



วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

Journal of Roi Et Rajabhat University

ปีที่ 20 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม – สิงหาคม 2569
Volume 20 No.2 May – August 2026

R
E
R
U

สาขามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์
Humanities & Social Sciences
<https://www.thaijo/index.php/reru>

ISSN 2985-2110 (Print)
ISSN 2985-2129 (Online)





วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

Journal of Roi Et Rajabhat University

ปีที่ 20 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม – สิงหาคม 2569

Volume 20 No.2 May – August 2026

วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมและเผยแพร่ผลงานวิชาการ บทความวิจัย บทความวิชาการ บทความหนังสือ บทความปริทัศน์ บทความทั่วไป บทความหนังสือ ที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาสังคม เป็นสื่อกลาง แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชิงวิชาการของนักวิจัย นักวิชาการ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา โดยมีขอบเขตเนื้อหาในสาขาภาษาศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ บริหารธุรกิจ การจัดการทั่วไป การตลาด นิติศาสตร์ รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ นิเทศศาสตร์ สังคมศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม ส่งเสริมการเกษตร สิ่งแวดล้อม ศิลปกรรม สารสนเทศศาสตร์ และสาขาที่เกี่ยวข้อง ครอบคลุม สหวิทยาการ ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 3 ฉบับ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – เมษายน
ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม
ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน – ธันวาคม

ที่ปรึกษา

ศาสตราจารย์พิเศษชงทอง จันทรางศุ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิต กำมันตะคุณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนาภรณ์ พันทวี

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขอบฟ้า จันทร์เจริญ

กองบรรณาธิการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์	มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชา มารี เคน	มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
รองศาสตราจารย์ ดร.สุบิน ยุระรัช	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.พิศมัย ศรีอำไพ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.สืบชาติ อันทะไชย	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.ธนพลักษ์ ชามะรัตน์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณดี สุทธิวรการ	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติมา กาวีระ	มหาวิทยาลัยพะเยา
Professor Dr.William R. Barratt	Indiana State University
Professor Dr.Leslie B. Barratt	Indiana State University

สถานที่จัดพิมพ์

โรงพิมพ์ดกสีลาการพิมพ์ โทรศัพท์ 088 560 8139

กองบรรณาธิการผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์	ที่ปรึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนาภรณ์ พันทวี	ที่ปรึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขอบฟ้า จันทร์เจริญ	ประธานกรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวธิดา ขาปัญญา	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตรภรณ์ วงศ์คำจันทร์	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชนีเพ็ญ พลเยี่ยม	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มงคล เอกพันธ์	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณธร วรรณธร	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลัดดา พลพุทธา	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุจิตตา ฤทธิมนตร์	กรรมการ
อาจารย์ ดร.อุไรวรรณ สิงห์ทอง	กรรมการและเลขานุการ

ผู้ทรงคุณวุฒิกลั่นกรองบทความ

รองศาสตราจารย์ ดร.ภักดี โพธิ์สิงห์	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.สัญญาศรณ์ สวัสดิ์ไธสง	มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
รองศาสตราจารย์ ดร.พิชญานา ยืนยาว	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
รองศาสตราจารย์ ดร.ประสาธน์ เนื่องเฉลิม	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.การุณย์ ประทุม	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.จำลอง วงษ์ประเสริฐ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.ละอองดาว เตชะวิญญูธรรม	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
รองศาสตราจารย์ ดร.เอกรินทร์ สังข์ทอง	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
รองศาสตราจารย์ ดร.ธงชัย สมบูรณ์	มหาวิทยาลัยรามคำแหง
รองศาสตราจารย์ ดร.วนิดา ฝาระนัด	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยาภรณ์ พิษณุภรณ์	คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ ประเสริฐสังข์	มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ พลคชา	มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุวรรณ พลอยดวงรัตน์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.ธัญวรรณ กำคำ	มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
รองศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ อินทรประเสริฐ	นักวิชาการอิสระ
รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐ อมรภิญโญ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รพีพรรณ พงษ์อินทร์วงศ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธิดา โง่นคำ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดาวรรณ ถวิลการ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นาวิ อุดร	มหาวิทยาลัยนครพนม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล แสงพรหม	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริรัตน์ นาคิน	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา ตุงคัษฐาน
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิวพร สุกฤตตานน
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราวรรณ สมหวัง
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิกร ยาสมร
 อาจารย์ ดร.พุทธิดา สุกุลวิริยกิจกุล

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
 มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคาม
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

คณะกรรมการฝ่ายกลั่นกรองบทความ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยนต์ เพาพาน
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวธิดา ขาปัญญา
 อาจารย์ ดร.กัญญาวดี แสงงาม
 อาจารย์ ดร.ธิดารัตน์ สาระพล

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
 มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
 มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
 มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

คณะกรรมการตรวจรูปแบบบทความภาษาไทย ภาษาอังกฤษ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกวัฒน์ เทศบุตร
 อาจารย์มณีนุช ฉวีวงศ์
 อาจารย์ ดร.หทัย น้อยสมบัติ
 อาจารย์ยุทธจักร ลำจวนจิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
 มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
 มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
 มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

หมายเหตุ บทความที่ตีพิมพ์ในวารสารเป็นทัศนะ ลิขสิทธิ์ และความรับผิดชอบของผู้เขียนเจ้าของผลงาน

หน่วยงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด อาคารเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550 (ชั้น 7)
<https://www.tci-thaijo.org/index.php/reru>
 Email: reru.journal101@gmail.com

บทบรรณาธิการ

วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ปีที่ 20 ฉบับที่ 1 ประจำเดือน มกราคม – เมษายน 2569 จัดทำขึ้นโดยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด เพื่อเผยแพร่บทความจากวิทยานิพนธ์ บทความวิจัย บทความวิชาการ ของนักศึกษา คณาจารย์ นักวิชาการทั่วไป ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ซึ่งถือเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ แนวคิด ประสบการณ์และสร้างเครือข่ายเชิงวิชาการ และงานวิจัยสาขาต่าง ๆ

วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ดฉบับนี้ ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จนสามารถผ่านการประเมินเป็นวารสารที่ได้รับการยอมรับในระดับชาติ ตามเกณฑ์คุณภาพของ TCI กลุ่ม 2 สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ กองบรรณาธิการวารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด มีความยินดีรับบทความวิจัย (Research article) บทความทางวิชาการ (Academic article) บทความปริทัศน์ (Review article) และบทวิจารณ์หนังสือ (Book review) ที่ยังไม่เคยเผยแพร่ในวารสารฉบับอื่นมาก่อน ผู้สนใจสามารถดูรายละเอียดได้ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/reru>

กองบรรณาธิการขอขอบพระคุณ คณะผู้เขียนและผู้ทรงคุณวุฒิกลั่นกรองบทความทุกท่านที่ช่วยเสนอแนะแนวคิดให้กับผู้เขียนและกองบรรณาธิการอย่างดียิ่ง ซึ่งหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางานวิจัย และงานวิชาการทั้งระดับท้องถิ่น ระดับชาติและระดับนานาชาติต่อไป

กองบรรณาธิการ

สารบัญ

บทความ

หน้า

บทความวิจัย.....	1
A Gap Analysis of Blended Learning Needs Among Preschool Education Undergraduates in Private Universities: A Case Study of Nanning, Guangxi <i>Mo youli, Ren chunming, Supalucsana Lomlai</i>	3
การสื่อสารสุขภาพและการรู้เท่าทันสื่อในการเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมสูงอายุของประชากรในเขตอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด <i>อรัญ อรัญมาตย์</i>	19
กลยุทธ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์และช่องทางการตลาดเพื่อเพิ่มยอดขายของผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล หลินลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ <i>ศิริอร สอนงค์ และ ปวีรศา เอมโอรุ</i>	31
แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักงานบริหารงานการศึกษาพิเศษ <i>น้ำผึ้ง เสียงเลิศ, กฤษณก ดวงชาทม, และอาทิตย์ อาจหาญ</i>	44
แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ <i>สุนิทยา เทียงผดุง, กฤษณก ดวงชาทม, และปองภพ ภูจอมจิตร</i>	62
การพัฒนาต้นแบบอาร์ตทอยด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ เพื่อเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจังหวัดจันทบุรี <i>คันสนีย์ อาจนามาย, พนม จงกล, ฌัก แสงจันทร์, และ สุรพงษ์ ปัญญาทา</i>	79
อิทธิพลของการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ต่อสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม <i>ชลธิชา อินอุ้นโชติ และอนุพงศ์ สุขประเสริฐ</i>	91
พลวัตของบริบทและการสร้างอัตลักษณ์: การวิเคราะห์เชิงลึกกว่าด้วยแนวทางการสร้างแบรนด์ ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก <i>จณิสตา กองคำ, พร้อมพิไล บัวสุวรรณ, และรัชพล วิทยานนท์</i>	103
การพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 <i>วาสนา ซาซึโย, มานพ ซาซึโย, อัญชลี ะสุข, และพรพนา ทองคักดี</i>	115

สารบัญ (ต่อ)

บทความ

หน้า

บทความวิจัย.....	
ผลการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ชารินทร์ จันทะ, สุธิดา เลชะวัฒนะ, และปวีร์ กาญจนภิ นิลผาย.....	130
ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วรรณวิสา จันทะเสน, สุธิดา เลชะวัฒนะ, และปวีร์ กาญจนภิ นิลผาย.....	140
การพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองกุง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬาหม้อหอย มุนินทร์ สาทวงค์, สุธิดา เลชะวัฒนะ, และปวีร์ กาญจนภิ นิลผาย.....	153
ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา เรื่องการเขียนแบบแผ่นคลี่: กรณีศึกษารายวิชางานโลหะแผ่น สุภาพร แสนกุล, วิลาณี อำนาจเจริญ, นราธิป สุพรรณธนาพันธ์, ปฎิเวศ วีระสิงห์, พรประภา ผลช่วย, และญาณพัทธ์ คำมะลี.....	167
ภาคผนวก.....	181
หลักเกณฑ์การเสนอบทความเพื่อลงตีพิมพ์ในวารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด.....	183

บทความวิจัย



A Gap Analysis of Blended Learning Needs Among Preschool Education Undergraduates in Private Universities: A Case Study of Nanning, Guangxi

Mo Youli¹ and Ren Chuming²

Received : February 3, 2026

Revised: April 16, 2026

Accepted: April 22, 2026

Abstract

Learning outcomes serve as a key indicator for evaluating the effectiveness of blended learning. This study aimed to assess the gap between current learning outcomes and expected objectives among undergraduate students majoring in Early Childhood Education at private universities in Nanning, Guangxi. A questionnaire was employed to evaluate learning needs across three dimensions: professional knowledge, professional competencies, and professional philosophy and ethics. Data were analyzed using descriptive statistics, factor analysis, and the Modified Priority Needs Index (PNI Modified). The findings indicated that while students held very high expectations for blended learning ($M = 4.26$), their perceived current level was significantly lower ($M = 3.21$), revealing a substantial gap. The most critical gaps, reflected by the highest PNI values, were identified in “integrating community and local educational resources” and “critical thinking and innovative problem-solving.” These competencies are essential for addressing authentic and complex childcare scenarios. Their deficiency not only constrains students’ immediate competence but may also hinder their long-term professional development. Consequently, this study establishes a priority sequence for improvement, providing empirical evidence and strategic direction for developing a targeted blended learning enhancement model for early childhood education programmes.

Keywords: Blended Learning, Needs Assessment, Gap Analysis, Learning Outcomes, Early Childhood Education

Introduction

High-quality development in higher education has become a central theme in contemporary educational reform. As a vital component of China's higher education system, the urgent need for quality enhancement in private higher education is particularly pressing (The State Council of the People's Republic of China, 2015). Within the context of "Internet Plus" education, blended learning models are widely regarded as an effective pathway for enhancing teaching quality due to their ability to integrate the richness of online resources with the depth of offline interaction. They have become the "new normal" in higher education teaching reform (Graham et al., 2013). In the field of early childhood education, which demands both theoretical depth and practical applicability, teacher training requires not only a solid foundation in educational theory but also systematic practical training (OECD, 2021). Against this backdrop, blended learning—by organically integrating the richness of online resources with the interactive advantages of face-to-face teaching—is recognised as a significant pedagogical pathway for fostering pre-service teachers' professional competence and enhancing quality of talent development (Garrison & Vaughan, 2008;

¹ Doctoral student in Educational Administration, Interdisciplinary Studies College, Payap University, Thailand, Email: 2320196930@qq.com

² Professor, Doctor of Higher Education Management, Nanning Normal University, China, Email: renchu1974@163.com

Lin & Chen, 2021; UNESCO, 2021).

However, translating the theoretical advantages of blended learning into practical effectiveness constitutes a complex systemic endeavour, proving particularly challenging within private institutions facing relative resource constraints. Examining current teaching practices in China's private universities reveals that despite the widespread adoption of blended learning models, their implementation still faces numerous challenges (Dai et al., 2025). Although early childhood education programmes exhibit rapid expansion, deep-seated contradictions persist in talent cultivation, including insufficient faculty and curriculum support, weak practical skills development, and disconnects between training schemes and industry demands (Huang & Peng, 2024). Against the national policies explicitly mandating enhanced early childhood education quality and resource guarantees, private institutions struggle to resolve all issues through increased human resource investment alone. This manifests as current blended teaching often becoming trapped in an inefficient cycle of "online resource accumulation coupled with offline traditional lectures," resulting in "disconnect between teaching and learning" and "disjunction between theory and practice." This situation not only fails to achieve intended objectives but exacerbates the gap between actual teaching outcomes and student expectations (Li, 2024).

Traditional teaching quality assessments often struggle to pinpoint precise priorities for improvement within this specific contradiction between "high expectations" and "low effectiveness." Consequently, this study adopts the theory of needs assessment as its analytical framework. Within traditional needs assessment methodologies, gap analysis is widely applied in educational reform due to its intuitive and practice-oriented nature (Borich, 1980). Its core logic posits that the degree of divergence between the current state and desired objectives determines the priority sequence for improvement efforts. Specifically, this study employs the Modified Priority Needs Index (PNI Modified), calculated as: $PNI \text{ Modified} = (I - D) / D$, where I denotes the desired level and D represents the current level. This index uses the current level as a baseline to reflect the urgency of improvement for each indicator. A higher index value indicates a greater need for that indicator and a higher priority for improvement (Yurayat & Seechaliao, 2021; Meadseena et al., 2023; Wang et al., 2025). Therefore, adopting a student-centered perspective, this study focused on undergraduate students majoring in early childhood education at private universities in Nanning, Guangxi. Through needs assessment and gap analysis, the research systematically identified students' learning needs within blended learning contexts, thereby providing precise empirical evidence for reforming blended teaching in preschool education programs at private institutions.

The contributions of this study were twofold: First, at the empirical level, it conducted a systematic assessment of blended learning needs specific to preschool education in Chinese private universities, addressing the research gap regarding this understudied context; Second, at the practical level, based on empirical data from the Nanning region, this study constructed a priority framework for improving blended teaching, offering valuable empirical guidance for private universities in China to optimize instructional design and resource allocation under resource constraints.

Literature Review

1. Conceptual Definition of Blended Learning

As an important paradigm of higher education reform in the 21st century, the conceptual connotation of blended learning has undergone continuous evolution. Garrison and Vaughan (2008) defined it as the "intentional integration of face-to-face and online learning," emphasizing that blended learning is not a simple superposition of online and offline modalities, but a systematic design based on pedagogical principles. Graham et al. (2013) further proposed that the successful implementation of blended learning requires coordinated transformation across three dimensions: curriculum design, teaching implementation, and institutional support.

2. The Importance of Blended Learning in the Chinese Higher Education Context

Against the backdrop of the universalization of higher education in China, the strategic value of blended learning has become increasingly prominent. In 2015, the State Council issued the Guiding Opinions on Actively Promoting the "Internet Plus" Action Plan, elevating "Internet Plus Education" to a national strategy (State Council of the People's Republic of China, 2015). Subsequently, the Education Informatization 2.0 Action Plan (Ministry of Education of the People's Republic of China, 2018) and China Education Modernization 2035 (Central Committee of the Communist Party of China & State Council, 2019) further clarified the developmental pathway for the deep integration of information technology and education.

For higher education institutions, blended learning is not merely an adjustment in teaching format, but also carries important functions in optimizing resource allocation, improving teaching quality, and promoting talent cultivation model reform. Private universities have long faced structural constraints including faculty shortages, limited funding, and insufficient practical resources. Blended learning provides an innovative pathway of "exchanging technology for resources" (Bates, 2019)—introducing quality courses through online platforms, compensating for insufficient practical conditions through virtual simulation, and realizing personalized teaching support through intelligent technologies—thereby achieving quality leaps despite resource constraints.

Regarding early childhood education programs, high-quality early education depends on faculty with solid theoretical foundations and rich practical capabilities (OECD, 2021). However, early childhood education is characterized by both theoretical depth and practical application requirements, and the traditional model struggles to unify both within limited class hours (Darling-Hammond, 2006). Blended learning, through the integration of online theoretical instruction and offline practical training, provides a feasible pathway to resolve this dilemma (Lin & Chen, 2021).

Research Objectives

This study aimed to assess the learning needs of undergraduate students majoring in early childhood education at private universities in Nanning, Guangxi, within blended learning contexts. By comparing the gaps between students perceived current levels and desired levels of learning outcomes, and utilizing the Modified Priority Needs Index (PNI Modified) to identify the priority order for improvement across dimensions, this research sought to provide an empirical basis for developing targeted recommendations to optimize blended teaching.

Research Design

This study employed a quantitative cross-sectional survey design. This methodological approach aligned with the research objectives, enabling quantitative analysis of the gaps between current and desired learning needs, and facilitating the identification of priority areas for blended learning improvement through subsequent PNI Modified gap analysis and demographic variable difference tests.

1. Population and Sampling

1.1 Population

The population of this study comprised all undergraduate students majoring in Preschool Education at private universities in Nanning, Guangxi Zhuang Autonomous Region. According to information obtained from the official websites of the four private undergraduate institutions in Nanning offering Preschool Education programs, the total number of undergraduate students enrolled in these programs was approximately 3,512.

1.2 Sampling

This study utilized purposive sampling to select participants. Specifically, undergraduate students majoring in Early Childhood Education at two private universities in Nanning—Guangxi University of Foreign Languages and Nanning University of Technology—were selected as the sample. The rationale for selecting these two institutions was as follows: (1) Both were full-time private undergraduate institutions approved by the Guangxi Zhuang Autonomous Region Department of Education, exhibiting typical representativeness among private universities in Nanning regarding educational objectives, curriculum design, and student demographics; and (2) both institutions had long histories of offering preschool education programs and had implemented blended learning practices for over three years, meeting the contextual requirements of this study.

Following the selection of institutions, the minimum required sample size was determined using Cochran (1977) sample size formula: $n_0 = (Z^2 \times p \times q) / e^2$. Under the conditions of 95% confidence level ($Z=1.96$), maximum variance ($p=0.5$, $q=0.5$), and 5% margin of error ($e=0.05$), and applying the finite population correction for $N=3,512$, the calculated minimum sample size was 346.

In this study, a total of 744 questionnaires were distributed, with 650 returned. After excluding 51 invalid responses—characterized by completion times of less than 3 minutes, patterned repetitive answers, or logical inconsistencies—a final sample of 559 valid questionnaires was obtained, yielding a valid response rate of 92.2%.

The demographic characteristics of the sample were distributed as follows: Females constituted 88.19% of participants, with males accounting for 11.81%. In terms of year distribution, third-year students constituted the largest proportion (60.82%), followed by second-year students (23.97%). First-year (8.23%) and fourth-year (6.98%) students represented relatively smaller proportions. Regarding blended learning course participation, the largest cohort (42.40%) had taken 1–2 such courses, followed by those who had taken 3–4 courses (36.31%). Relatively fewer students (21.29%) had taken 5 or more blended courses. In terms of online learning time allocation, 47.41% of students spent 20%–40% of their total course time learning online. Concerning cumulative kindergarten placement/internship duration, over sixty per cent of students (62.97%) undertook placements or internships lasting one month or less. Those with placements/internships lasting 2–3 months accounted for 9.12%, while placements/internships lasting 4–6 months

comprised 9.30%. Students undertaking placements/internships exceeding six months constituted 18.60%.

2. Instrumentation

2.1 Questionnaire Design

The questionnaire for this study was developed by referencing the Ministry of Education's Professional Standards for Kindergarten Teachers (Trial) and the Preschool Education Programme Accreditation Standards. Learning evaluation indicators were formulated according to the characteristics of the preschool education programme. The questionnaire comprised two main sections: the first gathered students' basic information; the second featured a learning effectiveness assessment scale employing a five-point Likert scale, requiring students to evaluate both their "current level" and "desired level" of learning. The scale encompassed three dimensions:

professional knowledge Dimension (Q6–Q10): Assessed students' mastery of fundamental theories, policies and regulations, childcare methodologies, and environmental design knowledge.

professional competence Dimension (Q11–Q19): Covered core competencies including educational technology application, integration of local culture, observation and analysis of young children, activity design, classroom management, home-school collaboration, resource integration, and critical thinking.

professional philosophy and ethics dimension (Q20–Q24): Assessed educational ethos, ethical standards, professional identity, reflective awareness, and commitment to lifelong learning. Each scale item was rated across two dimensions: "Current Level" and "Desired Level".

2.2 Validity and Reliability of the Questionnaire

To ensure instrument quality, item analysis and reliability testing were conducted.

Content Validity: Three experts in early childhood education were invited to evaluate the questionnaire items. Revisions were made based on their feedback to improve clarity and relevance.

Item Analysis: The Critical Ratio (CR) method was employed to assess item discrimination. The top 27% and bottom 27% of respondents, based on total scores, were classified as the high- and low-scoring groups, respectively. An independent samples t-test was conducted to compare the two groups. The results showed that t-values for all 19 items ranged from 17.010 to 22.192 ($p < 0.01$), indicating strong discriminative power.

Reliability Analysis: Cronbach's alpha coefficient for the overall scale was .958, substantially exceeding the acceptable threshold of .70, indicating excellent internal consistency. The Corrected Item–Total Correlations (CITC) for all items were above .40. Furthermore, deleting any item did not significantly improve the alpha coefficient, confirming the stability of the scale.

Construct Validity—Exploratory Factor Analysis (EFA): Since the questionnaire was developed based on a theoretical framework, EFA was conducted to examine whether the empirical structure aligned with the theoretical assumptions. The Kaiser–Meyer–Olkin (KMO) measure was .959, and Bartlett's test of sphericity was significant ($\chi^2 = 8441.384$, $df = 171$, $p < 0.001$). Principal Component Analysis (PCA) with Varimax rotation extracted three factors, explaining 71.031% of the total variance. All factor loadings and communalities exceeded 0.40. These findings support the proposed three-dimensional structure—professional knowledge, professional competence, and professional philosophy and ethics—indicating good construct validity.

3. Data Collection

Data collection was conducted among undergraduate students majoring in early childhood education at two universities: Guangxi University of Foreign Languages and Nanning University of Technology. Researchers distributed online questionnaires via the Wenjuanxing platform, providing detailed explanations to participants regarding the research purpose, completion procedures, confidentiality principles, and requirements for voluntary participation and anonymous responses. Ultimately, a total of 559 valid questionnaires were obtained, yielding a response rate of 92% and ensuring the validity and representativeness of the data.

4. Data Analysis

Data analysis was conducted using SPSS software. First, reliability analysis was performed on the questionnaire scales to assess internal consistency reliability. Subsequently, the mean scores and standard deviations for each item were calculated separately for both the current situation and desired situation contexts. Building upon this, the Modified Priority Needs Index (PNI Modified) was applied to quantify the gap analysis for each item, thereby identifying areas requiring priority improvement. Finally, comparative analysis of gap indices across dimensions and demographic variable differences were conducted, with findings discussed in conjunction with statistical results.

Results

1. General Characteristics of Learning Needs of Preschool Education Undergraduates in Private Universities of Nanning, Guangxi within a Blended Learning Context.

Table 1 demonstrated that students in the Early Childhood Education programme at private universities in Nanning, Guangxi, exhibit relatively high overall expectations regarding the learning outcomes of blended teaching, while their assessment of the current situation remains comparatively low.. Specifically, the current mean for the professional knowledge dimension stands at 3.23 (SD=0.57), with an expected mean of 4.20 (SD=0.53); The current mean for the professional competence dimension was 3.08 (SD=0.60), with an expected mean of 4.20 (SD=0.52); the current mean for the professional philosophy and teaching ethics dimension was 3.43 (SD=0.65), with an expected mean of 4.36 (SD=0.56). The current mean scores for all items ranged between 2.96 and 3.49, indicating a "moderate" level; conversely, the desired mean scores ranged between 4.15 and 4.40, reflecting a "fairly good" to "very good" level, with a consistent gap observed across dimensions. The gap was most pronounced in the professional competence dimension (PNI Modified=0.32), with a gap value of 1.12, particularly concerning community resource integration, home-school communication and collaboration, and local cultural competence; The gap in the professional knowledge dimension was the second most pronounced (PNI Modified = 0.31, gap value 0.97), while the gap in the professional philosophy and ethics dimension was relatively the smallest (PNI Modified = 0.29, gap value 0.92). The overall gap is significant, exhibiting a structural pattern characterised by "pronounced competency shortcomings, moderate knowledge deficiencies, and relatively adequate attitudinal and ethical foundations".

Figure 1 Overall Characteristics of Learning Needs Among Preschool Education Undergraduates at Private Universities in Nanning, Guangxi

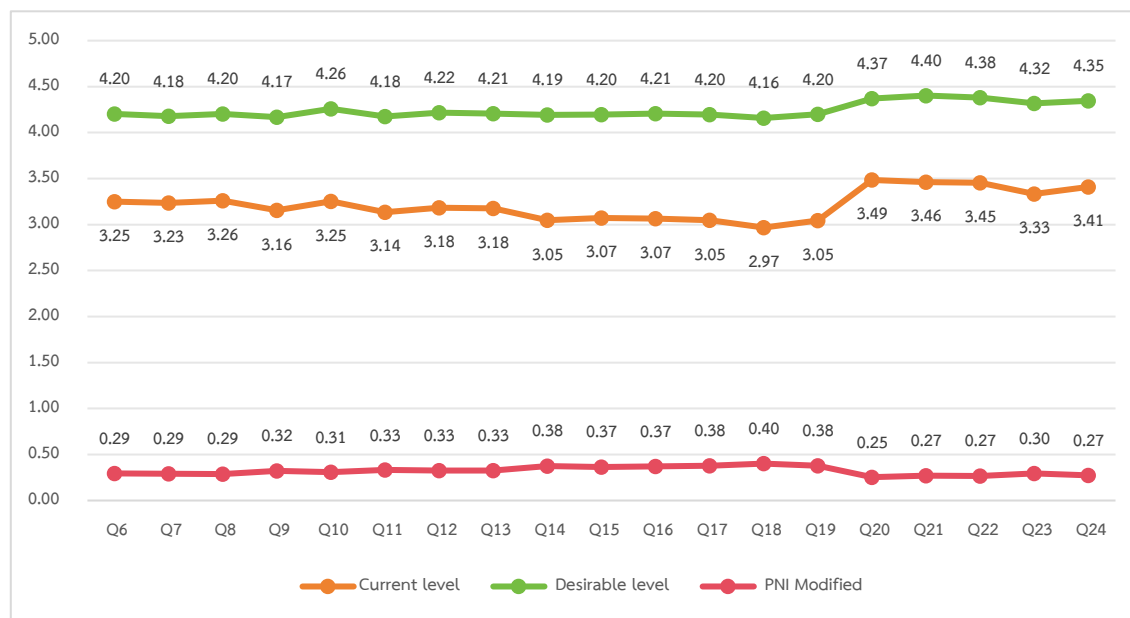


Table 1 Current Status and Expectations of Learning Outcomes Across Dimensions for Undergraduate Preschool Education Students at Private Universities in Nanning, Guangxi

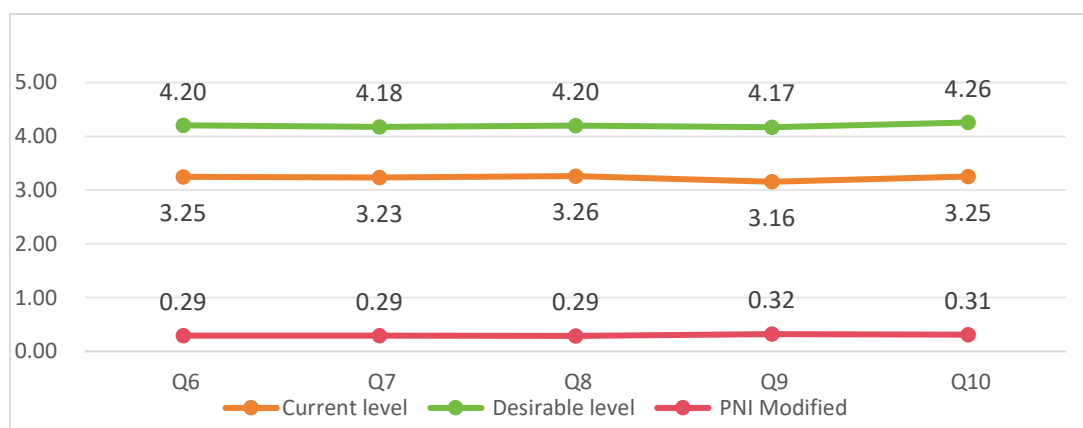
Dimension	Item	Current Level M(SD)	Desired Level M(SD)	Difference	PNI	Ranking
Professional Knowledge	Q6-Q10	3.23 (0.57)	4.20 (0.53)	0.97	0.31	2
Professional Competence	Q11-Q19	3.08 (0.60)	4.20 (0.52)	1.12	0.32	1
Professional Philosophy and Ethics	Q20-Q24	3.43 (0.65)	4.36 (0.56)	0.92	0.29	3

2. Analysis of the Professional Knowledge Dimension for Undergraduate Preschool Education Students at Private Universities in Nanning, Guangxi

The professional knowledge dimension (Q6–Q10), primarily assessed students' mastery of fundamental early childhood education theories, policies and regulations, pedagogical methods, and related foundational knowledge. The mean current levels for these items ranged between 3.16 and 3.26, while the mean desired levels ranged between 4.17 and 4.26, indicating relatively minor discrepancies. As Figure 2 indicated, within the professional knowledge dimension, students expressed the highest demand for Q9 (foundational general knowledge) (PNI = 0.32). The current mean of merely 3.16 suggested students perceived deficiencies in the current blended teaching approach regarding the supplementation of broad foundational knowledge, such as natural sciences and humanities and social sciences. Second was Q10 (environmental design and play-based teaching materials), students aspired to a higher level (M = 4.26).

In contrast, the smallest gap was observed for Q8 (educational activity methods) (PNI = 0.29), suggesting existing teaching effectively conveyed core pedagogical knowledge.

Figure 2 Current and Desired Levels of Professional Knowledge Dimensions Among Preschool Education Undergraduates at Private Universities in Nanning, Guangxi



Note:

Q6. Mastery of fundamental early childhood education theories, developmental patterns of young children, and core childcare knowledge

Q7. Understanding and mastering the core requirements of key policies and regulations such as the Learning and Development Guide for Children Aged 3-6 and the Kindergarten Education Guidance Outline

Q8. Mastering fundamental methods and strategies for kindergarten educational activities—My current level

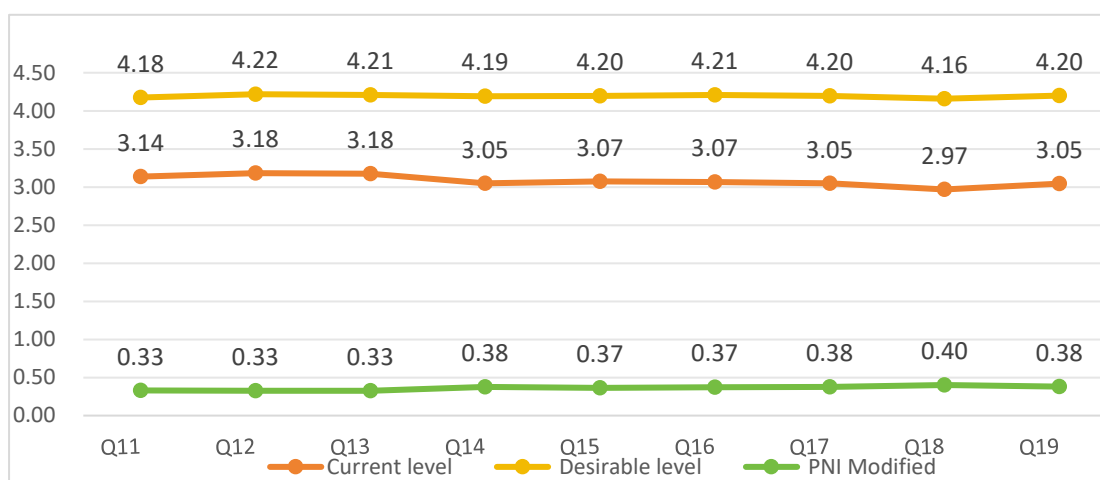
Q9. Mastering foundational knowledge in natural sciences and humanities/social sciences underpinning kindergarten educational activities

Q10. Master the fundamental principles of scientifically designing classroom environments and the basic methods for crafting educational materials and toys from diverse resources

3. Analysis of Professional Competency Dimensions for Undergraduate Preschool Education Students at Private Universities in Nanning, Guangxi

The professional competence dimension (items Q11–Q19) measured skills in applying teaching technology, integrating local culture, observing children, designing activities, managing classrooms, communicating with families, utilizing community resources, and critical thinking. The current scores averaged 2.97–3.18, while the desired scores averaged 4.16–4.22. The PNI Modified value stood at 0.32, representing the largest gap among the three dimensions. This indicated that the lack of practical application skills constituted the most significant challenge currently facing blended learning.

Figure 3 Current and Expected Levels of Professional Competence Dimensions for Preschool Education Undergraduates at Private Universities in Nanning, Guangxi



Note:

Q11: Utilising modern educational technologies such as multimedia and online resources to support teaching

Q12: Effectively integrating core elements of Guangxi's local culture (e.g., arts, festivals, folklore) into kindergarten care and educational activities

Q13: Employing observation, documentation, and analysis to conduct preliminary assessments of children's behavioural development

Q14: Designing specific plans to organically integrate local cultural elements such as Guangxi folk games into kindergarten play activities

Q15: Independently designing creative kindergarten activity plans that align with children's developmental characteristics

Q16: Establish effective classroom management strategies and resolve common conflicts among children

Q17: Communicate and collaborate effectively with parents and colleagues, and collaboratively draft preliminary home-school partnership plans

Q18: Investigate and integrate community or local resources to support comprehensive educational activities

Q19: Employ critical thinking to conduct multidimensional analyses of complex issues in teaching practice and propose innovative solutions

By ranking the gap values for each item, this dimension reveals three core characteristics:

The most pronounced gaps lie in social integration and higher-order thinking skills: Item Q18 (Integrating Community Resources) scores only 2.97 in current practice, with a gap value of 1.19 – the highest priority improvement area across the entire assessment. This is closely followed by Q19 (Critical Thinking and Innovative Problem Solving), with a gap value of 1.15. This indicates that students generally feel a lack of integration awareness and insufficient capacity for independent thinking and flexible adaptation when confronting complex, non-standardized educational scenarios.

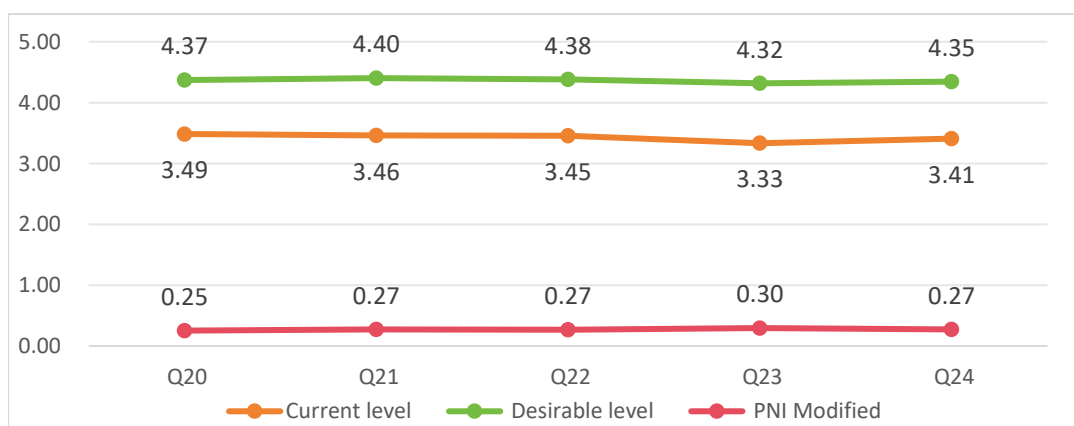
Communication and management bottlenecks in childcare settings are evident: Q17 (Home-School Communication and Collaboration) shares second place with Q19, both exhibiting a gap value of 1.15; Q16 (Classroom Management and Conflict Resolution) also shows a significant gap of 1.14. Home-school collaboration and routine classroom management represent critical challenges in frontline practice. The data reveals students pronounced "practical anxiety" when handling these multi-stakeholder interactive tasks.

Capabilities in cultural resource adaptation and programme design require urgent enhancement: Q14 (Integration of Guangxi Folk Games) showed a gap value of 1.14, while Q15 (Activity Programme Design) also reaches 1.13. By contrast, Q11, Q12, and Q13 also exhibit gaps, though their values are relatively smaller (1.03–1.04). This indicates that students still face significant conversion barriers in the "deep processing" stage of transforming local culture and folk games into concrete educational programmes.

4. Analysis of Professional Ideology and Teacher Ethics Dimensions Among Undergraduate Preschool Education Students at Private Universities in Nanning, Guangxi

The professional philosophy and ethics dimension (Q20–Q24) assesses educational ethos, professional conduct standards, occupational identity, development awareness, and commitment to lifelong learning. The current level mean scores for these items range between 3.33 and 3.49, while the desired level mean scores fall between 4.32 and 4.40, indicating a relatively modest gap. Specifically, the PNI Modified values for items Q20 (Educational Passion) and Q21 (Professional Ethics) both fall around 0.25–0.27, indicating that students' self-assessments and expectations in these areas are relatively aligned. This suggests a high level of alignment with professional philosophy and ethical standards, potentially reflecting higher education institutions' emphasis on fostering virtue and shaping values in talent cultivation. However, the PNI Modified value for item Q23 (Reflection and Planning) was relatively high (0.30), suggesting that when cultivating students' professional competence, attention should still be paid to establishing their professional identity and stimulating their awareness of lifelong learning.

Figure 4 Current and Desired Levels of Professional Ideals and Ethical Conduct Dimensions Among Undergraduate Early Childhood Education Students



Note: Q20. Possessing a more positive educational ethos, characterized by compassion, responsibility, patience, and respect for children's personalities

Q21. I have internalized professional ethics standards and the principle of fostering virtue through education as my professional creed, and am committed to upholding this mission in educational practice

Q22. I possess a strong sense of professional identity regarding my future role as a qualified kindergarten teacher and value establishing equitable, trusting teacher-child relationships

Q23. Developed awareness of fostering professional growth through reflection, and am willing to proactively plan my personal professional learning pathway

Q24. I firmly believe lifelong learning is pivotal to teachers' professional development and am committed to maintaining self-directed learning throughout my career to adapt to evolving educational demands.

Compared to the preceding two dimensions, the Professional Affect dimension exhibits the highest current status scores ($M \approx 3.43$) and generally lower PNI values (0.25–0.30). Notably, Q20 (Educational Passion) exhibits the lowest PNI value across the entire questionnaire (0.25), indicating blended teaching methods (potentially incorporating online video case studies or lectures by distinguished educators) prove relatively effective in stimulating students' emotional resonance. Conversely, Q23 (Reflection and Planning) demonstrates a comparatively higher PNI value (0.30), suggesting room for improvement in cultivating students' metacognitive abilities regarding self-reflection and career planning.

In summary, the findings reveal a structural profile characterized by "the most pronounced competency gaps, moderate knowledge deficiencies, relatively favorable affective engagement, yet requiring reinforcement in reflection and planning."

This sample-based analysis of average gaps identifies core issues prevalent in current blended teaching and establishes an overall improvement priority sequence: first address competency gaps, then promote knowledge transfer, and finally ensure value internalization through reflective communities.

5. Analysis of Demographic Variable Differences in Learning Needs Among Undergraduate Preschool Education Students

To reveal the heterogeneity of learning outcomes among students with different demographic characteristics, this study independent samples t-tests and one-way ANOVA were conducted. The results are as follows:

5.1 Analysis of Gender Differences

Independent samples t-tests compared current scores across the three dimensions for male and female students (Table 2). Results indicate p-values exceeding 0.05 for all dimensions, confirming no statistically significant gender differences in learning outcomes across these dimensions. Although male students exhibited marginally higher mean scores across all dimensions than female students, the magnitude of these differences was negligible (Cohen's d values ranging from 0.035 to 0.199). This indicates that under the current blended learning model, perceptions of learning outcomes among students of different genders are converging.

Table 2 Analysis of Current Score Differences Across Dimensions by Student Gender

Dimension	Male M±SD	Females M±SD	t	p
Professional Knowledge	3.25 ± 0.57	3.23 ± 0.57	0.270	0.787
Professional Competence	3.19±0.64	3.07±0.59	1.518	0.129
Professional Philosophy and Ethics	3.49±0.74	3.42±0.64	0.784	0.434

5.2 Grade-Level Differences Analysis

One-way ANOVA revealed significant differences across all three dimensions by grade ($p < 0.001$). Post-hoc LSD comparisons indicated a distinct "U-shaped" pattern: freshmen exhibited peak scores, while sophomores entered a trough period (professional competence $M = 2.85$), scoring significantly lower than all other grades ($p < 0.05$). Junior and senior scores subsequently recovered and stabilized. These findings suggest that the sophomore year represents a critical window for blended learning intervention.

Table 3 Analysis of Differences in Current Scores of Each Dimension Among Students of Different Grades

<i>Dimension</i>	Freshman M±SD	Sophomore M±SD	Junior M±SD	Senior M±SD	F	p
Professional Knowledge	3.46±0.54	2.96 ± 0.59	3.28 ± 0.53	3.44 ± 0.51	16.718	0.000**
Professional Competence	3.32 ± 0.56	2.85±0.59	3.16±0.58	2.95 ± 0.61	12.356	0.000**
Professional Ethics and Morality	3.54±0.59	3.17±0.69	3.51±0.63	3.53±0.55	9.925	0.000**

5.3 Analysis of Differences in Hybrid Course Participation Volume

ANOVA revealed no significant differences in current scores by course quantity ($p > 0.05$). This indicated that the quantity of blended courses taken did not automatically translate into perceived improvements in learning

Table 4 Analysis of Current Score Differences Across Dimensions for Students Participating in Different Numbers of Blended Learning Courses

Dimension	1–2 courses M±SD	3–4 courses M±SD	4 or more M±SD	F	p
Professional Knowledge	3.19 ± 0.56	3.28 ± 0.60	3.23 ± 0.52	1.403	0.247
Professional Competence	3.02 ± 0.59	3.16 ± 0.63	3.08 ± 0.55	3.000	0.051
Professional Ethics and Morality	3.36 ± 0.66	3.47 ± 0.67	3.51± 0.58	2.741	0.065

5.4 Analysis of Differences in Proportion of Online Learning Time

One-way ANOVA results indicated that the proportion of online learning time exerted a significant positive effect on students' current scores in the professional competence dimension ($F = 4.563$, $p = 0.004$). Post-hoc tests revealed that students with $\geq 60\%$ online learning time scored significantly higher than those with $\leq 20\%$ and $20\%-40\%$ ($p < 0.05$), whereas no significant between-group differences were observed for professional knowledge or professional philosophy and ethics dimensions ($p > 0.05$). These findings suggest that sufficient online self-learning space is more conducive to cultivating students' professional practical competencies.

Table 5 Analysis of Current Score Differences Across Dimensions for Students with Different Proportions of Online Learning Time

<i>Dimension</i>	$\leq 20\%$ M $\pm$ SD	20%-40% M $\pm$ SD	40%-60% M $\pm$ SD	$\geq 60\%$ M $\pm$ SD	<i>F</i>	<i>p</i>
Professional Knowledge	3.22 $\pm$ 0.55	3.20 $\pm$ 0.56	3.31 $\pm$ 0.58	3.30 $\pm$ 0.62	1.099	0.349
Professional Competence	3.06 $\pm$ 0.60	3.02 $\pm$ 0.56	3.20 $\pm$ 0.60	3.33 $\pm$ 0.73	4.563	0.004**
Professional Ethics and Morality	3.43 $\pm$ 0.66	3.38 $\pm$ 0.63	3.48 $\pm$ 0.66	3.62 $\pm$ 0.72	1.756	0.155

5.5 Analysis of Differences in Internship/Practicum Duration

Students with varying internship/practicum durations exhibit no significant differences in current scores across all three dimensions (p -values all > 0.05). The data indicates that without systematic guidance and mechanisms for deep reflection, merely extending placement duration results in the linear accumulation of inefficient practice rather than a spiral ascent in professional competence.

Table 6 Analysis of Current Score Differences Across Dimensions for Students with Different Internship Durations

<i>Dimension</i>	≤ 1 month M $\pm$ SD	2-3 months M $\pm$ SD	4-6 months M $\pm$ SD	≥ 6 months M $\pm$ SD	<i>F</i>	<i>p</i>
Professional Knowledge	3.20 $\pm$ 0.58	3.24 $\pm$ 0.52	3.35 $\pm$ 0.55	3.27 $\pm$ 0.55	1.205	0.307
Professional Competence	3.08 $\pm$ 0.59	3.07 $\pm$ 0.69	3.07 $\pm$ 0.63	3.09 $\pm$ 0.57	0.009	0.999
Professional Ethics and Morality	3.41 $\pm$ 0.67	3.43 $\pm$ 0.70	3.50 $\pm$ 0.58	3.47 $\pm$ 0.61	0.416	0.742

Discussion

1. Professional Knowledge Dimension: Theoretical Displacement in Information Transmission and Knowledge Construction

The gap in the professional knowledge dimension reveals current hybrid teaching's inadequacy in fostering deep learning. Students express urgent demand for integrated application of knowledge points such as "foundational liberal arts knowledge" and "environmental design methodologies" (e.g., Q9, Q10). This

reflects teaching practices largely confined to one-way transmission of online resources and repetitive offline knowledge delivery. Here, technological intervention must transcend mere resource repository functions, instead focusing on establishing "human-machine collaborative" learning environments. For instance, deploying artificial intelligence as an "intelligent learning companion" can furnish students with personalized knowledge maps and instant feedback, thereby addressing fragmented learning caused by insufficient faculty guidance through a low-cost, high-efficiency approach.

2. Professional Competence Dimension: Constraints on Learning Disengagement and Higher-Order Thinking Development

The gaps in the professional competence dimension are most pronounced, particularly in the areas of 'integrating community resources' and 'critical thinking' (Q18, Q19), reflecting two major shortcomings in the current blended teaching approach regarding competence development. Firstly, learning activities are severely disconnected from the real-world early childhood education environment. Traditional practical training models often face practical challenges such as 'difficulty in coordinating venues, heavy safety liabilities, and limited capacity for kindergartens to accommodate students', resulting in students having very little exposure to authentic childcare and teaching practice. Secondly, teaching lacks the 'scaffolding' required to cultivate higher-order thinking. Skills such as critical thinking and innovative design need to be nurtured through carefully designed complex problems and continuous guidance, and this is precisely where traditional teaching currently falls short. To address this, Human-AI Collaboration shifts from the teacher-student dyad to a triadic "teacher-student-AI" model (Huang et al., 2023), using AI to construct immersive environments where students rehearse complex communication and conflict resolution in safe virtual scenarios (Bowen & Watson, 2024), effectively compensating for limited physical placements.

3. Professional Philosophy and Ethics Dimension: Bottlenecks in Transforming Value Recognition into Practice

While the professional philosophy and teacher ethics dimension receives relatively high scores, the pronounced demand for "Reflection Promoting Professional Development" (Q23) reveals a bottleneck in translating emotional identification into conscious practice. The growth of teacher ethics is not static value indoctrination but dynamically constructed through continuous "practice-reflection-dialogue." It heavily relies on a supportive "relational ecosystem" and "reflective practice community." It warrants vigilance that if technological application prioritizes efficiency alone, it may conversely diminish emotional interaction and profound dialogue between teachers and students, as well as among students themselves. Future instructional design should employ technology as a conduit for establishing and sustaining reflective communities. For instance, online platforms could facilitate the creation of growth portfolios spanning entire teaching placements, fostering ethical dialogue and meaning negotiation between educators and students around specific educational events. This approach enables the elevation of professional ideals from mere 'knowledge' to 'conviction' and ultimately 'action'.

Conclusion

The gap structure revealed in this study indicates that blended learning has established a certain foundation at the "knowledge transmission" level. However, significant shortcomings persist in "knowledge construction closed-loop", "contextualized competence generation", and "support from reflective communities for professional ethics and ideals". The greatest disparity lies in the professional competence dimension (PNI Modified = 0.376), with items such as Q18 and Q19—involving complex practice and higher-order thinking—demonstrating particularly pressing needs. This suggests subsequent improvements should follow a prioritized sequence: first addressing competency gaps, then facilitating knowledge transfer, and finally ensuring value internalizations through reflective communities. Based on this, the following targeted recommendations are proposed to provide an actionable pathway for optimizing blended teaching in early childhood education programmes at private universities.

Recommendations

Based on the gap analysis, this study proposes a blended teaching enhancement system integrating student-centred learning, teacher guidance, and technology support.

For the professional knowledge dimension, it is recommended to develop AI-supported knowledge maps and project-based learning to promote deeper understanding and knowledge application.

For the professional competence dimension, institutions should adopt human-AI collaborative approaches by utilizing virtual simulations and real-world scenarios to strengthen practical skills and higher-order thinking.

For the professional philosophy and ethics dimension, technology-enabled reflective communities should be established through e-portfolios and peer interaction to support reflective practice and professional identity development.

Research Limitations and Future Directions

This study has several limitations. First, the sample exhibits a grade-level imbalance, which may affect the generalizability of the findings. Second, the reliance on quantitative data limits insights into students' subjective experiences; future studies should incorporate qualitative approaches to provide a more comprehensive understanding. Third, the limited internship experience among participants may bias the evaluation of professional competencies. Finally, the cross-sectional design precludes the examination of changes over time; therefore, longitudinal research is recommended to explore long-term effects.

References

- Borich, G. D. (1980). A needs assessment model for conducting follow-up studies. *Journal of Teacher Education*, 31(3), 39–42. <https://doi.org/10.1177/002248718003100310>
- Bowen, J. A., & Watson, C. E. (2024). *Teaching with AI: A practical guide to a new era of human learning*. Johns Hopkins University Press.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning* (3rd ed.). BCcampus.
- Central Committee of the Communist Party of China & State Council. (2019). *China education modernization 2035* (in Chinese). http://www.gov.cn/zhengce/2019-02/23/content_5367987.htm.

