 6 แผน ใช้เวลาเรียน 36 คาบ ผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตร โดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.51$ ) หลักสูตรมีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.08/78.67 และแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=3.74$ ) (3) ผลการใช้หลักสูตร พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนตามหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ .01 และความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่



3 หลังได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับ ดีมาก ( $\bar{x}=4.51$ ) และ (4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.55$ )

**คำสำคัญ:** การพัฒนา; หลักสูตรภาษาอังกฤษ; ความคิดสร้างสรรค์; STEAM4 Innovator

## Abstract

The objectives of this research were 1) study the state of problem 2) creative thinking 3) study to English learning and 4) and to study Matthayom School students' satisfaction of the curriculum. The samples for this research were Witthayapanya Matthayom School 3 students of 2022 academic year. The instruments used in this research were 1) English Curriculum 2) a learning achievements test 3) evaluation form for measuring creativity of 4 assessed measurements including: (1) fluency, (2) flexibility, (3) originality, and (4) elaboration. The statistics employed were percentage, the mean, standard deviation and t-test (dependent samples). The efficiency of the curriculum was carried out by E1/E2.

The results showed that: (1) The study of the problems of Development of the English Curriculum of Creative Thinking Based Curriculum revealed that the propriety, on the whole, problem was at a high level ( $\bar{x}=3.72$ ) and the propriety, on the whole, need for development was at a high level ( $\bar{x}=4.20$ ) (2) Development of the English for Community-Based Curriculum had 12 main components: Importance and necessity of the curriculum, principles of the model, Purposes Learning outcomes, Learning substances, Cours description, Content structure and time allotted, Time allotted, Structure of the course, guidelines for organizing activities, Media, equipment and learning sources, and Guidelines for measurement and evaluation of 6 learning units including 36 lesson plans learning; according to the guidelines by the experts, revealed that the propriety, on the whole, was at the very high at the average ( $\bar{x}=4.51$ ) The study on the results of using the English Curriculum revealed that: 1) the efficiency was 79.08/78.67; lesson plans learning at the high level ( $\bar{x}=3.74$ ) (3) The learning achievement of the students who were taught according to the develop English Curriculum was higher than before being taught at a statistical significance level of .01 and The creative thinking ability in the learning area after being exposed, was at a very good level. and (4) the students' satisfaction, on the whole, was at the very high at the average ( $\bar{x}=4.55$ ).

**Keywords:** Development; English Curriculum; STEAM4 Innovator

## บทนำ

ภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจระหว่างผู้คนต่างเชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรม Brown, Douglas. (1981) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของภาษาอังกฤษว่า เป็นสื่อกลางในการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดและรับข้อมูลข่าวสารเป็นภาษาหลัก ที่ชาวต่างชาติใช้เพื่อการสื่อสารระหว่าง

ประเทศมากที่สุด จนกระทั่งกล่าวได้ว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ (International Language) หรือภาษาสากล (Global Language) สอดคล้องกับ Jadhav, Megha & Sahebrao (2013) ที่กล่าวว่า คนที่มีความรู้ภาษาอังกฤษดีจะมีโอกาสดีในสังคมเพราะสามารถรับรู้ข่าวสารข้อมูลได้รวดเร็วทันต่อเหตุการณ์และสถานการณ์โลก ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนไทย จึงได้พยายามที่จะปรับปรุงให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตลอดมาตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับมัธยมศึกษา เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถทางภาษาอังกฤษในระดับที่สามารถจะติดต่อสื่อสารได้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมืออันดับหนึ่งสำหรับพลเมืองอาเซียนที่ต้องเรียนรู้ให้เกิดทักษะ มีความสามารถและคุ้นเคยเพื่อใช้ในการสื่อสาร เพื่อสร้างสัมพันธ์สู่โลกกว้างของภูมิภาคอาเซียนโลกแห่งมิตรไมตรีที่ขยายกว้างไร้พรมแดน โลกแห่งการแข่งขันไร้ขอบเขตทั้งด้านภูมิศาสตร์และวัฒนธรรมภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองของชาวอาเซียน ดังนั้น การจัดการศึกษาโดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความรู้มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ สามารถเชื่อมโยงความรู้ดังกล่าวไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม และสามารถประเมินการเรียนรู้ของตนเองได้ แสดงให้เห็นว่า การจัดการศึกษาด้านภาษาอังกฤษที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานทางภาษา สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารและเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ประยุกต์ใช้ภาษาได้ถูกบริบทและสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม

การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเทคนิควิธีการสอนใหม่ๆ จึงนับเป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับครูเพื่อจะได้นำไปใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนในห้องเรียนให้น่าสนใจ ส่วนหนึ่งที่ทำให้การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษประสบความสำเร็จ คือ ผู้เรียนได้เรียนในสิ่งที่ใกล้ตัว ไม่สามารถนำไปใช้ได้จริงตามทฤษฎีของธอร์นไคด์ ที่กล่าวว่า ควรเรียนรู้ความเป็นมาของสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวมาก่อน จากสภาพจริงและของจริงเสียก่อน ดังนั้น จากการศึกษาที่ผู้เรียนได้เรียนในสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติภูมิหลังและวิถีชีวิตในท้องถิ่นย่อมทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ที่มีคุณค่าและเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้นการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร มีเทคนิคกระบวนการ รวมทั้งกิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจ พร้อมทั้งมีสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยอีกมากมาย แต่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในประเทศไทยสอดคล้องกับผลรายงานวิจัยในด้านของการพัฒนาภาษาอังกฤษของผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ผู้เรียนยังขาดความรู้ด้านภาษาอังกฤษ และจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชาติ (O-NET) พบว่า คะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2561-2565 คิดเป็นร้อยละ 29.45, 33.25, 34.38, 31.11 และ 32.05 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่าร้อยละ 50 ทุกปีต่อเนื่องติดต่อกัน (สถาบันการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2565) สอดคล้องกับ Larsen – Freeman, D. (2000) ที่ได้ศึกษาบทบาทหน้าที่ของครูต่อการพัฒนาหลักสูตรซึ่งพบว่า ครูคือผู้ที่เป็นสื่อกลางระหว่างหลักสูตรกับนักเรียน และทราบความต้องการของนักเรียนมากที่สุด และการประเมินผลหลักสูตร (สิทธิพล อัจฉรินทร์, 2561) ซึ่งการนำหลักสูตรไปใช้นั้นผู้สอนจะต้องจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติวิชา ธรรมชาติของนักเรียนและสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลง

จากที่ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการขาดความรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของกรรมการสถานศึกษา ผู้อำนวยการ ผู้ปกครอง ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและผู้เรียน การวิเคราะห์ผลการสอบวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชาติ (O-NET) คะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คิดร้อยละได้ 44.79 (สถาบันการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2565) ซึ่งยังคงต่ำกว่าร้อยละ 50 รวมทั้งการปฏิบัติการสอนจริงของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนวิทยปัญญามัธยม สรุปได้ว่า ปัญหาส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนยังไม่สอดคล้องกับหลักการและแนวคิดตามหลักสูตรต้องการ



พบว่า ผู้เรียนขาดประสบการณ์การใช้ภาษาและขาดการฝึกทักษะทางภาษาอังกฤษทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ไม่สามารถนำความรู้และเชื่อมโยงเนื้อหาภาษาอังกฤษที่ได้เรียนในห้องเรียนเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง หรือในสถานการณ์ที่มีความแตกต่างไปจากสิ่งที่เรียนในห้องเรียนได้อีกทั้งผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มองว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องไกลตัว เนื่องจากเนื้อหาที่กำหนดให้ผู้เรียนเรียนห่างไกลจากการดำเนินชีวิตจริงของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สนใจเรียนและมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และการใช้สื่อต่าง ๆ ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่เหล่าผู้เรียนและผู้สอนควรให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นสื่ออินเทอร์เน็ตออนไลน์ รายการโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ หรือสื่ออื่น ๆ เพราะการใช้สื่อจะช่วยขยายการเรียนรู้ เพิ่มพูนความรู้ และไม่ทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษจำกัดวงแคบอยู่เพียงในบทเรียนเท่านั้น สอดคล้องกับการสอนตามแนวสะเต็มศึกษา (STEM Education) เป็นแนวทางการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนในวิชาวิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering) และคณิตศาสตร์ (Mathematics) โดยสถาบันวิทยาศาสตร์แห่งประเทศสหรัฐอเมริกา (the National Science Foundation: NSF) เป็นผู้ริเริ่มใช้คำดังกล่าว และ Rhode Island School of Design (RISD) ในสหรัฐอเมริกาได้ทดลองใช้ STEAM จนประสบความสำเร็จและได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย (สิริวรรณ จรัสวิวัฒน์, 2560) จากแนวคิด STEM Education ได้มีผู้ศึกษาและพัฒนาต่อยอดแนวคิดดังกล่าว ได้แก่ Georgette Yakman นักวิชาการชาวอเมริกา ได้ทำการพัฒนา แนวทางการศึกษา จนเกิดแนวคิด STEAM Education โดยเพิ่มตัวอักษร “A” เข้ามา โดยที่ตัวอักษร “A” หมายถึง Arts หรือ ศิลปศาสตร์ ไม่ใช่เฉพาะทางด้านศิลปกรรมเท่านั้น ยังรวมถึงเรื่องของภาษาวรรณกรรม ปรัชญา จิตวิทยา สังคมและมนุษย์ โดย STEM to STEAM (2016) กล่าวว่าในการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์และศิลปะต่างมีเครื่องมือบางประการ ที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของอีกรายวิชาได้และเมื่อนำองค์ความรู้และทักษะของทั้ง 2 รายวิชามาใช้ร่วมกันในการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความยืดหยุ่นในกระบวนการคิดและสามารถต่อยอดความคิดนั้นไปจนทำให้เกิดการสร้างสรรคนวัตกรรมใหม่ ๆ ขึ้นมาในการพัฒนาประเทศได้ (สุภัค โอบาพิริยกุล, 2562) ซึ่งเป็นแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษามาสวมผสานกับแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator จึงเป็นการบูรณาการเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษ ที่ให้ความสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้รู้ภาษาอังกฤษ เป็นหลักสูตรที่ตอบสนองให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์แปลกใหม่ที่อยู่ในบริบทชีวิตจริง โดยมุ่งเน้นการบูรณาการทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้านให้เกิดขึ้นพร้อมกันอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งความรู้และทักษะในวิชาภาษาอังกฤษ มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาภาษาอังกฤษและเนื้อหาในรายวิชา ผู้เรียนได้เรียนรู้ ตามสภาพจริง (Authenticity) และการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น (Active Learning) ส่งเสริมการเรียนแบบเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) อีกทั้งสนับสนุนให้มีความร่วมมือ (Collaboration) ในการจัดการเรียนการสอน ด้วยการมีผลงานที่ผ่านการศึกษาและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