- Cochran, W. G. (1977). *Sampling techniques* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Dai, X., Sukor, N. S., Said, N., & Sun, H. (2025). Faculty acceptance of blended learning in private universities in China. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 14(1), 627-641. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v14-i1/24357>
- Darling-Hammond, L. (2006). Constructing 21st-Century Teacher Education. *Journal of Teacher Education*, 57(3), 300-314. <https://doi.org/10.1177/0022487105285962>
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines*. Jossey-Bass/Wiley.
- Graham, C. R., Woodfield, W., & Harrison, J. B. (2013). A framework for institutional adoption and implementation of blended learning in higher education. *The Internet and Higher Education*, 18, 4-14. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2012.09.003>
- Huang, D. D., & Peng, J. (2024). Construction of a talent cultivation model for preschool education majors in private undergraduate colleges under the background of teacher education accreditation: A case study of a private university in Guangxi. *Educational Theory Observation*, 2(7), 76-79. <https://doi.org/10.61369/EDTR.9873> [in Chinese]
- Huang, R., Liu, D., Tlili, A., Zhang, G., Chen, Y., & Wang, H. (2023). Human-machine collaborative teaching: Path design based on virtual avatars, digital twins, and educational robotics. *Open Education Research*, 29(6), 4-14. <https://doi.org/10.13966/j.cnki.kfjyyj.2023.06.001> (in Chinese)
- Li, H. (2024). Advantages, principles, and strategies of artificial intelligence-empowered talent cultivation in preschool education. *Journal of Luohe Vocational and Technical College*, 23(5), 56-61. <https://doi.org/10.3969/j.issn.1671-7864.2024.05.010> [in Chinese]
- Lin, Y., & Chen, J. (2021). Blended learning in early childhood teacher education: Effects on learning engagement and professional practice. *Early Childhood Education Journal*, 49(5), 827-838.
- Meadseena, A., Chano, J., & Nithideechaiwarachok, B. (2023). Needs analysis of English language teaching and learning in upper secondary schools. *Journal of Educational Issues*, 9(1), 174-191. <https://doi.org/10.5296/jei.v9i1.20633>
- Ministry of Education of the People's Republic of China. (2018). *Education informatization 2.0 action plan* (in Chinese). http://www.moe.gov.cn/srcsite/A16/s3342/201804/t20180425_334188.html
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2021). *Starting strong VI: Supporting meaningful interactions in early childhood education and care*. OECD Publishing.
- State Council of the People's Republic of China. (2015). *Guiding opinions on actively promoting the "Internet Plus" action plan*. http://www.gov.cn/zhengce/content/2015-07/04/content_10002.htm [in Chinese]
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Wang, Y., Sariwat, L., & Julsuwan, S. (2025). Enhancing art teacher competence in Chinese vocational education: A needs-assessment-based framework. *Journal of Education and Learning*, 14(6), 319-332. <https://doi.org/10.5539/jel.v14n6p319>
- Yurayat, P., & Seechaliao, T. (2021). Needs assessment to develop online counseling program. *International Education Studies*, 14(7), 59-71. <https://doi.org/10.5539/ies.v14n7p59>

การสื่อสารสุขภาพและการรู้เท่าทันสื่อในการเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมสูงอายุ ของประชากรในเขตอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

Health Communication and Media Literacy in Preparation for an Aging Society among
People in Mueang District, Roi-Et Province

อรัญ อรัญมัตย์¹

Aran Aranyamat¹

Received: November 17, 2025

Revised: April 16, 2026

Accepted: April 22, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการสื่อสารสุขภาพและการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมสูงอายุ และ 2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของประชาชนอายุ 60 ปีขึ้นไป ในอำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด เป็นการวิจัยเชิงปริมาณแบบสำรวจ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้สื่อดิจิทัลมาแล้ว 1-3 ปี เปิดรับข้อมูลสุขภาพผ่านสื่อวันละ 4-6 ชั่วโมง โดยใช้อุปกรณ์หลักคือ สมาร์ทโฟน และมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการติดต่อสื่อสาร เนื้อหาด้านสุขภาพที่เปิดรับส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการป้องกันโรคและความรู้เกี่ยวกับโรค กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตระหนักว่าภาพหรือเนื้อหาสุขภาพในสื่อดิจิทัลอาจถูกดัดแปลงก่อนเผยแพร่ และพบข่าวปลอมมากที่สุดผ่านแอปพลิเคชัน LINE ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างมีการตรวจสอบข้อมูลโดยพิจารณารูปภาพ วิดีโอ หรือหลักฐานประกอบก่อนเชื่อหรือส่งต่อ

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ความถี่ในการใช้สื่อและการรู้เท่าทันการสื่อสารสุขภาพมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ข้อเสนอแนะสำคัญคือ ควรส่งเสริมให้ประชาชนอายุ 60 ปีขึ้นไป มีทักษะในการวิเคราะห์ ตรวจสอบ และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพ เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมสูงอายุอย่างมีคุณภาพ

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันสื่อ, การสื่อสารสุขภาพ, สังคมสูงอายุ

Abstract

This study aimed to 1) examine health communication and media literacy for preparation for an aging society, and 2) investigate the relationship between media use behavior and media literacy skills among adults aged 60 years and above in Mueang Roi Et District, Roi Et Province. The study employed a quantitative survey design. The sample consisted of 400 participants, and data were collected using

¹ สาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารดิจิทัล คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด อีเมล: aran.ya@reru.ac.th

¹ Innovative Digital Communications Program, Faculty of Liberal Arts and Sciences, Roi Et Rajabhat University,
Email: aran.ya@reru.ac.th

a questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation. Pearson's correlation coefficient was used to test the hypotheses.

The findings revealed that most participants had used digital media for 1–3 years and were exposed to health information for 4–6 hours per day. Smartphones were the primary device used, mainly for communication purposes. Most health-related content accessed through digital media concerned disease prevention and knowledge about illnesses. The participants were aware that images and health-related content on digital media could be modified before dissemination. LINE was identified as the platform where fake news was most frequently encountered. Participants commonly verified information by considering images, videos, or other supporting evidence before believing or sharing it.

The hypothesis testing showed that media use frequency and health communication literacy were positively related to media literacy skills at the .05 level of statistical significance. The study suggests that adults aged 50 years and above should be supported in developing critical skills for analyzing, verifying, and evaluating the credibility of health information in order to prepare effectively for an aging society.

Keywords: Media Literacy, Health Communication, Aging Society

บทนำ

ประเทศไทยกำลังก้าวเข้าสู่ “สังคมสูงวัยโดยสมบูรณ์” (Aged Society) ซึ่งเป็นภาวะที่มีสัดส่วนประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปมากกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทั้งประเทศ และเตรียมพร้อมสู่การเป็น “สังคมสูงวัยระดับสุดยอด” (Super Aged Society) ในปี พ.ศ. 2578 ประเมินการว่าจะมีประชากรสูงอายุเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 30 ของจำนวนประชากรทั้งหมด (ศิริวรรณ อรุณทิพย์ไพฑูรย์, 2567) ซึ่งย่อมส่งผลกระทบอย่างยิ่งต่อระบบสาธารณสุข เศรษฐกิจ สังคม และคุณภาพชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะในมิติของการดูแลสุขภาพและการเตรียมความพร้อมสำหรับการใช้ชีวิตในช่วงวัยสูงอายุ ในบริบทดังกล่าว “การสื่อสารสุขภาพ” กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ และแนวทางในการดูแลสุขภาพตนเองให้กับประชาชน ไม่ว่าจะผ่านช่องทางสื่อดั้งเดิมหรือสื่อดิจิทัล อย่างไรก็ตาม การรับสารด้านสุขภาพในยุคปัจจุบันต้องเผชิญกับข้อมูลที่หลากหลาย ทั้งข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่บิดเบือน ทำให้ “การรู้เท่าทันสื่อ” เป็นทักษะจำเป็นที่ช่วยให้ประชาชน โดยเฉพาะผู้สูงอายุหรือผู้ที่กำลังก้าวเข้าสู่ช่วงวัยสูงอายุ สามารถคัดกรอง วิเคราะห์ และตัดสินใจเลือกใช้ข้อมูลสุขภาพอย่างมีวิจารณญาณ ตลอดจนการรับมือกับสารที่โหล่่าจากสื่อทุกระบบ จนผู้ที่จะเป็นผู้สูงอายุและผู้สูงวัยอาจไม่สามารถใช้งานสื่อได้อย่างปลอดภัย แต่หากได้รับการแนะนำแนวทางที่เหมาะสมย่อมสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีได้ สร้างนิเวศสื่อที่สร้างสรรค์ ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อประชาชนเอง รวมทั้งช่วยกำหนดยุทธศาสตร์และวิธีปฏิบัติรับมือกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของประชากรที่เป็นเงื่อนไขสำคัญในทุกระดับของการพัฒนาประเทศ

ผู้ที่กำลังก้าวเข้าสู่การมีอายุสูงวัยจึงถือเป็นกลุ่มที่ควรให้ความสนใจศึกษา เพื่อหาวิธีการเตรียมความพร้อมที่เหมาะสมกับบริบท ตามแผนปฏิบัติการด้านผู้สูงอายุ ระยะที่ 3 (พ.ศ. 2566-2580) แผนปฏิบัติการย่อยที่ 1 เตรียมความพร้อมของประชากรก่อนวัยสูงอายุ ซึ่งมีสาระสำคัญตอนหนึ่งกล่าวว่าควรเร่งส่งเสริมการเตรียมการก่อนวัยสูงอายุ เพื่อให้สูงวัยในทุกมิติอย่างมีคุณภาพ โดยการสร้างความตระหนักและการเตรียมการเพื่อวัยสูงอายุ รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้ที่จะเป็นผู้สูงอายุในอนาคตได้มีการเตรียมการให้พร้อมทั้งในมิติสุขภาพ เศรษฐกิจ สังคม และสภาพแวดล้อม และเป็นผู้สูงอายุที่มีกำลัง มีแรง มีความมั่นคงทางรายได้ และพึ่งพาตนเองได้ การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรของประเทศไทยในช่วงไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมา ได้สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้ม

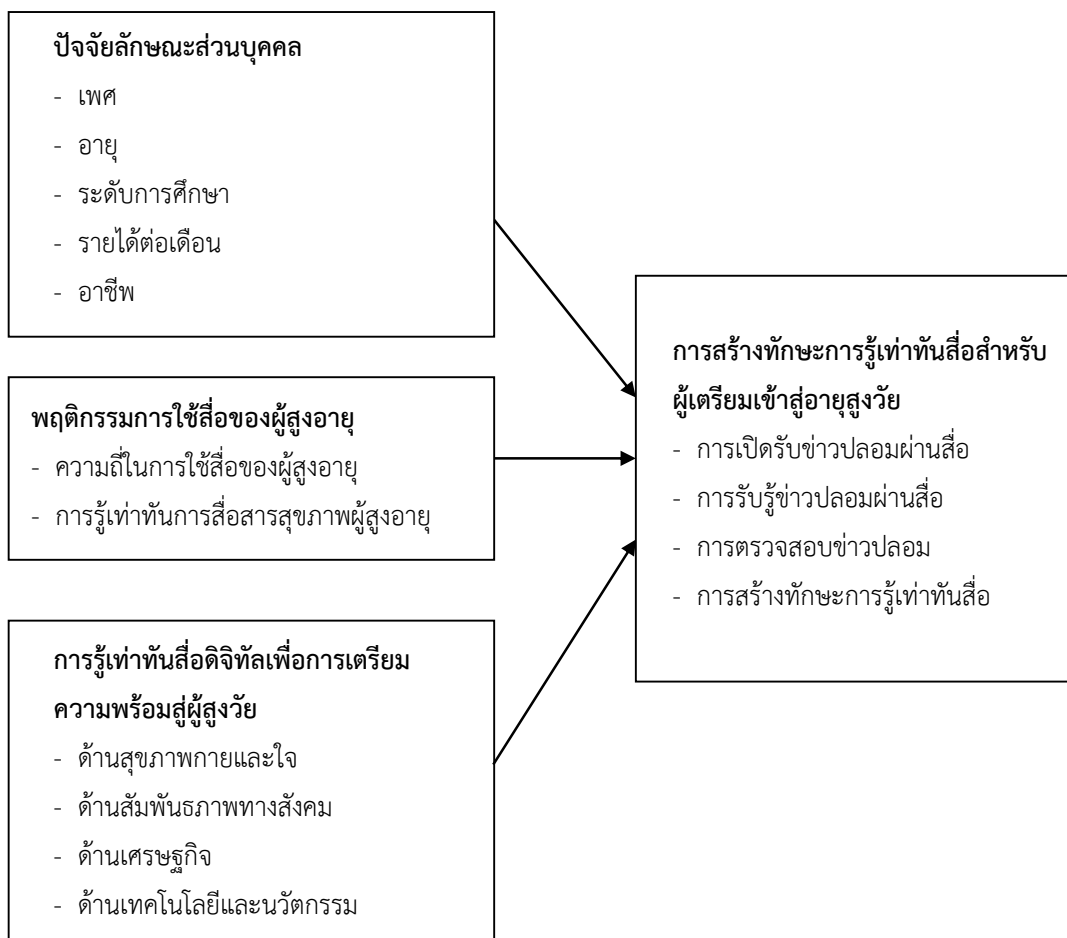
การเข้าสู่ “สังคมสูงวัย” อย่างชัดเจน โดยเฉพาะเมื่อประชากรที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จนส่งผลกระทบต่อในหลากหลายมิติทั้งในระดับเศรษฐกิจ สังคม และนโยบายสาธารณะ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) ในด้านเศรษฐกิจ ประเทศต้องเผชิญกับปัญหาการขาดแคลนแรงงานในระยะยาว เนื่องจากจำนวนประชากรวัยแรงงานลดลง ขณะที่ภาระทางการคลังของภาครัฐในการจัดสรรงบประมาณ เพื่อดูแลผู้สูงอายุ ทั้งในด้านสาธารณสุข สวัสดิการ และเงินบำนาญ มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ผู้สูงอายุจำนวนมากยังไม่มีรายได้ประจำ หรือเงินออมเพียงพอสำหรับการดำรงชีวิตหลังเกษียณ ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาความยากจนและความเหลื่อมล้ำทางสังคมในระยะยาว ในด้านสาธารณสุข ระบบบริการสุขภาพต้องแบกรับภาระที่เพิ่มขึ้นจากการดูแลรักษาโรคเรื้อรัง ที่พบได้บ่อยในกลุ่มผู้สูงอายุ เช่น เบาหวาน ความดันโลหิตสูง โรคหัวใจ และภาวะสมองเสื่อม รวมถึงความต้องการบุคลากรทางการแพทย์และผู้ดูแลผู้สูงอายุ (Caregivers) ที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทาง ในด้านสังคม โครงสร้างครอบครัวที่เปลี่ยนแปลงไปสู่ครอบครัวเดี่ยวหรือครอบครัวขนาดเล็ก ทำให้ผู้สูงอายุจำนวนมากน้อยต้องใช้ชีวิตลำพัง ขาดการดูแลอย่างใกล้ชิด เสี่ยงต่อภาวะโดดเดี่ยว วิตกกังวล หรือภาวะซึมเศร้า อีกทั้งบทบาทของผู้สูงอายุในสังคมยังถูกจำกัด ทำให้ขาดโอกาสในการมีส่วนร่วมและพัฒนาศักยภาพอย่างเต็มที่ ผลกระทบดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการวางแผน และพัฒนานโยบายอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในมิติของการสื่อสารสุขภาพ และการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อในกลุ่มประชากรวัยสูงอายุ โดยองค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ UNESCO (UNESCO, 2013) ได้มีการกำหนดกรอบการประเมินการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศระดับโลก การเตรียมความพร้อมและสมรรถนะของประเทศ (Global Media and Information Literacy Assessment Framework: Country Readiness and Competencies) เพื่อให้เกิดการเข้าถึงสื่อ (Access) การวิเคราะห์สื่อ (Analyze) การประเมินค่า (Evaluate) การสร้างสรรค์หรือการสื่อสาร (Create) และการมีส่วนร่วมอย่างรับผิดชอบ (Participate) ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่าการเตรียมความพร้อมสำหรับสังคมสูงวัยควรบูรณาการการศึกษาประเด็นการสื่อสารสุขภาพไปด้วย เพราะข้อมูลด้านสุขภาพที่ไหลบ่าอาบจากผู้ส่งสารทุกรูปแบบสู่ผู้สูงวัยเป็นสิ่งที่ต้องเฝ้าระวังและศึกษาเตรียมพร้อมป้องกัน ตามที่องค์การอนามัยโลก (World Health Organization: WHO, 2021) ได้อธิบาย "การสื่อสารสุขภาพ" ว่าเป็นการใช้กลยุทธ์หลัก ๆ ในการบอกกล่าวหรือแจ้ง (Inform) ให้สาธารณชนทราบเกี่ยวกับเรื่องสุขภาพ ด้วยการสื่อสารมวลชน (Mass Communication) และการใช้สื่อผสมประเภทอื่น ๆ (Multimedia) รวมทั้งนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ ที่มุ่งเผยแพร่เนื้อหาข้อมูลด้านสุขภาพที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณชน เพื่อให้เกิดการตระหนักในประเด็นดังกล่าว ทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและในระดับสังคม อีกทั้ง รวมถึงการให้ความสำคัญเกี่ยวกับการพัฒนาสุขภาพ (Health development) ด้วย ซึ่งประกอบด้วยศาสตร์ต่าง ๆ เช่น สารบันเทิง (Edutainment) การสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) การชี้นำด้านสื่อ (Media Advocacy) การสื่อสารในองค์กร (Organizational Communication) และการสื่อสารเพื่อสังคม (Social Communication) ทั้งนี้ เพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ถูกต้อง วิเคราะห์ข่าวสารได้อย่างมีวิจารณญาณ และเตรียมความพร้อมในการดูแลสุขภาพตนเองอย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการลดภาระของระบบสุขภาพ สร้างเสริมคุณภาพชีวิต และพัฒนาสังคมสูงวัยอย่างยั่งยืน

ดังนั้น การศึกษาด้านการสื่อสารสุขภาพควบคู่กับการรู้เท่าทันสื่อ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเตรียมความพร้อมของประชาชนต่อการเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างมีคุณภาพ ทั้งในแง่การส่งเสริมสุขภาพ การป้องกันโรค และการเสริมสร้างความสามารถในการดูแลตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวนโยบายด้านสาธารณสุข และการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาบทบาทและประสิทธิภาพของการสื่อสารสุขภาพ รวมถึงระดับการรู้เท่าทันสื่อของประชาชน เพื่อวิเคราะห์แนวทางในการส่งเสริมการรับรู้ด้านสุขภาพอย่างเหมาะสม และเสนอแนวทางพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารที่เอื้อต่อการเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่สังคมสูงวัยในอนาคต รวมไปถึงการให้ความรู้ข่าวสารเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ เพื่อให้ดำรงชีวิตอย่างปลอดภัย เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาเชิงนโยบายผู้สูงอายุ และส่งเสริมคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุให้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการสื่อสารสุขภาพและการรู้เท่าทันสื่อเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมสูงอายุ
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของประชาชนอายุ 60 ปีขึ้นไป ในอำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน



สมมติฐาน

พฤติกรรมการใช้สื่อมีความสัมพันธ์กับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของประชาชนอายุ 60 ปีขึ้นไป ในอำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณแบบสำรวจ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลโดยมุ่งศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างหรือประชากรที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ในอำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยพิจารณาจากจำนวนประชาชนที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปในอำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 25,465 คน (สำนักงานสถิติจังหวัดร้อยเอ็ด, 2561)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างใช้แนวคิดการคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Taro Yamane ในกรณีที่ทราบจำนวนประชากรที่ศึกษา ที่ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% และยอมรับค่าความคลาดเคลื่อนได้ไม่มากกว่า 5% จึงได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 399.37 หรือ 400 ดังนั้น การศึกษานี้จึงใช้ขนาดประชากรในการสุ่มตัวอย่างจากประชากรในเขตอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 400 ตัวอย่าง การสุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบอาศัยความน่าจะเป็น (Probability Sampling) ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบบสอบถามมีโครงสร้างแบบสอบถามดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามคำถามเกี่ยวกับข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลจำนวน 5 ข้อ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน เป็นคำถามปลายปิดแบบให้เลือกตอบเพียงข้อเดียว

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อ ประกอบด้วย ระยะเวลาการใช้สื่อดิจิทัล ช่วงเวลาการเปิดรับข้อมูลสุขภาพทางสื่อ อุปกรณ์การใช้สื่อดิจิทัล และวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ เป็นคำถามปลายปิด (Closed-ended) แบบให้เลือกตอบเพียงข้อเดียวและเลือกตอบมากกว่าหนึ่งข้อ และคำถามประเภทสื่อและความบ่อยครั้งในการใช้ ข้อคำถาม 10 ข้อ

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามคำถามเกี่ยวกับการแสวงหาข้อมูลสุขภาพในสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย เนื้อหาข้อมูลด้านสุขภาพที่เคยเปิดรับผ่านสื่อดิจิทัลเป็นคำถามปลายปิด แบบให้ตอบมากกว่าหนึ่งข้อ และคำถามการรู้เท่าทันข้อมูลสุขภาพในสื่อดิจิทัล ข้อคำถาม 8 ข้อ

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามคำถามเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลกับการเตรียมความพร้อมสู่สังคมสูงอายุ ประกอบด้วย ด้านสุขภาพกายและใจ ด้านสัมพันธภาพทางสังคม ด้านเศรษฐกิจ และด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมรวมจำนวน 13 ข้อ

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามคำถามเกี่ยวกับการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้สูงอายุประกอบด้วย การเปิดรับข่าวปลอมผ่านสื่อ จำนวน 10 ข้อ การรับรู้ข่าวปลอมผ่านสื่อ จำนวน 6 ข้อ การตรวจสอบข่าวปลอม จำนวน 10 ข้อ และการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 10 ข้อ

การสร้างและการทดสอบเครื่องมือผลการทดสอบค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา (IOC) เท่ากับ 0.895 และค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha) เท่ากับ 0.922

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยได้แบ่งการเก็บข้อมูลและรวบรวมที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 2 ลักษณะ คือ ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ได้แก่ ข้อมูลจากการค้นคว้าและรวบรวมจากเอกสารหนังสือและรายงานแนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดการสื่อสารสุขภาพ และข้อมูลเกี่ยวกับความพร้อมเข้าสู่สังคมสูงวัยของจังหวัดร้อยเอ็ด ตลอดจนจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองและวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องหรือใกล้เคียง เพื่อนำข้อมูลมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวความคิดในงานวิจัย และข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ได้แก่ ข้อมูลจากแบบสอบถามที่ตอบโดยกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 400 ตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบอาศัยความน่าจะเป็น (Probability Sampling) ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยเมื่อกำหนดกรอบการสุ่ม (Sampling frame) แล้วทำการประสานกลุ่มตัวอย่างเพื่อรวมตัวกันตอบแบบสอบถามด้วยการกรอกด้วยตนเอง

และรวบรวมแบบสอบถามแล้วนำมาลงรหัส หลังจากนั้นจึงนำข้อมูลเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อประมวลผลโดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำหรับงานวิจัย โดยพื้นที่ในงานวิจัยคือ เขตอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ระยะเวลาในการดำเนินการศึกษาระหว่างเดือนกุมภาพันธ์-กันยายน 2567

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยทางเลขคณิต และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ทดสอบความสัมพันธ์ของสองตัวแปรโดยใช้สถิติทดสอบแบบ Pearson's Correlation Coefficient ทดสอบสมมติฐาน

สรุปผล

จากผลวิเคราะห์ข้อมูลที่ค้นพบนำมาสรุปผลวิจัยได้ ดังนี้

1. ลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 64.50 รองลงมา เพศชาย ร้อยละ 32.00 และ LGBTQ+ ร้อยละ 3.50 ด้านอายุ พบว่าส่วนใหญ่ อายุ 60-65 ปี ร้อยละ 59.00 รองลงมา มากกว่า 65 ปี ร้อยละ 41.00 ด้านระดับการศึกษา ส่วนใหญ่มัธยมศึกษา ร้อยละ 39.25 รองลงมา ประถมศึกษา ร้อยละ 22.50 ปริญญาตรี ร้อยละ 21.75 ไม่ได้เข้าศึกษาในระบบ ร้อยละ 8.50 และสูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 8.00 ด้านอาชีพ ส่วนใหญ่เป็นพนักงานบริษัท ร้อยละ 43.00 รองลงมา ข้าราชการ /พนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 23.00 ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 15.75 อาชีพอิสระ ร้อยละ 11.00 และเกษตรกร /ประมง /ปศุสัตว์ ร้อยละ 7.25 ด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่าส่วนใหญ่มีรายได้ระหว่าง 5,000-10,000 บาท ร้อยละ 37.50 รองลงมา 10,001-20,000 บาท ร้อยละ 35.25 มากกว่า 20,000 บาท ร้อยละ 18.50 และน้อยกว่า 5,000 บาท ร้อยละ 8.75

2. พฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ ส่วนใหญ่ใช้นานกว่า 1-3 ปี ร้อยละ 41.00 รองลงมา ใช้นานกว่า 4-6 ปี ร้อยละ 29.25 มีการเปิดรับข้อมูลสุขภาพทางสื่อ 4-6 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 75.75 รองลงมา คือใช้ 1-3 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 15.50 ซึ่งสื่อดิจิทัลที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน ร้อยละ 34.75 รองลงมา คอมพิวเตอร์ ร้อยละ 33.00 มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อติดต่อสื่อสาร ร้อยละ 24.61 รองลงมา เพื่อซื้อสินค้า ร้อยละ 20.96

3. ผลวิเคราะห์สื่อดิจิทัลกับการเตรียมความพร้อมผู้สูงอายุ พบว่า สื่อบุคคลเป็นสื่อที่มีความบ่อยครั้งสูงสุดในการใช้สื่อ ด้านเนื้อหาข้อมูลด้านสุขภาพที่เคยเปิดรับผ่านสื่อดิจิทัล พบว่า เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องการป้องกันโรคภัยและความรู้เรื่องโรคภัย ในประเด็นการรู้เท่าทันการสื่อสารสุขภาพในสื่อดิจิทัล พบว่า ส่วนใหญ่ทราบดีว่าภาพประกอบหรือเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องสุขภาพในสื่อดิจิทัลอาจมีการถูกดัดแปลงแก้ไขก่อนที่จะถูกส่งต่อ

4. ผลการวิเคราะห์เรื่องสื่อดิจิทัลกับการเตรียมความพร้อมผู้สูงอายุ ซึ่งประกอบด้วย ด้านสุขภาพกายและใจ ด้านสัมพันธภาพทางสังคม ด้านเศรษฐกิจ และด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม นั้น สรุปรายด้านพบว่า ด้านสุขภาพกายและใจของผู้สูงอายุส่วนใหญ่มักกังวลบ่อยเมื่อใช้สื่อดิจิทัล ด้านสัมพันธภาพทางสังคม ผู้สูงอายุใช้สื่อดิจิทัลในการพบปะเพื่อนฝูง อยู่เสมอและสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลในครอบครัว ด้านเศรษฐกิจ ผู้สูงอายุใช้สื่อดิจิทัลช่วยอำนวยความสะดวกในการบริจาคทำบุญทั้งการประชาสัมพันธ์และการร่วมบุญ ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม ผู้สูงอายุสามารถรับมือกับมิจฉาชีพที่มาในรูปแบบออนไลน์ได้ ประเด็นเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้เตรียมเข้าสู่ผู้สูงอายุ พบว่า Line เป็นสื่อที่มีการเปิดรับข่าวปลอมมากที่สุด โดยส่วนใหญ่มองว่าการแอบอ้างบุคคลที่มีชื่อเสียงเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ เป็นข่าวปลอม อย่างไรก็ตามผู้สูงอายุใช้การตรวจสอบโดยพิจารณารูปภาพ วิดีโอหรือหลักฐานอื่นประกอบ และมองว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่สำคัญ คือการเข้าใจความแตกต่างหลากหลาย

ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่พฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์ต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียมเข้าสู่
อายุสูงวัย การวิเคราะห์สมมติฐาน ทำการทดสอบความสัมพันธ์พฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์ต่อทักษะ
การรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย ตัวแปรในการทดสอบตัวแปรอิสระ คือ พฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ
ได้แก่ ความถี่ในการใช้สื่อของผู้สูงอายุและการรู้เท่าทันการสื่อสารสุขภาพผู้สูงวัย ตัวแปรตาม คือ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการ
เตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย ประกอบด้วยด้านการเปิดรับข่าวปลอมผ่านสื่อ ด้านการรับรู้ข่าวปลอมผ่านสื่อ ด้านการตรวจสอบ
ข่าวปลอม และด้านการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ทำการทดสอบทดสอบความสัมพันธ์ของสองตัวแปรโดยใช้สถิติทดสอบแบบ
Pearson's Correlation Coefficient อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 สรุปผลการทดสอบเป็นรายสมมติฐานย่อยได้
ดังนี้

สมมติฐานย่อย 1.1 พฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ ด้านความถี่ในการใช้สื่อของผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์
ต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย

ตาราง 1 ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ ด้านความถี่ในการใช้สื่อของผู้สูงอายุ
กับทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย

(n = 400)

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับ การเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย	พฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ ด้านความถี่ในการใช้สื่อของผู้สูงอายุ		
	Pearson Correlation (r)	Sig.	แปลค่า
ด้านการเปิดรับข่าวปลอมผ่านสื่อ	0.743	0.000*	มีความสัมพันธ์สูง
ด้านการรับรู้ข่าวปลอมผ่านสื่อ	0.637	0.000*	มีความสัมพันธ์สูง
ด้านการตรวจสอบข่าวปลอม	0.639	0.000*	มีความสัมพันธ์สูง
ด้านการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	0.620	0.000*	มีความสัมพันธ์สูง
ภาพรวม	0.735	0.000*	มีความสัมพันธ์สูง

* อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ ด้านความถี่ในการใช้สื่อของผู้สูงอายุ
กับทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัยใช้สถิติทดสอบแบบ Pearson Correlation ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ
0.05 ในรายด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้เตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย ผลทดสอบมีค่า Sig. < 0.05 ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเปิดรับ
ข่าวปลอมผ่านสื่อ ด้านการรับรู้ข่าวปลอมผ่านสื่อ ด้านการตรวจสอบข่าวปลอม และด้านการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ผลการทดสอบการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัยในภาพรวม มีค่า Pearson
Correlation (r) = 0.735, Sig. = 0.000 < 0.05 ผลการทดสอบสนับสนุนสมมติฐานการวิจัย หรือ พฤติกรรมการใช้สื่อ
ของผู้สูงอายุ ด้านความถี่ในการใช้สื่อของผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์เชิงบวกระดับสูงต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียม
เข้าสู่อายุสูงวัย โดยด้านการเปิดรับข่าวปลอมผ่านสื่อ มีความสัมพันธ์สูงสุด รองลงมา ด้านการตรวจสอบข่าวปลอม ด้านการรับรู้
ข่าวปลอมผ่านสื่อ และด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ตามลำดับ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สมมติฐานย่อย 1.2 พฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ ด้านการรู้เท่าทันการสื่อสารสุขภาพผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์ต่อการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย

ตาราง 2 ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ ด้านการรู้เท่าทันการสื่อสารสุขภาพผู้สูงอายุกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย

(n = 400)

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับ ผู้เตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย	พฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ ด้านการรู้เท่าทันการสื่อสารสุขภาพผู้สูงอายุ		
	Pearson Correlation (r)	Sig.	แปลค่า
ด้านการเปิดรับข่าวปลอมผ่านสื่อ	0.874	0.000*	มีความสัมพันธ์สูงมาก
ด้านการรับรู้ข่าวปลอมผ่านสื่อ	0.888	0.000*	มีความสัมพันธ์สูงมาก
ด้านการตรวจสอบข่าวปลอม	0.690	0.000*	มีความสัมพันธ์สูง
ด้านการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	0.808	0.000*	มีความสัมพันธ์สูงมาก
ภาพรวม	0.914	0.000*	มีความสัมพันธ์สูงมาก

* อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ ด้านการรู้เท่าทันการสื่อสารสุขภาพผู้สูงอายุ กับทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัยใช้สถิติทดสอบแบบ Pearson Correlation ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในรายด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้เตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย ผลทดสอบมีค่า Sig. < 0.05 ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเปิดรับข่าวปลอมผ่านสื่อ ด้านการรับรู้ข่าวปลอมผ่านสื่อ ด้านการตรวจสอบข่าวปลอม และด้านการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ผลการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้เตรียมเข้าสู่อายุสูงวัยในภาพรวม มีค่า Pearson Correlation (r) = 0.914, Sig. = 0.000 < 0.05 ผลการทดสอบสนับสนุนสมมติฐานการวิจัย หรือพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ ด้านการรู้เท่าทัน การสื่อสารสุขภาพผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์เชิงบวกระดับสูงมากต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย โดยด้านการรับรู้ข่าวปลอมผ่านสื่อ มีความสัมพันธ์สูงสุด รองลงมา ด้านการเปิดรับข่าวปลอมผ่านสื่อ ด้านการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และด้านการตรวจสอบข่าวปลอม ตามลำดับ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องการสื่อสารสุขภาพและการรู้เท่าทันสื่อเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมสูงวัยของประชากรในเขตอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด นำมาอภิปรายผลงานวิจัยได้ ดังนี้

1. จากผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงวัย พบว่าผู้สูงวัยส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้สื่อดิจิทัล 1-3 ปี (ร้อยละ 41.00) รองลงมาคือ 4-6 ปี (ร้อยละ 29.25) สะท้อนให้เห็นว่าผู้สูงวัยเริ่มมีการปรับตัวและเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เห็นถึงการเข้าถึงและการใช้สื่อดิจิทัลที่เพิ่มขึ้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้รับสารพัฒนาทักษะในการทำความเข้าใจและใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น

ผลการศึกษาพบว่าผู้สูงวัยมีการเปิดรับข้อมูลด้านสุขภาพผ่านสื่อ 4-6 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 75.75) รองลงมา คือ 1-3 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 15.50) แสดงให้เห็นว่าผู้สูงวัยให้ความสำคัญกับข้อมูลด้านสุขภาพอย่างมาก เนื่องจากสุขภาพเป็นประเด็นสำคัญในช่วงวัยสูงวัย การเปิดรับข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัลจึงเป็นช่องทางสำคัญในการค้นหาความรู้เกี่ยวกับ

การดูแลสุขภาพ การป้องกันโรค และแนวทางการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับวัย อย่างไรก็ตาม การเปิดรับข้อมูลจำนวนมากจากสื่อดิจิทัลอาจทำให้เกิดความเสี่ยงต่อการได้รับข้อมูลที่ผิดๆ หากขาดทักษะในการวิเคราะห์และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ UNESCO (UNESCO, 2013) ที่ระบุว่าการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้บุคคลสามารถเข้าถึง วิเคราะห์ และประเมินข้อมูลข่าวสารจากสื่อได้อย่างเหมาะสม

ในด้านประเภทของสื่อดิจิทัลที่ใช้ พบว่าสื่อที่ผู้สูงอายุใช้มากที่สุดคือ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน (ร้อยละ 34.75) รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 33.00) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีในสังคมดิจิทัลที่สมาร์ทโฟนกลายเป็นอุปกรณ์หลักในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เนื่องจากมีความสะดวกในการใช้งานและสามารถเชื่อมต่อกับแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว

สำหรับวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อดิจิทัล พบว่าส่วนใหญ่ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร (ร้อยละ 24.61) รองลงมาคือ การซื้อสินค้า (ร้อยละ 20.96) แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุใช้สื่อดิจิทัลเพื่อรักษาความสัมพันธ์ทางสังคมกับครอบครัว เพื่อน และบุคคลรอบข้าง รวมทั้งใช้เป็นช่องทางในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อสินค้าออนไลน์ ซึ่งสะท้อนถึงการปรับตัวของผู้สูงอายุต่อสังคมดิจิทัลในปัจจุบัน

ดังนั้น ผลการวิจัยดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าผู้สูงอายุมีบทบาทในการใช้สื่อดิจิทัลเพิ่มมากขึ้นทั้งในด้านการสื่อสาร การแสวงหาข้อมูลสุขภาพ และการดำเนินชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อยังคงมีความสำคัญเพื่อช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีวิจารณญาณ และลดความเสี่ยงจากข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกต้องในสังคมดิจิทัลสอดคล้องกับงานวิจัยของ (วิมลศิริ เกษประทุม, 2562) ซึ่งศึกษาพฤติกรรมการรับรู้ข่าวสารสุขภาพของผู้สูงอายุ พบว่าการใช้สื่ออย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะสื่อดิจิทัล เช่น โทรศัพท์มือถือและโซเชียลมีเดีย ช่วยส่งเสริมให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารสุขภาพที่หลากหลาย ส่งผลต่อการพัฒนาความเข้าใจในการดูแลสุขภาพตนเอง

2. จากผลการวิจัยเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลกับการเตรียมความพร้อมของผู้สูงอายุ พบว่า สื่อบุคคลเป็นสื่อที่มีความบ่อยครั้งสูงสุดในการใช้สื่อของผู้สูงอายุ สะท้อนให้เห็นว่าการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัว เพื่อน หรือบุคคลใกล้ชิด ยังคงมีบทบาทสำคัญในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของผู้สูงอายุ แม้ในยุคดิจิทัลที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารหลากหลาย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสื่อบุคคลเป็นสื่อที่มีความน่าเชื่อถือและสร้างความไว้วางใจได้มากกว่าสื่อประเภทอื่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้านการสื่อสารสุขภาพที่ระบุว่าการสื่อสารระหว่างบุคคลมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดข้อมูลสุขภาพ และส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพของประชาชน

ในด้านเนื้อหาข้อมูลด้านสุขภาพที่ผู้สูงอายุเคยเปิดรับผ่านสื่อดิจิทัล พบว่า เนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการป้องกันโรคภัยและความรู้เกี่ยวกับโรคต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้สูงอายุให้ความสำคัญกับการดูแลสุขภาพและการป้องกันโรค เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงต่อปัญหาสุขภาพมากขึ้น การเปิดรับข้อมูลสุขภาพผ่านสื่อดิจิทัลจึงเป็นช่องทางสำคัญในการแสวงหาความรู้เพื่อปรับพฤติกรรมสุขภาพและดูแลตนเองให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

นอกจากนี้ ในประเด็นการรู้เท่าทันการสื่อสารสุขภาพในสื่อดิจิทัล พบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ตระหนักว่าภาพประกอบหรือเนื้อหาเกี่ยวกับสุขภาพในสื่อดิจิทัล อาจมีการดัดแปลงหรือแก้ไขก่อนถูกเผยแพร่หรือส่งต่อ แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุมีระดับการตระหนักรู้เกี่ยวกับความน่าเชื่อถือของข้อมูลในสื่อดิจิทัลในระดับหนึ่ง ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งในด้านการวิเคราะห์และการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสาร ทั้งนี้ แนวคิดด้านการรู้เท่าทันสื่อระบุว่าคุณสมบัติที่ทักษะการรู้เท่าทันสื่อจะสามารถตั้งคำถาม วิเคราะห์ และตรวจสอบข้อมูลที่ได้รับจากสื่อก่อนที่จะเชื่อหรือเผยแพร่ต่อไป

ดังนั้น ผลการวิจัยจึงสะท้อนให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการเตรียมความพร้อมของผู้สูงอายุ ทั้งในด้านการรับข้อมูลสุขภาพและการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมความรู้และทักษะในการวิเคราะห์ และตรวจสอบข้อมูลข่าวสารยังคงมีความจำเป็น เพื่อช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ปลอดภัย และเกิด

ประโยชน์ต่อการดูแลสุขภาพและการดำเนินชีวิตในสังคมดิจิทัลสอดคล้องกับแนวคิดของ (ธนากร ภูมิรัตน์, 2563) ที่เสนอว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” เป็นทักษะที่จำเป็นในสังคมดิจิทัล โดยเฉพาะสำหรับกลุ่มผู้สูงอายุที่มักเผชิญกับข่าวปลอม (fake news) หรือข้อมูลด้านสุขภาพที่คลาดเคลื่อน การที่ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมใช้สื่อที่หลากหลายและสม่ำเสมอ จึงมีแนวโน้มจะพัฒนาทักษะในการวิเคราะห์ แยกแยะ และตัดสินใจเลือกบริโภคข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้มากขึ้น

3. จากผลการวิจัยเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลกับการเตรียมความพร้อมผู้สูงอายุ พบว่าในด้านสุขภาพกายและใจ ผู้ตอบแบบสอบถามบางส่วนสะท้อนผลกระทบด้านอารมณ์และความกังวลจากการใช้สื่อดิจิทัล อาจเนื่องมาจากการเปิดรับข้อมูลข่าวสารจำนวนมาก โดยเฉพาะข้อมูลด้านสุขภาพหรือข่าวสารเชิงลบที่อาจก่อให้เกิดความเครียดและความวิตกกังวลเกี่ยวกับสุขภาพของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า การเปิดรับสื่ออย่างต่อเนื่องโดยขาดทักษะในการคัดกรองข้อมูลอาจส่งผลต่อสภาพจิตใจของผู้รับสาร โดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงอายุที่มีความอ่อนไหวต่อข้อมูลด้านสุขภาพ (กาญจนา แก้วเทพ, 2552)

ในด้านสัมพันธภาพทางสังคม ผลการวิจัยพบว่าผู้สูงอายุใช้สื่อดิจิทัลในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนฝูงและสมาชิกในครอบครัวอยู่เสมอ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมของผู้สูงอายุ ช่วยลดข้อจำกัดด้านระยะทางและเวลา ทำให้ผู้สูงอายุยังคงสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อที่ระบุว่าสื่อดิจิทัลสามารถเป็นเครื่องมือในการสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคม และการสื่อสารระหว่างบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุรพงษ์ โสธนะเสถียร, 2556)

ในด้านเศรษฐกิจ พบว่าผู้สูงอายุใช้สื่อดิจิทัลในการอำนวยความสะดวกเกี่ยวกับการบริการหรือการทำบุญ ทั้งในด้านการประชาสัมพันธ์กิจกรรมและการร่วมทำบุญผ่านช่องทางออนไลน์ แสดงให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลช่วยสนับสนุนกิจกรรมทางสังคมและวัฒนธรรมของผู้สูงอายุ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางศาสนาและสังคมได้สะดวกมากขึ้น

ในด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม ผลการวิจัยพบว่าผู้สูงอายุสามารถรับมือกับมิจฉาชีพที่มาในรูปแบบออนไลน์ได้ในระดับหนึ่ง แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุเริ่มมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางดิจิทัล และมีความระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัลมากขึ้น

นอกจากนี้ ในประเด็นเกี่ยวกับ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย พบว่าแอปพลิเคชัน LINE เป็นสื่อที่มีการเปิดรับข่าวปลอมมากที่สุด โดยผู้สูงอายุส่วนใหญ่มองว่าการแอบอ้างบุคคลที่มีชื่อเสียงเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือเป็นลักษณะสำคัญของข่าวปลอม อย่างไรก็ตาม ผู้สูงอายุมีวิธีการตรวจสอบข้อมูลโดยการพิจารณารูปภาพ วิดีโอ หรือหลักฐานประกอบอื่น ๆ ก่อนที่จะเชื่อหรือเผยแพร่ต่อ ซึ่งสะท้อนถึงการใช้ทักษะการวิเคราะห์และการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล อันเป็นองค์ประกอบสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ นอกจากนี้ผู้สูงอายุยังมองว่าทักษะที่สำคัญของการรู้เท่าทันสื่อคือ การเข้าใจความแตกต่างหลากหลายของข้อมูลและมุมมอง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณในสังคมดิจิทัล

ผลการวิจัยจึงสะท้อนให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลมีบทบาททั้งด้านบวกและด้านความท้าทายต่อผู้สูงอายุ ทั้งในด้านสุขภาพจิต ความสัมพันธ์ทางสังคม เศรษฐกิจ และการใช้เทคโนโลยี ดังนั้นการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีวิจารณญาณ และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

จากวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ ที่มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันสื่อเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมสูงวัยของประชากรในเขตอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ผลวิจัยพบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุ ได้แก่ ด้านความถี่ในการใช้สื่อของผู้สูงอายุ และด้านการรู้เท่าทันการสื่อสารสุขภาพผู้สูงอายุ มีความสัมพันธ์ต่อการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย ทั้งนี้ (เพ็ญศรี วัฒนสุข, 2561) ได้เสนอว่า พฤติกรรมการสื่อสารของผู้สูงอายุที่มีลักษณะเป็น “ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต” (lifelong learners) มีแนวโน้มที่จะส่งผลเชิงบวกต่อการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะเมื่อได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐหรือชุมชนในการจัดกิจกรรมเสริมความรู้ การอบรมด้านสุขภาพ และการใช้งานสื่ออย่างเหมาะสม

ดังนั้น งานวิจัยฉบับนี้จึงสามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดและผลงานวิจัยของนักวิชาการในหลายมิติ โดยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการส่งเสริมการใช้สื่ออย่างมีเป้าหมาย และการพัฒนาทักษะ “การรู้เท่าทันสื่อ” ให้กับผู้สูงอายุอย่างเป็นระบบ ครอบคลุมประกอบ อันจะนำไปสู่การเตรียมความพร้อมที่มีประสิทธิภาพ ทั้งสำหรับผู้สูงอายุที่กำลังดำเนินชีวิตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมโดยเฉพาะมิติของเทคโนโลยี ตลอดจนแนวทางในการรองรับผู้ที่ก้าวเข้าสู่การเป็นผู้สูงอายุในอนาคต เพราะจากผลการวิจัยในด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ รวมถึงการใช้สื่อในบริบทต่าง ๆ ย่อมพอที่จะสะท้อนพฤติกรรมการใช้สื่อและการใช้สื่อของผู้มีวัยใกล้เคียงลดหลั่นกันลงไปไม่มากนักได้เป็นอย่างดี ซึ่งจะเป็ข้อมูลช่วยให้ง่ายต่อการพยากรณ์ การจัดการ การวางแผน ในทุกองคาพยพทางสังคมให้เื้อต่อการส่งเสริมการมีชีวิตที่ดี และมีสุขของผู้สูงอายุทั้งยุคนี้ และตลอดไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 จากผลวิจัยการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพื่อการเตรียมความพร้อมผู้สูงอายุมิมีความสัมพันธ์ต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย ดังนั้นควรให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร ตรวจสอบ ประเมินความน่าเชื่อถือของข่าวสารและข้อมูลได้ด้วยตนเอง ว่าข่าวสารนั้นมีความน่าเชื่อถือจริงหรือไม่ โดยมุ่งสร้างการรู้เท่าทันสื่อให้เพิ่มขึ้นและลดพฤติกรรมเสี่ยงที่เกิดจากการเสฟสื่ออย่างไม่รู้เท่าทันในกลุ่มผู้สูงอายุ ด้วยการรับบทบาทนักสื่อสารที่จะทำให้ผู้สูงอายุเห็นคุณค่าและศักยภาพของตัวเอง มีความมั่นใจควบคู่กับความละเอียดรอบคอบ

1.2 จากผลวิจัยพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์ต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับการเตรียมเข้าสู่อายุสูงวัย ดังนั้น ควรให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพเพื่อการเตรียมความพร้อมผู้สูงอายุส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมผ่านเครือข่าย และพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุได้อย่างเท่าทันและเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาจำแนกตามกลุ่มผู้เข้าสู่สังคมสูงอายุในแต่ละกลุ่มที่มีสถานะภาพ และสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน เพื่อผลการศึกษาจะสามารถใช้เป็นประโยชน์ในการพัฒนาเชิงนโยบายสังคมสูงอายุ และส่งเสริมคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีสุขได้ครอบคลุม ถ้วนถี่ และตรงเป้าประสงค์

2.2 การวิจัยครั้งต่อไปควรทำการศึกษาเป็นระยะ ๆ อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ เนื่องจากในเรื่องการใช้สื่อยุคดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอัปเดตอย่างรวดเร็ว บางเหตุปัจจัยอาจมีการเลื่อนไหลไม่ทันยุคสมัย ทำให้ผลการวิจัยอาจไม่ทันท่วงทีต่อการนำไปใช้

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. ภาพพิมพ์.
- ธนากร ภูมิรัตน์. (2563). การรู้เท่าทันสื่อบุคคลของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล. *วารสารสุขภาพและการพัฒนา*, 38(3), 45–59.
- เพ็ญศรี วัฒนสุข. (2561). พฤติกรรมการใช้สื่อกับการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตเทศบาลเมืองนครราชสีมา. *วารสารนิเทศศาสตร์*, 36(2), 77–94.
- วิมลศิริ เกษประทุม. (2562). การรับรู้ข้อมูลข่าวสารสุขภาพของผู้สูงอายุในเขตเทศบาลเมือง จังหวัดขอนแก่น. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 45(1), 112–129.
- ศิริวรรณ อรุณทิพย์ไพฑูรย์. (2567). *ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อรองรับสังคมผู้สูงอายุของประเทศไทย*. กลุ่มการพัฒนามาตรการกลไกสำนักส่งเสริมและพิทักษ์ผู้สูงอายุ กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.

สำนักงานสถิติจังหวัดร้อยเอ็ด. (2561). รายงานสถิติจังหวัดร้อยเอ็ด. สำนักงานสถิติจังหวัดร้อยเอ็ด.

<https://roiet.nso.go.th/images/61.pdf>

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565, 21 กุมภาพันธ์). เศรษฐกิจไทยไตรมาสที่สี่ ทั้งปี 2564 และแนวโน้มปี 2565. สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. <https://www.nesdc.go.th/thai-economy-in-the-fourth-quarter-of-2021-and-outlook-for-2022/>

สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2556). ทฤษฎีการสื่อสาร. ระยองทอง.

UNESCO. (2013). *Global media and information literacy assessment framework*. UNESCO.