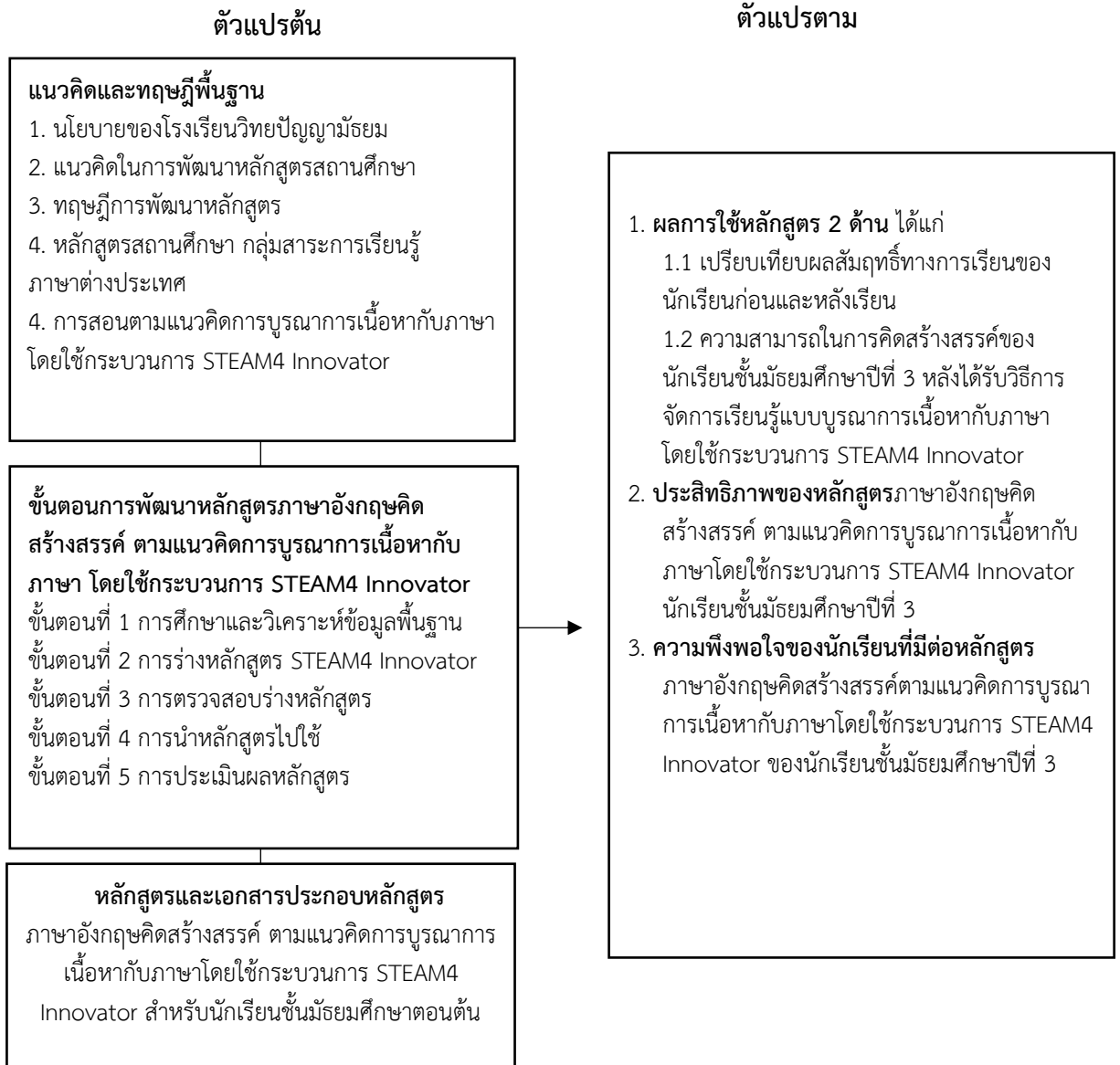
จากที่กล่าวมาข้างต้น จะได้เห็นได้ว่า ความสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาสากลของโลก ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนได้เรียนรู้ และได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษจากเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต และวัฒนธรรมประเพณีในท้องถิ่น เป็นแนวทางที่คาดว่าจะสามารถพัฒนาการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น การเรียนภาษาอังกฤษนั้น เรียกได้ว่ากำลังเป็นที่นิยมมากขึ้นในยุคนี้เลยละค่ะ เพราะหลาย ๆ คน ต่างเล็งเห็นถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษกันมากขึ้น และมีไม่น้อย ที่การสอนภาษาอังกฤษอาจจะไม่เห็นผล ไม่ก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอน อาจจะเพราะไม่สามารถสอนได้อย่างตรงจุดประสงค์ หรือสอนเพียงเพื่อต้องการเงิน แต่ไม่สนใจถึงผลลัพธ์ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่

จะพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษา โดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยจัดเป็นรายวิชาเพิ่มเติม เป็นหลักสูตรที่ใช้แหล่งเรียนรู้จากบริบทจริง ซึ่งเป็นเรื่องใกล้ตัวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เกิดปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เป็นการเรียนรู้จากสภาพจริงแบบผสมผสานจากห้องเรียน ซึ่งมีสื่อการเรียนรู้จริงที่ใกล้ตัวในการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ สามารถเชื่อมโยงความรู้พื้นฐานเดิมสู่การสร้างความรู้ใหม่ และฝึกให้มีทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวโดยสามารถติดต่อสื่อสาร และปฏิบัติงานบริการนักท่องเที่ยวได้อย่างคล่องแคล่ว และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และยังเป็นการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษให้เพิ่มสูงขึ้นด้วย

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาผลการใช้หลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



## วิธีดำเนินการวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ ครู และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม จำนวน 170 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครู และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม จำนวน 30 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง (PURPOSIVE SAMPLING) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

**ขั้นตอนที่ 1** ศึกษาสภาพปัญหาการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้ กระบวนการ STEAM4 INNOVATOR โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร

เป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เพื่อใช้การวางแผนการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษ

คิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษา โดยใช้กระบวนการ STEAM4 INNOVATOR สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

**ขั้นตอนที่ 2** พัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษา โดยใช้กระบวนการ STEAM4 INNOVATOR โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร

เป็นการนำข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 มาเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษา โดยใช้กระบวนการ STEAM4 INNOVATOR สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยกำหนดหลักการ จุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผล แล้วจึงนำร่างหลักสูตรดังกล่าวไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขร่างหลักสูตรตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้หลักสูตรสำหรับนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริง

**ขั้นตอนที่ 3** ศึกษาผลการใช้หลักสูตร ภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 INNOVATOR โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร

เป็นการนำหลักสูตรที่ได้รับรองจากขั้นตอนที่ 2 ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยแบบแผนการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (QUASI- EXPERIMENTAL RESEARCH) และใช้แบบแผนการทดลองแบบมีกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว แต่มีการวัดซ้ำตามเวลาที่กำหนด ทั้งก่อนและหลังการจัดกระทำ (SINGLE GROUP PRETEST-POSTTEST TIME SERIES DESIGN) เพื่อการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ผลการทดลองใช้ทำให้ทราบประสิทธิภาพของหลักสูตรและนำผลที่ได้ไปปรับปรุงหลักสูตร เพื่อนำผลการใช้ดังกล่าวไปใช้ให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายมากยิ่งขึ้น

**ขั้นตอนที่ 4** ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 INNOVATOR โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร

เป็นการติดตามผลหลังจากการที่นักเรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรดังกล่าว เพื่อให้ทราบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์โดยการวิเคราะห์สถิติในแต่ละขั้นตอน ตามลำดับ

#### เครื่องมือในการวิจัย

1. เครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 INNOVATOR จำนวน 6 แผน รวม 36 คาบ (คาบละ 50 นาที) ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงแผนการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	หน่วยการเรียนรู้	จำนวนคาบ (50 นาที)
1	Stage 0 : What is Innovation? What is STEAM 4 Innovator?	6
2	Stage 1 : Insight รู้ลึก รู้จริง	6
3	Stage 2 : Wow! idea สร้างสรรค์ไอเดีย	6

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	หน่วยการเรียนรู้	จำนวนคาบ (50 นาที)
4	Stage 3 : Biz Model แผนพัฒนาธุรกิจ	6
5	Stage 4 : Production & Diffusion การผลิตและการกระจายสินค้า	6
6	Presentation	6
รวม		36

ผู้วิจัยได้ดำเนินการการออกแบบและพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษา โดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator และได้คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.62, S.D. = 0.46) โดยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1. รู้ลึก รู้จริง (Insight) 2. คิดสร้างสรรค์ไอเดีย (Wow! Idea) 3. แผนพัฒนาธุรกิจ (Business Model) และ 4. การผลิตและการกระจาย (Production & Diffusion)

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด (Guilford, 1959) เป็นแบบประเมินการออกแบบและการสร้างสรรค์ชิ้นงานของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษา โดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator เป็นแบบวัดแบบอัตนัยจำนวน 8 ข้อ มีทั้งหมด 4 กิจกรรม ประกอบด้วย การวัดด้านความคล่องในการคิด ด้านความคิดยืดหยุ่น ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออโดยแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 0.81 พบว่าทั้ง 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก รวมทั้งหมด 20 ข้อ ใช้เวลา 40 นาที มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00 ค่าความยากง่ายอยู่ในช่วงตั้งแต่ 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.40

4. แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เฉลี่ยเท่ากับ 1.00

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษา โดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 6 แผน รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 36 คาบ คิดเป็นเวลา 30 ชั่วโมง ซึ่งทุกแผนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนตามกระบวนการ STEAM4 Innovator ได้แก่ 1) แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ ตามขั้นตอนวิธีการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ทุกประการ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Analysis) ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยการนำเกณฑ์แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดตั้งไว้คือร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียน ร้อยละ 80 ของผู้เรียนทั้งหมดมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ผ่านเกณฑ์ และนำมาสะท้อนผลการปฏิบัติการเพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการเรียนการสอน และเป็นแนวทางในการปฏิบัติการสอนต่อไป

2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) เป็นการแจกแจงข้อค้นพบที่สำคัญในเชิงอธิบายความที่ได้จากการบันทึกของการวัดความคิดสร้างสรรค์ จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้นำผลสะท้อนผลการปฏิบัติมาร่วมวิเคราะห์ และอภิปรายผล สรุปเป็นผลงานวิจัย เพื่อแสดงให้เห็นแนวทางหรือรูปแบบการปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพ นำข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ของครูมาวิเคราะห์ ตีความสรุปความ และนำมาสะท้อนผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ และเป็นแนวทางในการปฏิบัติการวิจัยในครั้งต่อไป

## ผลการวิจัย

1. ผู้บริหาร ครูผู้สอน นักเรียน ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้นำชุมชน ในภาพรวมมีปัญหาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=3.72$ ) และมีความต้องการพัฒนา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.20$ ) โดยมีรายละเอียดประเด็นสำคัญในด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้านจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ผู้บริหาร ครูผู้สอน นักเรียน ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้นำชุมชนเห็นด้วยและต้องการให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.49 คิดเป็นร้อยละ 95.80 ด้านเนื้อหา กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเห็นด้วยต่อการนำเนื้อหาเกี่ยวกับการสอนแบบบูรณาการทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมาจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.51 คิดเป็น ร้อยละ 95.20 ในด้านการจัดการเรียนสอน กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเห็นด้วยกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.35 คิดเป็นร้อยละ 88.60 ส่วนในด้านทัศนคติต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเห็นด้วยกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและสามารถนำความรู้ในภาคทฤษฎีมาใช้ในการฝึกปฏิบัติ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.56 คิดเป็นร้อยละ 95.40 นอกจากนี้ ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่า ผลการศึกษาสภาพปัญหาด้านภาษาอังกฤษและการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ทั้ง 7 ด้าน ได้แก่ ปัญหาด้านทักษะการฟัง ปัญหาด้านการพูด ปัญหาด้านการอ่าน ปัญหาด้านการเขียน ปัญหาด้านการสื่อสารโดยรวมความสามารถในการทดสอบมาตรฐานภาษาอังกฤษ การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ตลอดจนการสำรวจความต้องการด้านการจัดการศึกษา/ฝึกอบรม และด้านวิทยากร จากการตอบแบบสอบถามโดยรวมพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีปัญหาด้านทักษะการสื่อสารทุกด้าน โดยมีปัญหาทักษะต่าง ๆ ได้แก่ ปัญหาด้านการฟังอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

2. การดำเนินการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร โดยมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ขั้นตอนที่ 2 การร่างหลักสูตร ขั้นตอนที่ 3 การตรวจสอบร่างหลักสูตร ขั้นตอนที่ 4 การนำหลักสูตรไปใช้ และขั้นตอนที่ 5 การประเมินผลหลักสูตร และผลการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วย 1) สภาพปัญหาและความสำคัญจำเป็นของหลักสูตร 2) หลักการของหลักสูตร 3) จุดมุ่งหมาย 4) ผลการเรียนรู้ 5) สารการเรียนรู้ 6) คำอธิบายรายวิชา 7) โครงสร้างเนื้อหาและเวลา 8) เวลาเรียน 9) โครงสร้างเนื้อหาและเวลา 10) แนวการจัดการกิจกรรม 11) สื่อ อุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้ และ 12) แนวการวัดและประเมินผล และผลการประเมินหน่วยการเรียนรู้ 6 หน่วย แผนการจัดการเรียน 6 แผน ใช้เวลาเรียน 36 คาบ ผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตร โดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.51$ ) หลักสูตรมีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.08/78.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด คือ 70/70 และแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=3.74$ )

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนตามหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม



กรุงเทพมหานคร ที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ .01 และ ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์หลังได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษา โดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator ซึ่งประเมินใน 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านความคิดคล่องแคล่ว 2) ด้านความคิดยืดหยุ่น 3) ด้านความคิดริเริ่ม และ 4) ด้านความคิดละเอียดลออของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนรวมเมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินทั้ง 4 ด้าน เท่ากับ 14.00 จัดอยู่ในระดับคุณภาพ ดีมาก ( $\bar{x}=4.51$ )

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ พบว่า โดยภาพรวม นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.55$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้อที่ 4 และข้อที่ 5 ( $\bar{x}=4.57$ ) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ ข้อที่ 3 และข้อที่ 1 ( $\bar{x}=4.25$ ) และพบว่าทุกข้อ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

### อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษา โดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทยปัญญา มัธยม กรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้บริหาร ครูผู้สอน นักเรียน ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้นำชุมชนในภาพรวมมีปัญหาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=3.72$ ) และมีความต้องการพัฒนา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.20$ ) เหตุผลที่เป็นเช่นนี้เพราะ มีการเริ่มศึกษาสภาพปัญหาของการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและศึกษาถึงความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ แล้วนำมาจัดทำหลักสูตรฝึกอบรมที่มุ่งแก้ปัญหาและสนองต่อความต้องการจำเป็น โดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทยปัญญา มัธยม กรุงเทพมหานคร นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์การประเมินหลักสูตรของสถานศึกษานั้น แสดงให้เห็นผลในเชิงบวกของการสร้างและพัฒนาหลักสูตรอย่างเป็นระบบดังกล่าวรวมทั้งความคิดเห็นเกี่ยวกับโอกาสในการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการฝึกอบรม ตลอดจนความสามารถที่จะนำความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ที่ได้รับจากการฝึกอบรมไปใช้ในการปฏิบัติงานทั้งหมดต่างก็เป็นไปในทิศทางบวกระดับสูง ส่งผลให้หลักสูตรฝึกอบรมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด สอดคล้องกับ นพดล กองศิลป์(2561) กล่าวว่า หลักสูตรจะต้องสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับปัญหา และความต้องการของท้องถิ่น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตร และวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและยังสอดคล้องกับแนวคิดของ วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2557) ที่กล่าวว่า การบริหารจัดการหลักสูตรสถานศึกษากล่าวว่าหลักสูตรสถานศึกษาจะต้องสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจและเปลี่ยนแปลงไปตามธรรมชาติของการศึกษาผู้สอนควรปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และประเมินกระบวนการเรียนรู้ของตนเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงและผลกระทบการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจสังคมวัฒนธรรมการศึกษาจะเจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้นหากมีการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรเป็นไปตามความต้องการและจำเป็นตลอดเวลาการบริหารจัดการหลักสูตรสถานศึกษา เป็นต้น

2. ผลการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทยปัญญา มัธยม กรุงเทพมหานคร พบว่า การดำเนินการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ โดยมี 4 ขั้นตอน โดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.51$ ) หลักสูตรมีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.08/78.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด คือ 70/70 และแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=3.74$ ) ทั้งนี้เนื่องมาจากการพัฒนาหลักสูตรครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์จากแนวคิดกระบวนการพัฒนาหลักสูตรของทาบ (Taba, 1962) ซึ่งได้เสนอกระบวนการพัฒนาหลักสูตรไว้ 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การวินิจฉัยความต้องการ เป็นขั้นของการสำรวจความต้องการความจำเป็นต่าง

ๆ ของสังคม 2) กำหนดจุดประสงค์ กำหนดจุดประสงค์ที่มีความชัดเจนและตรงกับความต้องการของสังคม 3) การเลือกเนื้อหาสาระ การเลือกเนื้อหาสาระที่ตรงกับความต้องการและความจำเป็นของสังคม 4) การจัดเนื้อหาสาระ เป็นการจัดระเบียบ จัดลำดับ ปรับเนื้อหาสาระที่ได้คัดเลือกไว้ 5) เลือกประสบการณ์การเรียนรู้ คัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งจะนำมาเสริมเนื้อหาสาระให้สมบูรณ์ 6) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การจัดระเบียบ ลำดับ ปรับปรุงแก้ไขประสบการณ์การเรียนรู้ต่าง ๆ และ 7) การเลือกเนื้อหาและประสบการณ์ ที่จะต้องประเมินผลว่ามีผลการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่ และกำหนดวิธีการประเมินผลอย่างไร เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่เน้นการพัฒนาสถานศึกษาให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่อง ตลอดชีวิตและมุ่งสู่ความเป็นเลิศตามอัจฉริยภาพของแต่ละบุคคล ตามนโยบายและจุดเน้น ของสำนักงาน ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ในด้านการยกระดับคุณภาพการศึกษา การสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความ เท่าเทียมทางการศึกษาทุกช่วงวัย และการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพ และเพิ่มขีดความสามารถในการ แข่งขัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