World Health Organization. (2021, January 14). *Decade of healthy ageing: Baseline report*. World Health Organization. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240017900>

กลยุทธ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์และช่องทางการตลาดเพื่อเพิ่มยอดขายของผู้ประกอบการ ทุเรียนหลงลับแล หลินลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์

Strategies for Utilizing Social Media and Marketing Channels to Increase Sales of Long Laplae and Lin Laplae Durian Vendors in Uttaradit Province

ศิริอร สอนองศ์¹ และปาวริศา เอ็มโธ²

Sirion Son-ong¹ and Pawarisa Em-ot²

Received: January 4, 2026

Revised: April 18, 2026

Accepted: April 22, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์และช่องทางการตลาดของกลุ่มผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ 2) วิเคราะห์ปัจจัยเชิงกลยุทธ์ที่มีอิทธิพลต่อยอดขายผ่านการตลาดออนไลน์ และ 3) เสนอแนวทางการพัฒนาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อเพิ่มศักยภาพการแข่งขันอย่างยั่งยืน งานวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามมาตรฐานค่า 5 ระดับ กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแลที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจำหน่ายสินค้า จำนวน 30 ราย คัดเลือกโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติเชิงพรรณนา และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ใช้ Facebook เป็นช่องทางหลักในการจำหน่ายสินค้า โดยใช้กลยุทธ์สำคัญ ได้แก่ การถ่ายทอดสด การนำเสนอภาพสินค้า การใช้เนื้อหาเชิงเรื่องเล่า การจัดโปรโมชั่น และการตอบกลับลูกค้าอย่างรวดเร็ว 2) กลยุทธ์การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับยอดขาย โดยการใช้โปรโมชั่นออนไลน์เป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับยอดขายสูงสุด รองลงมาคือการตอบกลับลูกค้าอย่างรวดเร็ว และความถี่ในการโพสต์ขายสินค้า และ 3) แนวทางเชิงกลยุทธ์ในการพัฒนาเพื่อความยั่งยืน ควรเน้นการบูรณาการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเฉพาะทาง และสถาบันการศึกษาในการถ่ายทอดเทคนิคการตลาดดิจิทัลเชิงลึก การสร้างระบบสับเปลี่ยนผ่านสัญลักษณ์ GI เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในคุณภาพสินค้า และการส่งเสริมการรวมกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเพื่อสร้างอำนาจต่อรองและบริหารจัดการระบบขนส่งร่วมกัน อันจะนำไปสู่การเพิ่มศักยภาพการแข่งขันอย่างมั่นคง

คำสำคัญ: ทุเรียนหลงลับแลและหลินลับแล, การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์, ผู้ประกอบการรายย่อย

¹ สาขาวิชาการจัดการซัพพลายเชนธุรกิจ วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา อีเมล: Sirion.so@ssru.ac.th

² สาขาวิชาการจัดการซัพพลายเชนธุรกิจ วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา อีเมล: pawarisa.em@ssru.ac.th

¹ Department of Business Supply Chain Management, College of Logistics and Supply Chain, Suan Sunandha Rajabhat University, Email: Sirion.so@ssru.ac.th

² Department of Business Supply Chain Management, College of Logistics and Supply Chain, Suan Sunandha Rajabhat University, Email: pawarisa.em@ssru.ac.th

Abstract

This research aimed to: 1) examine patterns of social media use and marketing channels among entrepreneurs selling Long Laplae and Lin Laplae durians in Uttaradit Province; 2) analyze strategic factors influencing sales through online marketing; and 3) propose guidelines for improving the use of online media to enhance sustainable competitiveness. This study employed a mixed-methods research design. Qualitative data were collected through semi-structured interviews, while quantitative data were gathered using a five-point Likert-scale questionnaire. The sample consisted of 30 entrepreneurs selling Long Laplae and Lin Laplae durians through social media, selected by purposive sampling. Qualitative data were analyzed using content analysis, while quantitative data were analyzed using descriptive statistics and Pearson's correlation coefficient.

The findings revealed that: 1) most entrepreneurs used Facebook as the primary channel for product sales, employing key strategies such as live streaming, product image presentation, storytelling content, promotional campaigns, and rapid customer response; 2) social media marketing strategies were positively correlated with sales, with online promotions showing the strongest correlation, followed by rapid customer response and posting frequency; and 3) strategic development guidelines for sustainability should emphasize integrated collaboration between specialized government agencies and academic institutions in transferring advanced digital marketing techniques. In addition, a traceability system based on GI-based traceability system should be established to strengthen consumer confidence in product quality, and the formation of community enterprise networks should be promoted to enhance bargaining power and jointly manage logistics systems, thereby leading to stronger and more sustainable competitive potential.

Keywords: Long Laplae and Lin Laplae Durians, Social Media Marketing, Small-Scale Entrepreneurs

บทนำ

ในยุคแห่งการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการปฏิรูปโครงสร้างการดำเนินธุรกิจในทุกระดับ โดยเฉพาะภาคเกษตรกรรมที่เดิมเผชิญข้อจำกัดจากระบบตลาดแบบดั้งเดิม (Traditional Marketing) ที่ต้องพึ่งพาพ่อค้าคนกลางและขาดอำนาจในการต่อรอง ปัจจุบันการเกิดขึ้นของเศรษฐกิจดิจิทัลช่วยให้ผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้โดยตรงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ อาทิ Facebook, Line และ TikTok ซึ่งช่วยลดอุปสรรคด้านระยะทาง และต้นทุนการดำเนินงาน (ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ, 2562) สอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลที่มุ่งเน้นการยกระดับเศรษฐกิจฐานรากด้วยเทคโนโลยี เพื่อสร้างโอกาสทางการแข่งขันและส่งเสริมให้ผู้ประกอบการรายย่อยสามารถสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์ และขยายฐานการค้าสู่ระดับสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จังหวัดอุดรธานีเป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพสูง โดยเฉพาะ “ทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล” ซึ่งเป็นสินค้าที่ได้รับตราสัญลักษณ์สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (GI) อันเป็นเครื่องหมายยืนยันคุณภาพและแหล่งกำเนิดที่เป็นเอกลักษณ์ อย่างไรก็ตาม แม้ทุเรียนหลงหลินจะมีคุณค่าในตัวเองสูง แต่การพึ่งพากระบวนการตลาดแบบดั้งเดิมในพื้นที่ลับแลยังคงส่งผลให้เกิดปัญหา

การกระจายสินค้าที่ไม่ทั่วถึงและราคาที่สูงขึ้นตามกลไกตลาดผ่านพ่อค้าคนกลาง แม้เริ่มมีการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ แต่ส่วนใหญ่ยังเป็นการใช้งานในระดับเบื้องต้น ขาดการวางกลยุทธ์ที่เป็นระบบ (สินีนาถ วิกกรมประสิทธิ์ และคณะ, 2563) ซึ่งถือเป็น "ช่องว่างของความรู้" (Gap of Knowledge) ที่สำคัญ เนื่องจากยังขาดการศึกษาเชิงลึกว่ากลยุทธ์ดิจิทัลรูปแบบใดที่จะสามารถเปลี่ยนคุณค่าของสินค้า GI ให้กลายเป็นความได้เปรียบทางการแข่งขันที่ยั่งยืนได้

จากสภาพปัญหาของประชากรกลุ่มตัวอย่าง พบว่าผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแลจำนวนมาก ยังประสบความท้าทายในการปรับตัวสู่การค้าออนไลน์ โดยเฉพาะความไม่เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี (Digital Literacy) การขาดความเข้าใจในพฤติกรรมผู้บริโภคยุคใหม่ และการบริหารจัดการหลังการขาย (ศูนย์ส่งเสริมเทคโนโลยีการเกษตรด้านการพืชที่ 3 จังหวัดพิษณุโลก, 2566) ปัญหาเหล่านี้ส่งผลโดยตรงต่อยอดขายและความน่าเชื่อถือของกลุ่มเกษตรกรในพื้นที่ลับแล หากไม่มีการศึกษาเพื่อกำหนดแนวทางที่ชัดเจน ผู้ประกอบการอาจพลาดโอกาสในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับทุเรียนพันธุ์พิเศษที่มีเพียงแห่งเดียวในโลกนี้ ท่ามกลางการแข่งขันที่สูงขึ้นในตลาดผลไม้พรีเมียม

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญในการศึกษากลยุทธ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์และช่องทางการตลาดของผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล เพื่อวิเคราะห์แนวทางปฏิบัติที่เป็นเลิศและอุปสรรคที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่ ผลการศึกษารังนี้ไม่เพียงแต่จะช่วยให้ทราบถึงกลยุทธ์ที่ส่งผลต่อยอดขาย แต่จะนำไปสู่การเสนอแนะแนวทางการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐในพื้นที่อย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนเป็นต้นแบบการพัฒนาศักยภาพทางการตลาดให้กับสินค้าเกษตร GI ประเภทอื่น เพื่อสร้างความเข้มแข็งและยั่งยืนให้กับเศรษฐกิจชุมชนตามบริบทของสังคมดิจิทัลสืบไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์และช่องทางการตลาดของกลุ่มผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล จังหวัดอุดรธานี
2. เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเชิงกลยุทธ์กับยอดขายผ่านการตลาดออนไลน์ของกลุ่มผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล จังหวัดอุดรธานี
3. เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อเพิ่มศักยภาพการแข่งขันอย่างยั่งยืน

ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

กระบวนการที่ผู้บริโภคใช้ในการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการ โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความต้องการส่วนตัว, ปัจจัยทางจิตวิทยา, ปัจจัยสังคมและวัฒนธรรม รวมทั้งการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อม และการตลาดทฤษฎีหลาย ๆ แนวคิด เช่น ทฤษฎีการรับรู้และการประเมินค่า (Perception and Evaluation Theory) และทฤษฎีการตัดสินใจซื้อ (Decision-Making Theory) ช่วยอธิบายถึงวิธีที่ผู้บริโภครับข้อมูล ประมวลผล และตัดสินใจซื้อสินค้า โดยมีการปรับตัวตามประสบการณ์ที่ได้รับและความคาดหวังที่มีต่อสินค้าและบริการนั้น ๆ (Kotler, 2003)

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารทางการตลาด

กระบวนการที่ใช้กิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และองค์กรไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยมีจุดมุ่งหมายให้กลุ่มเป้าหมายตอบสนองตามที่กำหนด กระบวนการนี้ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ได้แก่ การระบุปัญหา หรือโอกาสในการสื่อสาร, การกำหนดวัตถุประสงค์, การเลือกกลุ่มเป้าหมาย, การสร้างสาร, การเลือกใช้สื่อ, การกำหนดงบประมาณ, การปฏิบัติตามแผน, และการประเมินผลการใช้กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ (IMC) เป็นการผสมผสานการใช้เครื่องมือสื่อสารหลายประเภทเพื่อให้เกิดการสื่อสารที่มีเอกภาพ และมีผลกระทบต่อนวัตกรรมของผู้บริโภคอย่างต่อเนื่อง โดยคำนึงถึงการเลือกสื่อที่เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ทั้งนี้ IMC จะใช้เครื่องมือที่หลากหลายในการสื่อสารไปยัง

กลุ่มเป้าหมายในลักษณะเป็นการรวมพลัง เพื่อให้เกิดผลการตลาดที่ดีทั้งในด้านภาพลักษณ์และผลกระทบในเชิงพฤติกรรม (ณัฐธิดา เสถียรพันธุ์, 2562)

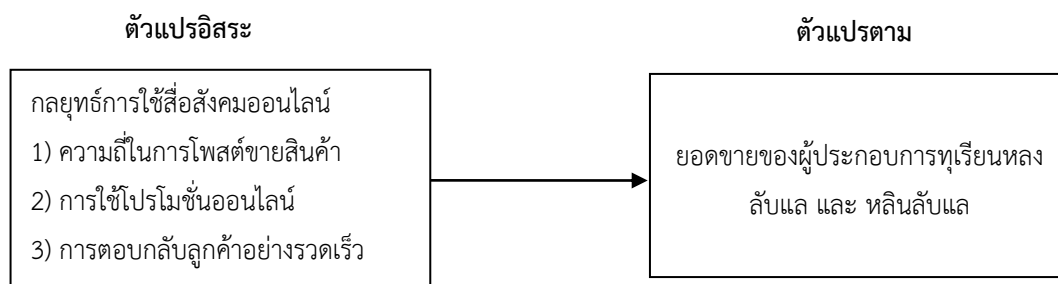
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตลาดดิจิทัล

เครื่องมือที่สำคัญในการส่งเสริมการขายสินค้าและบริการไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ช่องทางและเครื่องมือที่หลากหลายเพื่อสร้างการรับรู้และความสนใจของผู้บริโภค การสื่อสารการตลาดคือการที่องค์กรใช้ช่องทางต่าง ๆ เช่น การโฆษณา การประชาสัมพันธ์ การส่งเสริมการขาย และการตลาดทางตรงเพื่อให้ผู้บริโภครับรู้ถึงสินค้าหรือบริการ ในขณะที่เครื่องมือทางการตลาดดิจิทัล เช่น เว็บไซต์, การตลาดเชิงเนื้อหา, SEO, และสื่อสังคมออนไลน์ ถูกใช้เพื่อดึงดูดและกระตุ้นความสนใจของผู้บริโภคผ่านเนื้อหาที่หลากหลาย เช่น บทความ, รูปภาพ, เพลง, วิดีโอ และเว็บบอร์ด ซึ่งช่วยสร้างการรับรู้และภาพลักษณ์ตราสินค้า นอกจากนี้ การใช้เนื้อหาที่มีคุณค่าและน่าสนใจยังช่วยให้ผู้บริโภคเกิดความไว้วางใจในแบรนด์และสร้างความสัมพันธ์ที่ยั่งยืนระหว่างผู้บริโภคกับสินค้า (ปิยะบุตร โกศลกิจพิพงศ์, 2565)

การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค, การสื่อสารทางการตลาด และการตลาดดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มยอดขายของกลุ่มผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ โดยการใช้กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ (IMC) และสื่อสังคมออนไลน์ช่วยเพิ่มการรับรู้และกระตุ้นความสนใจของผู้บริโภค นอกจากนี้ การใช้เครื่องมือการตลาดดิจิทัล เช่น เว็บไซต์, SEO, และการตลาดเชิงเนื้อหาช่วยสร้างภาพลักษณ์แบรนด์และความไว้วางใจจากลูกค้า ซึ่งจะช่วยเพิ่มยอดขายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิด

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพัฒนารอบแนวคิดการวิจัยโดยอาศัยแนวคิดจาก ทฤษฎีการตลาด (Marketing Theory) ของ Kotler (2003) และแนวคิดการสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ (Integrated Marketing Communications: IMC) ของ ณัฐธิดา เสถียรพันธุ์ (2562) เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการใช้กลยุทธ์การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับผลลัพธ์ด้านยอดขายของผู้ประกอบการ กรอบแนวคิดการวิจัยกำหนดให้ กลยุทธ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นตัวแปรอิสระ ซึ่งประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ความถี่ในการโพสต์ขายสินค้า 2) การใช้โปรโมชันออนไลน์ และ 3) การตอบกลับลูกค้าอย่างรวดเร็ว ขณะเดียวกันกำหนดให้ยอดขายของผู้ประกอบการทุเรียน หลงลับแล และหลินลับแล เป็นตัวแปรตาม ทั้งนี้ กรอบแนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างกลยุทธ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์กับผลลัพธ์ด้านยอดขาย โดยตั้งอยู่บนสมมติฐานว่าการดำเนินกลยุทธ์การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถส่งผลเชิงบวกต่อยอดขายของผู้ประกอบการ ดังแสดงในภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัยกลยุทธ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ และช่องทางการตลาดเพื่อเพิ่มยอดขายของผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล หลินลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถาม และข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก จากนั้นนำผลการวิเคราะห์มาสังเคราะห์ร่วมกันเพื่ออธิบายกลยุทธ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเพิ่มยอดขายทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล จังหวัดอุดรธานี

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ หมายถึง ผู้ประกอบการทุเรียนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจำหน่ายทุเรียนหลงลับแลในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุดรธานี โดยเฉพาะผู้ที่ใช้ช่องทางออนไลน์หรือสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการจำหน่ายสินค้า อย่างไรก็ตาม เนื่องจากลักษณะการประกอบอาชีพดังกล่าวเป็นการรวมกลุ่มแบบไม่เป็นทางการ ผู้วิจัยจึงไม่สามารถระบุจำนวนประชากรทั้งหมดได้อย่างชัดเจน

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ประกอบการที่เป็นสมาชิกของกลุ่มทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล จังหวัดอุดรธานี จำนวน 30 ราย โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion Criteria) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีนัยสำคัญต่อการศึกษา ดังนี้

- 1.1 เป็นผู้ประกอบการที่มีสถานประกอบการหรือฐานการผลิตตั้งอยู่ในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุดรธานี
- 1.2 มีประสบการณ์ในการจำหน่ายทุเรียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (เช่น Facebook, Line, TikTok) อย่างต่อเนื่องมาแล้วไม่น้อยกว่า 1 ปี
- 1.3 มียอดขายเฉลี่ยผ่านช่องทางออนไลน์ในช่วงฤดูกาลที่ผ่านมาไม่ต่ำกว่า 50,000 บาทต่อเดือน (หรือระบุจำนวนเงินที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่) เพื่อให้มั่นใจว่าเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ตรงและมีศักยภาพในการบริหารจัดการธุรกิจดิจิทัลในระดับหนึ่ง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 2 ประเภท ตามระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) สำหรับการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ และ 2) แบบสอบถามมาตรฐานค่า 5 ระดับ (Likert Scale Questionnaire) สำหรับการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ทั้งนี้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมทั้งเชิงลึกและเชิงประจักษ์ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview)

แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างถูกออกแบบขึ้นโดยอ้างอิงจากกรอบแนวคิดการวิจัย แนวคิดการตลาดดิจิทัล และการสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ (IMC) เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรม แนวทางการดำเนินงาน และประสบการณ์ของผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการตลาด

การออกแบบเครื่องมือวิจัยเชิงคุณภาพ

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดประเด็นคำถาม

ผู้วิจัยกำหนดประเด็นคำถามในแบบสัมภาษณ์โดยอ้างอิงจากวัตถุประสงค์ของการวิจัย และกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ กลยุทธ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการตลาดดิจิทัล เพื่อให้สามารถอธิบายบริบท เหตุผล และกระบวนการใช้กลยุทธ์การตลาดออนไลน์ของผู้ประกอบการได้อย่างชัดเจน

ขั้นตอนที่ 2 โครงสร้างของแบบสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ได้แก่ อายุ ประสบการณ์ในการจำหน่ายทุเรียน ช่องทางการขายที่ใช้ และประสบการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์

ส่วนที่ 2 แนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจำหน่ายทุเรียน ได้แก่ แพลตฟอร์มที่ใช้รูปแบบการนำเสนอเนื้อหา ความถี่ในการโพสต์ การสื่อสารกับลูกค้า และกิจกรรมส่งเสริมการขาย

ส่วนที่ 3 กลยุทธ์ ความท้าทาย และข้อเสนอแนะ ได้แก่ ปัญหาและอุปสรรคในการทำตลาดออนไลน์ ผลที่เกิดขึ้นต่อยอดขาย และแนวทางการพัฒนาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในอนาคต

2.2 แบบสอบถามมาตรฐานค่า 5 ระดับ (Likert Scale Questionnaire)

แบบสอบถามถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณเกี่ยวกับระดับการใช้กลยุทธ์การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และผลลัพธ์ด้านยอดขายของผู้ประกอบการ โดยออกแบบให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดและสมมติฐานการวิจัย

โครงสร้างของแบบสอบถาม แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ อายุ ประสบการณ์ในการจำหน่ายทุเรียน และช่องทางการขายที่ใช้

ตอนที่ 2 ระดับการใช้กลยุทธ์การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่

- 1) ความถี่ในการโพสต์ขายสินค้า
- 2) การใช้โปรโมชั่นออนไลน์
- 3) การตอบกลับลูกค้าอย่างรวดเร็ว

ตอนที่ 3 ผลลัพธ์ด้านยอดขาย เป็นการประเมินการเปลี่ยนแปลงของยอดขายและความสำเร็จในการจำหน่ายสินค้าผ่านสื่อสังคมออนไลน์

แบบสอบถามใช้มาตราประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ “น้อยที่สุด” ถึง “มากที่สุด” และนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนาและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

2.3 การตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือ

เครื่องมือวิจัยทั้งแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ผลการประเมินพบว่าค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ และได้นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้

แบบสอบถามได้ผ่านการทดลองใช้ (Try-out หรือ Pilot Test) กับผู้ประกอบการทุเรียนจำนวน 30 ราย ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง ได้แก่ เป็นผู้จำหน่ายทุเรียนและใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการขายสินค้าไม่น้อยกว่า 1 ปี ทั้งนี้ กลุ่มทดลองใช้ดังกล่าว ไม่ใช่กลุ่มเดียวกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจริง เพื่อป้องกันความซ้ำซ้อนของข้อมูล และลดอคติจากการตอบแบบสอบถามซ้ำ

ผลการทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) พบว่าค่าความเชื่อมั่นโดยรวมเท่ากับ 0.82 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ จึงนำแบบสอบถามไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยใช้รูปแบบการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพควบคู่กับเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างเดียวกัน จำนวน 30 ราย ซึ่งเป็นผู้ประกอบการจำหน่ายทุเรียนหลงลับแลและหลินลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ เหตุผลสำคัญในการเลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสานเนื่องจากการให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมทั้งในมิติกว้างและมิติลึก โดยข้อมูลเชิงปริมาณจะช่วยให้เห็นแนวโน้ม

ความสัมพันธ์ระหว่างกลยุทธ์ยอดขายในภาพรวม ขณะที่ข้อมูลเชิงคุณภาพจะช่วยอธิบายเหตุผล บริบททางสังคม และเทคนิคเฉพาะตัวของผู้ประกอบการที่ไม่สามารถวัดได้ด้วยตัวเลขเพียงอย่างเดียว

3.1 การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างและการจดบันทึกภาคสนาม โดยนำข้อมูลมาจำแนกหมวดหมู่ และเปรียบเทียบเพื่อหาข้อสรุปเชิงอุปนัย (Inductive Theory Building) ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Trustworthiness) ด้วยการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Data Triangulation) เพื่อยืนยันความถูกต้องของข้อมูลจากแหล่งที่มาที่ต่างกัน ทั้งในด้านบุคคล สถานที่ และช่วงเวลา พร้อมทั้งมีการตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้ให้ข้อมูล (Member Checking) เพื่อให้มั่นใจว่าการตีความผลการวิจัยตรงตามประสบการณ์จริงของผู้ประกอบการในพื้นที่ลับแล ซึ่งกระบวนการทั้งหมดนี้ได้ดำเนินการภายใต้หลักจริยธรรมการวิจัยอย่างเคร่งครัด โดยการรักษาความลับของผู้ให้ข้อมูลผ่านการใช้นามสมมติ และการนำเสนอผลสรุปในลักษณะภาพรวมเชิงวิชาการเท่านั้น

3.2 การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามมาตรฐานค่า 5 ระดับ โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามภายหลังการสัมภาษณ์หรือในช่วงเวลาเดียวกัน เพื่อประเมินระดับการใช้กลยุทธ์การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์และผลลัพธ์ด้านยอดขายของผู้ประกอบการ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความครบถ้วนของแบบสอบถามก่อนนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเสร็จสิ้นการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ถอดความข้อมูลจากการสัมภาษณ์เป็นลายลักษณ์อักษร และจัดเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณอย่างเป็นระบบ โดยข้อมูลทั้งหมดถูกเก็บรักษาเป็นความลับและนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการเท่านั้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดการวิจัย

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ ดังนี้
ขั้นตอนที่ 1 การตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ (Data Validation & Trustworthiness)
ผู้วิจัยนำถอดความจากการสัมภาษณ์มาตรวจสอบความสมบูรณ์ และใช้วิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Data Triangulation) เพื่อยืนยันความถูกต้องของข้อมูลจากแหล่งที่มาที่หลากหลาย ทั้งในด้านบุคคลและช่วงเวลา เพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลไม่พบปราศจากอคติและสะท้อนข้อเท็จจริงในพื้นที่

ขั้นตอนที่ 2 การจัดหมวดหมู่ข้อมูล ผู้วิจัยทำการจำแนกเนื้อหาและให้รหัสข้อมูลตามประเด็นหลักที่กำหนดไว้ในกรอบแนวคิดการวิจัย ได้แก่ 1) แนวทางการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2) กลยุทธ์การกระตุ้นยอดขาย และ 3) อุปสรรคในการทำตลาดดิจิทัล เพื่อจัดระเบียบข้อมูลให้ง่ายต่อการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลภายในแต่ละหมวดหมู่ เพื่อหารูปแบบพฤติกรรม (Patterns) หรือกลยุทธ์ร่วมที่ส่งผลต่อการเพิ่มยอดขาย โดยมีการคัดเลือกข้อความอ้างอิง (Quotes) จากคำให้สัมภาษณ์มาประกอบนำเสนอ เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์และบริบทที่แท้จริงของผู้ประกอบการ

ขั้นตอนที่ 4 การสรุปผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ ในขั้นสุดท้าย ผู้วิจัยสรุปข้อค้นพบจากการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยเชื่อมโยงผลการวิเคราะห์กับกรอบแนวคิดด้านการตลาดดิจิทัลและวัตถุประสงค์ของการวิจัย พร้อมทั้งยกตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่สะท้อนประเด็นสำคัญ เพื่อใช้เป็นหลักฐานประกอบการตีความผลการวิจัย

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณดำเนินการโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายระดับการใช้กลยุทธ์การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์

สำหรับการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกลยุทธ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์กับผลลัพธ์ด้านยอดขาย ผู้วิจัยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's correlation coefficient) เนื่องจากตัวแปรเป็นข้อมูลระดับช่วง (Interval Scale) และมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์เชิงเส้นระหว่างตัวแปรสองชุด ก่อนการวิเคราะห์ได้ตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสถิติ ได้แก่ การกระจายตัวแบบปกติของข้อมูล (Normality) และความสัมพันธ์เชิงเส้น (Linearity) ซึ่งพบว่าเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จึงสามารถใช้สถิติดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

สรุปผล

จากการศึกษาผู้วิจัยได้ผลการวิจัยออกเป็น 3 หัวข้อดังนี้

1. วิเคราะห์การใช้สื่อสังคมออนไลน์และช่องทางการตลาดในปัจจุบันของกลุ่มผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแลและหลินลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์

จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ราย ซึ่งเป็นผู้ประกอบการจำหน่ายทุเรียนหลงหลินในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ และมีประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการจำหน่ายทุเรียนไม่น้อยกว่า 1 ปี ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้

ในด้านอายุของผู้ให้ข้อมูล พบว่าผู้ให้ข้อมูลมีอายุอยู่ในช่วงระหว่าง 28–59 ปี โดยกลุ่มอายุ 36–45 ปี มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นประมาณ ร้อยละ 43 ของกลุ่มตัวอย่าง รองลงมาคือกลุ่มอายุ 46–55 ปี คิดเป็นประมาณ ร้อยละ 33 ของกลุ่มตัวอย่าง ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าผู้ประกอบการส่วนใหญ่อยู่ในวัยทำงาน ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีศักยภาพในการเรียนรู้และปรับตัวต่อการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ในการดำเนินธุรกิจ

ในด้านระยะเวลาการประกอบอาชีพจำหน่ายทุเรียน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์ ในการประกอบอาชีพมาแล้ว 5–10 ปี คิดเป็นประมาณ ร้อยละ 60 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมาคือผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี คิดเป็นประมาณ ร้อยละ 25 และผู้ที่เริ่มต้นประกอบอาชีพในระยะเวลาไม่เกิน 5 ปี คิดเป็นประมาณ ร้อยละ 15 ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าผู้ประกอบการส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในอาชีพในระดับปานกลางถึงสูง ซึ่งเอื้อต่อการนำกลยุทธ์การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ร่วมกับประสบการณ์ด้านการจำหน่ายสินค้า

ตาราง 1 ช่องทางการขายที่ใช้ในปัจจุบันของผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแลและหลินลับแล

ข้อที่	ความถี่ในการโพสต์	จำนวน (คน)	สัดส่วน (%)
1	Facebook	30	100.00
2	Line	24	80.00
3	Tiktok	15	50.00
4	Shopee/Lazada	6	20.00
5	หน้าร้าน	18	60.00
6	อื่นๆ	3	10.00

จากตาราง 1 ผลการวิเคราะห์ช่องทางการขายที่ใช้ในปัจจุบันของผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแลและหลินลับแลพบว่า Facebook เป็นช่องทางการจำหน่ายที่ผู้ให้ข้อมูลเลือกใช้มากที่สุด จำนวน 30 ราย คิดเป็นร้อยละ 100.00 รองลงมาคือ Line จำนวน 24 ราย คิดเป็นร้อยละ 80.00 สะท้อนให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารและดำเนินกิจกรรมการซื้อขายระหว่างผู้ประกอบการกับลูกค้า ขณะเดียวกัน พบว่า หน้าร้านยังคงมีบทบาทสำคัญต่อการจำหน่ายสินค้า โดยมีผู้ให้ข้อมูลเลือกใช้จำนวน 18 ราย คิดเป็นร้อยละ 60.00 แสดงให้เห็นว่าช่องทางออฟไลน์ยังคงเป็นส่วนสำคัญของการขาย โดยเฉพาะในกลุ่มลูกค้าในพื้นที่และลูกค้าประจำ ขณะที่ TikTok มีผู้ใช้งานจำนวน 15 ราย คิดเป็นร้อยละ 50.00 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเป็นช่องทางเสริมในการนำเสนอสินค้าและประชาสัมพันธ์การขาย ส่วนการจำหน่ายผ่านแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ เช่น Shopee และ Lazada มีผู้ใช้งานจำนวน 6 ราย คิดเป็นร้อยละ 20.00 แสดงให้เห็นว่ายังไม่เป็นช่องทางหลักในการจำหน่ายทุเรียนของผู้ประกอบการในพื้นที่ สำหรับช่องทางอื่น ๆ เช่น การฝากขายในร้านค้า หรือการออกบูธแสดงสินค้า พบจำนวน 3 ราย คิดเป็นร้อยละ 10.00

ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแลและหลินลับแลมีการใช้ช่องทางการตลาดแบบผสมผสานระหว่างสื่อสังคมออนไลน์และช่องทางออฟไลน์ โดยมี Facebook และ Line เป็นช่องทางหลักในการดำเนินกิจกรรมทางการตลาดและการจำหน่ายสินค้าในปัจจุบัน

2. ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของกลยุทธ์การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในการเพิ่มยอดขาย

ตาราง 2 ความถี่ในการโพสต์ขายสินค้าออนไลน์ของผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแลและหลินลับแล

ข้อที่	ความถี่ในการโพสต์	จำนวน (คน)	สัดส่วน (%)
1	ทุกวัน	17	56.66
2	3-4 วันต่อสัปดาห์	9	30.00
3	สัปดาห์ละครั้ง	2	6.67
4	แล้วแต่มีโอกาส	2	6.67
ผลรวม		30	100.00

จากตาราง 2 ผลการวิเคราะห์ความถี่ในการโพสต์ขายสินค้าออนไลน์ของผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแลและหลินลับแล พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 17 ราย คิดเป็นร้อยละ 56.66 มีการโพสต์ขายสินค้าออนไลน์ทุกวัน รองลงมาคือกลุ่มที่โพสต์ขายสินค้า 3-4 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 9 ราย คิดเป็นร้อยละ 30.00 ขณะที่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 ราย คิดเป็นร้อยละ 6.67 มีการโพสต์ขายสินค้าสัปดาห์ละครั้ง และอีก 2 ราย คิดเป็นร้อยละ 6.67 มีการโพสต์ขายสินค้าแล้วแต่มีโอกาส ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ผู้ประกอบการส่วนใหญ่มีการโพสต์ขายสินค้าออนไลน์อย่างสม่ำเสมอในระดับสูง

ตาราง 3 ผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างกลยุทธ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์กับยอดขาย

ตัวแปรอิสระ	ตัวแปรตาม	r	p-value	ผลการทดสอบสมมติฐาน
ความถี่ในการโพสต์ขายสินค้า	ยอดขาย	0.45	0.012*	สนับสนุนสมมติฐาน
การใช้โปรโมชันออนไลน์	ยอดขาย	0.52	0.004*	สนับสนุนสมมติฐาน
การตอบกลับลูกค้าอย่างรวดเร็ว	ยอดขาย	0.48	0.009*	สนับสนุนสมมติฐาน

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

r หมายถึงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's correlation coefficient)

จากตาราง 3 ผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างกลยุทธ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์กับยอดขายของผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแลและหลินลับแล พบว่า กลยุทธ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกด้านมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับยอดขาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยความถี่ในการโพสต์ขายสินค้ามีความสัมพันธ์กับยอดขายในระดับปานกลาง ($r = 0.45$, $p = 0.012$) การใช้โปรโมชันออนไลน์มีความสัมพันธ์กับยอดขายค่อนข้างสูงในระดับปานกลาง ($r = 0.52$, $p = 0.004$) และการตอบกลับลูกค้าอย่างรวดเร็วมีความสัมพันธ์กับยอดขายในระดับปานกลาง ($r = 0.48$, $p = 0.009$) ทั้งนี้ ผลการทดสอบพบว่าสามารถสนับสนุนสมมติฐานการวิจัยทั้ง 3 ข้อ

3. แนวทางเชิงกลยุทธ์ในการพัฒนาและปรับปรุงการใช้สื่อออนไลน์และช่องทางการตลาดให้สามารถขยายตลาดและเพิ่มยอดขายได้อย่างยั่งยืน

จากผลการศึกษาพบว่า ผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแลเริ่มให้ความสำคัญกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจำหน่ายสินค้าอย่างจริงจังในช่วง 3-5 ปีที่ผ่านมา โดยเฉพาะในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่กระตุ้นให้ผู้ประกอบการต้องปรับรูปแบบการดำเนินธุรกิจจากการจำหน่ายหน้าร้านไปสู่ช่องทางออนไลน์มากขึ้น ผู้ประกอบการส่วนใหญ่เริ่มต้นจากการโพสต์จำหน่ายสินค้าในกลุ่มชุมชนบน Facebook หรือบัญชีส่วนตัวก่อนพัฒนาไปสู่การถ่ายทอดสดและการสร้างเพจธุรกิจอย่างเป็นทางการ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า Facebook เป็นแพลตฟอร์มหลักที่ผู้ประกอบการเลือกใช้ เนื่องจากมีฐานลูกค้าเดิมที่ติดตามอยู่แล้ว และมีฟังก์ชันที่เอื้อต่อการนำเสนอสินค้า เช่น การโพสต์ภาพ วิดีโอ และการถ่ายทอดสด ซึ่งช่วยสร้างความเชื่อมั่นด้านคุณภาพและความสดใหม่ของสินค้า ขณะเดียวกัน Line ถูกใช้เป็นช่องทางสำคัญในการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าเดิม การยืนยันคำสั่งซื้อ และการจัดส่งสินค้า ส่วน TikTok ถูกใช้ในลักษณะของช่องทางเสริมเพื่อสร้างการรับรู้และภาพลักษณ์ของแบรนด์ แม้ว่ายังไม่ถูกใช้เป็นช่องทางหลักในการปิดการขายโดยตรง ในด้านรูปแบบเนื้อหาการตลาดออนไลน์ พบว่าผู้ประกอบการมีการใช้เนื้อหาหลากหลายรูปแบบ ทั้งภาพถ่ายสินค้า การถ่ายทอดสด และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการขาย เช่น การจัดโปรโมชันด้านราคา การจัดส่งฟรีในบางพื้นที่ หรือการเพิ่มของแถม ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจและการตัดสินใจซื้อของลูกค้า นอกจากนี้ การใช้ถ้อยคำเชิงบวก ภาษาที่เป็นกันเอง รวมถึงการใช้สัญลักษณ์ (Emoji) และแฮชแท็ก ยังช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของลูกค้า โดยเฉพาะในช่วงฤดูกาลจำหน่ายทุเรียน

กลยุทธ์และความท้าทายในการตลาดออนไลน์

จากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการจำนวน 30 ราย พบว่า กลยุทธ์สำคัญในการดึงดูดลูกค้าผ่านช่องทางออนไลน์ คือ การสร้างความน่าเชื่อถือของแบรนด์ท้องถิ่น โดยการเน้นย้ำแหล่งที่มาของสินค้า การเปิดเผยกระบวนการคัดเลือกและบรรจุภัณฑ์ รวมถึงการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาและการตอบสนองต่อลูกค้าอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ การใช้คอนเทนต์ในรูปแบบ Storytelling และการถ่ายทอดสดยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและความสัมพันธ์ระยะยาวกับลูกค้า ในด้านการส่งเสริมการขาย ผู้ประกอบการส่วนใหญ่มุ่งเน้นกลยุทธ์ด้านราคา เช่น การลดราคา การจัดโปรโมชัน หรือการจัดส่งฟรีเพื่อกระตุ้นยอดขายในระยะสั้น อย่างไรก็ตาม ยังพบความท้าทายด้านการจัดการคำสั่งซื้อ การสื่อสารกับลูกค้าเมื่อเกิดปัญหาการขนส่ง รวมถึงข้อจำกัดด้านทักษะดิจิทัลในการบริหารจัดการร้านค้าออนไลน์อย่างเป็นระบบ

จากข้อค้นพบดังกล่าว แนวทางเชิงกลยุทธ์ในการพัฒนาการตลาดออนไลน์ของผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแลและหลินลับแลอย่างยั่งยืน ควรมุ่งเน้นการ พัฒนาทักษะด้านดิจิทัล การวางแผนเนื้อหาการตลาดอย่างเป็นระบบ การสร้างอัตลักษณ์แบรนด์ท้องถิ่นที่ชัดเจน การใช้ข้อมูลลูกค้าเพื่อปรับกลยุทธ์การสื่อสารให้เหมาะสม รวมถึงการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างผู้ประกอบการในชุมชน เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งและความสามารถในการแข่งขันในตลาดออนไลน์ระยะยาว

อภิปรายผล

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล ส่วนใหญ่นิยมใช้ Facebook เป็นช่องทางหลักในการจำหน่ายสินค้า เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มที่มีฐานผู้ใช้งานจำนวนมาก สามารถเข้าถึงลูกค้าได้อย่างรวดเร็ว และมีระบบ Messenger ที่เอื้อต่อการสื่อสารแบบสองทางและการตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผู้ประกอบการยังมีการใช้ Line และ TikTok เป็นช่องทางเสริม โดย Line ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อกับลูกค้าเดิม การยืนยันคำสั่งซื้อ และการติดตามการจัดส่งสินค้า ขณะที่ TikTok ถูกนำมาใช้มากขึ้นในกลุ่มผู้ประกอบการวัยประมาณ 30-40 ปี เพื่อสร้างการรับรู้และภาพลักษณ์ของสินค้าในกลุ่มผู้บริโภครุ่นใหม่ ผลการศึกษานี้สะท้อนถึงการปรับตัวของผู้ประกอบการต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณชัยศักดิ์ จุณณะปิยะ (2566) ที่ชี้ให้เห็นว่า การเลือกใช้แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและการสื่อสารอย่างต่อเนื่องกับลูกค้า เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินกิจกรรมทางการตลาดของผู้ประกอบการรายย่อย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Kotler and Keller (2016) ที่ระบุว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์และความสัมพันธ์ระยะยาวกับลูกค้าในยุคดิจิทัล

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า กลยุทธ์การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับยอดขาย โดยเฉพาะการใช้โปรโมชันออนไลน์มีความสัมพันธ์กับยอดขายสูงที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากโปรโมชันเป็นปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจซื้อที่เห็นผลได้ทันทีสำหรับสินค้าเกษตรพรีเมียมที่มีราคาสูง ซึ่งผู้บริโภคได้มากกว่าการตอบกลับที่รวดเร็วหรือความถี่ในการโพสต์เพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฤกษ์กรวิชญ์ จันทพันธ์สกุล (2561) พบว่า การส่งเสริมการขายผ่านช่องทางออนไลน์มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ ผลการศึกษายังพบว่า ความถี่ในการโพสต์ขายสินค้ามีความสัมพันธ์กับประสิทธิภาพของกลยุทธ์การตลาด โดยผู้ประกอบการที่มีการโพสต์ขายสินค้าเป็นประจำทุกวันมีส่วนสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 57 รองลงมาคือกลุ่มที่โพสต์ขายสินค้า 3-4 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 30 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอช่วยเพิ่มการมองเห็นและการรับรู้ของสินค้าในสายตาผู้บริโภค ผลการศึกษานี้สนับสนุนแนวคิดของ สายสุนีย์ เกษม (2566) ที่ระบุว่า การโพสต์เนื้อหาทางการตลาดอย่างต่อเนื่องช่วยรักษาความสนใจของลูกค้า และเพิ่มโอกาสในการตัดสินใจซื้อสินค้า นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานศึกษาของ Tuten and Solomon (2018) ที่ชี้ให้เห็นว่าความถี่และความสม่ำเสมอของเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ มีบทบาทสำคัญต่อระดับการมีส่วนร่วม (engagement) และการตอบสนองของผู้บริโภค

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่า การพัฒนาและปรับปรุงการใช้สื่อออนไลน์เพื่อเพิ่มศักยภาพการแข่งขันอย่างยั่งยืน ผู้ประกอบการทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล ต้องให้ความสำคัญกับการนำรูปแบบคอนเทนต์ที่หลากหลายมาใช้เป็นอันดับแรก โดยเฉพาะการถ่ายทอดสดเพื่อแสดงคุณภาพและความสดใหม่ของสินค้า และการเล่าเรื่องราวแหล่งที่มาของทุเรียนเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือในฐานะสินค้าเกษตรท้องถิ่น (GI) แนวทางดังกล่าวช่วยเสริมสร้างความไว้วางใจ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญที่สร้างแนวโน้มที่จะนำไปสู่ความภักดีในตราสินค้าได้ในระยะยาว ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับแนวคิดการสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการของ ฐิติดา เสถียรพันธุ์ (2562) ที่เสนอว่าการสื่อสารที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจ และสอดคล้องกับ ความต้องการของลูกค้าสามารถสร้างความผูกพันต่อแบรนด์ได้ในระยะยาว อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานของ Chaffey and Ellis-Chadwick (2019) ที่เน้นว่าการใช้คอนเทนต์ดิจิทัลอย่างมีกลยุทธ์เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันของธุรกิจขนาดเล็กในตลาดออนไลน์

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 สนับสนุนการอบรมด้านการตลาดดิจิทัลแก่ผู้ประกอบการ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กลุ่มเกษตรกร สหกรณ์การเกษตร หรือสำนักงานเกษตรอำเภอ ควรนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและจัดกิจกรรมฝึกอบรมที่ตอบโจทย์ผู้ประกอบการในระดับชุมชน โดยมุ่งเน้นเนื้อหาที่ช่วยพัฒนาศักยภาพด้านการสร้างแบรนด์ การเขียนคอนเทนต์เชิงกลยุทธ์ การใช้สื่อโฆษณาออนไลน์

1.2 ส่งเสริมการรวมกลุ่มและพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานร่วมกัน ควรมีการประสานความร่วมมือเพื่อส่งเสริมการรวมกลุ่มของผู้ประกอบการในพื้นที่ ให้อยู่ในรูปแบบของเครือข่ายหรือวิสาหกิจชุมชนที่เข้มแข็ง มีการบริหารจัดการร่วมด้านระบบโลจิสติกส์ แพลตฟอร์มการขาย หรือกิจกรรมทางการตลาดที่ช่วยลดต้นทุน และเพิ่มขีดความสามารถในการต่อรองกับตลาดออนไลน์ในวงกว้าง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ขยายขอบเขตกลุ่มตัวอย่างให้หลากหลายมากขึ้น การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นเฉพาะผู้ประกอบการที่เป็นสมาชิกของกลุ่มทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล ซึ่งอาจยังไม่ครอบคลุมถึงผู้ขายอิสระ หรือผู้ที่อยู่นอกเครือข่ายกลุ่มเกษตรกรในพื้นที่

2.2 ศึกษาการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงและพฤติกรรมผู้บริโภค ควบคู่กันงานวิจัยในอนาคตควรศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลลูกค้าผ่านระบบ CRM, การใช้ Chatbot หรือ AI ในการบริการลูกค้า ร่วมกับพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่องทางออนไลน์

2.3 ใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสาน (Mixed Methods) ในการศึกษาครั้งถัดไป อาจพิจารณาใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ทั้งลึกและกว้างในเวลาเดียวกัน เช่น การใช้แบบสอบถามเพื่อวัดแนวโน้มพฤติกรรมหรือผลกระทบจากกลยุทธ์ที่ใช้ และการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงเหตุผล และบริบททางสังคมที่ละเอียดมากขึ้น

3. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

3.1 บทบาทขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อบต. และเทศบาลในพื้นที่) จากข้อค้นพบที่ว่าผู้ประกอบการยังขาดทักษะด้านเทคโนโลยี หน่วยงานส่วนท้องถิ่นควรเข้ามามีบทบาทในการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล เช่น การจัดหาจุดบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในพื้นที่รวบรวมสินค้า และจัดกิจกรรมฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ด้านการตลาดออนไลน์อย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นการสร้างคอนเทนต์เชิงกลยุทธ์ การถ่ายทอดสด (Live) เพื่อนำเสนออัตลักษณ์สินค้า GI และการบริหารจัดการระบบหลังบ้านเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการกระจายสินค้าสู่ผู้บริโภคโดยตรง

3.2 บทบาทของสำนักงานเกษตรอำเภอ เพื่อแก้ปัญหาความเชื่อมั่นของผู้บริโภคในระบบออนไลน์ สำนักงานเกษตรอำเภอควรเข้ามาสนับสนุนและผลักดันกระบวนการรับรองมาตรฐานสินค้า สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (GI) และมาตรฐานปลอดภัย (GAP) อย่างเข้มงวด พร้อมทั้งช่วยออกแบบระบบสืบย้อนกลับ (Traceability) ผ่าน QR Code เพื่อให้ผู้บริโภคออนไลน์มั่นใจว่าเป็น "ทุเรียนหลงลับแล และหลินลับแล" ของแท้จากแหล่งผลิต ซึ่งจะช่วยเพิ่มมูลค่าและสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันในตลาดพรีเมียม

3.3 การส่งเสริมเครือข่ายวิสาหกิจชุมชน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมการรวมกลุ่มผู้ประกอบการ ให้เป็นเครือข่ายที่เข้มแข็ง เพื่อร่วมกันบริหารจัดการด้านโลจิสติกส์และแพลตฟอร์มการขายส่วนกลาง ซึ่งจะช่วยลดต้นทุนการขนส่งและเพิ่มอำนาจในการต่อรองกับผู้ให้บริการขนส่งเอกชน รวมถึงเป็นการสร้างฐานข้อมูลลูกค้าชุมชนร่วมกันเพื่อการตลาดที่ยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- กฤษณ์กรวิชัย จันทพันธ์สกุล. (2561). ปัจจัยการสื่อสารการตลาดออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค. มหาวิทยาลัย
นอร์ทกรุงเทพ.
- ณชัยศักดิ์ จุณณะปิยะ. (2566). การตลาดสื่อสังคมออนไลน์. วารสารนวัตกรรมการบริหารและการจัดการ, 11(1), 64–76.
- ณัฐธิดา เสถียรพันธุ์. (2562). กลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อและใช้บริการโรงพยาบาลนอร์ทได้
คอนเน็คท์ ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ].
DSpace at Bangkok University. [http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/4494/5/
nattida_sath.pdf](http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/4494/5/nattida_sath.pdf)
- ธัญธัช วิภาติภูมิประเทศ. (2562). สังคมวิทยาดิจิทัล แนวคิดและการนำไปใช้. วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 6(1), 43–56.
- ปิยะบุตร โกศลกิตติพงศ์. (2565). การศึกษาปัจจัยการสื่อสารทางการตลาดดิจิทัลที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อโครงการ
จัดสรร ของกลุ่มลูกค้าเจนเอเรชั่นวาย ในเขตกรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล].
CMMU Digital Archive. <https://archive.cm.mahidol.ac.th/handle/123456789/4670>
- ศูนย์ส่งเสริมเทคโนโลยีการเกษตรด้านการพืชที่ 3 จังหวัดพิษณุโลก. (2566). รายงานแนวโน้มตลาดผลไม้ภาคเหนือ. กระทรวง
เกษตรและสหกรณ์.
- สายสุนีย์ เกษม. (2566). การตลาดเชิงเนื้อหาเพื่อเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายให้กลายเป็นลูกค้า. วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ, 33(2),
227–242. <https://doi.org/10.14456/pyuj.2023.31>
- สินีนาด วิกรมประสิทธิ์, ภาศิริ เขตปิยรัตน์, ธิติรัตน์ เหมือนเดชา, ธนกร สิริสุนันธา, สุกัญญา สุจาคำ, และเพิ่มศักดิ์ พันธะแดง.
(2563). การสื่อสารการตลาดคุณภาพทุเรียนหลงลับแล-หลินลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏ
ลำปาง, 9(2), 76–86. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JLPRU/article/view/247833>
- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2019). *Digital marketing* (7th ed.). Pearson Education.
- Kotler, P. (2003). *Marketing management* (11th ed.). Pearson Prentice Hall.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Tuten, T. L., & Solomon, M. R. (2018). *Social media marketing* (3rd ed.). Sage Publications.

แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

Guidelines for Development of Transformational Leadership among Administrators of Disability-Specific Schools in Northeastern Thailand under the Special Education Bureau

น้ำผึ้ง เสียงเลิศ¹, กฤษณก ดวงชาทม², และอาทิตย์ อาจหาญ³

Numpueng Sianglerd¹, Kritkanok Duangchathom², and Athit Athan³

Received: December 23, 2025

Revised: May 16, 2026

Accepted: May 19, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ 2) ศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบ การวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้บริหารโรงเรียนและครูผู้สอน จำนวน 234 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน ได้มาโดยกำหนดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบสอบถาม 2) แบบสัมภาษณ์ กึ่งโครงสร้าง 3) แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทาง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง (PNI Modified)

ผลการวิจัย พบว่า 1) สภาพปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง สภาพที่พึงประสงค์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และความต้องการจำเป็นเรียงลำดับดัชนีความต้องการจำเป็นสูงสุดถึงต่ำสุด ดังนี้ ด้านการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ ด้านการกระตุ้นทางปัญญา ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล และด้านการมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน ตามลำดับ ความต้องการจำเป็น โดยรวมมีค่า PNI Modified เท่ากับ 0.32 และ 2) แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ เป็นแนวทางการพัฒนาในรูปแบบคู่มือ ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กระบวนการพัฒนา 5) การวัดและประเมินผล เนื้อหาประกอบด้วย 5 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 1 ด้านการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ หน่วยที่ 2 ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ หน่วยที่ 3 ด้านการกระตุ้นทางปัญญา หน่วยที่ 4 ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล และ

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อีเมล: kung291numpueng@gmail.com

² รองศาสตราจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม อีเมล: piyaluk.po@rmu.ac.th

³ อาจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม อีเมล: Athit.athan@gmail.com

¹ Master's Student, Master of Education Program in Educational Administration, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Email: kung291numpueng@gmail.com

² Associate Professor, Ph.D., Education Program, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Email: piyaluk.po@rmu.ac.th

³ Lecturer, Ph.D., Education Program, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Email: Athit.athan@gmail.com

หน่วยที่ 5 ด้านการมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน ซึ่งผลการประเมินคู่มือโดยรวมมีความเหมาะสม และความเป็นไปได้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แนวทางการพัฒนา, ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง, ผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ

Abstract

This research aims to 1) examine the current status, desired conditions, and priority needs for developing transformational leadership among administrators of disability-specific schools in Northeastern Thailand under the Special Education Bureau, and 2) examine the guidelines for developing transformational leadership among administrators of disability-specific schools in Northeastern Thailand under the Special Education Bureau. This study employed a research and development design. There were 234 teachers and administrators in the sample group, selected using stratified random sampling, and 7 experts, selected using purposive sampling. Data collection tools included 1) questionnaires, 2) semi-structured interviews, and 3) an evaluation form for the appropriateness and feasibility of the guidelines. Data were analyzed using content analysis, mean, standard deviation, and Modified Priority Needs Index (PNI Modified).

The findings revealed that: 1) the current situation of transformational leadership was at a moderate level, while the desired situation was at the highest level. The order of needs, ranked from highest to lowest, were idealized influence, inspirational motivation, intellectual stimulation, individualized consideration, and clear vision, respectively. The overall needs had a PNI Modified value of 0.32. 2) The development guidelines for transformational leadership among administrators of disability-specific schools in Northeastern Thailand under the Special Education Bureau were compiled into a development manual consisting of 1) principles, 2) objectives, 3) content, 4) development process, and 5) evaluation. The content comprised five modules: Module 1 Idealized Influence, Module 2 Inspirational Motivation, Module 3 Intellectual Stimulation, Module 4 Individualized Consideration, and Module 5 Clear Vision. The overall evaluation of the manual indicated that its appropriateness and feasibility were at the highest level.

Keywords: Development Guidelines, Transformational Leadership, Administrators of Disability-Specific Schools

บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการดำเนินการกึ่งภายใต้กรอบยุทธศาสตร์ชาติ โดยมุ่งพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ตลอดช่วงชีวิต โดยเฉพาะในช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น อันสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 หมวดหน้าที่ 12 ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างกำลังคนที่มีสมรรถนะสูงและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) ควบคู่กับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้านทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ทั้งนี้ การขับเคลื่อนนโยบายการศึกษาดังกล่าวมุ่งสู่การพลิกโฉมการศึกษาสู่ยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ภายใต้กรอบรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561–2580)

และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เพื่อให้ระบบการศึกษาเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนประเทศสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) ดังนั้น การยกระดับคุณภาพผู้เรียนจึงเป็นประเด็นเชิงยุทธศาสตร์สำคัญ โดยต้องอาศัยการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพอย่างเต็มที่ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2567)

ภายใต้บริบทของการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาที่มีพลวัตสูง ภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาถือเป็นปัจจัยเชิงกลไกที่มีบทบาทสำคัญต่อประสิทธิผลขององค์กร โดยเฉพาะภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวคิดภาวะผู้นำร่วมสมัยที่สอดคล้องกับบริบทดังกล่าว เนื่องจากมุ่งเน้นการขับเคลื่อนนวัตกรรมและการเปลี่ยนแปลงเชิงระบบควบคู่กับการเสริมสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของบุคลากรในองค์กร ผู้นำลักษณะนี้สามารถส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในมิติของภารกิจ กลยุทธ์ โครงสร้าง และวัฒนธรรมองค์กรได้อย่างมีนัยสำคัญ โดย Yang (2014) รายงานว่า การขาดภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงส่งผลให้องค์กรมีข้อจำกัดในการปรับตัวและพัฒนา ขณะที่องค์กรที่มีระดับภาวะผู้นำสูงมีแนวโน้มที่จะมีผลการดำเนินงานเหนือกว่าองค์กรอื่นอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น การบริหารจัดการสถานศึกษาจึงจำเป็นต้องอาศัยผู้บริหารที่มีภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงเพื่อขับเคลื่อนองค์กรสู่ประสิทธิผลอย่างยั่งยืน ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงยังเป็นตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จขององค์กรในหลายมิติ โดยไชยา ภาวะบุตร (2560) ชี้ให้เห็นว่าภาวะผู้นำลักษณะนี้มีบทบาทในการยกระดับความต้องการและศักยภาพของทั้งบุคคลและองค์กร ขณะที่วิมลพรรณ ช่างคิด (2560) ระบุว่าผู้นำการเปลี่ยนแปลงมีคุณลักษณะสำคัญ ได้แก่ วิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และความสามารถในการจูงใจบุคลากรให้มุ่งสู่เป้าหมายร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับอรอุมา ศรีประทุมวงศ์ และคณะ (2563) ที่อธิบายว่าภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงเป็นกระบวนการเชิงอิทธิพลที่สามารถสร้างแรงจูงใจ ความผูกพัน และการยอมรับในวิสัยทัศน์ของผู้นำ อันนำไปสู่การปรับตัวขององค์กรต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมได้อย่างเหมาะสม ด้วยเหตุนี้ ผู้บริหารสถานศึกษาจึงจำเป็นต้องมีทั้งความรู้เชิงบริหาร ทักษะทางเทคนิค และทักษะมนุษยสัมพันธ์ เพื่อให้สามารถบริหารจัดการองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพในบริบทที่หลากหลายและเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ในบริบทของการศึกษาพิเศษ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษให้สามารถเข้าถึงโอกาสทางการศึกษาอย่างเท่าเทียม ยังคงเผชิญกับความท้าทายเชิงโครงสร้างและเชิงปฏิบัติหลายประการ อาทิ การขาดแคลนครูผู้เชี่ยวชาญ ข้อจำกัดด้านทรัพยากร และความไม่ชัดเจนของแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงจึงมีบทบาทสำคัญในฐานะกลไกในการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาพิเศษ โดยสามารถส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมทางการเรียนการสอน การเสริมสร้างสมรรถนะของครูและบุคลากร และการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมกัน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ กชนิภา ภาณุรักษ์ และคณะ (2566) ที่พบว่าภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาหลักสูตรและนวัตกรรมจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ และสอดคล้องกับณัฐฐา นพแก้ว และสุทธิพงศ์ บุญผดุง (2566) ที่ชี้ให้เห็นว่าภาวะผู้นำลักษณะดังกล่าวช่วยให้องค์กรสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงด้านนโยบายและเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ซึ่งจัดตั้งขึ้นตามกฎกระทรวง พ.ศ. 2546 มีบทบาทสำคัญในการกำหนดนโยบายและขับเคลื่อนการจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิการและเด็กด้อยโอกาส เพื่อให้ได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพ มีทักษะชีวิต และสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีศักดิ์ศรี (สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ, 2565) โดยโรงเรียนเฉพาะความพิการในสังกัดมีภารกิจในการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับความต้องการจำเป็นพิเศษของผู้เรียนรายบุคคล ผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรม และการบริหารจัดการเชิงคุณภาพ เพื่อยกระดับผลลัพธ์ทางการศึกษา (สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ, 2565)

จากการศึกษาเอกสารสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น พบว่ายังขาดการศึกษาที่เป็นระบบเกี่ยวกับภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการในบริบทของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รวมถึงการสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาที่เหมาะสม

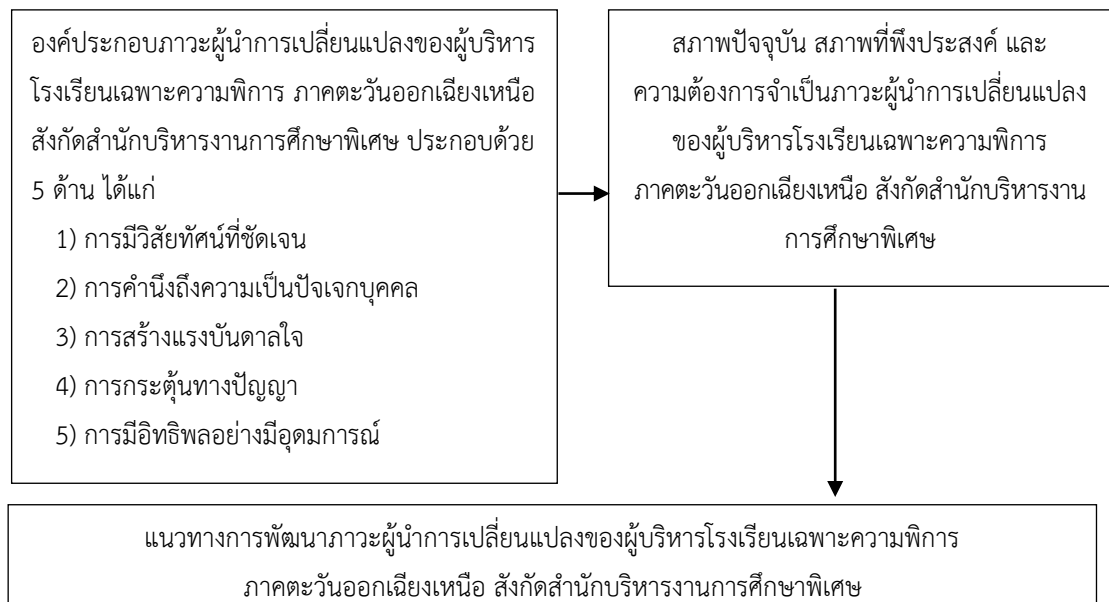
กับบริบทเฉพาะ ส่งผลให้การขับเคลื่อนการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษายังมีข้อจำกัด ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา เรื่อง แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ เพื่อพัฒนาแนวทางที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนเฉพาะความพิการ และใช้เป็นสารสนเทศ ในการยกระดับคุณภาพการบริหารจัดการศึกษา และเพื่อนำไปสู่การพัฒนาแนวทางเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติที่เหมาะสม กับบริบทของโรงเรียนเฉพาะความพิการ อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษา การพัฒนาศักยภาพบุคลากร และการสร้างโอกาสทางการศึกษาอย่างยั่งยืนสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง ของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ
2. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

กรอบแนวคิด

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแสดงกรอบแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎี เนื้อหาการวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็น สุวิมล ว่องวานิช (2558) และศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำ การเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ โดยแสดงการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ดังภาพประกอบ



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากร จำนวน 619 คน ประกอบด้วย ผู้บริหารโรงเรียน จำนวน 34 คน และครูผู้สอน จำนวน 585 คน ที่ปฏิบัติหน้าที่ในโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ปีการศึกษา 2567

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 234 คน กำหนดโดยใช้ตารางเครซี่และมอร์แกน (Krejcie and Morgan) บุญชม ศรีสะอาด (2560) ประกอบด้วย ผู้บริหารโรงเรียน จำนวน 24 คน และครูผู้สอน จำนวน 210 คน เลือกการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยแบ่งสถานศึกษาออกเป็น 3 ประเภทโรงเรียนเฉพาะความพิการ ได้แก่ บกพร่องทางการได้ยิน บกพร่องทางสติปัญญา และบกพร่องทางร่างกาย หรือการเคลื่อนไหว หรือสุขภาพ แบ่งประชากรออกเป็น 2 กลุ่มตามสถานภาพ คือ ผู้บริหารและครู

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปด้านตำแหน่ง ลักษณะแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ลักษณะแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ แบบลิเคิร์ต สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ โดยกำหนดการแปลความหมายดังนี้

ระดับคะแนน	แปลความหมาย
5	อยู่ระดับมากที่สุด
4	อยู่ระดับมาก
3	อยู่ระดับปานกลาง
2	อยู่ระดับน้อย
1	อยู่ระดับน้อยที่สุด

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับขั้นตอนโดยศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถาม ดังนี้

3.1 สร้างแบบสอบถามตามองค์ประกอบและตัวชี้วัดที่ได้จากการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถาม โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) (ไพศาล วรคำ, 2564) ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดเลือกผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะจง (Purposive

Sampling) จาก 3 กลุ่ม ดังนี้ 1) กลุ่มนักวิชาการหรืออาจารย์ที่ปฏิบัติหน้าที่ในสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 1 คน 2) ผู้บริหารโรงเรียน จำนวน 3 คน และ 3) ครูที่ปฏิบัติหน้าที่สอนในสถานศึกษา จำนวน 1 คน

3.3 พิจารณาเลือกข้อคำถามจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยคัดเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีค่า IOC = 0.60 ขึ้นไป โดยกำหนดระดับความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ จากการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item-Objective Congruence Index) ดังนี้

- + 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
- 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้นไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

สรุปผลวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80-1.00

3.4 นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับผู้บริหารโรงเรียนและครูผู้สอน โรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคอื่น ๆ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 42 คน (ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน, 2556) โดยเป็นผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 4 คน และครู จำนวน 38 คน จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์

3.5 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) โดยแบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่น 0.96

3.6 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบสอบถามโดยการหาสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item Total Correlation) (ไพศาล วรคำ, 2564) โดยแบบสอบถามมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.44-0.88

3.7 จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ จากนั้นนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 ขออนุญาตจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เพื่อขอความอนุเคราะห์ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 โรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

4.2 ผู้วิจัยดำเนินการจัดส่งแบบสอบถามในรูปแบบ Google Form ให้กับกลุ่มตัวอย่างทางระบบสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามส่งกลับ Google Form ตามระยะเวลาที่กำหนด

4.3 ผู้วิจัยตามแบบสอบถามที่ยังไม่ได้รับการตอบกลับ โดยขอความอนุเคราะห์ให้กลุ่มตัวอย่างตอบกลับแบบสอบถามภายใน 15 วัน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

5.1 วิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

5.1.1 นำแบบสอบถามทั้งหมด ไปตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของคำตอบ จากนั้นนำแบบสอบถามที่มีการตอบแบบสมบูรณ์ไปวิเคราะห์ข้อมูล

5.1.2 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อหาค่าสถิติต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ โดยในการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปด้านตำแหน่งของกลุ่มตัวอย่าง ลักษณะแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และหาค่าร้อยละ (Percentage)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ การพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ กำหนดใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย บุญชม ศรีสะอาด (2560) ดังนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
4.51-5.00	อยู่ในระดับมากที่สุด
3.51-4.50	อยู่ในระดับมาก
2.51-3.50	อยู่ในระดับปานกลาง
1.51-2.50	อยู่ในระดับน้อย
1.00-1.50	อยู่ในระดับน้อยที่สุด

5.1.3 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

5.2 วิเคราะห์ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

5.2.1 นำข้อมูลจากการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ มาวิเคราะห์หาความจำเป็นที่จะต้องพัฒนา โดยใช้เทคนิค Modified Priority Needs Index (PNI_{Modified}) ซึ่งเป็นดัชนีจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นที่ใช้หลักการประเมินความแตกต่าง และเป็นสูตรที่ สุวิมล ว่องวานิช (2558) ปรับสูตรการคำนวณมาจาก PNI โดยการหาค่าผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของสภาพที่พึงประสงค์ (I) กับค่าเฉลี่ยของสภาพปัจจุบัน (D) หาค่าด้วยค่าเฉลี่ยของสภาพปัจจุบัน (D) เพื่อถ่วงน้ำหนักแล้วนำมาจัดลำดับของข้อมูล โดยใช้หลักการกำหนดความต้องการจำเป็นจากระดับสภาพปัจจุบัน แล้วจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นตามค่า PNI_{Modified}

5.2.2 นำผลการวิเคราะห์มาจัดลำดับความจำเป็นภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ตามค่า Modified Priority Needs Index (PNI_{Modified}) โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย เพื่อให้ได้สิ่งที่จำเป็นในการพัฒนาสูงสุด 3 ลำดับ ในการนำไปศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ในระยะการวิจัยต่อไป

ระยะที่ 2 ศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

การวิจัยกำหนดการดำเนินการ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

1.1 ผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์การบริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ จำนวน 7 คน

1.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้วิจัยกำหนดผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์การบริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ จำนวน 7 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อทำการศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำ

การเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ซึ่งใช้แบบสัมภาษณ์ แบ่งผู้ทรงคุณวุฒิออกเป็น 3 กลุ่ม มีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มที่ 1 ผู้บริหารระดับกลุ่มงานในสังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ จำนวน 1 คน

กลุ่มที่ 2 ผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ จำนวน 5 คน

กลุ่มที่ 3 อาจารย์ที่ปฏิบัติหน้าที่ในสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 1 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

กำหนดเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi - Structured interview) โดยดำเนินการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาหลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบสัมภาษณ์

2.2 ร่างแบบสัมภาษณ์ เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ โดยนำผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็น ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ นำผลการวิจัยระยะที่ 1 มาสร้างแบบสัมภาษณ์ โดยครอบคลุมองค์ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ 1) การมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน 2) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 3) การสร้างแรงบันดาลใจ 4) การกระตุ้นทางปัญญา และ 5) การมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ โดยเลือกข้อที่มีค่า PNI Modified จากสูงสุด 3 ลำดับของแต่ละด้าน มากำหนดเป็นข้อคำถามในการสัมภาษณ์

2.3 นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะปรับปรุงแก้ไข

2.4 สร้างแบบสัมภาษณ์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

ขั้นตอนที่ 2 ยกร่างแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการยกร่างแนวทางจากผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นในระยะที่ 1 รวมกับผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 ท่าน

2. ยกร่างแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ โดยนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่ได้วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลแล้วมาดำเนินการออกแบบรายละเอียดของแนวทางที่เป็นกระบวนการพัฒนา โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติจริงมากที่สุด

3. นำร่างแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อขอคำแนะนำพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม

4. ปรับปรุงร่างแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ดำเนินการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และจัดพิมพ์เพื่อนำไปใช้ในการประเมินแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการเป็นลำดับต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 ประเมินแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

1. ผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1.1 ประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้

1.2.1 กลุ่มผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ จำนวน 3 คน

1.2.2 กลุ่มศึกษานิเทศก์ จำนวน 2 คน

1.2.3 ผู้อำนวยการโรงเรียน จำนวน 3 คน

1.2.4 อาจารย์ที่ปฏิบัติหน้าที่ในสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 1 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ มีขั้นตอนดังนี้

2.1 จัดทำร่างแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ แบบลิเคอร์ท โดยกำหนดการแปลความหมาย ดังนี้

ระดับคะแนน แปลความหมาย

5 มากที่สุด

4 มาก

3 ปานกลาง

2 น้อย

1 น้อยที่สุด

2.2 นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องความตรงของเนื้อหาและความตรงตามโครงสร้าง

2.3 ปรับปรุงและจัดทำแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

กำหนดเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบประเมิน (Rating Scale) โดยดำเนินการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาหลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบประเมิน

3.2 ร่างแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทาง เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ โดยนำผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็น ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ในระยะที่ 2 มาสร้างแบบประเมินความเหมาะสม

และความเป็นไปได้ของแนวทาง โดยครอบคลุมองค์ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ 1) การมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน 2) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 3) การสร้างแรงบันดาลใจ 4) การกระตุ้นทางปัญญา และ 5) การมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ โดยเลือกข้อที่มีค่า PNI_{Modified} จากสูงสุด 3 ลำดับของแต่ละด้าน มากำหนดเป็นข้อคำถามในการสัมภาษณ์

3.3 นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะปรับปรุงแก้ไข

3.4 สร้างแบบประเมินฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

4.1 ผู้วิจัยขอหนังสือจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ไปยังผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 9 คน เพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์

4.2 ผู้วิจัยกำหนด สถานที่ วัน และ เวลา ตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิสะดวก

4.3 ผู้วิจัยทำการส่งแบบประเมินให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ทรงคุณวุฒิ ตามสถานที่ วัน และ เวลาที่กำหนดไว้ และรวบรวมแบบประเมินกลับคืน

4.4 ผู้วิจัยตรวจสอบ รวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิผ่านประเด็นแล้วนำไปสู่ขั้นตอนการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ได้ดำเนินการตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลในแบบประเมินอีกครั้ง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและเชื่อถือได้จากข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินผู้ทรงคุณวุฒิ ผ่านประเด็นคำถามที่ผู้วิจัยได้สรุปรวบรวม เรียบเรียงจากการดำเนินการเก็บข้อมูลในเบื้องต้นจากการวิเคราะห์แบบประเมิน ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ผลการตอบแบบประเมินแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ และนำเสนอโดยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) วิเคราะห์ผลการประเมินแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ดังนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
4.51-5.00	มากที่สุด
3.51-4.50	มาก
2.51-3.50	ปานกลาง
1.51-2.50	น้อย
1.00-1.50	น้อยที่สุด

สรุปผล

การวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ปรากฏผลดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ดังนี้

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำ การเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ โดยรวมและรายด้าน

ความคิดเห็นรวมรายด้าน	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์			ค่า PNI Modified	เรียง ลำดับค่า PNI Modified
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล		
1. ด้านการมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน	3.55	0.90	มาก	4.56	0.58	มากที่สุด	0.28	5
2. ด้านการคำนึงถึง ความเป็นปัจเจกบุคคล	3.48	0.89	ปานกลาง	4.60	0.62	มากที่สุด	0.32	4
3. ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ	3.40	0.87	ปานกลาง	4.55	0.69	มากที่สุด	0.34	2
4. ด้านการกระตุ้นทางปัญญา	3.42	0.84	ปานกลาง	4.55	0.67	มากที่สุด	0.33	3
5. ด้านการมีอิทธิพล อย่างมีอุดมการณ์	3.46	0.82	ปานกลาง	4.66	0.56	มากที่สุด	0.35	1
รวม	3.46	0.86	ปานกลาง	4.58	0.62	มากที่สุด	0.32	-

ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบันโดยรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.46$) โดยเรียงจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดถึงต่ำสุดดังนี้ ด้านการมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.55$) รองลงมา ได้แก่ ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.48$) ด้านการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.46$) ด้านการกระตุ้นทางปัญญา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.42$) และ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.40$) ตามลำดับ 2) สภาพที่พึงประสงค์โดยรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$) โดยเรียงจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดถึงต่ำสุดดังนี้ ด้านการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$) รองลงมา ได้แก่ ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$) ด้านการมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$) ด้านการกระตุ้นทางปัญญา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$) และด้านการสร้างแรงบันดาลใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$) ตามลำดับ 3) ความต้องการจำเป็น โดยรวมมีค่า PNI Modified เท่ากับ 0.32 เรียงลำดับดัชนีความต้องการจำเป็นสูงสุดถึงต่ำสุด ดังนี้ ด้านการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ (PNI Modified = 0.35) ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ (PNI Modified = 0.34) ด้านการกระตุ้นทางปัญญา (PNI Modified = 0.33) ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล (PNI Modified = 0.32) และด้านการมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน (PNI Modified = 0.28) ตามลำดับ

2. ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ มีรายละเอียดในแต่ละด้าน พบว่า

2.1 ด้านการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ ประกอบด้วย 1) พัฒนาความมั่นคงทางอารมณ์และการควบคุมตนเอง ภายใต้อาณัติวิญญู 2) ยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม และความโปร่งใสในการบริหารงาน 3) สร้างวัฒนธรรมองค์กร ที่มีคุณธรรมและความเสมอภาคเป็นฐาน 4) เสริมสร้างความภาคภูมิใจและความเป็นหนึ่งเดียวของทีมงาน 5) เป็นผู้นำ

แบบอย่างแห่งอุดมการณ์ ผู้บริหารควรพัฒนาความสามารถในการควบคุมอารมณ์ ความมั่นคงทางจิตใจ และยึดมั่นในหลักคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์ โปร่งใส และยุติธรรม

2.2 ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ ประกอบด้วย 1) สื่อสารเป้าหมายและอุดมการณ์ของงานให้มีความหมาย และคุณค่าทางจิตใจ 2) สร้างความท้าทายเชิงบวกและส่งเสริมความรับผิดชอบร่วม 3) เชื่อมโยงเป้าหมายของโรงเรียนกับเป้าหมายระดับนโยบายหรือสังคม 4) ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และบรรยากาศเชิงบวกในองค์กร 5) เป็นผู้นำจุดประกายแรงบันดาลใจ และพลังแห่งการเปลี่ยนแปลง

2.3 ด้านการกระตุ้นทางปัญญา ประกอบด้วย 1) ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง 2) เปิดพื้นที่ให้คิดสร้างสรรค์และพัฒนาแนวทางใหม่ ๆ ในการจัดการศึกษา 3) ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกันเชิงวิชาการ 4) กระตุ้นให้ผู้ตามตระหนักรู้ปัญหาและคิดหาทางแก้ไขด้วยตนเอง 5) สร้างวัฒนธรรมองค์กรแห่งการคิด วิเคราะห์ และนวัตกรรม ผู้บริหารควรส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ การใช้ PLC การวิเคราะห์กรณีศึกษา และการสะท้อนผลการปฏิบัติงาน

2.4 ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ประกอบด้วย 1) ดูแล เอาใจใส่ และเข้าใจผู้ตามเป็นรายบุคคล 2) ใช้แนวทางการบริหารที่ยืดหยุ่นและเข้าใจความต้องการเฉพาะบุคคล 3) ส่งเสริมและยกระดับศักยภาพของบุคลากรให้เติบโตสูงขึ้น 4) สร้างระบบการสื่อสารสองทางที่เปิดกว้างและมีประสิทธิภาพ 5) พัฒนาวัฒนธรรมองค์กรที่เห็นคุณค่าความแตกต่างและความเป็นมนุษย์

2.5 ด้านการมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน ประกอบด้วย 1) สร้างและพัฒนาวิสัยทัศน์ร่วมอย่างมีส่วนร่วม และมีความหมาย 2) สื่อสารวิสัยทัศน์ให้ชัดเจน เข้าใจง่าย และเป็นรูปธรรมในชีวิตจริง 3) ใช้ข้อมูลและการคิดเชิงกลยุทธ์ในการตัดสินใจเพื่อบรรลุอนาคตองค์กร 4) นำองค์กรอย่างมีทิศทางและติดตามผลอย่างเป็นระบบ 5) สร้างแรงบันดาลใจด้วยภาพอนาคตและความสำเร็จที่จับต้องได้

คู่มือแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กระบวนการพัฒนา 5) การวัดและประเมินผล เนื้อหา ประกอบด้วย 5 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 1 ด้านการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ หน่วยที่ 2 ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ หน่วยที่ 3 ด้านการกระตุ้นทางปัญญา หน่วยที่ 4 ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล และหน่วยที่ 5 ด้านการมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน ตามลำดับ ซึ่งผลการประเมินคู่มือโดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมากที่สุด คือ 1) ด้านความเหมาะสม โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.24) 2) ด้านความเป็นไปได้ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในอันดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.20)

โดยภาพรวม ผลการวิจัยสะท้อนว่า ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการจำเป็นต้องผสมผสานมิติด้านจริยธรรม อารมณ์ ปัญญา และการมีส่วนร่วมอย่างสมดุล ทั้งนี้บริบทของโรงเรียนเฉพาะความพิการต้องการผู้นำที่มีความเข้าใจความแตกต่างของผู้เรียน เคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และสามารถสร้างวัฒนธรรมองค์กรแห่งความไว้วางใจและการเรียนรู้ร่วมกัน แนวทางการพัฒนาที่ได้จึงมีความสอดคล้องทั้งในเชิงทฤษฎีและเชิงบริบท สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อยกระดับคุณภาพการบริหารจัดการโรงเรียนเฉพาะความพิการในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และขยายผลในระดับประเทศได้

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ มีประเด็นอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ พบว่า

1.1 สภาพปัจจุบันสรุปผลด้านมีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากข้อจำกัดด้านบริบทของโรงเรียนเฉพาะความพิการในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มักเผชิญกับปัจจัยท้าทาย เช่น บุคลากรมีภาระงานสูง ทรัพยากรจำกัด และความกดดันจากนโยบาย ทำให้ผู้บริหารอาจมุ่งเน้นแก้ปัญหาเชิงโครงสร้างมากกว่าการสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นแรงบันดาลใจ สภาพงานในโรงเรียนเฉพาะความพิการมีความท้าทายสูง ทั้งด้านการจัดการเรียนการสอนเฉพาะทาง และการดูแลนักเรียนเป็นรายบุคคล อาจส่งผลให้ผู้บริหารและบุคลากรมีภาวะหมดไฟ (burnout) ทำให้แรงบันดาลใจลดลงทั้งในผู้ให้และผู้รับ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Bass and Riggio (2006) ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงด้าน “การสร้างแรงบันดาลใจ” (Inspirational Motivation) ต้องอาศัยการถ่ายทอดวิสัยทัศน์อย่างชัดเจน การใช้ภาษาที่กระตุ้นจิตใจ และการแสดงความเชื่อมั่นในทีม หากผู้บริหารไม่สามารถสื่อสารหรือแสดงออกได้อย่างต่อเนื่อง ความรู้สึกร่วมสร้างเป้าหมายในทีมจะลดลงโดยสรุปแล้ว คะแนนเฉลี่ยที่ต่ำในด้านนี้สะท้อนว่าผู้บริหารอาจยังขาดการสร้างแรงบันดาลใจในระดับที่กระตุ้นจิตใจ และความผูกพันของบุคลากรอย่างเต็มที่ สาเหตุสำคัญอาจมาจากข้อจำกัดของบริบทโรงเรียน ทักษะการสื่อสาร และความเหนื่อยล้าจากสภาพงาน แม้ผลการศึกษานี้จะพบว่าด้านการสร้างแรงบันดาลใจมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด แต่แตกต่างจากผลการศึกษาของกษนิภา ภาณุรักษ์ และคณะ (2566) ทำการศึกษาเรื่อง ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนศึกษาพิเศษ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ พบว่าภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนศึกษาพิเศษ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษภาคตะวันออกเฉียงเหนือโดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจสะท้อนความแตกต่างของบริบท กลุ่มตัวอย่าง หรือช่วงเวลาการศึกษา เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ และผู้บริหารควรยึดหลักคุณธรรมจริยธรรมในการตัดสินใจทำงาน มีความซื่อสัตย์สุจริตและไม่แสวงหาผลประโยชน์โดยมิชอบ สามารถที่จะนำเทคนิค วิธีการมาใช้ในการบริหารจัดการได้ตามสถานการณ์ ควรสร้างแรงจูงใจให้บุคลากรเกิดแรงบันดาลใจในการทำงาน สร้างความเชื่อมั่นให้แก่บุคลากรในการทำงาน เอาชนะปัญหาอุปสรรคเป้าหมายเดียวกัน ควรกระตุ้นให้ครูมีความกระตือรือร้นในการทำงานเป็นทีม เปิดโอกาสให้ครูมีส่วนร่วมในการกำหนดภารกิจขององค์กร การสร้างขวัญ และกำลังใจในการปฏิบัติงานแก่ครูและบุคลากร ควรส่งเสริมให้ผู้ร่วมงานมีการพัฒนาตนเองและสนใจในการพัฒนาจุดเด่นของตัวเองร่วมกัน และควรนำทักษะและประสบการณ์มาใช้ในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ดูแลและเอาใจใส่ครูและบุคลากรอย่างทั่วถึง

1.2 สภาพที่พึงประสงค์สรุปผลด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ เนื่องมาจากผู้บริหารโรงเรียนควรเป็นผู้นำที่มีความน่าเชื่อถือ ยึดมั่นในหลักการและคุณธรรม จริยธรรม และเป็นแบบอย่างที่ดีต่อบุคลากรในองค์กร เนื่องจากโรงเรียนเฉพาะความพิการมีลักษณะการดำเนินงานที่ต้องอาศัยความทุ่มเท ความเสียสละ และความมุ่งมั่นต่อการกิจการพัฒนาผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ การที่ผู้บริหารมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์จะช่วยสร้างความไว้วางใจ ความศรัทธา และแรงศรัทธาร่วมในหมู่บุคลากร ส่งผลให้เกิดความร่วมมือในการปฏิบัติงานอย่างเต็มความสามารถ อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Bass and Avolio (1994) ที่ระบุว่าผู้นำที่มีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์จะเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นเกิดความภาคภูมิใจในการปฏิบัติงาน รู้สึกผูกพันกับองค์กร และพร้อมทุ่มเทเพื่อบรรลุวิสัยทัศน์และพันธกิจขององค์กรอย่างยั่งยืน ซึ่งในบริบทของโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาวะผู้นำลักษณะนี้ยังมีความสำคัญ เนื่องจากสามารถสร้างความมั่นคงทางจิตใจให้กับบุคลากร และเป็นพลังขับเคลื่อนสำคัญในการพัฒนาองค์กรให้ก้าวหน้า และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องผลงานวิจัยของ ขนิษฐา แสงโยธี และคณะ (2565) ที่ศึกษาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา กลุ่มเครือข่ายส่งเสริมประสิทธิภาพศูนย์การศึกษาพิเศษ กลุ่มเครือข่ายที่ 5 พบว่าภาวะผู้นำด้านการมี

อิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์อยู่ในระดับมาก และเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างความศรัทธา ความเชื่อมั่น และความมุ่งมั่นให้แก่บุคลากรในองค์กร ซึ่งสะท้อนถึงบทบาทของผู้บริหารที่เป็นแบบอย่างการทำงาน มีคุณธรรม จริยธรรม และมีแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กชนิภา ภาณุรักษ์ และคณะ (2566) ที่ระบุว่าผู้บริหารโรงเรียนศึกษาพิเศษควรยึดหลักคุณธรรมจริยธรรม ซื่อสัตย์สุจริต และสร้างความเชื่อมั่นให้บุคลากรเอาชนะปัญหาและมุ่งสู่เป้าหมายร่วมกัน อันเป็นลักษณะสำคัญของการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ ซึ่งในภาพรวมผลผลการวิจัยครั้งนี้และผลการศึกษาของนักวิจัยดังกล่าวชี้ให้เห็นตรงกันว่า การมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์เป็นองค์ประกอบสำคัญที่บุคลากรคาดหวังจากผู้นำ และเป็นปัจจัยหลักที่ช่วยขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในองค์กรอย่างยั่งยืน

1.3 ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นสรุปผลด้านที่มีความต้องการจำเป็นจากสูงสุด คือ ด้านการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ อาจเนื่องมาจากผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการในปัจจุบันยังไม่สามารถแสดงบทบาทด้านนี้ได้เต็มศักยภาพ แม้ว่าบุคลากรในองค์กรจะมีความคาดหวังสูงก็ตาม สาเหตุสำคัญอาจเนื่องมาจากการบริหารจัดการในสภาพแวดล้อมที่มีข้อจำกัดหลายประการ ทั้งด้านทรัพยากร บุคลากร และภาระงานจำนวนมาก ทำให้ผู้บริหารอาจมีเวลาและโอกาสน้อยในการแสดงบทบาทผู้นำที่เป็นแบบอย่างด้านคุณธรรม จริยธรรม และการยึดมั่นในค่านิยมร่วม อีกทั้งการสร้างภาพลักษณ์และความน่าเชื่อถือจำเป็นต้องอาศัยการสื่อสารเชิงบวก การสร้างแรงศรัทธา และการเป็นต้นแบบที่ชัดเจน ซึ่งต้องใช้ทั้งเวลา ความต่อเนื่อง และทักษะเฉพาะด้านในการบริหารคนและสร้างความสัมพันธ์เชิงไว้วางใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิษฐา แสงโยธี และคณะ (2565) ที่พบว่าภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงด้านการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความศรัทธาและความร่วมมือในองค์กร และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กชนิภา ภาณุรักษ์ และคณะ (2566) ที่เสนอว่าผู้บริหารควรยึดหลักคุณธรรม จริยธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต และสร้างความเชื่อมั่นให้แก่บุคลากร เนื่องจากคุณลักษณะเหล่านี้เป็นพื้นฐานของการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ และเป็นแรงผลักดันสำคัญในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงขององค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ พบว่า

2.1 ด้านการมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ ผู้บริหารโรงเรียนควรเสริมสร้างความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความมั่นคงทางจิตใจ โดยผู้บริหารต้องมีสติ รู้เท่าทันและจัดการอารมณ์ของตนเองได้อย่างเหมาะสมในสถานการณ์วิกฤต ใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการตัดสินใจ แยกแยะปัญหาจากตัวบุคคล และนำแนวคิดด้านความฉลาดทางอารมณ์ ภาวะผู้นำเชิงพฤติกรรม ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรม และจิตวิทยาเชิงบวกมาเป็นเครื่องมือในการสร้างพลังบวกและขวัญกำลังใจแก่ทีมงาน ควบคู่กับการประเมินสถานการณ์อย่างรอบคอบ นอกจากนี้ ผู้บริหารควรยึดมั่นในหลักคุณธรรมและจริยธรรมอย่างเคร่งครัด โดยเฉพาะความซื่อสัตย์ ความโปร่งใส และความยุติธรรม ทั้งในการบริหารงบประมาณ การบริหารบุคลากร และการจัดโอกาสพัฒนาวิชาชีพ เพื่อสร้างความไว้วางใจและความเป็นธรรมในองค์กร ตลอดจนมุ่งประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการตัดสินใจ คำนึงถึงความเท่าเทียมและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ โดยเฉพาะในบริบทของโรงเรียนเฉพาะความพิการ ซึ่งต้องเคารพและยอมรับความแตกต่างอย่างเสมอภาค การปฏิบัติในลักษณะนี้จะช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นและศรัทธาของบุคลากรต่อผู้นำ และเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงขององค์กรอย่างยั่งยืน

2.2 ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ ผู้บริหารควรมุ่งเน้นการสร้างความหมายและคุณค่าของงานให้แก่ผู้ตาม โดยผู้บริหารควรสื่อสารเป้าหมายอย่างชัดเจนและเชื่อมโยงงานกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริงต่อผู้เรียน โดยเฉพาะนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ การมอบหมายภารกิจที่มีความสำคัญและการใช้คำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นการคิดเชิงเป้าหมาย จะช่วยให้ครูตระหนักถึงคุณค่าของบทบาทตนเองและมองเห็นผลกระทบเชิงบวกที่งานของตนมีต่อการพัฒนาการศึกษา นอกจากนี้ ผู้บริหารควรนำเสนอภาพอนาคตที่มีความหมายร่วม ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงบวกเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญ

ผู้บริหารต้องสร้างพื้นที่ปลอดภัยทางความคิด เปิดโอกาสให้ครูแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเสรี สนับสนุนการใช้กระบวนการ Design Thinking และการทดลองนวัตกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนเฉพาะกลุ่ม พร้อมให้กำลังใจแม้ในความล้มเหลว รวมถึงปลูกฝังมุมมองเชิงบวกผ่านจิตวิทยาเชิงบวกและการสะท้อนความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์ ทั้งนี้ แนวทางดังกล่าวจะช่วยหล่อเลี้ยงจิตวิญญาณความเป็นครูนักนวัตกรรมและสร้างพลังขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาได้อย่างยั่งยืน

2.3 ด้านการกระตุ้นทางปัญญา ผู้บริหารโรงเรียนควรมุ่งเน้นการสร้างวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการคิดเชิงสร้างสรรค์ในองค์กร ผู้บริหารควรเปิดพื้นที่ให้ครูได้ทดลองนวัตกรรมในชั้นเรียน ร่วมอบรมเพื่อเสริมทักษะและเข้าร่วมเวทีแลกเปลี่ยนแนวคิดใหม่อย่างต่อเนื่อง โดยไม่ยึดติดกับกรอบการปฏิบัติเดิม พร้อมสนับสนุนให้ครูใช้กระบวนการวิเคราะห์กรณีศึกษาและบันทึกสะท้อนผลการสอน เพื่อค้นหาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของนักเรียนเฉพาะความพิการอย่างแท้จริง ขณะเดียวกัน ผู้บริหารควรจัดทีมทำงานที่มีความหลากหลาย จัดวงสนทนาเชิงลึก และใช้สถานการณ์จริงเป็นโจทย์ร่วมเพื่อส่งเสริมการทำงานแบบมีส่วนร่วม โดยอาศัยเทคนิคการสืบค้นการวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน และการเรียนรู้แบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อสร้างวัฒนธรรมของการคิดเป็นทีม นอกจากนี้ การกระตุ้นให้บุคลากรตระหนักถึงปัญหาและความท้าทายเป็นอีกปัจจัยสำคัญ ผู้บริหารสามารถใช้ข้อมูลจริง เช่น พัฒนาการของนักเรียน ผลการนิเทศ หรือกรณีศึกษารายบุคคล ประกอบกับการใช้คำถามปลายเปิด การโค้ช และการตั้งโจทย์ท้าทาย เพื่อให้ครูคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้งและมองเห็นความสำคัญของการปรับเปลี่ยนแนวทางปฏิบัติ การนำมุมมองของนักเรียนหรือผู้ปกครองมาเป็นกระจกสะท้อนจะช่วยสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของปัญหาและกระตุ้นให้บุคลากรพร้อมขับเคลื่อนการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

2.4 ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ผู้บริหารโรงเรียนควรมุ่งดูแลเอาใจใส่ผู้ตามอย่างเป็นรายบุคคล ด้วยการฟังอย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจและเห็นคุณค่าของแต่ละคน ควบคู่กับการจัดบริการและสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีที่เป็นมิตร เข้าถึงได้อย่างเท่าเทียมและปลอดภัยตามหลักกฎหมายและจริยธรรม ผู้บริหารควรยกระดับความต้องการและความสามารถของบุคลากรผ่านการสร้างความไว้วางใจ ลดความเครียด และเสริมพลังเชิงบวก ตลอดจนส่งเสริมการสื่อสารสองทาง ลดช่องว่างทางอำนาจ เปิดพื้นที่ปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็น และนำข้อเสนอแนะไปปรับใช้จริง เพื่อให้ผู้ตามรู้สึกว่ามีคุณค่าและมีส่วนร่วมในความสำเร็จขององค์กร

2.5 ด้านการมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน ผู้บริหารโรงเรียนควร ควรสร้างวิสัยทัศน์ร่วมโดยการระดมความคิดเห็นจากครู ผู้ปกครอง และการวิเคราะห์บริบทด้วยเครื่องมือ SWOT จากนั้นถ่ายทอดวิสัยทัศน์ให้ง่ายต่อการเข้าใจผ่านคำพูด ภาพ อินโฟกราฟิก กิจกรรมเล่าเรื่อง หรือโครงการต่าง ๆ เพื่อให้บุคลากรเห็นภาพเดียวกันและรู้สึกมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง การตัดสินใจควรตั้งอยู่บนข้อมูลเชิงประจักษ์ การวิเคราะห์แนวโน้ม และการมีส่วนร่วมของทีมงาน เพื่อให้เกิดความรอบคอบ ยืดหยุ่น และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในระยะยาว อีกทั้งควรวางแผนร่วมกับทีมงานอย่างเป็นระบบ แบ่งเป้าหมายเป็นขั้นตอน ใช้เครื่องมือ เช่น PDCA เพื่อติดตาม ปรับปรุง และสื่อสารความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง พร้อมสร้างแรงบันดาลใจด้วยเรื่องราวความสำเร็จ เพื่อให้บุคลากรมองเห็นทิศทางและมีความผูกพันต่อการบรรลุเป้าหมายขององค์กร

2.6 แนวทางทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ที่สรุปผลประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กระบวนการพัฒนา และ 5) การวัดและประเมินผล โดยมีผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทางอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการจัดทำคู่มือพัฒนาจะเป็นแนวทางที่สำคัญในการพัฒนาภาวะผู้นำ การเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ที่เป็นไปอย่างมีรูปแบบและเป็นเอกสารที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ในโรงเรียนอื่นได้อีกทั้งคู่มือก็ถือเป็นเอกสารที่สำคัญในการจัดอบรมพัฒนา นั้นเพราะคู่มือถือเป็น เอกสาร ตำราเพื่ออำนวยความสะดวกเกี่ยวกับการศึกษาหรือการปฏิบัติเรื่องใดเรื่องหนึ่งในการอบรมพัฒนา

นอกจากนี้ก็อาจเนื่องมาจากคู่มือแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ มีการจัดทำขึ้นตามหลักวิชาการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สามารถดำเนินตามแนวทางที่มุ่งไปสู่เป้าหมายในแต่ละขั้นตอนได้ผู้ใช้สามารถนำไปดัดแปลงและยืดหยุ่นได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ ยุพเรศ วังยายฉิม (2540) ได้เสนอแนวทางการพัฒนาคู่มือดังนี้ ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเพื่อวิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบของคู่มือวิเคราะห์ลักษณะของผู้ใช้คู่มือ กำหนดวัตถุประสงค์ ขอบข่ายเนื้อหา ความคิดรวบยอดในการให้ความรู้ สารบัญรายละเอียดและกำหนดจุดในการให้ความรู้ เขียนเนื้อหาของคู่มือให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเหมาะสม ออกแบบลักษณะรูปเล่ม ภาพประกอบ และการจัดพิมพ์ นำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพเครื่องมือ ซึ่งคู่มือแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กระบวนการพัฒนา และ 5) การวัด และ ประเมินผล ตามลำดับ มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ในการพัฒนาสมรรถนะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ของผู้บริหารโรงเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ ศรีธนา บุญญเศรษฐ์ และกนกวรรณ ศรีนิมิตกุล (2553) กล่าวถึงองค์ประกอบของคู่มือว่า ควรประกอบด้วย รายละเอียดที่สำคัญ ดังนี้ คำชี้แจงการใช้คู่มือ เนื้อหาการเตรียมการ กระบวนการ วิธีการ กิจกรรม การวัดและประเมินผล ความรู้เสริม ปัญหาและคำแนะนำ และแหล่งข้อมูลและแหล่งอ้างอิงต่าง ๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้นำไปใช้ ดังนั้นการจัดทำคู่มือแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ถือว่าเป็นส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่การพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 จากผลวิจัยที่พบว่า ในครั้งนี้ทำให้ได้แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ โดยผู้บริหารโรงเรียนสามารถนำแนวทางนี้ไปใช้ในการพัฒนานตนเอง และพัฒนาโรงเรียนเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการบริหารจัดการโรงเรียน ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้บริหารโรงเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการปรับปรุงพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนให้ดียิ่งขึ้น

1.2 จากผลวิจัยที่พบว่า ควรส่งเสริมให้ผู้บริหารโรงเรียนได้พัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงให้ดียิ่งขึ้น เพื่อส่งเสริมให้เกิดสังคมที่มีคุณค่าและเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความรู้รักสามัคคี ส่งผลให้งานนั้นมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผล อันเป็นพลังก่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน เป็นประโยชน์ของทางราชการ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรขยายขอบเขตการวิจัยไปยังผู้บริหารโรงเรียนเฉพาะความพิการในภูมิภาคอื่นของประเทศ เพื่อเปรียบเทียบลักษณะและแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงในบริบทที่แตกต่างกัน อันจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสามารถนำไปปรับใช้ได้ในระดับประเทศ

2.2 ควรศึกษาผลของการนำแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่ได้จากงานวิจัยนี้ไปใช้จริงในโรงเรียนเฉพาะความพิการ เพื่อติดตามประเมินผลด้านประสิทธิภาพการบริหาร คุณภาพการจัดการเรียนการสอน และพัฒนาการของผู้เรียนในระยะยาว

เอกสารอ้างอิง

- กชนิภา ภานุรักษ์, ธีรภัทร์ ถิ่นแสนดี, และพระครูชัย รัตนกร. (2566). ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนศึกษาพิเศษ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. *วารสารพุทธปรัชญาวิวัฒน์*, 7(1), 93-102.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2567, 1 กรกฎาคม). *นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567*.
ข่าว ศธ. 360 องค์. <https://www.moe.go.th/360policy-and-focus-moe-fiscal-year-2024/>
- ชนินฐา แสงโยธี, ดวงใจ ขนະสิทธิ์, และอรพรรณ ตูจินดา. (2565). ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา กลุ่มเครือข่ายส่งเสริมประสิทธิภาพศูนย์การศึกษาพิเศษ กลุ่มเครือข่ายที่ 5 สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ. *Journal of Institute of Trainer Monk Development*, 5(1), 178-190.
- ไชยา ภาวะบุตร. (2560). *ภาวะผู้นำทางวิชาการ Academic Leadership ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560*. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ณัฐฐา นพแก้ว และสุทธิพงศ์ บุญผดุง. (2566). ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการสอน ของครูการศึกษาพิเศษ โรงเรียนเรียนรวม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร. *วารสารมหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 10(11), 138-147.
- ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน. (2556). *การประยุกต์ใช้ SPSS วิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 6). ตักสิลาการพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10 ฉบับปรับปรุงใหม่). สุวีริยาสาส์น.
- ไพศาล วรคำ. (2564). *การวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 13). ตักสิลาการพิมพ์.
- ยุพเรศ วัชยาณิม. (2540). *การพัฒนาคู่มือศึกษาธรรมชาติประจำเส้นทางเดินป่าในอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหิดล]. MAHIDOL Digital Archive.
<https://dric.nrct.go.th/Search/SearchDetail/74468>
- วิมลพรรณ ช่างคิด. (2560). *ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์] มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- ศรีธนา บุญญเศรษฐ์ และกนกวรรณ ศิรินิมิตกุล. (2553). *การพัฒนาคู่มือการควบคุมคุณภาพสินค้าบริษัทเจเนซิสแอลโซซิเอท จำกัด* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช]. STOU Digital Archive.
<https://ir.stou.ac.th/handle/123456789/12392>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กระทรวงศึกษาธิการ.
<https://backoffice.onec.go.th/uploaded/Outstand/2017-EdPlan60-79.pdf>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561, 8 ตุลาคม). *ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580)*. ราชกิจจานุเบกษา. <https://pub.nstda.or.th/gov-dx/wp-content/uploads/2021/09/20181013-announcement-national-strategy.pdf>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570)*. ราชกิจจานุเบกษา.
https://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2565/E/258/T_0001.PDF
- สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ. (2565). *ประวัติความเป็นมา*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2558). *การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น* (พิมพ์ครั้งที่ 3 ฉบับปรับปรุง). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรอุมา ศรีประทุมวงศ์, ไชยา ภาวะบุตร, และระพีพรรณ ร้อยพิลา. (2563). ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา
ศูนย์การศึกษานอกกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอ กลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 2.
วารสารการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 9(33), 143-155.

<https://jeal.snru.ac.th/ArticleView?ArticleID=855>

Bass, B. M., & Riggio, R. E. (2006). *Transformational leadership*. Psychology press.

Bass, B. M., & Avolio, B. J. (1994). Transformation leadership and organizational culture.

Public Administration Quarterly, 17(3-4), 541-554.

Yang, Y. (2014). Principals' Transformational Leadership in School Improvement. *International Journal of Educational Management*, 28(3), 16-18.

แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา

สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

The Guidelines for Developing Creative Leadership of School Administrators

BuriRam Provincial Office of Learning Encouragement

สุนิทยา เทียงผดุง¹, กฤษณก ดวงชาทม², และปองภพ ภูจอมจิต³Sunitiya Thiangpadung¹, Kritkanok Duangchathom², and Pongphop Phuchomchit³

Received: December 23, 2025

Revised: May 16, 2026

Accepted: May 19, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) องค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ 2) สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ 3) แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน จำนวน 244 คน และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 16 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทาง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง (PNI_modified)

ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์มีความเหมาะสมในระดับสูงทั้งในภาพรวมและรายด้าน 2) สภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ขณะที่สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าความต้องการจำเป็นโดยรวม (PNI_modified = 0.44) เมื่อเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมีวิสัยทัศน์ ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน ด้านความยืดหยุ่นและการปรับตัว และด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 3) แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์มีความเหมาะสมในระดับมาก และมีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์, ผู้บริหารสถานศึกษา, แนวทางการพัฒนา

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อีเมล: Sunitiya11@gmail.com

² รองศาสตราจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม อีเมล: piyaluk.po@rmu.ac.th

³ อาจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม อีเมล: pongphop.p@rmu.ac.th

¹ Master's Student, Master of Education Program in Educational Administration, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Email: Sunitiya11@gmail.com

² Associate Professor, Ph.D., Education Program, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Email: piyaluk.po@rmu.ac.th

³ Lecturer, Ph.D. Education Program, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Email: pongphop.p@rmu.ac.th

Abstract

The purposes of this research were to: 1) examine the components and indicators of creative leadership among school administrators under the Office for Learning Promotion, Buriram Province; 2) investigate the current conditions, desired conditions, and priority needs for developing creative leadership among school administrators under the Office for Learning Promotion, Buriram Province; and 3) propose guidelines for developing creative leadership among these administrators. The sample comprised 244 school administrators and teachers and 16 experts. The research instruments included a questionnaire, a semi-structured interview, and an evaluation form for assessing the appropriateness and feasibility of the proposed development guidelines. The data were analyzed using percentages, means, standard deviations, and the Modified Priority Needs Index (PNI_modified) to determine priority needs.

The findings revealed that the components and indicators of creative leadership were rated as highly appropriate, both overall and for each component. The overall current conditions of creative leadership were at a moderate level, while the overall desired conditions were at the highest level. The overall PNI_modified value was 0.44. The priority needs, ranked from highest to lowest, were creativity, vision, achievement orientation, flexibility and adaptability, and individualized consideration, respectively. The proposed guidelines for developing creative leadership were rated as highly appropriate and highly feasible.

Keywords: Development Guidelines, Creative Leadership, School Administrators

บทนำ

การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งเป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศในทุกมิติ ทั้งความมั่นคง เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะในยุคที่วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การศึกษาจึงทำหน้าที่ สร้างบุคลากรที่มีคุณภาพและมีความสามารถในการรับมือกับความท้าทายใหม่ ๆ เพื่อขับเคลื่อนประเทศให้เติบโต อย่างมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มุ่งพัฒนาคณาจารย์ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การจัดการศึกษาแบ่งเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย พร้อมกำหนดให้หลักสูตรมีความหลากหลาย เหมาะสมกับวัย และศักยภาพของผู้เรียน เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตอย่างทั่วถึง ดังนั้น การศึกษาจึงเป็นพลังสำคัญในการพัฒนาประเทศและสังคม ให้ก้าวหน้าอย่างยั่งยืน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561)

การศึกษามีภาวะผู้นำจำเป็นต้องพิจารณาอย่างลึกซึ้งและรอบด้าน เนื่องจากภาวะผู้นำเป็นองค์ประกอบสำคัญ ที่ส่งผลโดยตรงต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวขององค์กร ผู้นำเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดการงานในทุกมิติ ทั้งด้านคุณภาพ และปริมาณ รวมถึงมีอิทธิพลต่อบุคลากรและการใช้ทรัพยากรภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ ผู้นำยังมีบทบาทสำคัญ ในการวางแผน ควบคุม ดูแล และชี้นำผู้ใต้บังคับบัญชาให้ปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยทักษะ ความรู้ และ ความสามารถในการบริหารจัดการ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2561) ความสามารถของผู้นำ คือ ผู้นำจักต้องศึกษาให้เข้าใจถ่องแท้ในหน้าที่ของตนเองสามารถปฏิบัติงานได้และให้คำแนะนำได้ ซึ่งจะทำให้ผู้ใต้บังคับบัญชามีความเชื่อถือ ศรัทธา และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานอย่างเต็มใจ ความสามารถในการจูงใจ คือ ผู้นำจักต้องมีจิตวิทยาในการครองใจผู้ใต้บังคับบัญชาในทุก ๆ ด้านเป็นอย่างดี ความสามารถในการควบคุม คือ ผู้นำต้อง

ควบคุมงานเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายได้ทั้งปริมาณและคุณภาพที่ต้องการ ความสามารถในการประสานงาน คือ ผู้นำต้องเป็นผู้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ความสามารถในการตัดสินใจ คือ เมื่อเกิดปัญหาใด ๆ ขึ้น ผู้นำต้องสามารถเผชิญหน้ากับปัญหาต่าง ๆ และสามารถตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ความสามารถในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คือ ผู้นำต้องมีความคิดสร้างสรรค์อยู่เสมอซึ่งจะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีแก่องค์กร (เนตร์พัฒนา ยาวีราข, 2537)

ภาวะผู้นำของผู้บริหารเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จ ประสิทธิภาพ และประสิทธิผลของสถานศึกษา ผู้บริหารที่มีภาวะผู้นำสามารถใช้อิทธิพลและสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับบุคลากร กระตุ้นแรงจูงใจ ทักษะคิด และความเชื่อมั่นในการทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมายขององค์กร ผู้บริหารจึงทำหน้าที่เป็นตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและการปฏิบัติงานของสมาชิกในโรงเรียน พร้อมทั้งนำความคิดสร้างสรรค์และแนวคิดใหม่ ๆ มาใช้ในการบริหารเพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์ของสถานศึกษา (ชาญชัย อาจินสมาจาร, 2555) ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา คือความสามารถในการใช้ความคิดสร้างสรรค์และแนวทางใหม่ ๆ เพื่อขับเคลื่อนการบริหารให้บรรลุเป้าหมาย (เสาวนีย์ สมบูรณ์ศิริโรจน์, 2562) โดยมุ่งสร้างแรงจูงใจ วิสัยทัศน์ และการสนับสนุนการทำงานภายในองค์กร ส่งเสริมการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และปรับกระบวนการทำงานให้เอื้อต่อการคิดนอกกรอบ กล้าตัดสินใจ และสร้างนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง ตามแนวคิดของโรบินสัน Robinson, (2011) ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ 1) การมีวิสัยทัศน์ 2) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 3) ความยืดหยุ่นและการปรับตัว 4) ความคิดสร้างสรรค์ 5) การทำงานเป็นทีม ทั้งนี้ยังเน้นว่าครูเป็นผู้นำในห้องเรียน ขณะที่ผู้บริหารเป็น “ผู้นำของผู้นำ” ซึ่งหมายถึงการไม่เพียงส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน แต่ยังสนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพของครูและบุคลากรทุกคนในสถานศึกษาอีกด้วย

สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ มีสถานศึกษาในความรับผิดชอบทั้งหมด 23 แห่ง จากผลการดำเนินงานปัจจุบัน ผู้วิจัยสรุปปัญหาและประเด็นท้าทายที่ส่งผลต่อภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษา ดังนี้ปัจจุบันบริบทภายนอกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านเทคโนโลยี การสื่อสารแบบไร้สาย และความจำเป็นที่ประเทศไทยต้องพัฒนานวัตกรรมให้ทันต่อโลกยุคดิจิทัล สถานศึกษาจึงต้องปรับตัวตามยุทธศาสตร์ นโยบาย และจุดเน้นของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ตลอดจนยุทธศาสตร์การดำเนินงานของสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบทบาทและภารกิจของสถานศึกษาผลการดำเนินงานพบว่ายังมีประเด็นที่ต้องเร่งพัฒนา โดยเฉพาะด้านนโยบายและจุดเน้นที่มุ่งพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้รับโอกาสทางการศึกษาที่เท่าเทียม ปลอดภัย และมีสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ การยกระดับคุณภาพการศึกษาถือเป็นกุญแจสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา (กรมส่งเสริมการเรียนรู้, 2567) ดังนั้น การสร้างรูปแบบการบริหารจัดการที่สร้างสรรค์เพื่อใช้แก้ไขปัญหาและพัฒนาสถานศึกษาจึงเป็นสิ่งจำเป็น ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทสำคัญ เพราะแสดงถึงความสามารถในการนำความคิดใหม่ ๆ มาใช้ในการบริหารงานเพื่อบรรลุเป้าหมาย (เสาวนีย์ สมบูรณ์ศิริโรจน์, 2562) ผู้บริหารต้องสามารถสร้างแรงจูงใจ มีวิสัยทัศน์ สนับสนุนการปฏิบัติงาน สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และปรับกระบวนการทำงานให้เอื้อต่อการคิดนอกกรอบ กล้าตัดสินใจ และสร้างนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง แนวทางดังกล่าวจะช่วยยกระดับคุณภาพการทำงานของครูและผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ และนำไปสู่การพัฒนากระบวนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป (สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์, 2567)

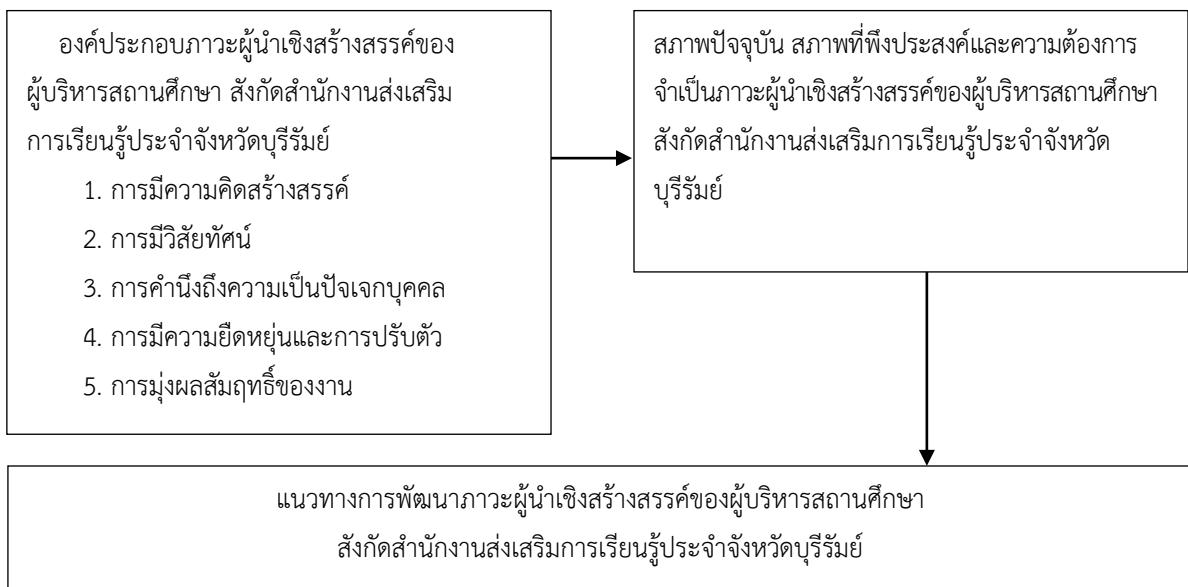
จากความเป็นมาและความสำคัญของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ที่ได้กล่าวมา จึงได้สนใจที่จะศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ว่าภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับใด และจะมีแนวทางพัฒนาภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาให้เกิดประโยชน์แก่ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นแนวทางปรับปรุงพัฒนาภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาการศึกษาของประเทศให้มีประสิทธิภาพ เพื่อรับรองการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์
2. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์
3. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

กรอบแนวคิด

ในการวิจัยครั้งนี้ แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แสดงกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังภาพ 1 ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิด แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัยตามระยะการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

1. ขอบเขตเชิงทฤษฎีและขอบเขตเชิงเนื้อหา

1.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 7 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์และสอดคล้องกับภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) การมีความคิดสร้างสรรค์ 2) การมีวิสัยทัศน์ 3) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 4) การมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว และ 5) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ มีรายละเอียดวิธีการดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ มาสังเคราะห์โดยใช้ตารางสังเคราะห์ เพื่อกำหนดเป็นองค์ประกอบและเนื้อหาการวิจัย แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ครั้งนี้ ได้องค์ประกอบของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา 5 ด้าน ประกอบด้วย คือ 1) การมีความคิดสร้างสรรค์ 2) การมีวิสัยทัศน์ 3) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 4) การมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว และ 5) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน

ขั้นตอนที่ 2 ประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดของแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ดังนี้

นำองค์ประกอบและตัวชี้วัดที่ได้จากการศึกษาประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด โดยผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อกำหนดเป็นองค์ประกอบและตัวชี้วัดการวิจัย แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 7 คน ประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์และสอดคล้องกับภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) การมีความคิดสร้างสรรค์ 2) การมีวิสัยทัศน์ 3) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 4) การมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว และ 5) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการ ตามลำดับขั้นตอน โดยศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมิน ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัด และปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อดำเนินการสร้างแบบประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัด

2.2 สร้างแบบประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัด ตามที่ได้ศึกษาแล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบและแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.3 นำเครื่องมือที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ ประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอหนังสือจาก คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เพื่อขอความอนุเคราะห์ ดังนี้

3.1 ถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

3.2 จัดส่งแบบสอบถามไปยังสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจะดำเนินการติดต่อแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง

3.3 ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบสอบถาม เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน ดังนี้

4.1 เหมาะสม หมายถึง มีความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

4.2 ไม่เหมาะสม หมายถึง ไม่มีความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

4.3 ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้องค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ที่มีความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

ระยะที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 553 คน ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 21 คน และครูผู้สอน จำนวน 532 คน ที่ปฏิบัติหน้าที่ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ทั้งหมด จำนวน 244 คน ประกอบด้วยผู้บริหารสถานศึกษา 21 คน โดยใช้ประชากรของผู้บริหารสถานศึกษาทุกแห่งจาก สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ และครูผู้สอน จำนวน 223 คน โดยการกำหนดกลุ่มตัวอย่างตามตาราง (Krejcie and Morgan, 1970); อ้างถึงใน (ไพศาล วรคำ, 2566) และ ดำเนินการสุ่มหลายขั้นตอน โดย 1) ดำเนินการสุ่มแบบชั้นภูมิตามขนาดของสถานศึกษาดังตารางที่ 3.1 และ 2) ดำเนินการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับฉลาก

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแนวทางพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ดังนี้

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 2 คือ แบบสอบถามโดยแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

2.2 ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ประกอบด้วย ตำแหน่ง และขนาดของสถานศึกษา

2.3 ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ แบบลิเคิร์ต (Likert)

ระดับคะแนน	แปลความหมาย
5	อยู่ในระดับมากที่สุด
4	อยู่ในระดับมาก
3	อยู่ในระดับปานกลาง
2	อยู่ในระดับน้อย
1	อยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. การหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

3.1 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ของแบบสอบถาม โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence: IOC) ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดเลือกผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 กลุ่ม ดังนี้ 1) นักวิชาการหรืออาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐ จำนวน 3 คน และผู้บริหารการศึกษา จำนวน 1 คน 3) ศึกษานิเทศก์ จำนวน 1 คน

จากนั้นพิจารณาเลือกข้อคำถามจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยคัดเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีค่า IOC = 0.60 ขึ้นไป ซึ่งแสดงว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายหรือเนื้อหาที่ต้องการ โดยกำหนดระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จากการวิเคราะห์หาค่า IOC (Index of item Objective Congruence) ดังนี้

- + 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์และวัตถุประสงค์การวิจัย
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์และวัตถุประสงค์การวิจัย
- 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์และวัตถุประสงค์การวิจัย

ผลจากการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญสรุปข้อคำถามมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60-1.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3.2 นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับผู้บริหารสถานศึกษาและครู ที่ปฏิบัติหน้าที่ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดมหาสารคามและไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 42 คน แบ่งเป็นผู้บริหารสถานศึกษาทั้งหมดจำนวน 12 คน ครูผู้สอน จำนวน 30 คน ในสถานศึกษา ดังนี้ 1) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเมืองมหาสารคาม 2) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอนาแก 3) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอนาคู 4) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอนาคูพิสัย 5) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอนาคูพิสัย 6) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอบรบือ 7) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอนาเชือก 8) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอกุดรัง 9) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอกุดรัง 10) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอยางสีสุราช 11) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอนาคู 12) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอกันทรวิชัย 13) ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเขียงยืน

จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ (Reliability) และค่าอำนาจจำแนกที่ 0.61-1.00 โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) (Cronbach, 1970) โดยกำหนดเกณฑ์ว่าต้องมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป (สุวิมล ติรภานันท์, 2555) ซึ่งหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ที่ทำได้เท่ากับ 0.98 สรุปผลการหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอหนังสือจาก คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เพื่อขอความอนุเคราะห์ ดังนี้

4.1 ถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

4.2 จัดส่งแบบสอบถามไปยังสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจะดำเนินการติดต่อแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง

4.3 ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบสอบถาม เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 นำแบบสอบถามที่ได้รับคืนทั้งหมด ไปตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของคำตอบ จากนั้นนำแบบสอบถามที่มีการตอบแบบสมบูรณ์ไปวิเคราะห์ข้อมูล

5.2 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดกระทำกับข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อหาค่าสถิติต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ประกอบด้วย ตำแหน่ง และขนาดของสถานศึกษาที่ปฏิบัติหน้าที่ โดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์กำหนดใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ดังนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 - 5.00	อยู่ในระดับมากที่สุด
3.51 - 4.50	อยู่ในระดับมาก
2.51 - 3.50	อยู่ในระดับปานกลาง
1.51 - 2.50	อยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.50	อยู่ในระดับน้อยที่สุด

5.3 นำข้อมูลจากการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ มาวิเคราะห์หาความต้องการจำเป็นในการพัฒนา โดยใช้เทคนิค Modified Priority Needs Index (PNI_modified) ซึ่งเป็นดัชนีจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นที่ใช้หลักการประเมินความแตกต่าง และเป็นสูตรที่ (สุวิมล ว่องวานิช, 2558) ได้ปรับสูตรการคำนวณมาจาก PNI โดยการหาค่าผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของสภาพที่พึงประสงค์ (I) กับค่าเฉลี่ยของสภาพปัจจุบัน (D) แล้วหารด้วยค่าเฉลี่ยของสภาพปัจจุบัน (D) เพื่อถ่วงน้ำหนักก่อนที่จะนำมาจัดลำดับ โดยใช้หลักการกำหนดความต้องการจำเป็นจากระดับสภาพปัจจุบัน แล้วจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นตามค่า (PNI_modified)

5.4 นำผลการวิเคราะห์มาจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ตามค่า Modified Priority Needs Index (PNI_modified) จากมากไปหาน้อย เพื่อเรียงลำดับตัวชี้วัดที่มีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสูงสุด 3 ลำดับของแต่ละด้าน เพื่อนำไปศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ในระยะการวิจัยต่อไป

ระยะที่ 3 ศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ที่ได้รับรางวัล NFE Award จากกรมส่งเสริมการเรียนรู้หรือรางวัลผู้อำนวยการ สกร. ระดับอำเภอ/เขต ดีเด่น ระดับจังหวัด/ระดับกลุ่มจังหวัด/ระดับภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยการสัมภาษณ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกับภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) การมีความคิดสร้างสรรค์ 2) การมีวิสัยทัศน์ 3) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 4) การมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว และ 5) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน ประกอบด้วย (1) กลุ่มผู้บริหารการศึกษา จำนวน 4 คน (2) กลุ่มผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 3 คน รวมจำนวนกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้งหมด จำนวน 9 คน

1.2 ผู้ให้ข้อมูล

ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน กำหนดโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ประกอบด้วย

- 1) ผู้บริหารการศึกษา จำนวน 2 คน
- 2) ผู้บริหารสถานศึกษาระดับอำเภอสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ จำนวน 3 คน และ
- 3) ศึกษานิเทศก์ จำนวน 2 คน
- 4) นักวิชาการหรืออาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐ จำนวน 2 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ แบบลิเคิร์ต (Likert) โดยกำหนดการแปลความหมาย ดังนี้

ระดับคะแนน	แปลความหมาย
5	อยู่ในระดับมากที่สุด
4	อยู่ในระดับมาก
3	อยู่ในระดับปานกลาง
2	อยู่ในระดับน้อย
1	อยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

2.1 จัดทำร่างแบบประเมินแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

2.2 นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องความตรงของเนื้อหาและความตรงตามโครงสร้าง

2.3 ปรับปรุงและจัดทำแบบประเมินแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การประเมินแนวทางการภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ผู้วิจัยขอหนังสือจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามถึงผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อแจ้งให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบและประเมินแนวทางการภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

3.2 ผู้วิจัยนัดหมายผู้ทรงคุณวุฒิ และดำเนินการจัดส่งหนังสือดังกล่าวพร้อมแบบ ประเมินแนวทางการภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ไปยังผู้ทรงคุณวุฒิตามที่ได้นัดหมาย

3.3 ผู้วิจัยรวบรวมแบบประเมินแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาจากผู้ทรงคุณวุฒิ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขและสร้างเป็นแนวทางการภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลกำหนดใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ดังนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 - 5.00	อยู่ในระดับมากที่สุด
3.51 - 4.50	อยู่ในระดับมาก
2.51 - 3.50	อยู่ในระดับปานกลาง
1.51 - 2.50	อยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.50	อยู่ในระดับน้อยที่สุด

สรุปผล

จากการวิจัย เรื่อง แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลศึกษาพบว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาสังเคราะห์เพื่อกำหนดเป็นองค์ประกอบและตัวชี้วัดของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ผลการสังเคราะห์ พบว่า ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก รวมทั้งสิ้น 35 ตัวชี้วัด ได้แก่ 1) การมีความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 11 ตัวชี้วัด 2) การมีวิสัยทัศน์ จำนวน 8 ตัวชี้วัด 3) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล จำนวน 6 ตัวชี้วัด 4) การมีความยืดหยุ่น และการปรับตัว จำนวน 5 ตัวชี้วัด และ 5) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน จำนวน 5 ตัวชี้วัด จากนั้น ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบและตัวชี้วัดดังกล่าวไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 ท่าน ประเมินความเหมาะสม เพื่อนำไปใช้ประกอบแนวคิดในการศึกษาวิจัยแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา ผลการประเมินพบว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดทุกด้านมีความเหมาะสมทั้งในภาพรวมและรายข้อ คิดเป็นร้อยละ 100 โดยด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมีวิสัยทัศน์ ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ด้านการมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว และด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน ล้วนได้รับการประเมินว่ามีความเหมาะสมในระดับสูงสุด ผลการวิจัยในระยะนี้สะท้อนให้เห็นว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับแนวคิดทางทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และมีความเหมาะสมเพียงพอที่จะนำไปใช้เป็นฐานข้อมูลในการศึกษาวิจัยและพัฒนาแนวทางการเสริมสร้างภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาในระยะต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สภาพปัจจุบันโดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน เรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยสูงสุดถึงต่ำสุด ได้แก่ ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ด้านการมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว ด้านการมีวิสัยทัศน์ ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน และด้านความคิดสร้างสรรค์ ตามลำดับ สภาพที่พึงประสงค์โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยสูงสุดถึงต่ำสุด ได้แก่ ดังนี้ ด้านการมีวิสัยทัศน์ ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน ด้านการมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว และด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ตามลำดับ ลำดับความต้องการจำเป็น (PNI_modified) ของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ แสดงผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า มีความต้องการจำเป็นโดยรวม (PNI_modified) เมื่อพิจารณารายด้านเรียงลำดับความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมีวิสัยทัศน์ ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน ด้านการมีความยืดหยุ่น การปรับตัว และด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ตามลำดับ

3. ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของกลุ่มแนวทางพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านความเหมาะสม โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก 4.27 โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหา วัตถุประสงค์ การวัดและประเมินผล หลักการและเหตุผล และกระบวนการพัฒนา ตามลำดับ ด้านความเป็นไปได้ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด 4.50 โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหา วัตถุประสงค์ การวัดและประเมินผล หลักการและเหตุผล และ กระบวนการพัฒนา ตามลำดับ มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ มีแนวทางการพัฒนา คือ ผู้บริหารสถานศึกษาพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่และแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพผู้บริหารสถานศึกษาสร้างทักษะการคิดนอกกรอบ การเปิดรับและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อก้าวทันการเปลี่ยนแปลงและนำความรู้ใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสถานศึกษาอย่างสร้างสรรค์ ผู้บริหารสถานศึกษาคิดค้นสิ่งใหม่ การเปิดรับแนวคิดที่หลากหลาย และการกล้าคิด กล้าทำ ตลอดจนการกล้าเปลี่ยนแปลงจากกรอบแนวทางเดิม ผู้บริหารสถานศึกษาสร้าง “วัฒนธรรมแห่งความคิดสร้างสรรค์” ให้เป็นรากฐานในการขับเคลื่อนงานของสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษาส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของตนเองและบุคลากร เพื่อเปิดรับความรู้ใหม่อย่างต่อเนื่อง และผู้บริหารสถานศึกษาสร้างแรงบันดาลใจและแรงจูงใจให้บุคลากรกล้าสร้างสรรค์ผลงาน และทดลองแนวคิดใหม่ ๆ

3.2 ด้านการมีวิสัยทัศน์ มีแนวทางการพัฒนา คือ ผู้บริหารสถานศึกษากำหนดกรอบวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมาย ของสถานศึกษาได้อย่างชัดเจน ผู้บริหารสถานศึกษากำหนดยุทธศาสตร์และเป้าหมาย วางแผนเชิงระบบ วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาและเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานของสถานศึกษาอย่างเป็นระบบ ผู้บริหารสถานศึกษาเชื่อมโยงวิสัยทัศน์กับนโยบายต่าง ๆ และความต้องการของชุมชนท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม ผู้บริหารสถานศึกษาขับเคลื่อนวิสัยทัศน์ไปสู่การปฏิบัติด้วยการสร้างการมีส่วนร่วมของครูและบุคลากรทุกฝ่าย ผู้บริหารสถานศึกษามีทักษะการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ เพื่อสร้างความเข้าใจและการยอมรับในเป้าหมายขององค์กรร่วมกัน ผู้บริหารสถานศึกษาทบทวนและปรับเปลี่ยนทิศทางการบริหารอย่างยืดหยุ่นสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน และผู้บริหารสถานศึกษาต้องเป็นแบบอย่างในการยึดมั่นและขับเคลื่อนวิสัยทัศน์ให้เห็นผลอย่างเป็นรูปธรรม

3.3 ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล มีแนวทางการพัฒนา คือ ผู้บริหารสถานศึกษาเข้าใจความแตกต่างของบุคลากร ทั้งด้านความสามารถ ความสนใจ และความถนัด ผู้บริหารสถานศึกษาพัฒนาศักยภาพรายบุคคลให้เต็มศักยภาพสูงสุด โดยใช้จุดแข็งเป็นฐานการพัฒนา ผู้บริหารสถานศึกษามอบหมายงานอย่างเหมาะสมกับบทบาท ความรู้ และความสามารถเฉพาะบุคคล ผู้บริหารสถานศึกษาทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงและโค้ช ในการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ผู้บริหารสถานศึกษาเสริมสร้างแรงจูงใจและขวัญกำลังใจ โดยใช้วิธีการที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล ผู้บริหารสถานศึกษาสร้างบรรยากาศของความไว้วางใจ และการมีส่วนร่วม เพื่อกระตุ้นการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ และผู้บริหารสถานศึกษามีการประเมินผลและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่บุคลากร เพื่อปรับปรุงการปฏิบัติงาน

3.4 ด้านการมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว มีแนวทางการพัฒนา คือ ผู้บริหารสถานศึกษามีทักษะในการคิดนอกกรอบและปรับเปลี่ยนวิธีการแก้ไขปัญหาให้เหมาะกับเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน ผู้บริหารสถานศึกษาปรับโครงสร้างและกระบวนการทำงานให้ยืดหยุ่น เพื่อลดข้อจำกัดขององค์กร ผู้บริหารสถานศึกษามีทัศนคติเชิงบวกต่อการเปลี่ยนแปลงพร้อมนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน ผู้บริหารสถานศึกษสนับสนุนการคิดเชิงยืดหยุ่น ของบุคลากร เพื่อพัฒนาแนวทางการปฏิบัติที่หลากหลาย ผู้บริหารสถานศึกษาเปิดใจกว้างและรับฟังความคิดเห็นแตกต่างและยอมรับสิ่งใหม่ๆที่เกิดขึ้นได้ดี และผู้บริหาร

สถานศึกษาส่งเสริมให้ความรู้ แนวคิด หลักการ หรือกิจกรรม เกี่ยวกับการคิดแบบยืดหยุ่น ในการแก้ปัญหา เพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร

3.5 ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน มีแนวทางการพัฒนา คือ ผู้บริหารสถานศึกษามีความมุ่งมั่นและตั้งใจจริงในการทำงานเพื่อบรรลุเป้าหมายขององค์กร ผู้บริหารสถานศึกษาพัฒนาตนเองและบุคลากรอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มขีดความสามารถเชิงวิชาชีพ ผู้บริหารสถานศึกษากำหนดเป้าหมายและเกณฑ์ชี้วัดความสำเร็จที่ชัดเจนและตรวจสอบได้ ผู้บริหารสถานศึกษาเสริมสร้างขวัญกำลังใจด้วยการยกย่อง สนับสนุน และให้รางวัลแก่บุคลากรที่มีผลงานดี ผู้บริหารสถานศึกษาประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ และนำผลการประเมินไปใช้ปรับปรุงกระบวนการทำงานเชิงระบบ และผู้บริหารสถานศึกษายึดหลักความสำเร็จขององค์กรเป็นความสำเร็จร่วมกัน เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาอย่างยั่งยืน

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ มีประเด็นอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการศึกษาขององค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ผลการศึกษพบว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดทุกด้านมีความเหมาะสมทั้งในภาพรวมและรายข้อ คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการวิจัยในระยะนี้สะท้อนให้เห็นว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับแนวคิดทางทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และมีความเหมาะสมเพียงพอที่จะนำไปใช้เป็นฐานข้อมูลในการศึกษาวิจัยและพัฒนาแนวทางการเสริมสร้างภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา ในระยะต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งได้สอดคล้องกับ (ยุพา จันทวงศ์, 2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแนวทางการเสริมสร้างภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของครู ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของครู โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) สภาพปัจจุบัน ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของครู โดยรวมอยู่ในระดับมากและเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทุกด้านอยู่ใน ระดับมาก ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของครู โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน 3) ผลการประเมินความเหมาะสมและ ความเป็นไปได้การพัฒนาแนวทางการเสริมสร้างภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ โดยรวมและรายด้านมีความเหมาะสมมากที่สุด

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวม สภาพปัจจุบันโดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนสภาพที่พึงประสงค์โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ สรุปได้ดังนี้ ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในส่วนของสภาพปัจจุบัน สะท้อนให้เห็นว่าผู้บริหารสถานศึกษามีการปฏิบัติที่คำนึงถึงความแตกต่างของบุคคลอย่างชัดเจน ทั้งในมิติของความสามารถ ความสนใจ ความถนัด และภูมิหลังทางสังคมและวัฒนธรรม อันเป็นลักษณะเด่นของผู้นำเชิงสร้างสรรค์ที่มุ่งส่งเสริมให้บุคคลได้พัฒนาศักยภาพเฉพาะตัวอย่างเต็มที่ ซึ่งเป็นผลมาจากแนวปฏิบัติของผู้บริหารที่เน้นการบริหารงานแบบมีความยืดหยุ่นและมีการปรับกระบวนการทำงานให้เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล เช่น การมอบหมายงานตามความถนัด การให้โอกาสเลือกแนวทางการปฏิบัติที่เหมาะสมกับตนเอง หรือการสนับสนุนทรัพยากรที่ตอบสนองต่อความต้องการจำเป็นของแต่ละบุคคลโดยเฉพาะ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Robinson (2011) ที่ระบุว่า ผู้นำเชิงสร้างสรรค์จำเป็นต้องเข้าใจและให้ความสำคัญต่อความแตกต่างของบุคคล พร้อมทั้งสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของแต่ละคนอย่างเต็มที่นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานของ Tomlinson (2014) ที่กล่าวถึง “การจัดการเรียนการสอนที่แตกต่าง (Differentiated Instruction)” ว่าเป็นกลยุทธ์สำคัญ

ในการตอบสนองต่อความต้องการ ซึ่งหลักการดังกล่าวสามารถประยุกต์ใช้ในงานบริหารสถานศึกษาได้เช่นกัน โดยผู้นำที่คำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคลจะสามารถวางนโยบาย และกลยุทธ์ที่เอื้อต่อการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดความพึงพอใจในหมู่บุคลากร และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (วนิชชัย แสงหมั่น, 2552) ยังชี้ว่า ผู้บริหารที่ให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกบุคคล ส่งเสริมพัฒนาบุคคลแต่ละคนตามความต้องการ ตามความสนใจ ความสามารถ ตลอดจนปฏิบัติต่อบุคลากรอย่างเท่าเทียมกัน การคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและให้ข้อมูลย้อนกลับ สนับสนุนให้บุคลากรพัฒนาตนเองจนนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ จึงสามารถอธิบายได้ว่าความสำเร็จในด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่ช่วยสนับสนุนให้ภาพรวมของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ อาจเนื่องมาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้บริหารสถานศึกษาและครูสังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์เห็นสอดคล้องกันว่าผู้บริหารสถานศึกษายังมีภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ด้านนี้ไม่มากนักซึ่งความคิดสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาถือเป็นเรื่องที่สำคัญในการบริหารในสภาพการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบันที่ผู้บริหารยุคใหม่ต้องสร้างสรรค์ (Create) และผลิต (Produce) สิ่งใหม่ ๆ พร้อมกันไป สอดคล้องกับ (วิโรจน์ สารัตนะ, 2566) ที่สรุปว่าผู้บริหารสถานศึกษาจึงต้องศึกษาค้นคว้าหาความรู้ใหม่ ๆ อยู่เสมอมีความสามารถคิดสร้างสรรค์โดยไม่ยึดติดกับหลักการหรือข้อจำกัดเดิม และประยุกต์เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์นำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม และแก้ไขปัญหาอย่างได้ผลก่อให้เกิดผลต่อการพัฒนาสถานศึกษาจากการสรุปดังกล่าวภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา ด้านความคิดสร้างสรรค์จึงมีความจำเป็นในการพัฒนาต่อไป

สภาพที่พึงประสงค์ ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ สรุปผล ด้านการมีวิสัยทัศน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ผู้บริหารสถานศึกษาส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการมีวิสัยทัศน์ในการบริหารสถานศึกษา อาจกล่าวได้ว่ามีการมีวิสัยทัศน์ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา นั้นเพราะการมีวิสัยทัศน์ถือเป็นการให้ทุกคน ร่วมคิด ร่วมสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกัน ร่วมกำหนดกรอบซึ่งยอมให้ผลลัพธ์ที่ดีกว่า ทั้งนี้การมีวิสัยทัศน์ของผู้บริหาร จึงรวมไปถึงการสร้างคน สร้างทีมงาน มีอนาคตไกล มีความคิดความอ่านเพียงแต่อายุน้อยขาดประสบการณ์ ผู้หนึ่งจะต้องอดทน อดกลั้น รู้จักใช้เวลาการบ่มเพาะคนให้มีวิสัยทัศน์ มีความแข็งแกร่งทั้งร่างกายและจิตใจแต่ผลลัพธ์ที่ได้นั้นคุ้มค่าเสมอ เป็นการคิดวางแผนอนาคตของทีมงาน เพื่อกำหนดทิศทางและจุดหมายที่ชัดเจน เพื่อที่จะมุ่งความสำเร็จในอนาคต สอดคล้องกับ (กิตติกาญจน์ ปฏิพันธ์, 2556) ความสามารถของผู้บริหารในการประสานพลังสร้างสรรค์จากผู้ร่วมงานทุกคน โดยการนำจุดแข็งหรือข้อดีในแต่ละคนมาใช้ให้เป็นประโยชน์ตลอดจนการสร้างความรู้สึกร่วมกันในการกำหนดวิสัยทัศน์ร่วมกันเป็นทีมด้วยการแบ่งปันประสบการณ์และความคิดเห็นจากทุก ๆ คนในทีม เพื่อให้ทุกคนเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์เป้าหมายแนวทาง และเป็นมีความสามารถในการเชื่อมโยงวิสัยทัศน์ไปสู่การปฏิบัติเพื่อที่จะนำองค์กรให้สามารถดำเนินงานได้ตามวัตถุประสงค์ สอดคล้องกับ (สมศักดิ์ เจริญพานิชเสรี, 2558) ที่ได้สรุปได้ว่าผู้บริหารจะต้องสร้างศักยภาพของตนเองให้เก่งและมีวิสัยทัศน์การเป็นผู้บริหารที่มีความรอบรู้คือ รู้จริง รู้กว้าง รู้ลึกของทุกเรื่องในระบบการบริหารงานของสถานศึกษาที่รับผิดชอบ สามารถมองเห็นภาพความสำเร็จในอนาคตขององค์กรได้ ดังนั้นผู้บริหารยุคใหม่จะต้องมีความเก่งทั้ง 3 ประการดังนี้คือ เก่งตน เก่งคนและเก่งคิด เป็นคุณลักษณะสำคัญที่ผู้บริหารทุกคนพึงมีบุคคลที่บริหารงานสำเร็จตามเป้าประสงค์ได้นั้นจะต้องมีคุณสมบัติ ในการครองตน รู้จักรักรักษาใจ จุดเด่น จุดด้อยของผู้ร่วมงาน และรู้จักการวางแผนงานที่รัดกุมชัดเจน ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้มองเห็นแนวทางในการพัฒนางานให้เกิดประสิทธิภาพได้อย่างเป็นระบบและประสบผลสำเร็จในอนาคตได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Kouzes and Posner, 2009) ได้กล่าวว่า การดลบันดาลให้เกิดวิสัยทัศน์ร่วม (Inspiring a Shared Vision) ตระหนักถึงความเจริญก้าวหน้าขององค์กรในอนาคต สร้างวิสัยทัศน์ที่ สอดคล้องกับค่านิยม ความคาดหวัง ความสนใจ และความใฝ่ฝันของผู้ตาม สนับสนุนให้เกิดการปฏิบัติ (Enabling Others to Act) ส่งเสริมความเข้มแข็งของผู้ตาม โดยร่วมรับรู้ข้อมูลข่าวสาร สร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมของผู้ตาม ส่งเสริมความร่วมมือมุ่งสู่เป้าหมาย และสร้างความไว้วางใจ สร้างวิถีตามต้นแบบ (Method the Way)

ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในงานที่ง่าย เพื่อสร้างให้เกิดความมุ่งมั่นผูกพัน สร้างตัวอย่าง สำหรับผู้ตามเพื่อให้เป็นแนวทางมุ่งสู่ความสำเร็จ และ ส่งเสริมกำลังใจ (Encouraging the Hearth) ระลึกไว้เสมอว่าผู้ตามแต่ละคนนั้นมีความเสียสละเพื่อความสำเร็จของทุกโครงการควรมีการฉลองเมื่องาน ประสบความสำเร็จ

ลำดับความต้องการจำเป็น (PNI_modified) ของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ แสดงผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า มีค่าความต้องการจำเป็นโดยรวม (PNI_modified = 0.44) จากการอภิปรายจึงเป็นเหตุผลที่ด้านการมีวิสัยทัศน์ มีสภาพที่พึงประสงค์สูงสุด จากทั้ง 5 ด้าน ความต้องการจำเป็นการสร้างภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ สรุปด้านที่มีค่าความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ พยายามคิดค้นหาวิธีการ และสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่และมีคุณค่าเพื่อปรับปรุงและพัฒนางาน ความสามารถในการคิดหาทางเลือกหรือค้นหาทางเลือกใหม่ได้หลากหลาย เพื่อการแก้ปัญหา เน้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการพัฒนางานมาใช้เพื่อการบริหารการเปลี่ยนแปลงในทางสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับ (Robinson, 2011) กล่าวว่า การมีความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่เป็นทั้งกระบวนการและผลผลิต ในด้านของกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ (อนุพงษ์ ชุมแวงวาปี, 2560) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบองค์การแห่งนวัตกรรมของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่าสภาพปัจจุบันขององค์การแห่งนวัตกรรมของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในภาพรวมมีสภาพการดำเนินงานอยู่ในระดับมาก โดยสภาพปัจจุบันขององค์การแห่งนวัตกรรมมีสภาพการดำเนินงานลำดับสูงสุด คือ ด้านการมุ่งเน้นความสำคัญของบุคลากรและด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับ (มณฑา ศิริวงษ์, 2559) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาตาม ความคิดเห็นของครู อำเภองครักษ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครนายก พบว่า 1) ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครูอำเภองครักษ์ สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครนายกโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมีวิสัยทัศน์ ด้านการสร้างมนุษยสัมพันธ์ ด้านความไว้วางใจและด้านการสร้างเครือข่าย และสอดคล้องกับ (Sternberg, 2006) ได้กล่าวว่าในฐานะสมาชิกของสมาคมผู้บริหารสถานศึกษาแห่งแคลิฟอร์เนีย ได้ศึกษาถึงภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ด้านที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจของผู้บริหารสถานศึกษาผลการศึกษา พบว่า ผู้นำสถานศึกษาที่ดีนั้นจะต้องประกอบไปด้วย การตัดสินใจที่ชาญฉลาด มีความคิดสร้างสรรค์ รองลงมา คือ ด้านการมีวิสัยทัศน์ ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน ด้านการมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว และ ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ตามลำดับ

3. ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะจากการศึกษาแนวคิดหลักการเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ คือคู่มือการพัฒนา ประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ 1) หลักการและเหตุผล 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กระบวนการพัฒนา 5) การวัดและการประเมินผล สอดคล้องกับ (เรืองชัย จรุงศิริวัฒน์, 2554) ที่กล่าวว่าคู่มือเป็นเอกสารที่มีการอธิบายขั้นตอนและวิธีการใช้อย่างเป็นระบบโดยมีรายละเอียดของข้อมูลอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพตามผู้จัดทำกำหนด ซึ่งสอดคล้องกับ (ประสิทธิ์ อุ่นหนองกุ้ง, 2559) ที่ได้อธิบายความหมายของคู่มือ ว่าเป็นเอกสารหรือตำราที่เขียนขึ้นเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ใ้คู่มือศึกษาทำความเข้าใจและนำไปปฏิบัติตามได้คนมีภาพประกอบและแผนภูมิต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจอำนวยความสะดวกเป็นแนวทางให้ผู้ศึกษาเกิดความรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งด้วยตนเองอย่างถูกต้องรายละเอียดของแนวทางที่ประกอบด้วย 1) หลักการและเหตุผล 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) วิธีการพัฒนาและ 5) การวัดและประเมินผลถือได้ว่า และสอดคล้องกับ (พัชรพร สันติวิจิตรกุล, 2553) ที่ศึกษาขององค์ประกอบ

ของคู่มือสรุปได้ว่าการจัดทำคู่มือต้องประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญคือวิธีการใช้คู่มือหรือคำแนะนำในการใช้คู่มือเนื้อหาสาระคำชี้แจงเกี่ยวกับการจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์การจัดกิจกรรมแหล่งข้อมูลอ้างอิงเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้คู่มือให้สามารถดำเนินงานได้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ และแบบฝึกหัดหรือแบบฝึกปฏิบัติเพื่อช่วยในการฝึกฝนเพื่อประโยชน์ในการช่วยให้การปฏิบัติงานประสบความสำเร็จบรรลุตามเป้าหมายทั้งยังช่วยให้การประหยัดทรัพยากรประหยัดเวลาและบุคลากร ตลอดจนผลงานมีคุณภาพตามเป้าหมาย และสอดคล้องกับ (นันทมนัส รอดทัศนาศ, 2554) กล่าวว่าองค์ประกอบของคู่มือนั้นจำเป็นต้องมีให้ครบถ้วนและชัดเจนทุกองค์ประกอบ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้นำไปใช้ซึ่งได้แบ่งออกเป็น ส่วน ๆ ดังนี้ 1) ส่วนของคำชี้แจง 2) ส่วนของเนื้อหาสาระ 3) ส่วนของกิจกรรมขั้นตอนวิธีการและเวลาดำเนินการ 4) ส่วนของสถานที่วัสดุอุปกรณ์และสื่อต่าง ๆ 5) ส่วนข้อเสนอแนะและ 6) ส่วนของการวัดผลและประเมินผล ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคู่มือเพื่อนำมาสร้างเป็นคู่มือแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ไปใช้ โดยได้กำหนดเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 บทนำประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กระบวนการพัฒนา การวัดและประเมินผล ส่วนที่ 2 แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ประกอบด้วย เนื้อหา มีหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 5 หน่วย ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้การมีความคิดสร้างสรรค์ หน่วยการเรียนรู้การมีวิสัยทัศน์ หน่วยการเรียนรู้การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล หน่วยการเรียนรู้การมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว และหน่วยการเรียนรู้การมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงานและมีแบบสังเกตพฤติกรรมแบบประเมินผลงาน และแบบสัมภาษณ์จึงอาจเป็นส่วนหนึ่งที่ส่งผลให้มีสรุปผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทางภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ด้านความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และด้านความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ผลจากการวิจัยครั้งนี้ ทำให้ได้แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งจะเป็นแนวทางให้หน่วยงานต้นสังกัดได้นำองค์ประกอบ ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ 1) การมีความคิดสร้างสรรค์ 2) การมีวิสัยทัศน์ 3) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 4) ด้านการมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว และ 5) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน ไปใช้ในการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ สู่การพัฒนาการศึกษาที่มีคุณภาพต่อไป

1.2 ผลจากการศึกษาสภาพปัจจุบันของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา ที่พบว่า ด้านความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับต่ำสุด ดังนั้นผู้บริหารสถานศึกษาควรตระหนักถึงความสำคัญของการมีความคิดสร้างสรรค์โดยต้องพัฒนาตนเองด้านนี้ และควรส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูและบุคลากรมีการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ที่ดีในองค์กร

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากการศึกษาพบว่า ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา ด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันต่ำสุด จึงควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างแบบวัดและประเมินภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาด้านการมีความคิดสร้างสรรค์

2.2 จากการศึกษาพบว่า ควรมีการวิจัยการพัฒนาดัชนีภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา ใน 5 ด้าน ได้แก่ 1) การมีความคิดสร้างสรรค์ 2) การมีวิสัยทัศน์ 3) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 4) การมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว และ 5) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน

2.3 จากการศึกษาพบว่า ควรมีการวิจัยประสิทธิผลการใช้คู่มือพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ โดยนำคุณลักษณะทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ 1) การมีความคิด

สร้างสรรค์ 2) การมีวิสัยทัศน์ 3) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 4) การมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว และ 5) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน เป็นตัวแปรหรือองค์ประกอบในการศึกษาวิจัย

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมการเรียนรู้. (2567, 16 กรกฎาคม). *แผนส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2567–2570*. กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ. https://drive.google.com/file/d/1SXueZpdut808CheDiw16G5_1jeS0x8pr/view
- กิตติ์กาญจน์ ปฏิพันธ์. (2556). *ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์: สิ่งที่ต้องรู้สำหรับทุกคนในอนาคต*. คลังนาวินวิทยา.
- ชาญชัย อาจินสมภาร. (2555). *การบริหารการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาองค์กร*. ชานเมืองการพิมพ์.
- นันทมนัส รอดทศนา. (2554). การจัดทำคู่มือจัดกิจกรรมพัฒนาความมีวินัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศบางบอน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เนตรพัฒนา ยาริราช. (2537). *ภาวะผู้นำและผู้มีวิสัยทัศน์ (พิมพ์ครั้งที่ 8)*. เซนทรัลเอ็กเพรส.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 10)*. สุวีริยาสาส์น.
- ประสิทธิ์ อุ่นหนองง. (2559). *รูปแบบการพัฒนาภาวะผู้นำทางวิชาการของผู้บริหารโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร]*. SNRU Digital Archive. https://gsmis.snru.ac.th/e-thesis/thesis_detail?r=543H97107
- พัชรพร สันติวิจิตรกุล. (2553). *การพัฒนาคู่มือวิจัยในชั้นเรียนสำหรับครูผู้สอนในโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุราษฎร์ธานี (ตอนสักผดุงวิทย์) สุราษฎร์ธานี [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]*. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- ไพฑูรย์ สีนารัตน์. (2561). *ความเป็นผู้นำทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพศาล วรคำ. (2566). *การวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 14)*. ตักศิลาการพิมพ์.
- มณฑา ศิริวงษ์. (2559). *ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู อำเภองครักษ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครนายก [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]*. มหาวิทยาลัยปทุมธานี.
- ยุพา จันทวงศ์. (2561). การพัฒนาแนวทางการเสริมสร้างภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 2. *วารสารบัณฑิตศึกษา*, 15(68), 61–70.
- เรืองชัย จรุงศิริวัฒน์. (2554). *เทคนิคการเขียนคู่มือปฏิบัติงาน*. สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วนิชชัย แสงหม่น. (2552). *ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงกับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสระแก้ว [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]*. มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์.
- วิโรจน์ สารรัตน์. (2566). *แนวคิด ทฤษฎี และประเด็นเพื่อการบริหารการศึกษา (ปรับปรุงครั้งที่ 9)*. ทิพย์วิสุทธิ.
- สมศักดิ์ เจริญพานิชเสรี. (2558, 22 พฤศจิกายน). *การศึกษาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคปฏิรูป การศึกษาตามความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาและครู ในสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรี*. https://www.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=28
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561, 22 พฤศจิกายน). *ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561–2580 ฉบับประชาชน*. <https://www.nesdc.go.th/wordpress/wp-content/uploads/2025/06/NATIONAL-STRATEGY-PEOPLE.pdf>

- สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์. (2567). รายงานผลการดำเนินงานประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567. สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบุรีรัมย์.
- สุวิมล ติรกันันท์. (2555). ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์: แนวทางสู่การปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 12). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2558). การประเมินความต้องการจำเป็น (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวนีย์ สมบูรณ์ศิริโรจน์. (2562). การศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี]. RMUTT Digital Archive. <http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/handle/123456789/3779>
- อนุพงษ์ ชุมแวงวาปี. (2560). การพัฒนารูปแบบองค์การแห่งนวัตกรรมของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน [ดุสิตวิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา]. BUUIR Digital Archive. <https://buuir.buu.ac.th/bitstream/1234567890/6947/1/Fulltext.pdf>
- Cronbach, L. J. (1970). *Essentials of Psychological Testing*. Harper & Row.
- Kouzes, J. M. & Posner, B. Z. (2009). *The Leadership Challenge*. Jossey-Bass.
- Krejcie, R.V. & Morgan, D.W. (1970). Determining sampling size for research activities educational and psychological measurement. *Dissertation Abstracts International*. 30(3), 607 - 610.
- Robinson, K. (2011, July 5). *Ken Robinson On the Principles of Creative Leadership*. Fast Company. <https://www.fastcompany.com/1764044/ken-robinson-principles-creative-leadership>
- Sternberg, R. J. (2006). The nature of creativity. *Creativity Research Journal*, 18, 87-98. doi:10.1207/s15326934crj1801_10
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.