3. ผลการใช้หลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาทั้งภาษาโดยใช้ กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยม กรุงเทพมหานคร พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนักเรียนที่เรียนตามหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นสูง และ (2) ความสามารถในการ คิดสร้างสรรค์หลังได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประเมินใน 4 ด้าน เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินทั้ง 4 ด้าน เท่ากับ 14.00 จัดอยู่ในระดับคุณภาพ ดีมาก ( $\bar{x} = 4.51$ ) ทั้งนี้เนื่องมาจากเนื้อหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาทั้งภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator แต่ละหน่วยมีความหลากหลาย เนื้อหาสาระนั้นมุ่งเน้นเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ใกล้ชิดตัวของนักเรียน ซึ่งตรงกับความสนใจของนักเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น นอกจากนี้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตาม แนวคิดการบูรณาการเนื้อหาทั้งภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมี ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์มากขึ้นได้ ที่เป็นดังนี้ เพราะการจัดการเรียนรู้แนวคิดการบูรณาการเนื้อหา ทั้งภาษา โดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator เป็นการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาท มีส่วนร่วมในการจัด กระบวนการเรียนรู้ ได้ด้วยตนเอง มีอิสระในการคิด ได้ปฏิบัติจริง โดยผ่านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ การบูรณาการเนื้อหาทั้งภาษาที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น โดยมุ่งเน้นการบูรณาการทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน ให้ เกิดขึ้นพร้อมกันอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งความรู้และทักษะในวิชาภาษาอังกฤษ มีความรู้ความเข้าใจใน เนื้อหาภาษาอังกฤษและเนื้อหาในรายวิชา ผู้เรียนได้เรียนรู้ ตามสภาพจริง (Authenticity) และการเรียนรู้ อย่างกระตือรือร้น (Active Learning) ส่งเสริมการเรียนแบบเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) อีกทั้ง สนับสนุนให้มีความร่วมมือ (Collaboration) ในการจัดการเรียนการสอน ด้วยการมีผลงานที่ผ่านการศึกษา และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งเป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีอิสระในการร่วมกันคิดเลือกเรื่องที่ ตนเองสนใจ ภายใต้อำนาจและเวลาที่ครูกำหนด โดยให้นักเรียนฝึกปฏิบัติในแบบฝึกทักษะความสามารถในการ คิดสร้างสรรค์ และด้านความคิดคล่องแคล่ว มีการพัฒนามากขึ้นได้จากการได้ฝึกทำบ่อย ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ Gabora, Liane. (2013) ได้ระบุว่า การบรรยายภาคหรือสภาพการเรียนรู้ทำให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ ดังแผนภาพ Amabile's Componential Theory of Organizational Creativity โดยแนวทางการ จัดการ แรงจูงใจในองค์กร และทรัพยากรทำให้เกิดนวัตกรรม ส่งผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละ บุคคลหรือทีม โดยมีปัจจัยสามส่วน ได้แก่ งานแรงจูงใจ ความเชี่ยวชาญ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งปัจจัย ทั้งสามส่วนทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดนวัตกรรมขึ้นในองค์กร ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนที่มี ความเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมนั้นจะสามารถสร้างความรู้ ความคิดใหม่และนำมาปรับใช้และพัฒนาได้



(Csikszentmihalyi, Mihaly & Wolfe, Rustin, 2014) ทั้งนี้จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพทำให้เข้าใจว่าการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เปิดกว้างทางความคิดก็ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน อีกทั้งยังสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ สำหรับบรรยากาศหรือสภาพที่สร้างความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ เวลา ความเสี่ยง ความท้าทาย ความมีอิสระ การสนับสนุนแนวความคิดความขัดแย้ง การอภิปรายข้อมูล ความขี้เล่นหรืออารมณ์ขัน ความเชื่อใจหรือการเปิดกว้าง และความมีชีวิตชีวา

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการบูรณาการเนื้อหาภาษาโดยใช้กระบวนการ STEAM4 Innovator โรงเรียนวิทย์ปัญญามัธยมกรุงเทพมหานคร พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรภาษาอังกฤษคิดสร้างสรรค์พบว่า โดยภาพรวม นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.55$ ) ทั้งนี้เนื่องมาจากทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านความรู้พื้นฐานที่ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของตนเอง และได้ฝึกปฏิบัติจริง เรียนรู้ตามลำดับขั้นตอน ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมได้ตามความสามารถของตนเอง และนอกจากนั้นนักเรียนมีความพึงพอใจที่ดีต่อการเรียน ได้ศึกษากับสื่อที่ตรงกับความสนใจ หรือเป็นกิจกรรมที่หลากหลายส่งเสริมการเรียนรู้ให้สนุกสนานมีแบบเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันในรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคนทำให้การเรียนสนุกและสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่ตื่นตัวเสริมพลังทางบวกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างมีชีวิตชีวาเพราะเป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิวาวรรณ คล้ายคลึง (2562) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โดยภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด และยังสอดคล้องกับออมสิน จตุพร (2560) ได้ศึกษา การพัฒนาหลักสูตรประวัติศาสตร์ท้องถิ่นตามแนวคิดการศึกษาอิงถิ่นฐาน สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาศึกษา: กรณีชุมชนลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาตอนบน จังหวัดนครสวรรค์พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนต่อหลักสูตรอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