การพัฒนาต้นแบบอาร์ตทอยด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ เพื่อเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จังหวัดจันทบุรี

Development of Art Toy Prototypes Using 3D Printing Technology for Souvenir Products in Chanthaburi Province

คันสนีย์ อาจนาศาย¹, พนม จงกล², ณัฏ แสงจันทร์³, และสุรพงษ์ ปัญญาหา⁴

Sunsanee Artnafai¹, Phanom Chongkon², Napak Sangchan³,
and Surapong Panyata⁴

Received: February 7, 2026

Revised: May 15, 2026

Accepted: May 19, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการพัฒนาต้นแบบอาร์ตทอยด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ 2) พัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจังหวัดจันทบุรีในรูปแบบอาร์ตทอย และ 3) ทดลองการทำแม่พิมพ์เพื่อการผลิตในเชิงพาณิชย์ วิธดำเนินการวิจัยประกอบด้วย การศึกษาภาคเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสำรวจความต้องการนักท่องเที่ยวจังหวัดจันทบุรี จำนวน 400 คน โดยการสุ่มแบบสะดวก ใช้เครื่องมือแบบสอบถาม รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญกับของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นมากที่สุด (ร้อยละ 71.50) โดยนึกถึงจังหวัดจันทบุรีในด้านผลไม้ (ร้อยละ 50.50) และอัญมณี (ร้อยละ 30.50) รูปแบบอาร์ตทอยที่นิยมคือ น่ารัก สดใส (ร้อยละ 43.00) และซื้อเพื่อการสะสม (ร้อยละ 69.00) ช่วงราคาที่เหมาะสมคือ 301-600 บาท (ร้อยละ 71.50) จากผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงออกแบบตัวละคร “ทุเรียน” เพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี

ด้านการผลิต พบว่า เครื่องพิมพ์สามมิติระบบเรซินสามารถสร้างต้นแบบที่มีรายละเอียดสูงและผิวเรียบเหมาะสำหรับการทำแม่พิมพ์ซิลิโคน โดยการทดลองซิลิโคน 3 ชนิด ได้แก่ RA-T40AB, RA-20AB และ RA-320 พบว่า RA-320 มีความเหมาะสมที่สุดสำหรับการผลิตเชิงพาณิชย์ เนื่องจากมีต้นทุนต่ำ ยืดหยุ่นสูง และถอดชิ้นงานได้ง่าย

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การบูรณาการเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น สามารถพัฒนาอาร์ตทอยให้เป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์ และต่อยอดเชิงพาณิชย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: อาร์ตทอย, การพิมพ์สามมิติ, ของที่ระลึก

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี อีเมล: sunsanee.a@rbru.ac.th

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี อีเมล: phanom.c@rbru.ac.th

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี อีเมล: napak.s@rbru.ac.th

⁴ อาจารย์ ดร., คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี อีเมล: surapong.p@rbru.ac.th

¹ Assistant Professor, Faculty of Engineering and Industrial Technology, Rambhai Barni Rajabhat University, Thailand,
Email: sunsanee.a@rbru.ac.th

² Assistant Professor, Faculty of Engineering and Industrial Technology, Rambhai Barni Rajabhat University, Thailand,
Email: phanom.c@rbru.ac.th

³ Assistant Professor, Faculty of Engineering and Industrial Technology, Rambhai Barni Rajabhat University, Thailand,
Email: papak.s@rbru.ac.th

⁴ Lecturer Dr., Faculty of Engineering and Industrial Technology, Rambhai Barni Rajabhat University, Thailand,
Email: surapong.p@rbru.ac.th

Abstract

This research aimed to: 1) study the development of art toy prototypes using 3D printing technology; 2) develop Chanthaburi Province souvenir products in the form of art toys; and 3) experiment with mold-making for commercial production. The research methodology consisted of a documentary study and related literature review, along with a survey of 400 tourists in Chanthaburi Province, selected through convenience sampling. A questionnaire was employed as the research instrument, and data were analyzed using descriptive statistics.

The results revealed that consumers placed the highest importance on souvenirs reflecting local identity (71.50%). When thinking of Chanthaburi Province, the respondents most commonly associated it with fruits (50.50%) and gemstones (30.50%). The preferred art toy style was cute and vibrant (43.00%), with purchases intended for collection (69.00%). The appropriate price range was 301–600 Baht (71.50%). Based on these findings, a “Durian” character was designed to convey the local identity of Chanthaburi Province.

In terms of production, the findings showed that a resin-based 3D printer could create highly detailed prototypes with smooth surfaces, suitable for silicone mold making. From testing three types of silicone—RA-T40AB, RA-20AB, and RA-320—it was found that RA-320 was the most suitable for commercial production due to its low cost, high flexibility, and ease of demolding.

The findings indicate that integrating 3D printing technology with local identity can effectively transform art toys into creative souvenir products and further develop them for commercial production.

Keywords: Art Toys, 3D Printing, Souvenirs

บทนำ

อาร์ตทอย (Art Toy) เป็นของเล่นเชิงสร้างสรรค์ที่ผสมผสานศิลปะสมัยใหม่เข้ากับของเล่นแบบดั้งเดิม ซึ่งกำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในระดับสากล รวมถึงประเทศไทย ด้วยลักษณะการออกแบบที่มีเอกลักษณ์ ผลิตในจำนวนจำกัด และสามารถสะท้อนรสนิยม ความสนใจ และตัวตนของผู้ครอบครองได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้อาร์ตทอยไม่ได้เป็นเพียงของเล่น แต่ยังเป็นของสะสมที่มีคุณค่าและความหมายเชิงสัญลักษณ์ จากแนวโน้มดังกล่าว หน่วยงานภาครัฐ โดยเฉพาะสำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า ได้เล็งเห็นศักยภาพของอุตสาหกรรมอาร์ตทอยในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ จึงมีการสนับสนุนศิลปินและผู้ประกอบการไทยในการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทย เพื่อผลักดันอาร์ตทอยให้เป็น Soft Power และสร้างรายได้ให้กับประเทศ (อมรินทร์ทีวีออนไลน์, 2568)

ในยุคที่การสื่อสารผ่านศิลปะมีความหลากหลายและทรงพลังมากขึ้น อาร์ตทอยจึงทำหน้าที่เป็นมากกว่าของสะสม แต่ยังเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และวัฒนธรรมท้องถิ่นของคนรุ่นใหม่ โดยสามารถสะท้อนวิถีชีวิตและบริบททางสังคมได้อย่างลึกซึ้ง (พลวัฒน์ ประพัฒน์ทอง, 2567) อีกทั้งแนวคิดด้านการออกแบบอาร์ตทอยยังเน้นการผสมผสานอารมณ์ ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้ใช้เข้ากับกระบวนการออกแบบ เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์กับผู้บริโภค ซึ่งช่วยเพิ่มคุณค่าทางสุนทรียภาพและความผูกพันต่อผลิตภัณฑ์ (แพน จิ เชียง, 2563 : 99) ส่งผลให้อาร์ตทอยมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้

ในด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก งานวิจัยที่ผ่านมาได้ชี้ให้เห็นว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นสามารถช่วยสร้างความแตกต่างและเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าได้ โดยเฉพาะการนำทุนทางวัฒนธรรม เช่น วิถีชีวิต ภูมิปัญญา และทรัพยากรในพื้นที่ มาถ่ายทอดในรูปแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย ทั้งนี้ การบูรณาการเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ เข้ากับการออกแบบอาร์ตทอย สามารถส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเชิงอัตลักษณ์ให้เป็นไปอย่างมีระบบมากยิ่งขึ้น

สำหรับจังหวัดจันทบุรี เป็นจังหวัดที่อยู่ชายฝั่งทะเลภาคตะวันออก เป็นเมืองที่อุดมสมบูรณ์ ด้วยดินฟ้าอากาศ เอื้ออำนวยต่อการปลูกผลไม้หลากหลายชนิด โดยเฉพาะราชาแห่งผลไม้อย่างทุเรียน และราชินีแห่งผลไม้อย่างมังคุด มีสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจมากมาย ไม่ว่าจะเป็น ภูเขา ป่าไม้ น้ำตก ชายทะเล และโบราณสถานต่าง ๆ มีถนนสายอัญมณี ที่มีการจำหน่ายและรับซื้อขายพลอยและอัญมณี ที่นับว่าเป็นตลาดพลอยเจียระไนที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งของประเทศไทย จึงเป็นอีกหนึ่งจังหวัดที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2568) จากจำนวนนักท่องเที่ยวที่เพิ่มมากขึ้น ซึ่งจากข้อมูลสถิติด้านการท่องเที่ยว ปี 2567 มีจำนวนนักท่องเที่ยวผู้มาเยือนจังหวัดจันทบุรี จำนวน 4,439,138 คน (สำนักงานสถิติจังหวัดจันทบุรี, 2568) หน่วยงาน ห้างร้าน วิทยาลัยชุมชน จึงมีการพัฒนาพื้นที่ สินค้าและบริการ เพื่อรองรับนักท่องเที่ยว รวมไปถึงผลิตภัณฑ์ของฝาก ของที่ระลึก ที่เป็นหนึ่งในความต้องการเลือกซื้อเลือกหาของนักท่องเที่ยว แม้จังหวัดจันทบุรีจะมีศักยภาพสูงในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก แต่ยังคงพบว่ามีผลิตภัณฑ์ในรูปแบบอาร์ตทอยที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดได้อย่างชัดเจนยังมีจำนวนจำกัด อีกทั้งยังขาดแนวทางการพัฒนาที่เชื่อมโยงข้อมูลความต้องการของผู้บริโภคเข้ากับกระบวนการออกแบบและการผลิตอย่างครบวงจร

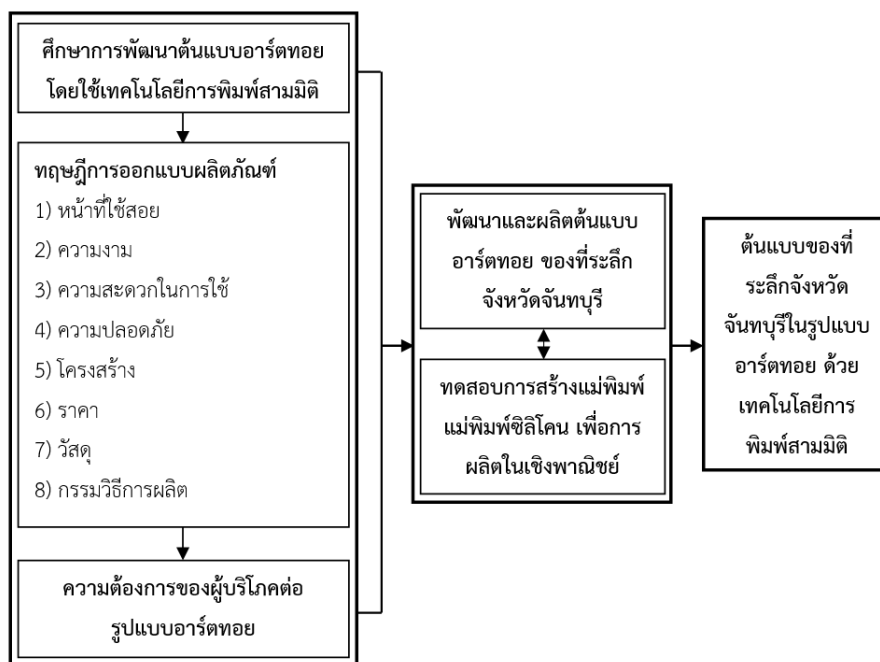
ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาและพัฒนาต้นแบบอาร์ตทอยด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ โดยบูรณาการแนวคิดด้านการออกแบบเชิงอารมณ์ พฤติกรรมผู้บริโภค และอัตลักษณ์ท้องถิ่น เพื่อพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจังหวัดจันทบุรี ที่มีคุณค่าเชิงสร้างสรรค์ และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการพัฒนาต้นแบบอาร์ตทอยโดยใช้เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ
2. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจังหวัดจันทบุรีในรูปแบบอาร์ตทอยจากอัตลักษณ์ท้องถิ่น
3. เพื่อทดสอบการสร้างแม่พิมพ์สำหรับการผลิตในเชิงพาณิชย์

กรอบแนวคิด

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแสดงกรอบแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ วุชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548: 8) ร่วมกับการสอบถามความต้องการของผู้บริโภคที่มีต่อของที่ระลึกจังหวัดจันทบุรีในรูปแบบอาร์ตทอย นำมาพัฒนา และผลิตเป็นต้นแบบและทดสอบการสร้างแม่พิมพ์ เพื่อการผลิตในเชิงพาณิชย์ โดยแสดงการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนาต้นแบบอาร์ตทอยด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ เพื่อเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจังหวัดจันทบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดจันทบุรี

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดจันทบุรี จำนวน 400 คน โดยผู้วิจัยใช้ตารางการสุ่มตัวอย่างของยามานะ (Yamane, 1973) ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความเชื่อมั่น 95 % ($Z=1.96$) ขนาดของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละความคลาดเคลื่อน 5% จากจำนวนประชากรเกิน 100,000 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบสะดวก (Convenience Sampling) ซึ่งเป็นวิธีการเลือกตัวอย่างจากผู้ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบออนไลน์และออฟไลน์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) เรื่องความต้องการของผู้บริโภคต่อรูปแบบอาร์ตทอย เพื่อพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจังหวัดจันทบุรี ซึ่งได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน และคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่าค่า IOC ของข้อคำถามอยู่ในช่วง 0.66–1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ($IOC \geq 0.50$) แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับดี และสามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่าเกณฑ์ (0.33) ได้ถูกปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง เพื่อให้เครื่องมือมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน โดยมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Checklist)

ตอนที่ 2 ความต้องการของผู้บริโภคต่อรูปแบบอาร์ตทอย มีลักษณะเป็นคำถามเชิงพฤติกรรมและความคิดเห็น เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบอาร์ตทอย

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาอาร์ตทอยเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยมีการแจกแบบสอบถามให้กับนักท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดจันทบุรี โดยลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากร้านขายของฝากของที่ระลึก ในจังหวัดจันทบุรี และเก็บรวบรวมข้อมูลในรูปแบบออนไลน์โดยจัดทำแบบสอบถามในรูปแบบคิวอาร์โค้ด (QR Code) นำไปเผยแพร่ในร้านจำหน่ายของฝาก เพื่อให้ผู้ตอบสามารถสแกนและตอบแบบสอบถามได้ด้วยตนเองผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยใช้ช่วงเวลาของการเก็บข้อมูลในเวลา 10.00–17.00 น. ของทุกวัน เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาต้นแบบอาร์ตทอยด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ แบ่งเป็น 3 ประเด็น คือ 1) การสร้างต้นแบบอาร์ตทอยด้วยโปรแกรม โดยการศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร อินเทอร์เน็ต งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) แร้งบันดาใจจังหวัดจันทบุรี ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก โดยใช้แบบสอบถามความต้องการของผู้บริโภคต่อรูปแบบอาร์ตทอย นำมาวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) และ 3) การทดลองการทำแม่พิมพ์เพื่อการผลิตในเชิงพาณิชย์ ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์การสร้างต้นแบบอาร์ตทอยด้วยโปรแกรมสามมิติ

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และคัดเลือกเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ ที่เหมาะสมสำหรับการสร้างต้นแบบ โดยเลือกใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติ ระบบเรซิน เนื่องจากมีความสามารถในการสร้างชิ้นงานที่มีความละเอียดสูงและผิวเรียบเนียน ซึ่งเหมาะสมต่อการนำไปใช้เป็นต้นแบบสำหรับการทำแม่พิมพ์ซิลิโคนที่ต้องการความคมชัดของรายละเอียด ทั้งนี้ ได้พิจารณาคัดเลือกเครื่องพิมพ์ที่มีประสิทธิภาพ ภายใต้ข้อจำกัดด้านต้นทุน โดยกำหนดใช้เครื่องพิมพ์สามมิติ รุ่น ELEGOO Saturn 3 Ultra ใช้วัสดุเรซิน Standard Plus ที่มีจุดเด่นด้านความแข็งแรงที่ดีขึ้น เก็บรายละเอียดได้ชัดเจน พิมพ์ง่าย กลิ่นน้อย และให้ผิวงานที่เนียนละเอียด เหมาะสำหรับงานต้นแบบ (Prototype) และโมเดลทั่วไป



ภาพ 2 เครื่องพิมพ์ 3 มิติ ELEGOO Saturn 3 Ultra พิมพ์ด้วยวัสดุเรซินรุ่น Standard Plus



ภาพ 3 ชิ้นงานจากเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ELEGOO Saturn 3 Ultra วัสดุเรซินรุ่น Standard Plus

4.2 ผลการวิเคราะห์แรงบันดาลใจในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจังหวัดจันทบุรีในรูปแบบอาร์ตทอย ด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

จากการศึกษาศักยภาพและจุดเด่นของจังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในรูปแบบอาร์ตทอย โดยกำหนดประเด็นหลัก 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเกษตร ด้านอัญมณี และเครื่องประดับ และด้านการท่องเที่ยว เพื่อใช้เป็นกรอบในการออกแบบและสร้างแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 41–50 ปี จำนวน 122 คน (ร้อยละ 30.50) มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 260 คน (ร้อยละ 65.00) ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว จำนวน 96 คน (ร้อยละ 24.00) และมีรายได้ในระดับปานกลางถึงสูง เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ในช่วง 40,001–50,000 บาท จำนวน 90 คน (ร้อยละ 22.50)

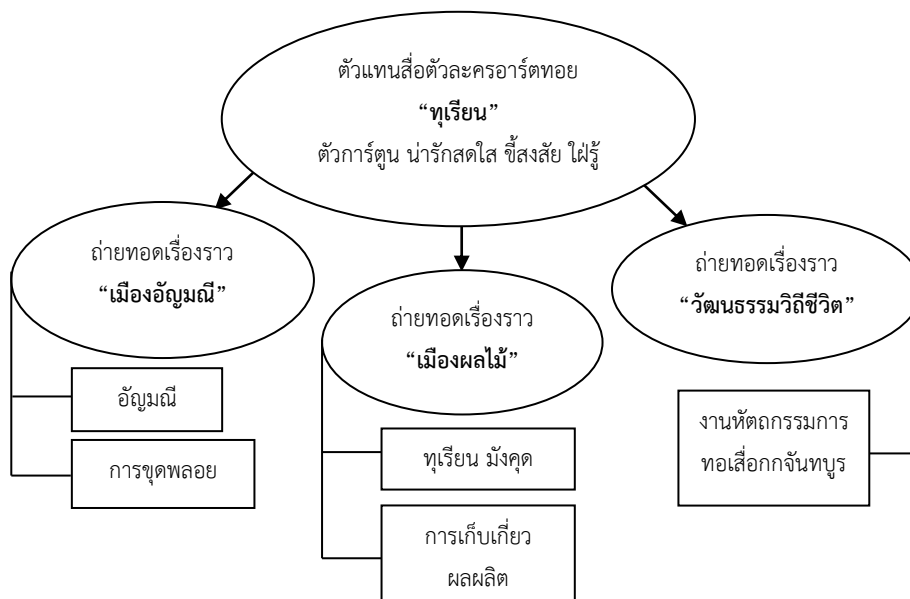
จากผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับของที่ระลึกจากจังหวัดจันทบุรี พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มองว่าของที่ระลึกในปัจจุบันมีความน่าสนใจ อยู่ในระดับพอใช้ได้ จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 30.50 สะท้อนให้เห็นถึงโอกาสในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในรูปแบบใหม่ให้มีความโดดเด่นและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ในขณะที่ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับการสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นมากที่สุด จำนวน 286 คน (ร้อยละ 71.50) รองลงมาคือ ความสวยงามและคุณค่าทางจิตใจ ซึ่งชี้ให้เห็นแนวโน้มของผู้บริโภคที่ให้ความสำคัญกับ “ความหมาย” ของผลิตภัณฑ์มากกว่าการใช้งานเพียงอย่างเดียว

สำหรับพฤติกรรมการบริโภคอาร์ตทอย พบว่าส่วนใหญ่รู้จักแต่ยังไม่เคยซื้อ จำนวน 196 คน (ร้อยละ 49.00) ซึ่งสะท้อนถึงโอกาสทางการตลาด ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เข้าถึงได้ง่าย ขณะที่วัตถุประสงค์ คือ การสะสม จำนวน 276 คน (ร้อยละ 69.00) ซึ่งบ่งชี้ถึงบทบาทของอาร์ตทอยในฐานะผลิตภัณฑ์เชิงสัญลักษณ์

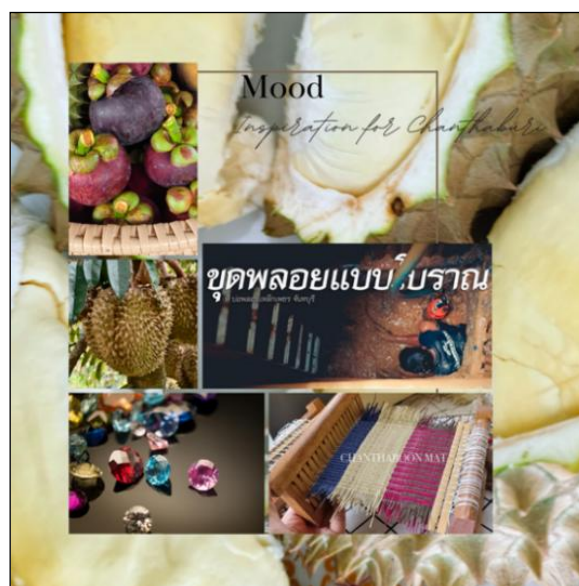
เมื่อพิจารณาภาพลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี พบว่าผู้บริโภคนึกถึง “ผลไม้” มากที่สุด จำนวน 202 คน (ร้อยละ 50.50) รองลงมา คือ อัญมณี จำนวน 122 คน (ร้อยละ 30.50) และงานหัตถกรรมเสื้อกจันทบุรี จำนวน 32 คน (ร้อยละ 8.00) ขณะที่อาร์ตทอยที่สื่อถึงความเป็นจันทบุรีควรสะท้อนภาพลักษณ์ด้านเมืองอัญมณี จำนวน 133 คน (ร้อยละ 33.25) และอาหารหรือผลไม้พื้นเมืองเป็นหลัก จำนวน 122 คน (ร้อยละ 30.50) และวัฒนธรรมและวิถีชีวิต จำนวน 72 คน

(ร้อยละ 18.00) ซึ่งสะท้อนภาพจำหลักของพื้นที่ สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบได้อย่างชัดเจน ขณะที่รูปแบบอาร์ตทอยที่ได้รับความนิยมคือ ลักษณะน่ารัก สดใส จำนวน 172 คน (ร้อยละ 43.00) มีความสอดคล้องกับแนวโน้มของตลาดอาร์ตทอยในปัจจุบัน ในด้านตัวแทนของตัวละครอาร์ตทอย ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสนใจกับผลไม้หรือพืชพรรณมากที่สุด จำนวน 114 คน (ร้อยละ 28.50) ในด้านราคาผู้บริโภคส่วนใหญ่ยอมรับช่วงราคา 301-600 บาท จำนวน 286 คน (ร้อยละ 71.50) ซึ่งสะท้อนถึงระดับราคาที่เหมาะสมและมีศักยภาพต่อการพัฒนาในเชิงพาณิชย์

ผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภค นำมาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจังหวัดจันทบุรีในรูปแบบอาร์ตทอย ด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ ได้ดังนี้



ภาพ 4 แผนผังเชื่อมโยงแรงบันดาลใจที่ได้จากความต้องการของผู้บริโภค



ภาพ 5 Mood Board แรงบันดาลใจ

จากแรงบันดาลใจที่ได้จากความต้องการของผู้บริโภค ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการออกแบบอาร์ตทอย เป็นตัวการ์ตูนทุเรียน ที่ใช้รูปทรงของผลทุเรียนที่มีหนามแหลม ใช้ส่วนของพูทุเรียนมาสร้างเป็นใบหน้าที่มีแก้มกลม ดูน่ารัก สร้างใบหน้าให้เกิดอารมณ์ความสงสัย อยากเรียนรู้ มีลำตัวอ้วนกลม สวมชุดเอี้ยมยีนส์ รองเท้าบูท ที่มีความทะมัดทะแมง เหมาะแก่การทำกิจกรรมต่าง ๆ



ภาพ 6 ภาพวาดคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนทุเรียน

นำแบบร่างมาขึ้นเป็นต้นแบบ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติ โดยใช้การถ่ายทอดเรื่องราว เมืองอัญมณี เมืองผลไม้ วัฒนธรรมวิถีการทอเสื่อกกจันทบูร ผ่านตัวการ์ตูน ดังภาพ 7



ภาพ 7 ภาพเรนเดอร์คาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนทุเรียน

นำต้นแบบคอมพิวเตอร์ เข้าเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ELEGOO Saturn 3 Ultra โดยพิมพ์ด้วยวัสดุเรซินรุ่น Standard Plus ได้เป็นโมเดลต้นแบบ ดังภาพ 8



ภาพ 8 โมเดลเรซินต้นแบบ



ภาพ 9 อาร์ตทอยต้นแบบ

4.3 ผลการวิเคราะห์การทดลองการทำแม่พิมพ์ซิลิโคน

ใช้ต้นแบบเรซินที่ได้จากการพิมพ์สามมิติในการศึกษาการสร้างแม่พิมพ์ซิลิโคน เพื่อใช้ในการหล่อชิ้นงานจำนวนมาก โดยทำการทดลองซิลิโคน 3 ชนิด แต่ละชนิดสามารถนำมาใช้ในการทำบล็อกแม่พิมพ์ได้ แต่จะมีคุณสมบัติที่ต่างกันได้แก่

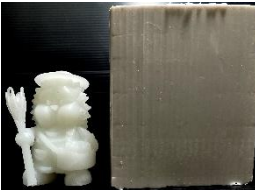
4.3.1 ยางซิลิโคนใส RA-T40AB

4.3.2 ยางซิลิโคนใสขุ่น RA-20AB

4.3.3 ยางซิลิโคนขุ่น RA-320

ในการทดลอง ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การวัดผลการทดลองจากความยาก-ง่ายของการผลิต ความคมชัดของชิ้นงานเรซินที่ได้จากการหล่อบล็อกซิลิโคน โดยการพิจารณาจากสายตา และความเหมาะสมกับการใช้งานแม่พิมพ์อาร์ตทอย ซึ่งจะพิจารณาจากผลที่ได้รวมไปถึงราคาที่เหมาะสม ซึ่งจะมีการนำเอาแม่พิมพ์มาใช้ในการหล่อเรซิน โดยใช้อีพอกซีเรซิน (Epoxy Resin) ที่นิยมใช้ในงานศิลปะ งานอุตสาหกรรม และงานช่าง เนื่องจากให้ผิวงานใส แข็งแรง และยึดเกาะได้ดี ดังผลการวิเคราะห์การทดลองในตาราง 1

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์การทดลองการทำแม่พิมพ์ซิลิโคน

ประเภทซิลิโคน	ความง่ายในการถอดแบบ	ความยืดหยุ่น	ความคมชัด (หล่อเรซิน)	ต้นทุน
1. RA-T40AB 	การผ่าเพื่อเอาแม่พิมพ์ ออกค่อนข้างยาก	ความยืดหยุ่นน้อย	มีความคมชัด สามารถเก็บ รายละเอียดของ ชิ้นงานได้ครบถ้วน	สูง กิโลกรัมละ 720-800 บาท
2. RA-20AB 	ผ่าได้ง่ายกว่า RA-T40AB	ความยืดหยุ่น พอสมควร	มีความคมชัด สามารถเก็บ รายละเอียดของ ชิ้นงานได้ครบถ้วน	ปานกลาง กิโลกรัมละ 620-650 บาท
3. RA-320 	ซิลิโคนมีความนิ่ม ผ่าง่าย	ยืดหยุ่นดี	มีความคมชัด สามารถเก็บ รายละเอียดของ ชิ้นงานได้ครบถ้วน	ต่ำ กิโลกรัมละ 320-380 บาท

จากตาราง 1 ผลการทดลองการทำแม่พิมพ์ซิลิโคน ทั้ง 3 ชนิด สามารถนำมาใช้ทำบล็อกแม่พิมพ์สำหรับหล่อเรซินที่ให้รายละเอียดงาน ความคมชัดครบถ้วนใกล้เคียงกัน แต่จะมีความแตกต่างกันที่ราคาต้นทุนของซิลิโคน ซึ่งยางซิลิโคนใส (RA-T40AB) มีราคาสูงที่สุด รองลงมา คือ ซิลิโคนใสขุ่น (RA-20AB) และถูกที่สุดคือ ยางซิลิโคนขุ่น (RA-320) ความยากง่ายของการผลิต การผ่าบล็อกยาง ที่ยางซิลิโคนใส (RA-T40AB) ผ่าได้ยากที่สุด เพราะมีความแข็งแรง ยืดหยุ่นน้อย และจากการทดลอง ซิลิโคนที่เหมาะสมกับการนำมาใช้กับงานอาร์ตทอยมากที่สุด คือ ยางซิลิโคนขุ่น RA-320 ที่มีราคาไม่แพง ทำให้ต้นทุนการผลิตไม่สูง เนื้อยางมีความยืดหยุ่น นิ่ม ผ่าง่าย และถอดบล็อกได้ง่าย แต่จะมีความยากในการเทเรซินเล็กน้อย เนื่องจากเนื้อยางขุ่นไม่สามารถมองเห็นได้

สรุปผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาต้นแบบอาร์ตทอยด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ เพื่อเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจังหวัดจันทบุรี สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาการพัฒนาต้นแบบอาร์ตทอยด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

พบว่า การใช้เครื่องพิมพ์สามมิติ ระบบเรซินมีความเหมาะสมสำหรับการสร้างต้นแบบอาร์ตทอย เนื่องจากสามารถให้ความละเอียดของชิ้นงานสูง ผิวเรียบเนียน เอื้อต่อการนำไปใช้ทำแม่พิมพ์ซิลิโคนที่ต้องการความคมชัด ทั้งนี้การเลือกใช้เครื่องพิมพ์รุ่น ELEGOO Saturn 3 Ultra ร่วมกับวัสดุเรซิน Standard Plus ซึ่งเป็นเรซินที่มีจุดเด่นด้านความแข็งแรง

เก็บรายละเอียดได้ชัดเจน พิมพ์ง่าย กลิ่นน้อย และให้ผิวงานที่เนียนละเอียด ราคาไม่สูงมากนัก เหมาะสำหรับงานต้นแบบ (Prototype) และโมเดลทั่วไป ที่สามารถตอบโจทย์ทั้งด้านคุณภาพและต้นทุนในการผลิต

2. ผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจังหวัดจันทบุรีในรูปแบบอาร์ตทอย

ผลการสำรวจนักท่องเที่ยวจำนวน 400 คน สะท้อนให้เห็นว่าผู้บริโภคให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์ที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยภาพจำหลักของจังหวัดคือผลไม้และอัญมณี ขณะที่รูปแบบอาร์ตทอยที่ได้รับความนิยมคือ ลักษณะน่ารัก สดใส และมีวัตถุประสงค์ในการซื้อเพื่อการสะสม โดยมีช่วงราคาที่เหมาะสมอยู่ที่ 301–600 บาท แนวทางในการออกแบบอาร์ตทอยเน้นอัตลักษณ์ท้องถิ่นร่วมกับรูปแบบที่เข้าถึงผู้บริโภคได้ง่าย โดยผู้วิจัยได้เลือก “ทุเรียน” เป็นตัวแทนในการออกแบบ เพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์ของจังหวัดในมิติต่าง ๆ

3. ผลการทดลองการทำแม่พิมพ์เพื่อการผลิตในเชิงพาณิชย์

พบว่า ยางซิลิโคนทั้ง 3 ชนิด ได้แก่ RA-T40AB, RA-20AB และ RA-320 สามารถใช้ผลิตแม่พิมพ์ได้ และให้รายละเอียดของชิ้นงานใกล้เคียงกัน อย่างไรก็ตาม ยางซิลิโคนชนิด RA-320 มีความเหมาะสมที่สุด เนื่องจากมีต้นทุนต่ำ มีความยืดหยุ่นสูง และสามารถถอดชิ้นงานได้ง่าย

โดยสรุป การพัฒนาอาร์ตทอยให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องอาศัยการบูรณาการระหว่างเทคโนโลยีการผลิต อัตลักษณ์ท้องถิ่น และความต้องการของผู้บริโภค ซึ่งสามารถนำไปสู่การสร้างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีคุณค่าเชิงสร้างสรรค์ และมีศักยภาพในการแข่งขันทางการตลาดได้

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการพัฒนาต้นแบบอาร์ตทอยด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ ควบคู่กับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ท้องถิ่น และการทดสอบกระบวนการผลิตเพื่อนำไปใช้เชิงพาณิชย์ โดยสามารถอภิปรายผลในเชิงวิเคราะห์และเชื่อมโยงกับแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้

1. การพัฒนาต้นแบบอาร์ตทอยด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาความต้องการของผู้บริโภคก่อนการออกแบบมีบทบาทสำคัญต่อการกำหนดทิศทางของรูปแบบผลิตภัณฑ์ โดยความต้องการที่ได้สะท้อนให้เห็นว่า อาร์ตทอยไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงของสะสม แต่ยังทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้านหน้าที่ใช้สอย (Function) ของวัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548) ที่มองว่าผลิตภัณฑ์ต้องตอบสนองทั้งประโยชน์ใช้สอยและคุณค่าทางสัญลักษณ์ นอกจากนี้ ผลการออกแบบยังแสดงให้เห็นว่า การนำองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของจังหวัดจันทบุรีมาผสมผสานในรูปแบบอาร์ตทอย สามารถสร้าง “ความหมายเชิงอารมณ์” ให้กับผลิตภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน ซึ่งสนับสนุนแนวคิดของ แพน จี เชียง (2563) ที่เสนอว่าการออกแบบอาร์ตทอยที่มีประสิทธิภาพควรสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ระหว่างผู้บริโภคกับผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้ ผลดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Holbrook (2006) ที่อธิบายว่า คุณค่าของผู้บริโภคเกิดจากประสบการณ์เชิงอัตวิสัยซึ่งเกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความทรงจำ และการตีความส่วนบุคคล (Subjective Personal Introspection: SPI) กล่าวคือ การออกแบบอาร์ตทอยที่สื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น สามารถกระตุ้นให้ผู้บริโภคเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวเข้ากับตัวผลิตภัณฑ์ ส่งผลให้เกิดการรับรู้คุณค่าในระดับที่ลึกมากกว่าการรับรู้เชิงกายภาพเพียงอย่างเดียว

2. การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ท้องถิ่น

ในมิติด้านความงาม (Aesthetics) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับรูปแบบที่มีลักษณะน่ารัก สดใส และสามารถสร้างความรู้สึกเชิงบวกได้ ซึ่งสะท้อนบทบาทของอาร์ตทอยในฐานะ “สื่อศิลปะร่วมสมัย” ที่ใช้ความน่ารักเป็นกลไกในการเข้าถึงผู้บริโภคและถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดวัฒนธรรม

อาร์ตทอย (Art Toy Culture) (พลวัฒน์ ประพัฒน์ทอง, 2567) เมื่อพิจารณาในบริบทของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พบว่า ผลการวิจัยนี้มีความสอดคล้องกับ อติคุณ เสรณ์มัญ และคณะ (2564) ที่ระบุว่า สินค้าของที่ระลึกไม่ได้เป็นเพียงผลิตภัณฑ์เพื่อการจำหน่าย แต่ยังทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม และเป็นเครื่องมือในการสร้างความทรงจำ หรือความประทับใจให้แก่ผู้มาเยือน อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญต่อเศรษฐกิจท้องถิ่น ทั้งในด้านการจ้างงานและการกระจายรายได้ ในชุมชน อย่างไรก็ตาม แนวโน้มของการผลิตสินค้าของที่ระลึกในเชิงอุตสาหกรรมที่เน้นปริมาณ ความรวดเร็ว และต้นทุนต่ำ ได้ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์จำนวนมากขาดความเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างแท้จริง ดังนั้น การพัฒนาอาร์ตทอยในงานวิจัยนี้ จึงสะท้อนแนวทางทางเลือกที่สำคัญ โดยการนำอัตลักษณ์ท้องถิ่นมาผสานกับนวัตกรรม เช่น เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ เพื่อสร้างความแตกต่างและเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ ในขณะเดียวกัน การออกแบบยังคำนึงถึงปัจจัยด้านการใช้งาน ได้แก่ ความสะดวกในการใช้ (Ergonomics) ความปลอดภัย (Safety) และโครงสร้าง (Construction) ที่เหมาะสม ซึ่งสะท้อนแนวคิด การออกแบบเชิงบูรณาการ (Integrated Design) ที่ผสมทั้งด้านสุนทรียภาพและประสิทธิภาพการใช้งานเข้าด้วยกัน ส่งผลให้ ผลิตภัณฑ์สามารถตอบสนองทั้งด้านประสบการณ์ของผู้ใช้และคุณค่าเชิงเศรษฐกิจในบริบทจริงได้ แม้ว่าการออกแบบ จะสามารถสะท้อนอัตลักษณ์และสร้างคุณค่าเชิงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน แต่การศึกษานี้ยังมีข้อจำกัดในด้านการประเมิน ผลกระทบเชิงเศรษฐกิจในระดับชุมชน และการทดสอบตลาดจริง ดังนั้น งานวิจัยในอนาคตควรมุ่งเน้นการศึกษาศักยภาพ เชิงพาณิชย์ การยอมรับของตลาด และการสร้างเครือข่ายการผลิตในระดับท้องถิ่น เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนมากยิ่งขึ้น

3. การทดสอบการสร้างแม่พิมพ์เพื่อการผลิตเชิงพาณิชย์

ผู้วิจัยได้พิจารณาด้านราคา (Cost) ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค ซึ่งการเลือกเครื่องมือให้เหมาะสม กับลักษณะของชิ้นงานเป็นอีกทางเลือกที่ทำให้ผู้ใช้งานสามารถผลิตชิ้นงานได้อย่างคุ้มค่า โดยชิ้นงานที่เหมาะสมกับการพิมพ์ สามมิติ ได้แก่ ชิ้นงานที่มีลักษณะซับซ้อน ต้องการรายละเอียดลักษณะของรูปทรง เช่น งานประติมากรรม ชิ้นงานตัวการ์ตูน เป็นต้น (วิเศษเดช รัชมิตต์, 2565) เมื่อพิจารณาพร้อมกับแนวคิดของ Attaran (2017) พบว่า เทคโนโลยีการผลิตแบบเพิ่มเนื้อวัสดุ (Additive Manufacturing: AM) มีบทบาทสำคัญในการลดระยะเวลาในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และเพิ่มความยืดหยุ่นในการ ออกแบบและการผลิต โดยเฉพาะในขั้นตอนการสร้างต้นแบบและการผลิตจำนวนน้อย ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษานี้ ที่ใช้ เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติร่วมกับการสร้างแม่พิมพ์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการผลิต อีกทั้ง Attaran (2017) ยังชี้ให้เห็นว่า แม้เทคโนโลยีดังกล่าวจะมีข้อได้เปรียบในด้านความเร็วและการปรับแต่งผลิตภัณฑ์ แต่ยังมีข้อจำกัดในด้าน ต้นทุนและประสิทธิภาพเมื่อผลิตในปริมาณมาก ดังนั้น ผลการวิจัยนี้จึงสะท้อนให้เห็นถึงแนวทางการผลิตแบบผสมผสาน (Hybrid Manufacturing) โดยใช้การพิมพ์สามมิติในขั้นตอนการพัฒนาต้นแบบ และใช้แม่พิมพ์ซิลิโคนในกรรมวิธีการผลิต (Production) เพื่อให้เกิดความเหมาะสมทั้งด้านต้นทุน เวลา และคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ควบคู่กับการเลือกใช้วัสดุ (Materials) ที่เหมาะสม เพื่อให้สามารถผลิตได้จริงในเชิงพาณิชย์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาอาร์ตทอยร่วมสมัยที่มุ่งเน้นทั้งคุณค่า ทางศิลปะและความเป็นไปได้ในการผลิตจริง และจากผลการทดลองชี้ให้เห็นว่า วัสดุซิลิโคน RA-320 มีความเหมาะสมในด้าน ความยืดหยุ่นและต้นทุน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อประสิทธิภาพการผลิตและอัตราการสูญเสียของชิ้นงาน ทั้งนี้ ผลดังกล่าวสะท้อน แนวคิดการออกแบบเพื่อการผลิต (Design for Manufacturing: DFM) ที่มุ่งเน้นการลดระยะเวลาและต้นทุนในกระบวนการผลิต ควบคู่กับการเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการ โดยสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Singhakachen et al. (2024) ที่พบว่า การออกแบบเครื่องมือและกระบวนการผลิตสามารถช่วยลดระยะเวลาในการผลิตและต้นทุนได้อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ ยังแสดงให้เห็นว่าการเลือกใช้วัสดุและกระบวนการผลิตที่เหมาะสมเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเพิ่มประสิทธิภาพและความเป็นไปได้ ในการผลิตเชิงพาณิชย์

แม้ว่างานวิจัยนี้จะสามารถพัฒนาต้นแบบและแนวทางการผลิตได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่ยังมีข้อจำกัดที่ควรพิจารณา ได้แก่ ข้อจำกัดด้านกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งอาจยังไม่ครอบคลุมผู้บริโภคในหลากหลายช่วงวัยหรือกลุ่มตลาด ข้อจำกัดด้านวัสดุ และ เทคโนโลยีที่ยังอยู่ในระดับกึ่งทดลอง ข้อจำกัดด้านการประเมินเชิงพาณิชย์ ซึ่งยังไม่ได้ทดสอบตลาดจริง (Market testing)

ดังนั้น งานวิจัยในอนาคตควรขยายไปสู่การศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคในวงกว้าง การทดสอบตลาดจริง รวมถึงการพัฒนาเทคนิคการผลิตในระดับอุตสาหกรรมเพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน อีกทั้ง ผลการวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลายมิติ โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมของที่ระลึกเชิงวัฒนธรรม (Cultural Creative Industry) และธุรกิจอาร์ตทอย ซึ่งสามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะพื้นที่นอกจากนี้ แนวทางการใช้เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติร่วมกับการผลิตแม่พิมพ์ยังสามารถช่วยผู้ประกอบการรายย่อย (SMEs) ลดต้นทุนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และเพิ่มความสามารถในการแข่งขันในตลาดได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยที่พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น และนิยมรูปแบบอาร์ตทอยที่มีลักษณะน่ารัก สดใส รวมถึงมีวัตถุประสงค์ในการซื้อเพื่อการสะสม ดังนั้น ผู้ประกอบการหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำแนวทางดังกล่าวไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก โดยควรเน้นการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของพื้นที่ผ่านรูปแบบที่เข้าถึงง่าย และมีเรื่องราวที่สามารถสร้างความผูกพันกับผู้บริโภคได้

1.2 การใช้เทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ โดยเฉพาะระบบเรซิน สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาต้นแบบ และลดระยะเวลาในการผลิต ซึ่งเหมาะสำหรับผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) ที่ต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่อย่างรวดเร็ว อีกทั้งการเลือกใช้วัสดุและแม่พิมพ์ที่เหมาะสม เช่น ซิลิโคนชนิด RA-320 ยังช่วยลดต้นทุนและเพิ่มความสะดวกในการผลิตในเชิงพาณิชย์

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาหรือทดสอบการใช้เรซินในการหล่อชิ้นงานที่หลากหลาย และทำการทดลองซ้ำ

2.2 แนะนำให้มีการแยกชิ้นส่วนประกอบของโมเดลต้นแบบ เพื่อให้การถอดแม่พิมพ์ง่ายขึ้น

2.3 เสนอให้มีการเพิ่มข้อมูลการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น เช่น การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้ออาร์ตทอย โดยใช้สถิติเชิงอนุมานเพิ่มเติม เช่น การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Correlation) หรือการวิเคราะห์ความแตกต่าง (ANOVA) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้อย่างแม่นยำมากยิ่งขึ้น

2.4 แนะนำให้มีการทดลองเรื่องการพ่นสีและความคงทน การยึดติดของสีบนเรซิน อายุการใช้งานแม่พิมพ์

เอกสารอ้างอิง

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2568, 8 สิงหาคม). *จันทบุรี น่าเที่ยว*. การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.

<https://thai.tourismthailand.org/Destinations/Provinces/จันทบุรี/463>

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.

พลวัฒน์ ประพัฒน์ทอง. (2567, 20 ธันวาคม). *Art Toys พลังการสื่อสารใหม่ของคนรุ่นใหม่กับวัฒนธรรมท้องถิ่น*.

<https://research.mfu.ac.th/rs-newsresearch/rs-detail/detail/News/26991.html>

แพน จิ เชียง. (2563). *การออกแบบ Art Toy ที่ผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกของวัยเด็กเข้ากับการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์*

[วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยบูรพา]. Burapha University Research Information.

<https://buuir.buu.ac.th/xmlui/handle/1234567890/9946>

วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). *หลักการและแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์*. แอปป้าพริ้นท์ติ้ง กรุ๊ป.

- วิเวคเดช รัชมิตต์. (2565). การออกแบบชิ้นงานสำหรับการพิมพ์ 3 มิติ ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด. *วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 1(3), 178–209.
<https://so07.tci-thaijo.org/index.php/decorativeartsJournal/article/view/1634/1413>
- สำนักงานสถิติจังหวัดจันทบุรี. (2568, 8 สิงหาคม). รายงานสถิติจังหวัดจันทบุรี ปี 2567. สำนักงานสถิติจังหวัดจันทบุรี. <https://chanthaburi.nso.go.th/reports-publications/provincial-statistics-report/รายงานสถิติจังหวัดจันทบุรี-พ-ศ-2567.html>
- อดิคุณ เสร้ามัญ, ขวรินทร์ สุดสวาท, สุประภา สมนักพงษ์, นภัสนันท์ วินิจวรกิจกุล, และอนัญญา รัตนประเสริฐ. (2564). การพัฒนาสินค้าของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยว. *مجلة لسان العلوم*, 10(4), 306–318.
- อมรินทร์ทีวีออนไลน์. (2567, 5 พฤษภาคม). อาร์ตทอย (Art Toy) ของเล่นที่มาแรง กำลังพลิกโฉมอุตสาหกรรมของเล่นไทย. อมรินทร์ทีวีออนไลน์. <https://www.amarintv.com/spotlight/business-marketing/64433>
- Attaran, M. (2017). The rise of 3D printing: The advantages of additive manufacturing over traditional manufacturing. *Business Horizons*, 60(5), 677–688.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0007681317300897>
- Holbrook, M. B. (2006). Consumption experience, customer value, and subjective personal introspection: An illustrative photographic essay. *Journal of Business Research*, 59(6), 714–725.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S014829630600021X>
- Singhakachen, P., Chutima, P., Dountongpol S. & Tantiwivat, R. (2024). Shortening the Cycle Time of the Fiber Ribbon Orientation Process for Wavelength Selective Switch Production using Design for Assembly and Disassembly Concepts. *Engineering Journal*, 28(8), 99–116
<https://engj.org/index.php/ej/article/view/4568/1349>
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis* (3rd ed.). Harper & Row.

อิทธิพลของการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ต่อสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัย มหาสารคาม

The Effects of Technology and Social Media Use on Mental Health among Students at Mahasarakham University

ชลธิชา อินอ่อนโชติ¹ และอนุพงศ์ สุขประเสริฐ²

Cholticha Inoonchot¹ and Anupong Sukprasert²

Received: February 18, 2026

Revised: June 1, 2026

Accepted: June 9, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์และอิทธิพลของการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 400 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า การใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตของนิสิตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำถึงปานกลาง และแบบจำลองการถดถอยสามารถอธิบายความแปรปรวนของสุขภาพจิตได้ร้อยละ 22.6 ($R^2 = 0.226$) ปัจจัยที่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ ด้านความสะดวกสบายของการใช้งานสื่อ ด้านการแสวงหาความรู้และแรงบันดาลใจ และด้านการระบายอารมณ์หรือการแสดงออก ขณะที่ด้านการเข้าถึงสื่อ ความต้องการทางอารมณ์ ความบันเทิง และความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาไม่พบอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในลักษณะที่เหมาะสมอาจส่งผลต่อสุขภาพจิตของนิสิต ดังนั้น สถาบันการศึกษาควรส่งเสริมการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อสนับสนุนสุขภาพจิตของนิสิตในบริบทสังคมดิจิทัล

คำสำคัญ: การใช้สื่อสังคมออนไลน์, การใช้เทคโนโลยี, สุขภาพจิต

Abstract

This study aimed to examine the relationship and influence of technology and social media use on the mental health of Mahasarakham University students. The sample consisted of 400 undergraduate students, selected using stratified random sampling. The research instrument was a questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics, Pearson's correlation coefficient, and multiple regression analysis. The results revealed that technology and social media use were statistically significantly associated with students' mental health, with a low to moderate strength of association. The regression model explained 22.6% of the variance in mental health ($R^2 = 0.226$). The factors that significantly influenced mental health were media usage convenience, knowledge and inspiration seeking, and emotional release or expression.

¹ นักวิชาการศึกษา คณะการบัญชีและการจัดการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม อีเมล: cholticha.l@acc.msu.ac.th

² อาจารย์ประจำ คณะการบัญชีและการจัดการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม อีเมล: anupang.s@acc.msu.ac.th

¹ Educator, Mahasarakham Business School, Mahasarakham University, Email: cholticha.l@acc.msu.ac.th

² Lecturer, Mahasarakham Business School, Mahasarakham University, Email: anupang.s@acc.msu.ac.th

In contrast, media accessibility, emotional needs, entertainment, and source credibility were not significant predictors of mental health. The findings suggest that the appropriate use of social media may affect students' mental well-being. Therefore, educational institutions should promote creative media use and the development of media literacy skills to support students' mental health within the context of a digital society.

Keywords: Social Media Use, Technology Use, Mental Health

บทนำ

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนในทุกช่วงวัย โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและนิสิตนักศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีการเข้าถึงและใช้งานอินเทอร์เน็ตในระดับสูง รายงาน Digital 2025: Thailand ระบุว่า ประเทศไทยมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 65.4 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 91.2 ของประชากรทั้งหมด ณ เดือนมกราคม พ.ศ. 2568 และมีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้าประมาณ 1.2 ล้านคน หรือร้อยละ 1.8 สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มการขยายตัวของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการเข้าถึงโลกออนไลน์ของคนไทยอย่างต่อเนื่อง (DataReportal, 2025) นอกจากนี้ รายงาน Digital 2026: Thailand ยังระบุว่า ประเทศไทยมีผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เชิงรุกประมาณ 56.6 ล้านบัญชี คิดเป็นร้อยละ 79.1 ของประชากรทั้งหมด ซึ่งสะท้อนว่าสื่อสังคมออนไลน์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวันของคนไทยอย่างชัดเจน (DataReportal, 2025) สอดคล้องกับข้อมูลของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ที่รายงานว่าคนไทยมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการติดต่อสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร ความบันเทิง การเรียนออนไลน์ และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในกลุ่มวัยเรียนและวัยทำงาน (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2568) การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลให้สื่อสังคมออนไลน์ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นเครื่องมือสื่อสารเท่านั้น แต่ยังกลายเป็นพื้นที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้ การสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม การแสดงออกทางอารมณ์ และการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล อย่างไรก็ตาม แม้ว่าสื่อสังคมออนไลน์จะมีประโยชน์ในด้านการเข้าถึงข้อมูล การสื่อสาร และการเรียนรู้ แต่การใช้งานในระดับสูงหรือการใช้อย่างไม่เหมาะสมอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตของผู้ใช้งานได้ งานวิจัยของ Hou et al. (2019) พบว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในลักษณะที่มากเกินไปมีความสัมพันธ์กับปัญหาด้านอารมณ์และพฤติกรรม เช่น ความเครียด ความวิตกกังวล และภาวะเสพติดสื่อสังคมออนไลน์ ขณะที่ Liu and Ma (2020) พบว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่องสามารถนำไปสู่ความเหนื่อยล้าทางอารมณ์ ความวิตกกังวลจากการใช้สื่อ และความรู้สึกเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นในสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ รายงานสุขภาพคนไทย 2562 ยังสะท้อนว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็น “ดาบสองคม” ที่แม้จะช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลและการเรียนรู้ แต่ในอีกด้านหนึ่งก็อาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิต การลดปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า และปัญหาสุขภาพจิตในกลุ่มเยาวชน (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2562) สำหรับกลุ่มนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ถือเป็นกลุ่มที่มีความใกล้ชิดกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์อย่างมาก เนื่องจากสื่อออนไลน์ถูกนำมาใช้ทั้งในการเรียน การสื่อสาร การค้นคว้าข้อมูล และกิจกรรมทางสังคมต่าง ๆ ส่งผลให้พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อาจมีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตของนิสิตทั้งในด้านบวกและด้านลบ โดยเฉพาะในบริบทของสังคมดิจิทัลที่การแข่งขันทางการศึกษา การเปรียบเทียบตนเอง และแรงกดดันทางสังคมสามารถเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วผ่านช่องทางออนไลน์ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีงานวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ต่อสุขภาพจิตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่การศึกษาที่มุ่งอธิบายอิทธิพลของการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ต่อสุขภาพจิตของนิสิตระดับปริญญาตรีในบริบทของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ยังมีอยู่อย่างจำกัด โดยเฉพาะการศึกษาที่พิจารณาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในหลายมิติ เช่น การเข้าถึงสื่อ ความสะดวกในการใช้งาน การใช้เพื่อแสวงหาความรู้และแรงบันดาลใจ

การแสดงออกทางอารมณ์ ความบันเทิง และความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล จากรายงานข้อมูลสถิติการคัดกรองสุขภาพจิตของนิสิต ปีการศึกษา 1/2568 ของคณะกรรมการบัญชีและการจัดการ มหาวิทยาลัย พบว่า นิสิตอัตราการเข้ารับการคัดกรองสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคามในปีการศึกษา 1/2568 อยู่ที่ร้อยละ 77.11 (38,234 จาก 49,583 คน) ซึ่งสะท้อนแนวโน้มการเข้าถึงบริการที่เพิ่มขึ้นจากปีที่ผ่านมาในระดับที่น่าพอใจ อย่างไรก็ตาม ยังคงพบความเหลื่อมล้ำระหว่างคณะอย่างชัดเจน โดยเฉพาะคณะกรรมการบัญชีและการจัดการที่มีอัตราเพียงร้อยละ 67.32 ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยมหาวิทยาลัย ในขณะที่บางคณะมีอัตราสูงเกือบเต็มร้อย ความแตกต่างดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าการเพิ่มขึ้นของอัตราการคัดกรองในภาพรวมยังไม่กระจายอย่างทั่วถึง ประกอบกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อสุขภาพจิต อาจทำให้นิสิตบางกลุ่มยังไม่ได้รับการประเมินและดูแลอย่างเหมาะสม จึงจำเป็นต้องพัฒนามาตรการเชิงรุกเพื่อเพิ่มการเข้าถึงและลดความเหลื่อมล้ำอย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น การวิจัยเรื่อง “อิทธิพลของการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ต่อสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม” จึงมีความสำคัญในการสร้างองค์ความรู้และหลักฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับสุขภาพจิตของนิสิตระดับปริญญาตรี อันจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนงานในการส่งเสริมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม การเฝ้าระวังปัญหาสุขภาพจิต และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของนิสิตในสถาบันอุดมศึกษาต่อไป

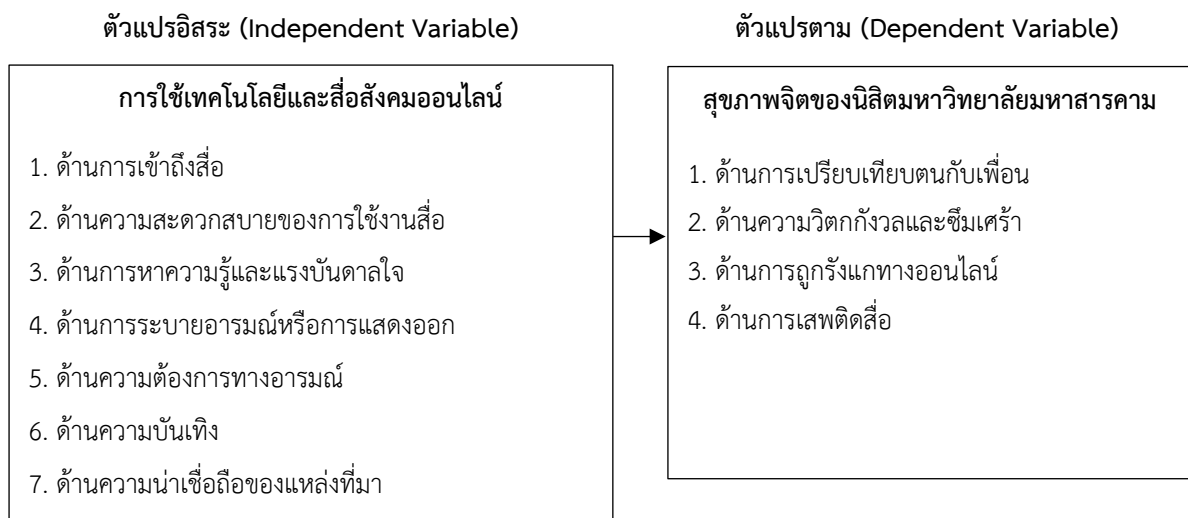
วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์กับสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

การวิจัยครั้งนี้ประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ต่อสุขภาพจิตของนิสิต โดยกำหนดให้ การใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ (Kircaburun et al., 2020) เป็นตัวแปรอิสระ ซึ่งประกอบด้วย 7 มิติ ได้แก่ ด้านการเข้าถึงสื่อ (Media Accessibility) ด้านความสะดวกสบายของการใช้งานสื่อ (Media Usability) ด้านการหาความรู้และแรงบันดาลใจ (Knowledge and Inspiration Seeking) ด้านการระบายอารมณ์หรือการแสดงออก (Emotional Expression) ด้านความต้องการทางอารมณ์ (Emotional Needs) ด้านความบันเทิง (Entertainment) ด้านความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา (Source Credibility) ส่วนตัวแปรตาม คือ สุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ซึ่งสะท้อนผ่านมิติด้านการเปรียบเทียบกับเพื่อน ความวิตกกังวลและซึมเศร้า การถูกรังแกทางออนไลน์ และการเสพติดสื่อ ของ Dwijayanti and Pratiwi (2025)

ดังนั้น กรอบแนวคิดการวิจัยนี้จึงอธิบายความสัมพันธ์และอิทธิพลของปัจจัยด้านการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) อิทธิพลของการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์
ต่อสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สมมติฐาน

ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานการวิจัยดังนี้

สมมติฐานที่ 1: การใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สมมติฐานที่ 2: การใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร (Population) ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่ลงทะเบียนในปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 41,079 คน (งานทะเบียนและประมวลผล, 2568) โดยประชากรดังกล่าวสามารถจำแนกออกเป็น 3 กลุ่มคณะ ได้แก่

1.1.1 กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ ประกอบด้วย คณะแพทยศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ คณะสาธารณสุขศาสตร์ คณะเภสัชศาสตร์ และคณะสัตวแพทยศาสตร์

1.1.2 กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประกอบด้วย คณะวิทยาศาสตร์ คณะเทคโนโลยี คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ คณะสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรศาสตร์ และคณะวิทยาการสารสนเทศ

1.1.3 กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ประกอบด้วย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ คณะการบัญชีและการจัดการ คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม วิทยาลัยการเมืองการปกครอง วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ และคณะนิติศาสตร์

ซึ่งแต่ละกลุ่มคณะมีลักษณะการเรียนรู้และบริบททางวิชาการที่แตกต่างกัน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง (Sample) ที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตรดับปริญญาตรีจากทั้ง 3 กลุ่มคณะ จำนวน 400 คน โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของ Yamane (1973) อ้างอิงใน อรรพรรณ ลีลาเกียรติวัฒน์ (2560) ที่ระดับความคลาดเคลื่อน 0.05 เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่มีความเหมาะสมและเพียงพอต่อการวิเคราะห์ทางสถิติ

ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) โดยแบ่งประชากรออกเป็น 3 ชั้นตามกลุ่มคณะ และดำเนินการสุ่มตัวอย่างแบบสัดส่วน (Proportionate Stratified Sampling) เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างมีความครอบคลุมและเป็นตัวแทนของประชากรในแต่ละกลุ่มคณะอย่างเหมาะสม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเอง โดยอาศัยการทบทวนวรรณกรรม แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงสภาพจิตของนิสิต โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับชั้นปี และกลุ่มคณะ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย 7 มิติ ได้แก่ ด้านการเข้าถึงสื่อ จำนวน 5 ข้อ ด้านความสะดวกสบายของการใช้งานสื่อ จำนวน 5 ข้อ ด้านการหาความรู้และแรงบันดาลใจ จำนวน 5 ข้อ ด้านการระบายอารมณ์หรือการแสดงออก จำนวน 5 ข้อ ด้านความต้องการทางอารมณ์ จำนวน 5 ข้อ ด้านความบันเทิง จำนวน 5 ข้อ และด้านความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา จำนวน 5 ข้อ

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพจิตของนิสิต ซึ่งครอบคลุมมิติด้านการเปรียบเทียบตนเองกับเพื่อน จำนวน 6 ข้อ ด้านความวิตกกังวลและซึมเศร้า จำนวน 6 ข้อ ด้านการถูกรังแกทางออนไลน์ จำนวน 6 ข้อ และการเสพติดสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 5 ข้อ

แบบสอบถามใช้มาตรวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือทั้งด้านความตรงและความเชื่อมั่นก่อนนำไปใช้จริง

ในด้านความตรงของเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

ในด้านความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try-out) กับนิสิตรดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นโดยรวมอยู่ในช่วง 0.914–0.916 ซึ่งอยู่ในระดับสูงมาก แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือมีความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency) และมีความเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการกับนิสิตรดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ซึ่งสังกัด 3 กลุ่มคณะ ได้แก่ กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และกลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2568 โดยผู้วิจัยใช้แบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Google Form เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการเผยแพร่แบบสอบถามผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook และ Line รวมถึงการประสานงานผ่านเครือข่ายนิสิตในแต่ละคณะ เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าถึงแบบสอบถามได้อย่างทั่วถึง ทั้งนี้ การเก็บข้อมูลดำเนินการให้สอดคล้องกับวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) โดยคำนึงถึงสัดส่วนของนิสิตในแต่ละกลุ่มคณะ

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการในช่วงระหว่างวันที่ 1 พฤษภาคม 2568 ถึง 30 กันยายน 2568 โดยได้รับแบบสอบถามตอบกลับทั้งสิ้น 400 ชุด ซึ่งเป็นจำนวนที่สอดคล้องกับขนาดกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ และเพียงพอต่อการวิเคราะห์ทางสถิติ ผู้วิจัยจึงยุติการเก็บรวบรวมข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้ใช้สถิติในการทดสอบสมมติฐานดังต่อไปนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตัวแปรด้านคุณลักษณะของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นปี และกลุ่มคณะ ซึ่งเป็นข้อมูลในระดับมาตรวัดนามบัญญัติและมาตรวัดเรียงลำดับ ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

4.2 การวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของตัวแปรการวิจัย ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย การใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ และสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ซึ่งวัดโดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายแนวโน้มและระดับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง

4.3 การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Correlation Analysis) เพื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรหลักในการวิจัย และใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์และอิทธิพลของปัจจัยด้านการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สรุปผล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ต่อสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 203 คน (ร้อยละ 50.7) มีอายุอยู่ในช่วง 18–20 ปี จำนวน 199 คน (ร้อยละ 49.8) ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 3 จำนวน 155 คน (ร้อยละ 38.8) และอยู่ในกลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 282 คน (ร้อยละ 70.5)

ด้านความถี่ในการใช้งาน พบว่านิสิตส่วนใหญ่ใช้สื่อมากกว่า 10 ครั้งต่อวัน (ร้อยละ 58.50) โดยช่วงเวลาที่นิยมใช้งานมากที่สุดคือช่วงกลางคืน (19.01–00.00 น.) คิดเป็นร้อยละ 60.30 รองลงมาคือช่วงเย็น (ร้อยละ 22.50) ซึ่งแสดงถึงรูปแบบการใช้งานหลังเสร็จกิจกรรมการเรียนและในช่วงเวลาพักผ่อน นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีจำนวนผู้ติดตามในสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในช่วง 500–999 คน (ร้อยละ 37.30) สะท้อนระดับการมีส่วนร่วมในเครือข่ายสังคมดิจิทัลในระดับปานกลาง และบทบาททั้งในฐานะผู้รับสารและผู้สร้างเนื้อหา

สำหรับผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตมีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตซึ่งสะท้อนถึงบทบาทของเทคโนโลยีในฐานะเครื่องมือสนับสนุนและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อคุณภาพชีวิตทางจิตใจของนิสิตในยุคดิจิทัล ทั้งนี้ ผลการศึกษาดังกล่าวสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมการใช้สื่ออย่างเหมาะสมเพื่อพัฒนาสุขภาพจิตของนิสิตให้ดียิ่งขึ้นต่อไปการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์กับสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Correlation Analysis) เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรหลักตามกรอบแนวคิดของการวิจัย ซึ่งผลการวิเคราะห์แสดงรายละเอียดดังตาราง 1

ตาราง 1 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

ตัวแปร	MEDIA	USE	KNOW	EMO	NEED	ENT	SOUR	Y
$\bar{X}$	4.11	4.03	4.10	3.44	3.87	4.07	4.07	2.02
S.D.	0.68	0.65	0.63	0.76	0.77	0.71	0.69	0.87
MEDIA	1	0.853**	0.751**	0.223**	0.544**	0.664**	0.678**	-0.382**
USE		1	0.732**	0.313**	0.465**	0.641**	0.691**	-0.397**
KNOW			1	0.211**	0.566**	0.636**	0.622**	-0.398**
EMO				1	0.446**	0.295**	0.300**	0.069
NEED					1	0.704**	0.549**	-0.152**
ENT						1	0.730**	-0.240**
SOUR							1	-0.291**
Y								1

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตาราง 1 พบว่า ตัวแปรด้านการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับค่อนข้างสูง โดยด้านการเข้าถึงสื่อ (MEDIA) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.11, S.D. = 0.68) ขณะที่ด้านการระบายอารมณ์หรือการแสดงออก (EMO) มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{X}$ = 3.44, S.D. = 0.76)

ผลการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พบว่า ตัวแปรด้านการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.211–0.853 ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์ในระดับต่ำถึงสูง

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับสุขภาพจิต (Y) พบว่า ส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์เชิงลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ด้านการเข้าถึงสื่อ (MEDIA) (r = -0.382) ด้านความสะดวกสบายของการใช้งานสื่อ (USE) (r = -0.397) ด้านการหาความรู้และแรงบันดาลใจ (KNOW) (r = -0.398) ด้านความต้องการทางอารมณ์ (NEED) (r = -0.152) ด้านความบันเทิง (ENT) (r = -0.240) และ SOUR (r = -0.291) ขณะที่ด้านการระบายอารมณ์หรือการแสดงออก (EMO) ไม่พบความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (r = 0.069)

ภายหลังจากนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 โดยทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์กับสุขภาพจิตโดยรวมของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ด้วยการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ เพื่อสร้างสมการพยากรณ์ความสัมพันธ์เชิงเส้น ดังแสดงต่อไปนี้

$$Y = \beta_0 + \beta_1 \text{ MEDIA} + \beta_2 \text{ USE} + \beta_3 \text{ KNOW} + \beta_4 \text{ EMO} + \beta_5 \text{ NEED} + \beta_6 \text{ ENT} + \beta_7 \text{ SOUR} + \epsilon$$

โดยที่

Y	คือ สุขภาพจิตโดยรวมของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม
MEDIA	คือ ด้านการเข้าถึงสื่อ
USE	คือ ด้านความสะดวกสบายของการใช้งานสื่อ
KNOW	คือ ด้านการหาความรู้และแรงบันดาลใจ
EMO	คือ ด้านการระบายอารมณ์หรือการแสดงออก
NEED	คือ ด้านความต้องการทางอารมณ์
ENT	คือ ด้านความบันเทิง
SOUR	คือ ด้านความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา
ϵ	คือ ค่าความคลาดเคลื่อน (Error term)

ตาราง 2 การวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบพหุคูณ

ตัวแปร	b	SEb	β	t.	Sig.
ค่าคงที่ (a)	4.054	0.291		13.951	0.000*
ด้านการเข้าถึงสื่อ (MEDIA)	-0.053	0.121	-0.042	-0.440	0.660
ด้านความสะดวกสบายของการใช้งานสื่อ (USE)	-0.364	0.128	-0.274	-2.841	0.005*
ด้านการหาความรู้และแรงบันดาลใจ (KNOW)	-0.318	0.101	-0.234	-3.156	0.002*
ด้านการระบายอารมณ์หรือการแสดงออก (EMO)	0.227	0.059	0.200	3.836	0.000*
ด้านความต้องการทางอารมณ์ (NEED)	0.012	0.080	0.011	0.154	0.878
ด้านความบันเทิง (ENT)	0.106	0.097	0.087	1.094	0.275
ด้านความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา (SOUR)	-0.072	0.090	-0.058	-0.797	0.426
R = 0.475 SEest = 0.77107 F = 16.310*					
R ² = 0.226 R ² _{adj} = 0.212					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 2 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่า แบบจำลองมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F = 16.310$, $p < 0.05$) และสามารถอธิบายความแปรปรวนของสุขภาพจิตโดยรวมของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคามได้ร้อยละ 22.6 ($R^2 = 0.226$) โดยตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ด้านความสะดวกสบายของการใช้งานสื่อ (USE) ($b = -0.364$, $p = 0.005$) ด้านการแสวงหาความรู้และแรงบันดาลใจ (KNOW) ($b = -0.318$, $p = 0.002$) และด้านการระบายอารมณ์หรือการแสดงออก (EMO) ($b = 0.227$, $p < 0.05$) ขณะที่ด้านการเข้าถึงสื่อ (MEDIA) ด้านความต้องการทางอารมณ์ (NEED) ด้านความบันเทิง (ENT) และด้านความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา (SOUR) ไม่พบอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากผลการวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ต่อสุขภาพจิตของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้วิจัยได้สร้างสมการพยากรณ์ผลกระทบสุขภาพจิตดังนี้

$$\hat{Y} = b_0 + b_2 (USE) + b_3 (KNOW) + b_4 (EMO)$$

ดังนั้น สมการพยากรณ์สามารถเขียนได้ดังนี้

$$\hat{Y} = 4.054 - 0.364 (USE) - 0.318 (KNOW) + 0.227 (EMO)$$

อภิปรายผล

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 50.7) และอยู่ในช่วงอายุ 18–20 ปี (ร้อยละ 49.8) ซึ่งเป็นวัยเรียนระดับปริญญาตรีตามปกติ เมื่อพิจารณาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า TikTok เป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมสูงสุด (ร้อยละ 92.50) สะท้อนบทบาทของสมาร์ทโฟนในฐานะเครื่องมือหลักในการเข้าถึงข้อมูล การสื่อสาร และความบันเทิงในชีวิตประจำวัน

ผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่านิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคามมีการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ในระดับค่อนข้างสูง โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 3.96 ($\bar{X}$ = 3.96, S.D. = 0.54) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของนิสิตในหลายมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร และการพักผ่อน โดยเฉพาะด้านการเข้าถึงสื่อ ($\bar{X}$ = 4.11, S.D. = 0.68) และด้านการแสวงหาความรู้และแรงบันดาลใจ ($\bar{X}$ = 4.10, S.D. = 0.63) ที่อยู่ในระดับมาก สะท้อนบทบาทสำคัญของสื่อสังคมออนไลน์ในการสนับสนุนการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและผลการศึกษาของ กฤษฎา นวลนาง และคณะ (2564) และชนันรัตน์ รูปใหญ่ (2565) ที่ชี้ให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล อย่างไรก็ตาม แม้ว่านิสิตจะมีการใช้สื่อในระดับสูง แต่ผลกระทบต่อสุขภาพจิตโดยรวมกลับอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X}$ = 2.02, S.D. = 0.86) สะท้อนว่านิสิตส่วนใหญ่ยังสามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้งานสื่อได้ในระดับหนึ่ง และยังไม่รับรู้ผลกระทบทางจิตใจในระดับรุนแรง แม้ว่าจะยังพบความรู้สึกโดดเดี่ยวหรือความกังวลบางประการ ในบางสถานการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบของ Keles et al. (2020) ที่ระบุว่าผลกระทบทางจิตใจจากสื่อขึ้นอยู่กับรูปแบบและบริบทของการใช้งานของแต่ละบุคคล

เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์กับสุขภาพจิต พบว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับต่ำถึงปานกลาง โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์โดยรวมเท่ากับ $r = 0.315$ ($p < 0.001$) แสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความเกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตของนิสิตในระดับหนึ่ง แต่ไม่ใช่ปัจจัยหลักเพียงตัวเดียวที่กำหนดสถานะทางจิตใจของผู้เรียน เนื่องจากสุขภาพจิตเป็นปรากฏการณ์ที่มีความซับซ้อนและได้รับอิทธิพลจากหลายปัจจัยร่วมกัน ทั้งสภาพแวดล้อมทางสังคม ลักษณะส่วนบุคคล และบริบทการใช้ชีวิต ดังนั้น ความสัมพันธ์ที่พบในระดับไม่สูงมากจึงสะท้อนภาพรวมที่สอดคล้องกับ Liu et al. (2024) การใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนกับสุขภาพจิตของเด็ก โดยแพลตฟอร์มสื่อสังคมที่แตกต่างกันส่งผลต่อเด็กแตกต่างกัน การใช้สื่อสังคมออนไลน์เข้มข้นหรือบ่อยครั้งมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับการเห็นคุณค่าในตนเองที่ลดลง อาการซึมเศร้า ความวิตกกังวล และปัญหาสุขภาพจิตอื่น ๆ ในทางกลับกัน การใช้สื่อในระดับปานกลางช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการแสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งอาจส่งผลเชิงบวกต่อสุขภาพจิต นอกจากนี้ ปัจจัยด้านการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวและโรงเรียนยังมีบทบาทสำคัญในการลดผลกระทบด้านลบของสื่อสังคมออนไลน์ต่อสุขภาพจิตของเด็กงานวิจัยก่อนหน้านี้ชี้ว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความเกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตในลักษณะความสัมพันธ์มากกว่าความเป็นเหตุและผลโดยตรง

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณช่วยอธิบายภาพรวมของอิทธิพลได้ชัดเจนมากขึ้น โดยแบบจำลองมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F = 16.310$, $p < 0.05$) และสามารถอธิบายความแปรปรวนของสุขภาพจิตได้ร้อยละ 22.6 ($R^2 = 0.226$) แสดงว่าปัจจัยด้านการใช้สื่อสามารถอธิบายสุขภาพจิตของนิสิตได้ในระดับหนึ่ง ภายใต้การควบคุมตัวแปรอื่นในแบบจำลอง พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ ด้านความสะดวกสบายของการใช้งานสื่อ (USE) ($b = -0.364$, $p = 0.005$) ด้านการแสวงหาความรู้และแรงบันดาลใจ (KNOW) ($b = -0.318$, $p = 0.002$) และด้านการระบายอารมณ์หรือการแสดงออก (EMO)

($b = 0.227$, $p < 0.05$) ขณะที่ด้านการเข้าถึงสื่อ ความต้องการทางอารมณ์ ความบันเทิง และความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา ไม่พบอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลดังกล่าวสะท้อนว่าการพิจารณาอิทธิพลของตัวแปรหลายด้านร่วมกันอาจให้ผล ในทิศทางที่แตกต่างจากการพิจารณาความสัมพันธ์แบบรายคู่ เนื่องจากอิทธิพลของแต่ละตัวแปรถูกประเมินภายใต้เงื่อนไข ที่ตัวแปรอื่นคงที่ในโมเดลเดียวกัน

Katz, Blumler and Gurevitch (1974) ในเชิงทฤษฎีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลต่อสุขภาพจิตทั้งด้านบวก และ ด้านลบ แนวคิดนี้ชี้ให้เห็นว่า ผลลัพธ์ของการใช้สื่อขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และรูปแบบการใช้ของผู้ใช้ กล่าวคือ หากเด็กใช้ สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร การได้รับการสนับสนุนทางสังคม หรือการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม ก็อาจส่งผลดีต่อสุขภาพจิต เช่น เพิ่มความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและลดความโดดเดี่ยว แต่หากใช้สื่อเพื่อเปรียบเทียบกับ ตนเองกับผู้อื่น หรือใช้มากเกินไปจนเกิดการพึ่งพา ก็อาจนำไปสู่ความเครียด ความวิตกกังวล และภาวะซึมเศร้าได้ ข้อค้นพบ สามารถอธิบายได้ผ่านกรอบทฤษฎีการใช้และการได้รับความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Theory) ซึ่งอธิบายว่าผู้ใช้สื่อ เลือกใช้สื่อเพื่อตอบสนองความต้องการเฉพาะด้าน เช่น การเรียนรู้ ความบันเทิง และการแสดงออกทางอารมณ์ โดยการใช้สื่อ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการอารมณ์และการสื่อสารเชิงบวกมีแนวโน้มเชื่อมโยงกับสุขภาพจิตมากกว่าการใช้สื่อเพื่อความสะดวก หรือการเข้าถึงข้อมูลเพียงอย่างเดียว ข้อค้นพบดังกล่าวสะท้อนว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่ได้ส่งผลต่อสุขภาพจิตในลักษณะ เดียวกันทุกมิติ หากแต่ขึ้นอยู่กับรูปแบบการใช้งานและวัตถุประสงค์ของผู้ใช้เป็นสำคัญในการใช้สื่อในระดับพอเหมาะ และมี เป้าหมายที่เหมาะสมสามารถส่งผลเชิงบวกต่อสุขภาพจิต ในขณะที่การใช้ที่ไม่เหมาะสมย่อมเพิ่มความเสี่ยงต่อปัญหาสุขภาพจิต

ในเชิงปฏิบัติ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการส่งเสริมสุขภาพจิตของนิสิตควรมุ่งเน้นการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ โดยเน้นการเรียนรู้ การสร้างแรงบันดาลใจ และการสื่อสารเชิงบวก ควบคู่กับการพัฒนาทักษะการใช้สื่ออย่างเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียน สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสมดุลและเกิดประโยชน์สูงสุด นอกจากนี้ การศึกษาปัจจัยอื่นเพิ่มเติมในอนาคต จะช่วยให้สามารถพัฒนาแบบจำลองที่อธิบายสุขภาพจิตของนิสิตได้ครอบคลุมและแม่นยำมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์มีความเกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตของนิสิต มหาวิทยาลัยมหาสารคามในหลายมิติ แม้ระดับผลกระทบโดยรวมจะอยู่ในระดับไม่สูงมาก แต่ยังพบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อบางด้าน มีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเสนอแนะแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียน การสอนและระบบสนับสนุนนิสิตได้ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 มหาวิทยาลัยควรส่งเสริมกิจกรรมหรือหลักสูตรที่มุ่งพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม ตลอดจนลดพฤติกรรมเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตของนิสิตในระยะยาว

1.2 สนับสนุนการใช้สื่อออนไลน์ในเชิงสร้างสรรค์ โดยเน้นการใช้เพื่อการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะ และการสร้าง แรงบันดาลใจ เนื่องจากผลการวิจัยสะท้อนว่าการใช้สื่อในลักษณะดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตในเชิงบวก

1.3 ในด้านการดูแลนิสิต ฝ่ายงานพัฒนานิสิตควรพัฒนาระบบสนับสนุนสุขภาพจิต เช่น การให้คำปรึกษา การติดตาม และการเฝ้าระวังพฤติกรรมการใช้สื่อที่อาจส่งผลกระทบต่อภาวะทางอารมณ์ของผู้เรียน เพื่อให้สามารถช่วยเหลือได้ อย่างเหมาะสมและทันเวลา และจัดโครงการพัฒนาทักษะนิสิตสู่การเป็นผู้ประกอบการ (MBS Start-up)

1.4 อาจารย์ที่ปรึกษาและบุคลากรที่เกี่ยวข้องควรมีบทบาทในการให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล ระหว่างการเรียน การใช้ชีวิตประจำวัน และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้อง กับการพัฒนาคุณภาพชีวิตของนิสิตในระยะยาว

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากข้อจำกัดและผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเสนอแนะแนวทางการศึกษาวิจัยในอนาคตเพื่อขยายองค์ความรู้และเพิ่มความครอบคลุมในการอธิบายผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ต่อสุขภาพจิตของนิสิต โดยควรพิจารณาศึกษาปัจจัยอื่นที่อาจเกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตเพิ่มเติม เช่น ปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้งาน (Usage Behavior) ปัจจัยด้านการเปรียบเทียบทางสังคม (Social Comparison) ปัจจัยด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Online Interaction) ปัจจัยด้านการเสพติดสื่อ (Addiction) หรือปัจจัยด้านการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) ซึ่งอาจช่วยอธิบายความแปรปรวนของสุขภาพจิตได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.2 การวิจัยในอนาคตควรประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อและผลกระทบทางจิตใจ ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมากขึ้น รวมถึงควรขยายขอบเขตการศึกษาไปสู่การเปรียบเทียบกลุ่มตัวอย่างในบริบทที่แตกต่างกัน เช่น ระหว่างคณะ ระหว่างชั้นปี หรือระหว่างมหาวิทยาลัย เพื่อสะท้อนความแตกต่างของบริบททางสังคมและการศึกษาได้อย่างชัดเจน

2.3 การศึกษาผลกระทบในระยะยาวของการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ต่อสุขภาพจิตควรได้รับความสำคัญมากขึ้น เนื่องจากจะช่วยให้สามารถวางแผนทางการพัฒนานิสิตและการส่งเสริมสุขภาพจิตได้อย่างยั่งยืน ในบริบทของสังคมดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจาก คณะการบัญชีและการจัดการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง

- กฤษฎา นวลนาง, ทรงศักดิ์ สองสนิท, และประวิทย์ สิมมาทัน. (2564). การพัฒนาการเรียนรู้แบบผสมผสานตามรูปแบบบิกซิกส์ ที่ส่งเสริมการรับรู้สารสนเทศ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 23(2), 47–60.
<https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jhssrru/article/view/254846/173858>
- งานทะเบียนและประมวลผล. (2568). *ระบบบริการการศึกษา*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. <https://reg.msu.ac.th>
- ชนันรัตน์ รูปใหญ่. (2565). การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 13(1), 290–296. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/humanjubru/article/view/250263>
- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. (2562). *สุขภาพคนไทย 2562: สื่อสังคมออนไลน์ ดาบสองคมต่อสุขภาพ*. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2568). *การสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตของประเทศไทย (Thailand Internet User Behavior)*. <https://opendata.etda.or.th/group/internet-user-behavior>
- อรรธรณ ลีลาเกียรติวณิช. (2560). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการบริหารความเสี่ยง กรณีศึกษา: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี* [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยสยาม]. [ฐานข้อมูลงานวิจัย มหาวิทยาลัยสยาม](https://e-research.siam.edu/kb/factors-affecting-risk-management/). <https://e-research.siam.edu/kb/factors-affecting-risk-management/>
- DataReportal. (2025, March 3). *Digital 2025: Thailand*. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-thailand>

- DataReportal. (2026, November 8). *Digital 2026: Thailand*. <https://datareportal.com/reports/digital-2026-thailand>
- Dwijayanti, A., & Pratiwi, M. M. S. (2025). *Social media addiction and mental health among college students. Philanthropy: Journal of Psychology*, 9(1), 60–73. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v9i1.11726>
- Hou, Y., Xiong, D., Jiang, T., Song, L., & Wang, Q. (2019). Social media addiction: Its impact, mediation, and intervention. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 13(1), Article 4. <https://doi.org/10.5817/CP2019-1-4>
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). Utilization of mass communication by the individual. In J. G. Blumler, & E. Katz (Eds.), *The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research* (pp. 19-31). Sage Publications.
- Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). *A systematic review: The influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79–93. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1590851>
- Kircaburun, K., Alhabash, S., Tosuntaş, Ş. B., & Griffiths, M. D. (2020). Uses and gratifications of problematic social media use among university students: A simultaneous examination of the Big Five of personality, social media platforms and social media use motives. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(2), 525–547. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9940-6>
- Liu, C., & Ma, J. (2020). Social media addiction and burnout: The mediating roles of envy and social media use anxiety. *Current Psychology*, 39(6), 1883–1891. <https://doi.org/10.1007/s12144-018-9998-0>
- Liu, T., Cheng, Y., Luo, Y., Wang, Z., Pang, P. C. I., Xia, Y., & Lau, Y. (2024). The impact of social media on children’s mental health: A systematic scoping review. *Healthcare*, 12(23), Article 2391. <https://doi.org/10.3390/healthcare12232391>
- O-ium, P. (2019). The impact of social media misused and behavior problems among adolescent in Thailand. *European Journal of Public Health*, 29(Supplement_4), ckz186-115. <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckz186.115>
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis* (3rd ed.). Harper & Row.

พลวัตของบริบทและการสร้างอัตลักษณ์: การวิเคราะห์เชิงลึกกว่าด้วยแนวทางการสร้างแบรนด์ ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก

Contextual Dynamics and Identity Construction: An In-Depth Analysis of Branding Approaches in Small-Sized Secondary Schools

จณิสตา กองคำ¹, พร้อมไพโล บัวสุวรรณ², และรัชพล วิทยานนท์³

Chanitsata Kongkham¹, Prompilai Buasuwan², and Rachapol Witayanont³

Received: March 9, 2026

Revised: May 13, 2026

Accepted: June 9, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก และ 2) วิเคราะห์แนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กในบริบทที่หลากหลาย ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งคัดเลือกแบบเจาะจง คือ ผู้อำนวยการสถานศึกษาและผู้รับผิดชอบโครงการจากโรงเรียนจำนวน 3 แห่ง โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลภายในกรณีด้วยวิธีการวิเคราะห์แก่นสาระ และวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างกรณีด้วยวิธีการจัดตารางสรุปข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า การสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กที่ประสบความสำเร็จใช้ความโดดเด่นเป็นฐานในการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษา ดังนี้ โรงเรียน ก ใช้ความโดดเด่นด้านเกษตรกรรม โรงเรียน ข ใช้ความโดดเด่นด้านกีฬา และโรงเรียน ค ใช้ความโดดเด่นด้านคหกรรม และแนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กในบริบทที่หลากหลายประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การกำหนดเป้าหมายของแบรนด์ โดยผสานเอกลักษณ์ท้องถิ่น บริบทชุมชน และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทำให้สถานศึกษามีเป้าหมายสอดคล้องกับบริบทของตน 2) การวางตำแหน่งของแบรนด์ โดยใช้ต้นทุนทางบริบทชุมชนเป็นฐาน ควบคู่กับการพัฒนาวิธีการขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมาย 3) การกำหนดบุคลิกภาพของแบรนด์ มีฐานคิดด้านคุณธรรมและการดูแลช่วยเหลือนักเรียน สะท้อนอัตลักษณ์ที่แตกต่างตามบริบทและกลยุทธ์ของโรงเรียน 4) การสร้างตัวตนของแบรนด์ ผ่านการบูรณาการภาวะผู้นำ ระบบบริหาร วัฒนธรรมองค์กรความร่วมมือกับชุมชน และผลลัพธ์ที่ปรากฏกับผู้เรียน และ 5) การสื่อสารแบรนด์ใช้หลักฐานเชิงประจักษ์และผลลัพธ์ที่ตรวจสอบได้ สื่อสารอย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและส่งผลต่อการตัดสินใจของผู้เรียนและผู้ปกครอง

คำสำคัญ: การสร้างแบรนด์สถานศึกษา, โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก, การศึกษาแบบพหุกรณี

¹ นิสิตหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

อีเมล: chanitsata.k@gmail.com

² รองศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ อีเมล: feduplb@ku.ac.th

³ อาจารย์ ดร. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ อีเมล: rachapol.wi@ku.ac.th

¹ Master's Student, Master of Education, Program in Educational Administration, Faculty of Education, Kasetsart University, Email: chanitsata.k@gmail.com

² Associate Professor, Ph.D., Department of Educational Administration, Faculty of Education, Kasetsart University, Email: feduplb@ku.ac.th

³ Lecturer, Ph.D., Department of Educational Administration, Faculty of Education, Kasetsart University, Email: rachapol.wi@ku.ac.th

Abstract

This research aimed to: 1) examine school branding in small-sized secondary schools, and 2) analyze approaches to school branding in small-sized secondary schools across diverse contexts. Key informants for in-depth interviews, selected through purposive sampling, comprised school directors and project coordinators from three schools. Using a qualitative research methodology, within-case analysis was conducted using thematic analysis, while cross-case analysis was performed through data matrix summarization.

The findings revealed that the branding approaches of successful small-sized secondary schools were grounded in leveraging their distinctive strengths to enhance educational quality. Specifically, School A emphasizes agricultural excellence, School B emphasizes excellence in sports, and School C emphasizes excellence in home economics. Furthermore, the branding approaches of small-sized secondary schools across diverse contexts comprised five stages: 1) Brand goal setting: integrating local identity, community context, and stakeholders' needs, resulting in school goals aligned with their respective contexts. 2) Brand positioning: utilizing community contextual capital as a foundation, coupled with developing approaches to drive toward the goals. 3) Brand personality definition: based on moral principles and student support systems, reflecting distinct identities according to each school's context and strategies. 4) Brand identity creation: through the integration of leadership, administrative systems, organizational culture, community collaboration, and student outcomes. 5) Brand communication: employing empirical evidence and verifiable outcomes, communicated continuously to build credibility and influence the decision-making of students and parents.

Keywords: School Branding, Small-Sized Secondary Schools, Multi-Case Study

บทนำ

การศึกษาไทยแม้ดำเนินการปฏิรูปมาอย่างต่อเนื่อง แต่ยังคงเผชิญปัญหาความเหลื่อมล้ำ โดยเฉพาะในมิติขนาดสถานศึกษา เนื่องจากการจัดสรรงบประมาณแบบรายหัวส่งผลให้โรงเรียนขนาดเล็กซึ่งขาดแคลนอุปกรณ์และสื่อการเรียนรู้ไม่สามารถจัดสรรงบประมาณเพื่อซ่อมแซมและพัฒนาอาคารสถานที่ได้อย่างเพียงพอ สะท้อนถึงภาระของโรงเรียนขนาดเล็กที่ไม่สอดคล้องกับงบประมาณที่ได้รับ (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2566) ข้อจำกัดเหล่านี้ทำให้สถานศึกษาขนาดเล็กไม่สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพเทียบเท่ากับสถานศึกษาขนาดใหญ่ จากการศึกษาข้อมูลสารสนเทศด้านการศึกษาระทรวงศึกษาธิการ ณ วันที่ 9 เมษายน 2568 พบว่า โรงเรียนขนาดเล็กในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีจำนวนมากถึงร้อยละ 52.21 ของโรงเรียนทั้งหมด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2568) โดยในปีการศึกษา 2567 พบว่า มีจำนวนโรงเรียนขนาดเล็กระดับมัธยมศึกษา ร้อยละ 1.35 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2566) และถึงแม้จะมีแนวทางการบริหารจัดการโรงเรียนขนาดเล็ก อาทิ การยุบ ควบรวม เลิกสถานศึกษา เพื่อประโยชน์ต่อการจัดสรรงบประมาณ แต่โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กไม่สามารถดำเนินการได้ เนื่องจากมีข้อจำกัดทางระยะทางและฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวผู้เรียน (ศุภิสรา ทดลา, 2566) ส่งผลให้โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กจึงยังจำเป็นต้องดำรงอยู่เพื่อรองรับผู้เรียนที่ขาดแคลนทุนทรัพย์ และเผชิญความท้าทายสำคัญในการเพิ่มจำนวนนักเรียนหรือทรัพยากร เพื่อพัฒนาคุณภาพสถานศึกษาให้ทัดเทียมกับโรงเรียนขนาดอื่น

โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กจึงจำเป็นต้องสร้างกลยุทธ์ในการเพิ่มจำนวนนักเรียนและเพิ่มงบประมาณ เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ หนึ่งในกลยุทธ์ที่มีศักยภาพ คือ การสร้างแบรนด์ เนื่องจากช่วยกำหนดอัตลักษณ์ที่ชัดเจน ถ่ายทอดคุณค่าหรือจุดเด่นที่แตกต่างจากโรงเรียนมัธยมศึกษาอื่น ๆ ตลอดจนสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกที่เสริมความเชื่อมั่นของนักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน (สุญาดา เองชัยโย, 2564) ถึงแม้การสร้างแบรนด์มักนำไปใช้ในองค์กรที่มีทรัพยากรสูง แต่โรงเรียนขนาดเล็กก็นำมาประยุกต์ใช้ได้โดยอาศัยความร่วมมือของท้องถิ่น ชุมชน และเครือข่าย นำไปสู่แบรนด์สถานศึกษาที่น่าเชื่อถือ (Donatille et al., 2025) เมื่อผู้ปกครองตระหนักถึงความน่าเชื่อถือของโรงเรียนแล้วจะเพิ่มโอกาสในการตัดสินใจส่งบุตรหลานเข้าเรียน อีกทั้งการบริหารแบรนด์ให้เป็นไปตามเป้าหมายที่สถานศึกษากำหนด จะช่วยสร้างความสนใจ และความไว้วางใจจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (สมชาติ ธรรมโกสิน และศศิธรดา แพงไทย, 2562; Kotler, 1998) ซึ่งนำไปสู่การเพิ่มจำนวนนักเรียน และส่งผลโดยตรงต่อการได้รับงบประมาณรายหัวจากภาครัฐที่เพิ่มขึ้นตามมา

แนวทางที่เหมาะสมและเป็นไปได้สำหรับการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก จำเป็นต้องอาศัยแนวทางต้นแบบจากสถานศึกษาในหลากหลายบริบทที่ประสบความสำเร็จ เพื่อให้ได้แนวทางที่สามารถประยุกต์ใช้กับสถานศึกษาอื่นได้อย่างเหมาะสม กระบวนการที่สำคัญอย่างหนึ่งเพื่อให้ได้สารสนเทศเหล่านี้ คือ การศึกษาแบบพหุกรณี ซึ่งเป็นวิธีการที่ใช้ในการแสวงหาความรู้เชิงประจักษ์สำหรับศึกษาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งของสถานศึกษาที่ประสบความสำเร็จ และเป็นที่ยอมรับในสังคม (Yin, 2003) เพื่อให้ได้แนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กที่ชัดเจน เหมาะสม และนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทที่มีความแตกต่างกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

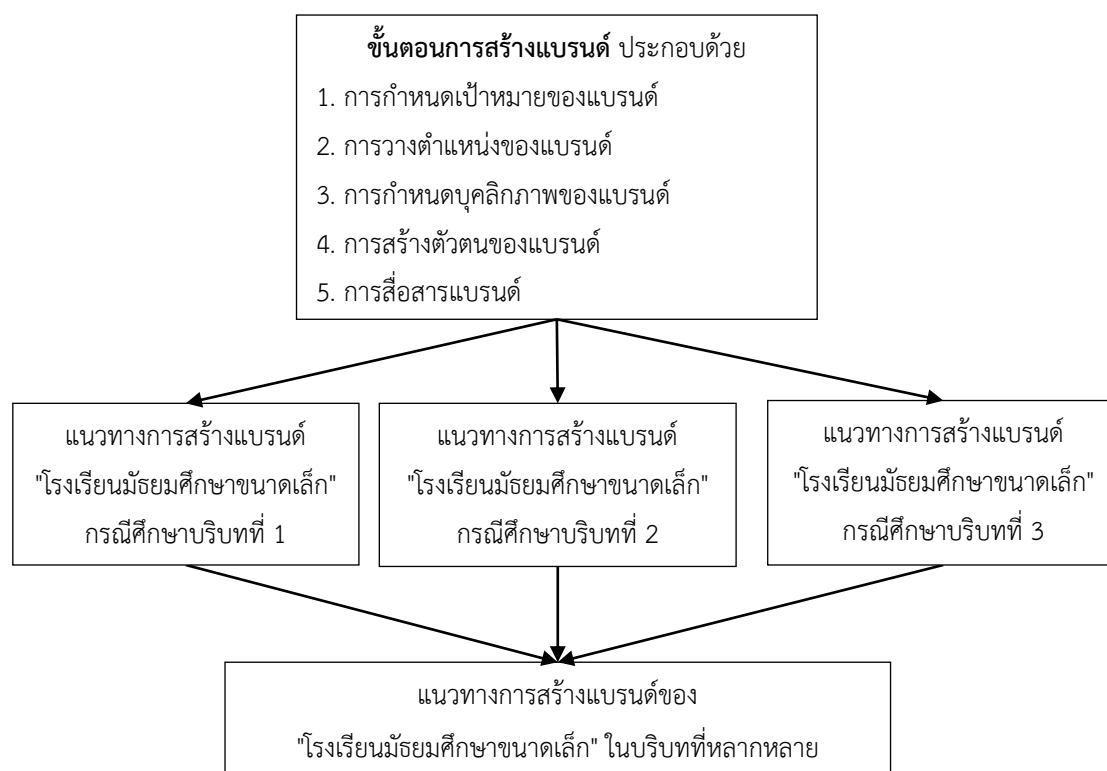
จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยตระหนักถึงคุณค่าของการศึกษาแนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กในบริบทที่หลากหลาย และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบรนด์สถานศึกษาล้วนเป็นการศึกษาในบริบทของโรงเรียนเอกชนทั้งสิ้นและยังไม่พบงานวิจัยในบริบทของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาและวิเคราะห์แนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กในบริบทที่หลากหลายด้วยการศึกษาแบบพหุกรณี เพื่อให้ได้สารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อการบริหารจัดการโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กให้มีเอกลักษณ์และสร้างความไว้วางใจจากนักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน ส่งผลต่อการเพิ่มขึ้นของนักเรียนและการระดมทรัพยากรจากภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถมีงบประมาณไปใช้ยกระดับคุณภาพของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กให้มีประสิทธิภาพ นำไปสู่คุณภาพการศึกษาและเป็นโรงเรียนทางเลือกที่ดีต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กที่ประสบความสำเร็จ
2. เพื่อวิเคราะห์แนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กในบริบทที่หลากหลาย

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับบริบทที่หลากหลายของโรงเรียนขนาดเล็ก และการสร้างแบรนด์ของโรงเรียน ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก จากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งภาษาไทยและต่างประเทศ จำนวน 6 ฉบับ (สุทธิลักษณ์ หวังสันติธรรม, 2567; เกติณี บัวดิศ และกัลยา พิมพ์เพระ, 2564; นภัส พงศ์ภัสสร, 2565; ทิวาพร โง๊ะบุตรดา และวิเชียร รุ้ยนียง, 2564; Andrivet, 2024; Kotler and Keller, 2011) ซึ่งสังเคราะห์ได้เป็น 5 ขั้นตอน จากนั้นเก็บรวบรวมข้อมูลจากการดำเนินการวิจัยด้วยการศึกษาแบบพหุกรณีจากโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กที่มีบริบทแตกต่างกัน และนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อให้ได้แนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กในบริบทที่หลากหลาย จากข้อมูลที่ศึกษาและสังเคราะห์ดังกล่าวนำไปสู่การกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย พลวัตของบริบทและการสร้างอัตลักษณ์: การวิเคราะห์เชิงลึกด้วยแนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยนี้ แบ่งออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่

1.1 ระดับกรณีศึกษา คือ โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กที่ประสบความสำเร็จสอดคล้องกับการสร้างแบรนด์ของสถานศึกษา จำนวน 3 โรงเรียน ซึ่งเลือกกรณีศึกษา (Cases) ที่มีความหลากหลายเชิงพื้นที่ คือ สถานศึกษาที่อยู่ในภูมิภาคที่แตกต่างกัน และความหลากหลายด้านจุดเด่นของสถานศึกษา คือ สถานศึกษามีความโดดเด่นที่แตกต่างกัน โดยใช้เกณฑ์คัดเลือกกรณีศึกษา คือ เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กที่ได้รับเครื่องหมาย “คุณภาพพิเศษแห่ง สพฐ. (OBEC Special)” เนื่องจากการประเมินที่สื่อถึงความโดดเด่นของสถานศึกษาและมีเกณฑ์การประเมินสอดคล้องกับการสร้างแบรนด์ ซึ่งประกอบด้วย 1) โรงเรียน ก จังหวัดฉะเชิงเทรา มีความโดดเด่นด้านเกษตรกรรม 2) โรงเรียน ข จังหวัดพัทลุง มีความโดดเด่นด้านทักษะทางกีฬาและสุขภาพของผู้เรียน และ 3) โรงเรียน ค จังหวัดยโสธร มีความโดดเด่นด้านการส่งเสริมอาชีพและการมีงานทำ ซึ่งสถานศึกษาทั้ง 3 แห่งเป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กที่มีความต้องการเพิ่มจำนวนนักเรียนและงบประมาณเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในชุมชน ซึ่งมีความโดดเด่นของบริบทของชุมชนที่ต่างกัน ดังนั้นการสร้างแบรนด์ให้สถานศึกษามีความโดดเด่นสอดคล้องกับท้องถิ่นและเกิดผลลัพธ์ที่ประสบความสำเร็จจะส่งผลต่อความเชื่อมั่นและความไว้วางใจของนักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนมากขึ้น

1.2 ระดับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ บุคลากรในสถานศึกษา จำนวน 6 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โรงเรียนละ 2 คน ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้รับผิดชอบโครงการที่สอดคล้องกับความโดดเด่นของสถานศึกษา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และตอนที่ 2 ประเด็นข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก ซึ่งมีการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

2.1 กำหนดจุดประสงค์ของการสร้างประเด็นคำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์