สรุปได้ว่า สถานศึกษาจะต้องจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาที่สามารถพัฒนาหลักสูตรได้เองภายใต้กรอบของหลักสูตรแกนกลาง ครอบคลุมภาระงานการจัดการศึกษาทุกด้าน จึงจำเป็นที่เราจะต้องมีการเตรียมการให้พร้อม มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องของหลักสูตร การพัฒนาหลักสูตร และหลักสูตรสถานศึกษา เพื่อจะได้นำไปจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษาแต่ละแห่ง และจัดทำสาระของหลักสูตรในส่วนที่เกี่ยวกับสภาพปัญหาในชุมชนและสังคม สำหรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษานั้น ๆ ดังนั้น หลักสูตรสถานศึกษาจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาการศึกษาไทยให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เราจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำความเข้าใจ ศึกษาความหมายหลักสูตร การพัฒนาหลักสูตร และหลักสูตรสถานศึกษาเพื่อนำมาปรับใช้ให้เข้ากับบริบทของสถานศึกษา ตามลำดับ

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ผู้บริหารสถานศึกษาควรให้ความสำคัญต่อการพัฒนาหลักสูตรในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ และครูผู้สอนที่จะนำหลักสูตรไปใช้ ต้องทำความเข้าใจในแต่ละองค์ประกอบของหลักสูตร ตามแนวคิดการบูรณาการที่หลากหลาย เพื่อให้บรรลุเป้าหมายและขีดความสามารถในการปฏิบัติงาน พร้อมทั้งควรมีการนิเทศติดตามอย่างต่อเนื่อง

1.2 ควรศึกษาและดำเนินผลการใช้หลักสูตรด้านความรู้ ทักษะและคุณลักษณะสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ อย่างชัดเจน ก่อนนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงมากขึ้น

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรจะศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน กับวิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ บ้าง เช่น แบบสืบเสาะ แบบบูรณาการ แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน แบบร่วมมือ เป็นต้น เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการนำมาพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระ ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสมทกรณการเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ทิวาวรรณ คล้ายคลึง. (2562). *การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น เรื่อง ขนมหักบ้าน อำเภอกงไกรลาศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- นพดล กองศิลป์. (2561). *การพัฒนาหลักสูตรประถมศึกษาเพื่อการเรียนรู้สู่สากลตามแนวทาง STEAM*. *วารสารวิชาการอุตสาหกรรมการศึกษา*, 12(2), 46-57.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. (2557). *กระบวนการค้นพบ การ Mentor and Coaching ในสังคมสี่สารสนเทศ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สิทธิพล อาจอินทร์. (2561). *การพัฒนาหลักสูตร (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2565). *รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2565*. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2566, จาก <http://www.newonetestresult.niets.or.th/Announcement Web/Login.aspx>
- สุภัค โอฬารพิริยกุล.(2562). STEAM EDUCATION: นวัตกรรมการศึกษาบูรณาการสู่การจัดการเรียนรู้ STEAM EDUCATION: Innovative Education Integrated into Learning Management. *วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร*, 9(1), 1-16.
- สิริวรรณ จรัสศรีวิวัฒน์.(2560).การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในยุคประเทศไทย 4.0 ตามแนวคิด STEM, STEAM และ STREAM.*วารสารการศึกษาและพัฒนาสังคม*, 8(1), 19-30.
- ออมสิน จตุพร. (2560). *การพัฒนาหลักสูตรประวัติศาสตร์ท้องถิ่นตามแนวคิดการศึกษาอิงถิ่นฐานสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาศึกษา: กรณีชุมชนลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาตอนบนจังหวัดนครสวรรค์* (วิทยานิพนธ์การศึกษาศาสตรบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- Brown, Douglas. (1981). *Affective Factors in second Language Learning*. In *The Second Language Classroom: Direction for the 1980's*. New York : Oxford University Press.
- Csikszentmihalyi, Mihaly & Wolfe, Rustin. (2014). *New Conceptions and Research Approaches to Creativity: Implications of a Systems Perspective for Creativity in Education*, 81-93. 10.1007/978-94-017-9085-7\_10
- Gabora, Liane. (2013). *Research on Creativity*. In *Elias G. Carayannis (Ed.) Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation, and Entrepreneurship*. New Delhi, India: Springer.



- Guilford, J. P. (1959). *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. New York: McGraw-Hill.
- Jadhav Megha Sahebrao. (2013). *Role of teachers' in curriculum development for teacher education*. Retrieved June 22, 2023, from <https://www.researchgate.net/publication>
- Larsen – Freeman, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching (2<sup>nd</sup> ed.)*. Oxford: Oxford University Press.
- Taba Hilda. (1962). *Curriculum Development: Theory and Practice*. New York: Harcourt Brace and World.
-