2.2 สร้างประเด็นคำถามเพื่อกำหนดแนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณา ตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยมีตัวอย่างประเด็นคำถาม อาทิ สถานศึกษามีจุดเด่นแตกต่างจากสถานศึกษาอื่นอย่างไร หากเปรียบเทียบสถานศึกษากับคนท่านคิดว่าสถานศึกษาของท่านเปรียบเสมือนคนลักษณะแบบใด เพราะเหตุใด

2.3 นำประเด็นคำถามไปทดลองใช้ด้วยวิธี Thinking Out Loud ในการประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือวิจัย เนื่องจากเป็นวิธีการที่ช่วยให้สามารถเข้าถึงความคิดและวิเคราะห์การตอบสนองของผู้ให้สัมภาษณ์ได้ รวมถึงบ่งบอกปัญหาอุปสรรคในการเก็บข้อมูล (อดิศรา กาติบ, 2540) โดยผู้วิจัยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญของการวิจัย

2.4 นำประเด็นในการสัมภาษณ์ที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้ในการสัมภาษณ์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา และผู้รับผิดชอบโครงการ ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1 ผู้วิจัยขอและจัดส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลงานวิจัยจากสถานศึกษาที่เป็นกรณีศึกษา พร้อมแจ้งวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์เชิงลึก

3.2 ผู้วิจัยนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการสัมภาษณ์ ได้แก่ โรงเรียน ก วันที่ 29 กันยายน 2568 เวลา 9.00–16.00 น. โรงเรียน ข วันที่ 14 ตุลาคม 2568 เวลา 9.00–16.00 น. และโรงเรียน ค วันที่ 23 ตุลาคม 2568 เวลา 9.00–16.00 น. โดยสัมภาษณ์ ณ ห้องประชุมของแต่ละสถานศึกษา

3.3 ศึกษาเอกสารของสถานศึกษา ได้แก่ ประวัติโรงเรียน หลักสูตรโรงเรียน แผนพัฒนาการศึกษา แผนปฏิบัติการประจำปีการศึกษา พ.ศ. 2568 และเอกสารประชาสัมพันธ์ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับการสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึก

3.4 ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อบรรณาข้อมูลเชิงคุณภาพตามประเด็นที่สอดคล้องกับการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กให้ครอบคลุมในรายละเอียด

3.5 ดำเนินการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) เพื่อให้ข้อมูลครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่ การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล การตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีรวบรวมข้อมูล และการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ คือ อาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัย เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกันของข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญในแต่ละกรณีศึกษามาวิเคราะห์ภายในแต่ละกรณี (Within-Case Analysis) ด้วยวิธีการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) เพื่อสรุปแนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กแต่ละกรณี จากนั้นการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างกรณี (Cross-Case Analysis) ด้วยวิธีการจัดตารางสรุปข้อมูล (Matrix) โดยการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังนี้

4.1 วิเคราะห์ภายในแต่ละกรณีด้วยวิธีการวิเคราะห์แก่นสาระตามแนวทางของ Naeem et al. (2023) โดยมีวิธีการประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การถอดเสียง การทำความเข้าใจกับข้อมูลและคัดเลือกข้อความอ้างอิง 2) การกำหนดคำสำคัญ 3) การกำหนดรหัส โดยใช้คู่มือลงรหัสข้อมูลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์ 4) การกำหนดแก่นสาระ 5) การตีความหมายและการสร้างโน้ตค้น และ 6) การสร้างกรอบโน้ตค้น

4.2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างกรณีตามแนวทางของ Yin (2018) ด้วยวิธีการจัดตารางสรุปข้อมูล โดยผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ภายในแต่ละกรณีมาเปรียบเทียบความเหมือน และความแตกต่าง เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปของแนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กในบริบทที่หลากหลาย

สรุปผล

การวิจัยนี้สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

1. การสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กที่ประสบความสำเร็จ ทั้ง 3 แห่ง สามารถสรุปผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 การสร้างแบรนด์ของโรงเรียน ก จังหวัดฉะเชิงเทรา มีความโดดเด่นด้านเกษตรกรรม ดำเนินการสร้างแบรนด์โดยยึดอัตลักษณ์ด้านเกษตรกรรมของผู้ก่อตั้งผสานความต้องการของผู้เรียนและชุมชน นำไปสู่การวางตำแหน่งเป็นสถานศึกษาที่เน้นความเสมอภาค การดูแลใกล้ชิด และการบูรณาการทักษะอาชีพกับทักษะดิจิทัลภายใต้ข้อจำกัดด้านทรัพยากร บุคลิกภาพของแบรนด์สะท้อนความเป็นโรงเรียนแห่งคุณธรรมและการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ขณะที่ตัวตนของแบรนด์ถูกขับเคลื่อนด้วยภาวะผู้นำเชิงแบบอย่าง วัฒนธรรมองค์กรเชิงบวก และการพัฒนาครูอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้การสื่อสารความสำเร็จอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องได้เสริมสร้างความเชื่อมั่นของผู้ปกครองและชุมชน ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเรียนในระยะยาว

1.2 การสร้างแบรนด์ของโรงเรียน ข จังหวัดพัทลุง มีความโดดเด่นด้านทักษะทางกีฬาและสุขภาพของผู้เรียน ดำเนินการสร้างแบรนด์โดยยึดอัตลักษณ์ด้านกีฬาของชุมชนเป็นฐาน และใช้กีฬาเป็นกลไกหลักในการสร้างโอกาส และความเสมอภาคทางการศึกษา นำไปสู่การวางตำแหน่งเป็นศูนย์กลางแห่งการพัฒนาความเป็นเลิศรายบุคคลผ่านระบบบริหารจัดการกีฬาด้วยความร่วมมือของเครือข่าย บุคลิกภาพของแบรนด์สะท้อนความเป็นพื้นที่แห่งโอกาส การดูแลช่วยเหลือ และการเติบโตตามศักยภาพของผู้เรียน ขณะที่ตัวตนขององค์กรถูกขับเคลื่อนด้วยภาวะผู้นำ การระดมทรัพยากรบนฐานอัตลักษณ์ และการพัฒนาผู้เรียนผ่านประสบการณ์จริง ทั้งนี้การสื่อสารเชิงรุกที่เน้นผลงานและความสำเร็จอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ได้เสริมสร้างความเชื่อมั่น ความภาคภูมิใจร่วม และการยอมรับทางสังคม

1.3 การสร้างแบรนด์ของโรงเรียน ค จังหวัดยโสธร มีความโดดเด่นด้านการส่งเสริมอาชีพและการมีงานทำ ดำเนินการสร้างแบรนด์โดยยึดวัฒนธรรมชุมชนเป็นฐานและใช้ทักษะคุณธรรมเป็นอัตลักษณ์หลัก เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การมีงานทำ โดยออกแบบการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียนและผู้ปกครอง โรงเรียนวางตำแหน่งเป็นสถานศึกษาที่พัฒนาศักยภาพรายบุคคลอย่างทั่วถึง ผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติจริงในเครือข่ายชุมชน บุคลิกภาพของแบรนด์สะท้อนความเป็นโรงเรียนแห่งคุณธรรม ความคิดสร้างสรรค์ และความเป็นมืออาชีพในการบริหารจัดการ ขณะที่ตัวตนองค์กรเกิดจากการกำหนดทิศทางร่วมกับชุมชน และศิษย์เก่า ขับเคลื่อนการศึกษาเชื่อมโยงสู่การมีงานทำ ทั้งนี้การสื่อสารที่ใช้ผลงานเชิงประจักษ์ผ่านช่องทางที่เหมาะสม และหลากหลาย ได้สร้างการมีส่วนร่วมและความเชื่อมั่นของผู้ปกครอง

จากการเปรียบเทียบผลการวิจัย พบว่า สถานศึกษาทั้ง 3 แห่งมีความเหมือนในเชิงกลวิธีการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนจำนวน 5 ประเด็น ได้แก่ การยึดอัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐาน การเป็นโรงเรียนแห่งโอกาสสำหรับนักเรียนทุกคนในชุมชน การเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ในชุมชน การสร้างค่านิยมการเป็นเจ้าของแบรนด์ร่วมกัน และการมุ่งเน้นสร้างความเชื่อมั่นในคุณภาพการศึกษา ขณะเดียวกันมีความแตกต่าง

ในเชิงกลยุทธ์เพื่อการขับเคลื่อนการดำเนินงาน โดยแต่ละสถานศึกษาเลือกใช้อัตลักษณ์เฉพาะเป็นกลไก ได้แก่ ด้านเกษตรกรรม ด้านกีฬา และด้านนครธรรม ซึ่งส่งผลต่อรูปแบบการพัฒนาผู้เรียนที่แตกต่างกันตามบริบทสถานศึกษาและชุมชน

2. แนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กในบริบทที่หลากหลาย สามารถสรุปผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบเพื่อให้ได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับขั้นตอนของการสร้างแบรนด์สถานศึกษา ซึ่งจะเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาสถานศึกษาในอนาคตมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดเป้าหมายของแบรนด์ ควรมีการผสมผสานระหว่างเอกลักษณ์ของท้องถิ่น บริบทชุมชน และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งนำไปสู่รูปแบบเป้าหมายของแบรนด์ที่แตกต่างแต่มีความเหมาะสมกับบริบทของแต่ละสถานศึกษา

ขั้นที่ 2 การวางตำแหน่งของแบรนด์ ควรมีการใช้ต้นทุนทางบริบทชุมชนอย่างเหมาะสม และพัฒนาเอกลักษณ์เชิงระบบที่สอดคล้องกับการพัฒนาสถานศึกษาให้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดและมีภาพลักษณ์ที่โดดเด่นแตกต่างจากสถานศึกษาอื่น

ขั้นที่ 3 การกำหนดบุคลิกภาพของแบรนด์ ควรมีการใช้ฐานคิดด้านการใช้กิจกรรมในการส่งเสริมคุณธรรม และการดูแลนักเรียน ซึ่งจะสะท้อนด้านบุคลิกภาพของแบรนด์มีความแตกต่างกันตามบริบท เอกลักษณ์ และกลยุทธ์การพัฒนา ซึ่งนำไปสู่ภาพลักษณ์ที่โดดเด่นเฉพาะด้านของแต่ละสถานศึกษา

ขั้นที่ 4 การสร้างตัวตนของแบรนด์ ควรมีการบูรณาการระหว่างภาวะผู้นำ ระบบบริหาร วัฒนธรรมองค์กร ความร่วมมือกับชุมชน และผลลัพธ์ที่ปรากฏอย่างชัดเจนในชีวิตของผู้เรียน ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ทำหน้าที่หล่อหลอมตัวตนที่รับรู้ได้ในสายตาของบุคคลภายนอกและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ขั้นที่ 5 การสื่อสารแบรนด์ ควรมีการบูรณาการระหว่างหลักฐานเชิงประจักษ์ การสื่อสารที่ต่อเนื่อง และผลลัพธ์ที่ตรวจสอบได้จริง ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ทำให้แบรนด์มีความน่าเชื่อถือและส่งผลการตัดสินใจเลือกสถานศึกษาของนักเรียนและผู้ปกครอง

อภิปรายผล

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยเสนอประเด็นการอภิปรายผลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กที่ประสบความสำเร็จ ทั้ง 3 แห่งที่มีความโดดเด่นแตกต่างกันตามบริบทของชุมชน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1.1 กลวิธีในการสร้างแบรนด์ของโรงเรียน ก มีการยึดอัตลักษณ์ด้านเกษตรกรรมที่สอดคล้องกับบริบทชุมชนมาเป็นฐานในการบริหาร เป็นกลยุทธ์สำคัญที่ทำให้การพัฒนาผู้เรียนเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตจริง โดยมีครูเป็นกลไกหลักในการออกแบบและวางแผนการเรียนรู้ให้ตอบสนองทั้งการศึกษาขั้นพื้นฐานและการมีอาชีพ ภายใต้ข้อจำกัดของโรงเรียนขนาดเล็ก ซึ่งการใช้ทรัพยากรท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนและสร้างแบรนด์อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับ ศราวุธ ศรีหาบุญตัน และคณะ (2568) ที่ศึกษารูปแบบการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะอาชีพและการมีงานทำของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก ต้องได้รับการพัฒนาด้านการเสริมสร้างสมรรถนะครู การสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ การศึกษาความต้องการของตลาดแรงงาน และการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะอาชีพและการมีงานทำ

1.2 กลวิธีในการสร้างแบรนด์ของโรงเรียน ข มีการยึดอัตลักษณ์กีฬาเปิดทองซึ่งเป็นวัฒนธรรมชุมชนและเข้าถึงได้ง่ายมาเป็นฐานในการพัฒนา เป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้างโอกาสทางการศึกษาและพัฒนาทักษะผู้เรียน โดยอาศัยความร่วมมือกับชุมชน ส่งผลให้เกิดความสำเร็จทั้งด้านกีฬาและการศึกษาต่อ ทั้งนี้ผู้บริหารมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนทรัพยากร พัฒนาครู และวางระบบการจัดการเรียนรู้และการฝึกซ้อมอย่างเป็นระบบ เพื่อขับเคลื่อนความสำเร็จอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รินทนา พันธุ์โธสง (2568) ในประเด็นของการบริหารจัดการสู่ความเป็นเลิศด้านกีฬา ที่เน้นการบูรณาการองค์ประกอบสำคัญ

ได้แก่ การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การพัฒนาบุคลากร และการวางแผนเชิงกลยุทธ์ ทั้งนี้องค์ประกอบดังกล่าวมีลักษณะสอดคล้องกับการใช้เครือข่ายชุมชนและอัตลักษณ์ด้านกีฬาเป็นฐานในการพัฒนาสถานศึกษา

1.3 กลวิธีในการสร้างแบรนด์ของโรงเรียน ค มีการยึดอัตลักษณ์ด้านคหกรรมบนฐานวัฒนธรรมท้องถิ่น มาใช้พัฒนาผู้เรียนสู่การมีงานทำ เป็นกลยุทธ์สำคัญที่สอดคล้องกับบริบทชุมชน โดยอาศัยความร่วมมือจากปราชญ์ชาวบ้านและศิษย์เก่าที่มีความเชี่ยวชาญ ส่งเสริมการเรียนรู้ตามความถนัดของผู้เรียน นำไปสู่ความสำเร็จในการแข่งขันและการสร้างชื่อเสียงของสถานศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับ Maturbongs and Lestari (2025) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการศึกษาบนฐานวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สามารถนำไปใช้โดยการบูรณาการในหลักสูตรหรือกิจกรรม โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จที่หลากหลาย อาทิ ภาวะผู้นำของผู้บริหาร ความรู้ของครู สภาพแวดล้อม การมีส่วนร่วมของชุมชนในการถ่ายทอดองค์ความรู้และทักษะ รวมถึงความสนใจของนักเรียนในการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมนอกห้องเรียนด้วยการลงมือปฏิบัติจริง

2. แนวทางในการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กในบริบทที่หลากหลาย วิเคราะห์จากโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก ทั้ง 3 แห่ง มีจุดร่วมในขั้นตอนของการสร้างแบรนด์ สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

2.1 การยึดอัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐาน พบว่า โรงเรียนขนาดเล็กควรให้ความสำคัญกับการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชุมชนในการสร้างแบรนด์ เนื่องจากการกำหนดเป้าหมายสอดคล้องกับบริบทพื้นที่จริง โดยอาศัยต้นทุนทางสังคมที่ใช้ทรัพยากรน้อยเป็นกลไกขับเคลื่อนการพัฒนา ควบคู่กับการพัฒนาชุมชน นำไปสู่การสร้างแบรนด์สถานศึกษาที่มีอัตลักษณ์ชัดเจน โดดเด่น และจดจำได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับ ลลิตา อ่ำบัว (2568) ที่กล่าวถึง ทฤษฎีการจัดการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ในประเด็นของการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับบริบทจริงของชุมชน และการใช้ทรัพยากรในชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ อันส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติและตระหนักถึงบทบาทของตนในฐานะสมาชิกของชุมชน

2.2 การเป็นโรงเรียนแห่งโอกาสสำหรับนักเรียนทุกคนในชุมชน พบว่า ควรใช้การสร้างโอกาสทางการศึกษาเป็นกลไกสำคัญของการสร้างแบรนด์ในโรงเรียนขนาดเล็กอย่างเป็นระบบมากขึ้น โดยเฉพาะการพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพรายบุคคล ทั้งนี้เนื่องจากโครงสร้างของโรงเรียนขนาดเล็กเอื้อต่อการดูแลผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและสามารถปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะบุคคลได้อย่างยืดหยุ่น สอดคล้องกับ จิรกร ฐาวีรัตน์ (2567) ที่กล่าวถึงการสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาว่า การจัดการศึกษาต้องจัดให้มีความยืดหยุ่น ทั้งด้านรูปแบบ วิธีการ หลักสูตร ระยะเวลา และการวัดผลเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและแก้ปัญหาเด็กหลุดจากระบบ รวมทั้งการจัดการเรียนรู้นอกระบบ ตามอัธยาศัย การฝึกอาชีพให้ผู้เรียนมีเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม

2.3 การเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ในชุมชน พบว่า เครือข่ายความร่วมมือมีบทบาทสำคัญในการเสริมศักยภาพของสถานศึกษาด้านทรัพยากร ความรู้ และโอกาสในการพัฒนาผู้เรียน ทั้งนี้เนื่องจากโรงเรียนขนาดเล็กไม่สามารถพึ่งพาทรัพยากรภายในเพียงอย่างเดียว จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งสอดคล้องกับ Mahajan et al. (2023) ที่กล่าวถึง ทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ในมิติของการมีส่วนร่วมและการสนับสนุนทรัพยากรจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่มองว่าองค์กรจะสามารถดำเนินงานและบรรลุความสำเร็จได้อย่างยั่งยืน เมื่อได้รับความร่วมมือและแรงสนับสนุนจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง อาทิ การตัดสินใจในองค์กร การสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน

2.4 การสร้างค่านิยมการเป็นเจ้าของแบรนด์ร่วมกันของคนในองค์กร พบว่า การให้ความสำคัญกับภาวะผู้นำของผู้บริหารและวัฒนธรรมองค์กรเชิงบวก เป็นปัจจัยที่สำคัญในการขับเคลื่อนแบรนด์สถานศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากการทำงานภายใต้ข้อจำกัดต้องอาศัยความร่วมมือและแรงจูงใจของบุคลากร ซึ่งภาวะผู้นำสามารถสร้างวิสัยทัศน์ร่วมและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ภูริชญา อินทรพรรณ (2563) ที่กล่าวว่า ผู้บริหารต้องมีบทบาทเป็นผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ กำกับทิศทางการดำเนินงานของโรงเรียน สร้างความร่วมมือกับบุคลากรในองค์กร และส่งเสริมบรรยากาศการทำงานที่ดี เพื่อให้สถานศึกษาบรรลุตามเป้าหมาย

2.5 การมุ่งเน้นสร้างความเชื่อมั่นในคุณภาพการศึกษา พบว่า ความเชื่อมั่นของผู้ปกครองและชุมชนมีอิทธิพลโดยตรงต่อการตัดสินใจเลือกสถานศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากการรับรู้ผลลัพธ์เชิงประจักษ์ของผู้เรียนอันแสดงถึงภาพลักษณ์ด้านคุณภาพของสถานศึกษาและผลลัพธ์จากการให้บริการ ส่งผลให้เกิดการบอกต่อและการยอมรับในสังคม สะท้อนให้เห็นว่าแบรนด์สถานศึกษาที่เข้มแข็งต้องอาศัยทั้งผลลัพธ์และการรับรู้ของสังคม สอดคล้องกับ อานนท์ เลี้ยงพรม (2564) ที่กล่าวถึงการให้บริการและชื่อเสียงของโรงเรียนเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการตัดสินใจของผู้ปกครองในการเลือกโรงเรียนให้นักเรียนเข้าศึกษาต่อชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นอกจากนี้แนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กในบริบทที่หลากหลาย ยังมีข้อค้นพบเกี่ยวกับขั้นตอนของการสร้างแบรนด์ของสถานศึกษา สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดเป้าหมายของแบรนด์ เริ่มต้นจากการวิเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่น บริบทชุมชน และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทั้งนี้เนื่องจากการใช้ต้นทุนทางชุมชนที่มีอยู่แล้วในการกำหนดเป้าหมายการพัฒนาสถานศึกษาจะทำให้สามารถปฏิบัติงานได้สอดคล้องกับบริบทจริงโดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชนและไม่เสียค่าใช้จ่ายมาก สอดคล้องกับแนวคิดของ Wieczorek (2022) ที่กล่าวว่า การสร้างแบรนด์ให้ประสบความสำเร็จ จำเป็นต้องเริ่มจากการกำหนดวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน มีแนวทางในการบริหารจัดการแบรนด์ที่เหมาะสม และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้รับบริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 2 การวางตำแหน่งของแบรนด์ มุ่งเน้นการเข้าถึงการศึกษาของคนในชุมชนควบคู่กับการสร้างความโดดเด่นเฉพาะด้าน ทั้งนี้เนื่องจากโรงเรียนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนมีบทบาทเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพผู้เรียนนำไปสู่การพัฒนาชุมชนได้ในอนาคต สถานศึกษาจึงต้องกำหนดจุดยืนในการพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับความโดดเด่นของสถานศึกษาอย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับ Kotler and Keller (2011) ที่กล่าวถึงการวางตำแหน่งของแบรนด์เป็นกระบวนการกำหนดจุดยืนของแบรนด์โดยพิจารณาจากความแตกต่างจากองค์กรอื่นและสร้างภาพลักษณ์ที่สอดคล้องกับความต้องการ ความคาดหวัง และวิถีชีวิตของผู้บริโภค

ขั้นที่ 3 การกำหนดบุคลิกภาพของแบรนด์ โดยระบุจุดเด่นที่สถานศึกษาที่ต้องการให้ภายนอกได้รับรู้ ด้วยการมุ่งเน้นการสร้างคนดี มีอาชีพ และการดูแลนักเรียนร่วมกับเครือข่ายชุมชน เนื่องจากโรงเรียนมีข้อจำกัดด้านทรัพยากร จึงจำเป็นต้องใช้กลยุทธ์ชดเชยโดยเน้นคุณค่าเชิงความสัมพันธ์กับชุมชน เพื่อสะท้อนถึงบุคลิกภาพของสถานศึกษาที่อบอุ่นและเป็นพื้นที่แห่งการพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ นภัส พงศ์ภัสสร (2565) ที่กล่าวถึงการสร้างบุคลิกภาพของแบรนด์ในด้านความน่าเชื่อถือและลักษณะการให้บริการที่เหมาะสมกับบริบทองค์กรเกิดจากการรับรู้ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่อพฤติกรรมและรูปแบบการให้บริการขององค์กร

ขั้นที่ 4 การสร้างตัวตนของแบรนด์ ต้องอาศัยการบูรณาการร่วมกันระหว่างภาวะผู้นำ ระบบบริหาร วัฒนธรรมองค์กร และความร่วมมือกับชุมชน ทั้งนี้เนื่องจากการดำเนินงานของสถานศึกษาขนาดเล็กต้องอาศัยความเชื่อมโยงของทุกองค์ประกอบเพื่อขับเคลื่อนให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมกับผู้เรียน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของสิ่งใดสิ่งหนึ่งย่อมส่งผลกระทบต่อภาพรวมของระบบ ซึ่งสอดคล้องกับ Bertalanffy (1968) ที่เสนอ ทฤษฎีระบบทั่วไป กล่าวว่า ความเป็นระบบและความเชื่อมโยงขององค์ประกอบต้องมองว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในระบบมีความสัมพันธ์และส่งผลกระทบต่อกัน การบูรณาการองค์ประกอบอย่างสอดคล้องกันจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ระบบสามารถดำเนินไปสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 5 การสื่อสารแบรนด์ ด้วยการใช้หลักฐานเชิงประจักษ์ในการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องในช่องทางที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายสูง ทั้งนี้เนื่องจากโรงเรียนขนาดเล็กมีข้อจำกัดด้านงบประมาณ การร่วมกิจกรรมในชุมชนเพื่อเป็นช่องทางประชาสัมพันธ์ความสำเร็จที่สอดคล้องกับความโดดเด่นของสถานศึกษาจะช่วยกลุ่มเป้าหมาย คือ คนในชุมชนรับรู้ และเกิดความเชื่อมั่นในสถานศึกษาต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ อรรถพล จันทรสมุต (2568) ที่กล่าวถึง การประชาสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์กับผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ซึ่งการประชาสัมพันธ์ช่วยส่งเสริมความไว้วางใจที่มีต่อองค์กรซึ่งสามารถเพิ่มรายได้ ผลกำไร และปรับปรุงชื่อเสียงขององค์กร

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ระดับนโยบาย

จากผลการวิจัยพบว่า แนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กที่มีประสิทธิภาพ มีจุดตั้งต้นจากการกำหนดเป้าหมายบนฐานอัตลักษณ์ท้องถิ่นและบริบทชุมชน ดังนั้นหน่วยงานต้นสังกัดควรกำหนดนโยบายหรือแนวทางสนับสนุนให้สถานศึกษาวิเคราะห์วัฒนธรรมท้องถิ่น บริบทชุมชน และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อใช้เป็นฐานในการกำหนดทิศทาง เป้าหมาย และกลยุทธ์การพัฒนาสถานศึกษาอย่างสอดคล้องกับบริบทจริง

1.2 ระดับผู้บริหารสถานศึกษา

จากผลการวิจัยพบว่า ภาวะผู้นำ วัฒนธรรมองค์กร ระบบบริหาร และการสร้างภาคีเครือข่าย เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการสร้างแบรนด์สถานศึกษา ดังนั้นผู้บริหารสถานศึกษาควรพัฒนาภาวะผู้นำเชิงการเปลี่ยนแปลง สร้างวัฒนธรรมองค์กรเชิงบวก และพัฒนาระบบบริหารโดยอาศัยความร่วมมือของเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อขับเคลื่อนการสร้างแบรนด์ให้เป็นกลไกในการพัฒนาองค์กรอย่างเป็นระบบ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษา ซึ่งมุ่งศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กในบริบทที่หลากหลาย ทำให้ได้ข้อค้นพบที่สะท้อนบริบทและกระบวนการอย่างรอบด้าน จึงควรศึกษาวิจัยเชิงปริมาณร่วมด้วย เพื่อสนับสนุนและยืนยันข้อค้นพบจากการวิจัยเชิงคุณภาพ

2.2 การวิจัยนี้ได้ศึกษาข้อมูลจากโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็กที่ประสบความสำเร็จ กรณีศึกษาที่มีบริบทต่างกัน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบเกี่ยวกับโครงการที่โดดเด่นของสถานศึกษา จึงควรขยายแหล่งข้อมูลไปยังกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น อาทิ นักเรียน ผู้ปกครอง ศิษย์เก่า หรือชุมชน เพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลายและครอบคลุมมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2568). ข้อมูลสารสนเทศด้านการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. <https://www.moe.go.th>
- เกศินี บัวดีศ และกัลยา พิมพ์เพระ. (2564). การสร้างแบรนด์ให้ประสบความสำเร็จด้วยเครื่องมือนวัตกรรมทางการสื่อสารการตลาด. *วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 11(2), 308-320. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/neuarj/article/view/248073>
- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2566, 14 กรกฎาคม). ขาดงบประมาณ ขาดโอกาส ความไม่เสมอภาคของโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกล. กสศ. <https://www.eef.or.th/article-public-policy-move-1/>
- จิกร ฐาวีรัตน์. (2567). การสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษา. *วารสารนวัตกรรมการบริหารและการจัดการศึกษา*, 2(2), 25-38. <https://so11.tci-thaijo.org/index.php/IAEM/article/view/1151>
- ทิวาพร โง๊ะบุตรดา และวิเชียร รุณนียง. (2564). การสร้างแบรนด์โรงเรียนเอกชนระดับปฐมวัยในจังหวัดขอนแก่น. *วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 11(3), 51-62. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/neuarj/article/view/249192>
- นภัส พงศ์ภัสสร. (2565). การศึกษาการสร้างแบรนด์ของโรงเรียนเอกชนในระบบ [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร]. NU Intellectual Repository. <https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/5509/3/NapatPongpassorn.pdf>

- ภูริชญา อินทรพรรณ. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจของผู้ปกครองในการให้บุตรหลานเข้าเรียน ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬารามราชวิทยาลัย ในเขตภาคกลางและภาคตะวันออก. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 12(3), 270-283. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/226993>
- รินทนา พันธุ์โธสง. (2568). การพัฒนากลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาสู่ความเป็นเลิศด้านกีฬาของโรงเรียนเทศบาลบ้านหนองใหญ่ สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาจุฬารามราชวิทยาลัย*, 12(3), 59-73. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jg-mcukk/article/view/281651/186439>
- ลลิตา อ่ำบัว. (2568, 22 ธันวาคม). *การจัดการศึกษา โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning CBL)*. IPST LEARNING SPACE. <https://www.scimath.org/article-science/item/18436-community-based-learning-cbl>
- ศราวุธ ศรีหาบุญตัน, ชูเกียรติ วิเศษเสนา, และวรสิทธิ์ รัตนวราหะ. (2568). รูปแบบการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะอาชีพ และการมีงานทำของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาในกลุ่มจังหวัด นครชัยบุรินทร์. *ศึกษา วารสารศึกษาศาสตร์*, 12(1), 138-148. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sikkha/article/view/272399>
- ศุณิสสา ทดลา. (2566). โรงเรียนขนาดเล็ก: ปัญหาหรือโอกาสของการจัดการศึกษา. *ครูศาสตร์สาร*, 17(2), 43-55. <https://so17.tci-thaijo.org/index.php/EduBSRU/article/view/174>
- สุญาดา เสงชัยโย. (2564). *การบริหารแบรนด์ของโรงเรียนมาตรฐานสากล [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]*. DSpace at Silpakorn University. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3527/1/60252918.pdf>
- สุทธิลักษณ์ หวังสันติธรรม. (2567). *กลยุทธ์การสร้างแบรนด์: สรรสร้าง สื่อสาร ส่งเสริมแบรนด์ให้เติบโต*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมชาติ ธรรมโกสิน และศศิธรดา แพงไทย. (2562). กลยุทธ์การสร้างแบรนด์โรงเรียนเอกชนสู่โรงเรียนยอดเยี่ยม. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 6(8), 4119-4132. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JMND/article/view/183813/153385>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). *สถิติข้อมูลทางการศึกษา ปีการศึกษา 2567*. สำนักนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน. http://www.bopp.go.th/?page_id=4551
- อรรถพล จันทร์สมุด. (2568). กลยุทธ์ด้านประชาสัมพันธ์ในการจัดการห่วงโซ่อุปทานสถาบันอุดมศึกษาไทย. *วารสารโลจิสติกส์และดิจิทัลซัพพลายเชน*, 3(1), 11-26. <https://ph03.tci-thaijo.org/index.php/JLDSC/article/view/3758/2837>
- อดิสร กาดิ๊บ. (2540). เทคนิค TOL (Think-aloud). *วารสารภาษาปริทัศน์*, 16(1), 50-59. https://www.culi.chula.ac.th/Images/asset/pasaa_paritat_journal/file-15-269-6hy9cs183525.pdf
- อานนท์ เลี้ยงพรม. (2564). ปัจจัยการตัดสินใจของผู้ปกครองในการเลือกโรงเรียนให้นักเรียนเข้าศึกษาต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2. *วารสารวิชาการร้อยแก่นสาร*, 6(12), 255-268. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/252026/170669>
- Andrivet, M. (2024, December 17). *How to Build a Brand: A Complete Step-by-Step Guide For Marketers & Entrepreneurs* The Branding Journal. <https://www.thebrandingjournal.com/2024/12/how-to-build-a-brand/>
- Bertalanffy, L. V. (1968). *General System Theory: Foundations, Development, Applications*. George Braziller.

- Donatille, B., Emmanuel, C. B., Niyobuhungiro, E., & Uwimana, J. L. (2025). The Role of Stakeholder Collaboration and Community Engagement in Enhancing Curriculum Implementation and Adaptation in Schools. *East African Journal of Education Studies*, 8(4), 208–225.
<https://doi.org/10.37284/eajes.8.4.3913>
- Kotler, P. (1998). A Generic Concept of Marketing. *Marketing Management*, 7(1), 48-54.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2011). *Marketing Management* (14th ed.). Pearson Education Limited.
- Mahajan, R., Lim, W. M., Sareen, M., Kumar, S., & Panwar, R. (2023). Stakeholder Theory. *Journal of Business Research*, 166, 114104. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2023.114104>
- Maturbongs, L. & Lestari, S. (2025). Local Culture-Based Education as an Alternative Pedagogical Model in Indigenous Regions. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 4149-4158.
https://www.researchgate.net/publication/398998847_Local_Culture-Based_Education_as_an_Alternative_Pedagogical_Model_in_Indigenous_Regions
- Naeem, M., Ozuem, W., Howell, K., & Ranfagni, S. (2023). A Step-by-Step Process of Thematic Analysis to Develop a Conceptual Model in Qualitative Research. *International Journal of Qualitative Methods*, 22(1), 1-18. <https://doi.org/10.1177/16094069231205789>
- Wieczorek, M. (2022, October 23). *7 Successful Brand Strategy Examples To Inspire You*.
<https://www.nopio.com/blog/brand-strategy-examples/>
- Yin, R. K. (2003). *Case Study Research: Design and Methods* (3rd ed.). Sage.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.).

การพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

The Development of Scratch Programming Skills Through a STEAM Education Approach for Fifth-Grade Students

วาสนา ชาชิโย¹, มานพ ชาชิโย², อัญชลี ธารสุข³, และพรพนา ทองศักดิ์⁴

Wassana Chachiy¹, Manop Chachiy², Anchalee Thasook³, and Pornpana Thongsak⁴

Received: May 13, 2026

Revised: July 19, 2026

Accepted: July 20, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคิด STEAM Education 2) ศึกษาทักษะการเขียนโปรแกรมและความสามารถในการตรวจสอบข้อผิดพลาดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต (ระดับประถมศึกษา) จังหวัดภูเก็ต จำนวน 1 ห้อง นักเรียนจำนวน 25 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบอัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรมอย่างง่าย จำนวน 4 แผน รวม 8 ชั่วโมง 2) แบบประเมินทักษะการเขียนโปรแกรมและการตรวจสอบข้อผิดพลาด และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านทักษะการเขียนโปรแกรมและการตรวจสอบข้อผิดพลาดของนักเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีถึงดีมาก โดยมีนักเรียนอยู่ในระดับดีมากจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 52 และระดับดี จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 นอกจากนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch, การตรวจสอบข้อผิดพลาด, สะเต็มศึกษา

Abstract

This research aimed to 1) develop Scratch programming lesson plans based on the STEAM Education approach for fifth-grade students, 2) investigate students' programming and debugging skills

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต อีเมล: wassana.y@pkru.ac.th

² อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต อีเมล: manop.c@pkru.ac.th

³ อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต อีเมล: anchalee.t@pkru.ac.th

⁴ ครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต อีเมล: Pornpana.t@pkru.ac.th

¹ Assistant Professor, Faculty of Education, Phuket Rajabhat University, Email: wassana.y@pkru.ac.th

² Lecturer, Faculty of Education, Phuket Rajabhat University, Email: manop.c@pkru.ac.th

³ Lecturer, Faculty of Education, Phuket Rajabhat University, Email: anchalee.t@pkru.ac.th

⁴ Teacher, Demonstration School of Phuket Rajabhat University, Phuket Rajabhat University, Email: pornpana.t@pkru.ac.th

after learning through the developed lesson plans, and 3) examine students' satisfaction with the learning activities. The target group consisted of 25 fifth-grade students from one classroom from the Demonstration School of Phuket Rajabhat University (Primary Level), Phuket province, Thailand. The target group was selected by cluster sampling. The research instruments consisted of: 1) four lesson plans on algorithm design and basic programming, totaling 8 hours; 2) a programming and debugging skills assessment form; and 3) a satisfaction questionnaire regarding the learning management. The statistics used for data analysis were percentage, mean, and standard deviation.

The results revealed that the quality of the developed lesson plans was at the highest level. Students' programming and debugging skills were at good to very good levels. Thirteen students (52%) were at the very good level, while twelve students (48%) were at the good level. In addition, students' satisfaction toward the developed lesson plans was at the highest level.

Keywords: Scratch Programming Skills, Debugging, STEAM Education

บทนำ

ในบริบทของสังคมดิจิทัลและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ทักษะแห่งอนาคต (Future Skills) ได้กลายเป็นสมรรถนะสำคัญที่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีเพื่อรองรับการดำรงชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงตรรกะ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการสร้างนวัตกรรมองค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (Organization for Economic Co-operation and Development: OECD) และ World Economic Forum (WEF) ได้สะท้อนว่า โลกอนาคตต้องการกำลังคนที่สามารถทำงานร่วมกับเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) และข้อมูลดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควบคู่กับการมีทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน (OECD, 2023; World Economic Forum, 2025) หนึ่งในทักษะสำคัญที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล คือ ทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking: CT) ซึ่งเป็นกระบวนการคิดเพื่อแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน Wing (2006) ได้อธิบายว่า การคิดเชิงคำนวณมิได้จำกัดอยู่เพียงศาสตร์ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่เป็น “วิธีคิด” ที่สามารถประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน การพัฒนานวัตกรรมและการทำงานร่วมกับเทคโนโลยีในทุกสาขาอาชีพ ดังนั้น การเรียนรู้การเขียนโปรแกรมจึงไม่ได้มุ่งเน้นเพียงให้ผู้เรียนสามารถเขียนโปรแกรมได้ แต่เป็นการพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง ทั้งด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ (Brennan & Resnick, 2012)

นอกจากนี้ นโยบาย Thailand 4.0 และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ยังให้ความสำคัญกับการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัลและนวัตกรรม เพื่อเตรียมเยาวชนไทยให้สามารถแข่งขันในระดับสากลได้ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) การจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณจึงไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการสอนทักษะการใช้โปรแกรมหรือเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ควรมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสร้างสรรค นวัตกรรม และการบูรณาการความรู้จากหลากหลายศาสตร์ เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการดำรงชีวิต การศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะแห่งอนาคตดังกล่าว จึงได้ปรับปรุงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 โดยปรับปรุงสาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะด้านการคิด

เชิงคำนวณ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการเขียนโปรแกรมอย่างเหมาะสม โดยมาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหา ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่าย ตลอดจนตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดได้ ซึ่งสะท้อนกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

อย่างไรก็ตาม จากผลการศึกษาการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมในระดับประถมศึกษา พบว่า ผู้เรียนระดับประถมศึกษามักประสบปัญหาในการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างคำสั่งกับผลลัพธ์ การเรียงลำดับคำสั่ง และการตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรม ส่งผลให้การเขียนโปรแกรมของผู้เรียนอยู่ในลักษณะการลองผิดลองถูกมากกว่า การคิดอย่างเป็นระบบ (Giannakoulas, 2025; Wong et al., 2024) ดังนั้น Scratch ซึ่งเป็นโปรแกรมแบบบล็อก (Block-based Programming) จึงเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษา เนื่องจากช่วยลดความซับซ้อนด้านไวยากรณ์ของภาษาโปรแกรม ทำให้ผู้เรียนสามารถมุ่งเน้นการคิดเชิงตรรกะ การออกแบบอัลกอริทึม การทดสอบ และการแก้ไขข้อผิดพลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Resnick et al., 2009) สอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่า โปรแกรม Scratch ซึ่งเป็นโปรแกรมแบบบล็อก สามารถช่วยลดความซับซ้อนของการเรียนเขียนโปรแกรม ทำให้ผู้เรียนระดับประถมศึกษา มุ่งเน้นกระบวนการคิดเชิงตรรกะ การออกแบบอัลกอริทึม การแก้ปัญหา และการตรวจสอบข้อผิดพลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Stewart & Baek, 2023; Koray & Bilgin, 2023) แนวโน้มการศึกษาในปัจจุบันยังให้ความสำคัญกับการบูรณาการองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ ผ่านแนวคิด STEAM Education ซึ่งเป็นการผสมองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และคณิตศาสตร์เข้าด้วยกัน ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา และการสร้างชิ้นงานหรือโครงการจริง โดยมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายศาสตร์มาประยุกต์ใช้ร่วมกัน งานวิจัยจำนวนมากพบว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด STEAM สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 (Yakman, 2008; Land, 2013) อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิด Constructionism ของ Papert (1980) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการสร้างชิ้นงาน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch ตามแนวคิด STEAM Education สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหา อธิบายการทำงาน และคาดการณ์ผลลัพธ์จากปัญหา รวมทั้งออกแบบและเขียนโปรแกรม ตรวจสอบข้อผิดพลาด และแก้ไขได้อย่างเหมาะสม อันเป็นพื้นฐานสำคัญของทักษะแห่งอนาคตในศตวรรษที่ 21 ด้านการคิด การสร้างนวัตกรรม และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

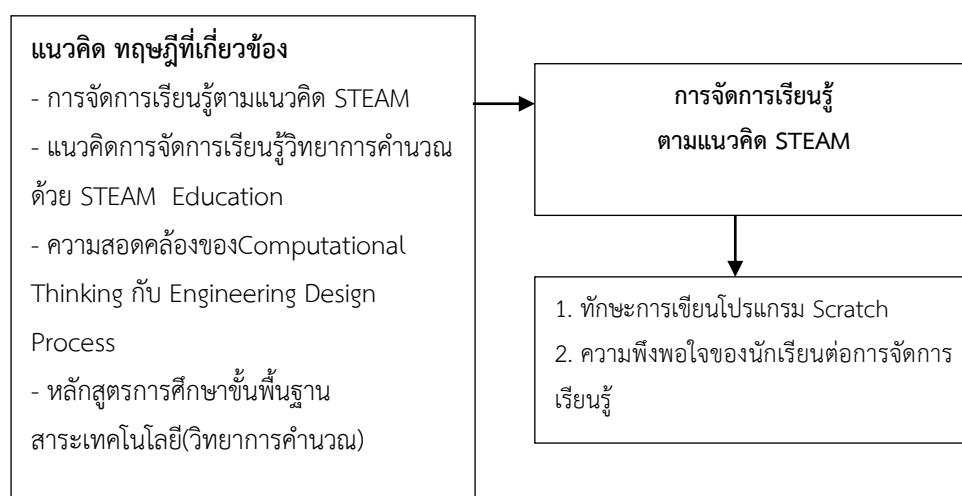
วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด STEAM สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อศึกษาทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch ของนักเรียนหลังจากเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

กรอบแนวคิด

กรอบแนวคิดการวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ผ่านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด STEAM Education ซึ่งบูรณาการศาสตร์ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และคณิตศาสตร์ ผ่านกระบวนการลงมือปฏิบัติ การออกแบบ และการสร้างชิ้นงาน โดยมีพื้นฐานจากแนวคิด Constructionism ของ Papert ที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ผ่านการสร้างชิ้นงานด้วยตนเอง (Papert, 1980; Resnick et al., 2009) การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมุ่งส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ การคิดวิเคราะห์ การใช้เหตุผลเชิงตรรกะ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 สารเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย การพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สมมติฐาน

นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด STEAM Education มีทักษะการเขียนโปรแกรมในระดับดีขึ้นไป ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 70

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้นด้านทักษะการเขียนโปรแกรมและความพึงพอใจของนักเรียน

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด (ฝ่ายประถมศึกษา) ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 50 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด (ฝ่ายประถมศึกษา) ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 25 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 3 ชนิด ดังนี้

2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education จำนวน 4 แผน ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.52)

2.1.2 แบบประเมินทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch และความสามารถในการตรวจสอบข้อผิดพลาด เป็นแบบประเมินชนิดรูบริค (Rubric Assessment) ผู้วิจัยนำเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อประเมินกับวัตถุประสงค์ (IOC) ผลการตรวจสอบพบว่า ตัวบ่งชี้ทุกข้อมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80–1.00 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.96 แสดงว่าแบบประเมินมีความตรงเชิงเนื้อหาและสามารถนำไปใช้ได้

2.1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ลักษณะเป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ

2.2 การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education จำนวน 4 แผน โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่าย การตรวจหาข้อผิดพลาด และการแก้ไขโปรแกรม(กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

2.2.2 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดการคิดเชิงคำนวณ (Wing, 2006) แนวคิด Constructionism (Papert, 1980) แนวคิด STEAM Education (Yakman, 2008; Land, 2013) และแนวทางการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณด้วย Scratch (Resnick et al., 2009)

2.2.3 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนวิธีการวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดการวิจัย

2.2.4 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน รวม 8 ชั่วโมง โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การออกแบบอัลกอริทึม การเขียนโปรแกรม การทดสอบผลลัพธ์ และการตรวจสอบข้อผิดพลาด ตามตาราง 1

ตาราง 1 แสดงแผนการจัดการเรียนรู้

การเขียนโปรแกรม Scratch	ชั่วโมงการเรียนรู้
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง อัลกอริทึม	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Scratch	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง แครอทดักด้ว	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง สุขสันต์วันลอยกระทง	2
รวม	8

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education โดยเน้นการบูรณาการความรู้จากหลายศาสตร์ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering) ศิลปะ (Art) และคณิตศาสตร์ (Mathematics) ผ่านการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Scratch โดยใช้สถานการณ์ ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด STEAM Education ตามตาราง 2

ตาราง 2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด STEAM Education ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

ขั้นตอน	ตัวอย่างกิจกรรม
ขั้นที่ 1 ระบุปัญหา (Problem Identification)	ตัวอย่าง ครูกำหนดสถานการณ์ที่มีการบูรณาการศาสตร์ ได้แก่ 1) Science: แสง สี เสียง การเคลื่อนไหว 2) Technology: โปรแกรม Scratch 3) Engineering: การออกแบบชิ้นงาน 4) Art: การออกแบบตัวละคร ฉาก สี 5) Mathematics: การกำหนดตำแหน่ง x, y การเคลื่อนที่
ขั้นที่ 2 การออกแบบวิธีการแก้ปัญหา (Design)	ตัวอย่าง ให้นักเรียนออกแบบชิ้นงานก่อนเขียนโปรแกรม เช่น 1) วาดภาพร่าง 2) กำหนดตัวละคร 3) กำหนดการเคลื่อนไหว 4) กำหนดข้อความ 5) กำหนดลำดับการทำงาน
ขั้นที่ 3 การพัฒนาและสร้างชิ้นงาน (Create) ขั้นนี้เป็นการบูรณาการศาสตร์	ตัวอย่าง ให้นักเรียนเขียนโปรแกรม Scratch ตามที่ออกแบบไว้ เช่น เมื่อคลิกธงเขียว 1) เปลี่ยนฉากเป็นแม่น้ำ 2) เพิ่มตัวละครกระต่ายให้กระต่ายเคลื่อนที่ 3) ให้ตัวละครพูด “สุขสันต์วันลอยกระทง” 4) เพิ่มเสียงเพลง 5) ใส่เงื่อนไขการเคลื่อนไหว Science เป็นการเลือกวัตถุวัสดุที่ใส่ในกระต่าย Technology เป็นการเขียนโปรแกรมด้วย Scratch Engineering เป็นการออกแบบและสร้างชิ้นงาน Art เป็นการออกแบบภาพ Mathematics เป็นการใช้พิกัด การเคลื่อนที่
ขั้นที่ 4 การทดสอบและปรับปรุง (Test & Improve)	ตัวอย่าง ให้นักเรียนทดลองรันโปรแกรม แล้วตรวจสอบว่า 1) ตัวละครเคลื่อนที่ถูกต้องหรือไม่ 2) ข้อความแสดงผลหรือไม่ 3) มีข้อผิดพลาดหรือไม่ 4) ลำดับคำสั่งถูกต้องหรือไม่ 5) หากพบข้อผิดพลาด ให้แก้ไข
ขั้นที่ 5 การนำเสนอผลงาน (Presentation) ขั้นนี้ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร และการคิดวิเคราะห์	ตัวอย่าง ให้นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 1) โปรแกรมทำงานอย่างไร 2) ใช้คำสั่งอะไรบ้าง 3) เจอปัญหาอะไร 4) แก้ปัญหาอย่างไร

2.2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอน ด้านเทคโนโลยีการศึกษา และด้านวิทยาการคำนวณ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม (IOC) ของแผนในด้านความสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด ความเหมาะสมของจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล

2.2.6 การประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ใช้แบบประเมินมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ แล้วนำผลการประเมินมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2.2.7 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้แผนมีความสมบูรณ์เหมาะสม และพร้อมสำหรับนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

2.3 การสร้างและหาคุณภาพของแบบประเมินทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch และความสามารถในการตรวจสอบข้อผิดพลาด

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch และความสามารถในการตรวจสอบข้อผิดพลาด โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินทักษะการเขียนโปรแกรม การคิดเชิงคำนวณ และการตรวจสอบข้อผิดพลาดในบริบทของผู้เรียนระดับประถมศึกษา

2.3.2 กำหนดองค์ประกอบของการประเมินให้ครอบคลุมประเด็นสำคัญ ได้แก่

2.3.2.1 ความสามารถในการออกแบบลำดับขั้นตอนหรืออัลกอริทึม

2.3.2.2 ความถูกต้องของการใช้คำสั่งในโปรแกรม

2.3.2.3 ความครอบคลุมของการแก้ปัญหา

2.3.2.4 ความสามารถในการตรวจสอบข้อผิดพลาดและปรับปรุงแก้ไขโปรแกรม

2.3.3 สร้างแบบประเมินลักษณะเป็นแบบคะแนนรูบริค (Rubric Scoring) โดยกำหนดระดับคุณภาพ 4 ระดับ ได้แก่ ดีมาก ดี พอใช้ และควรปรับปรุง

2.3.4 นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อประเมินกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ใช้หาคุณภาพของแผน

2.3.5 ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาพบว่า แบบประเมินทักษะการเขียนโปรแกรมมีค่า IOC เท่ากับ 0.60 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 0.50 แสดงว่าแบบประเมินมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ได้

2.3.6 ปรับปรุงแก้ไขข้อความ รายการประเมิน และรายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.3.7 นำแบบประเมินฉบับปรับปรุงไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ โดยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .82

2.3.8 เมื่อแบบประเมินผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว จึงจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริง

ตาราง 3 แบบประเมินทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch และความสามารถในการตรวจสอบข้อผิดพลาด

ด้านประเมิน	4 ดีเยี่ยม	3 ดี	2 พอใช้	1 ต้องปรับปรุง
1) ออกแบบอัลกอริทึม	ขั้นตอนครบถ้วน มีลำดับก่อนหลัง ชัดเจน ไม่กำกวม	ลำดับขั้นตอนถูกต้อง ส่วนใหญ่ มีบางจุด ไม่ชัดเจน	ลำดับขั้นตอน ยังคลาดเคลื่อน ขาดบางขั้นตอน	ลำดับไม่เป็นระบบ กำกวม หรือขาด ขั้นสำคัญ ทำให้ไม่ สามารถทำงานได้
2) การเขียนโปรแกรม	ใช้บล็อกถูกต้อง เหมาะสมกับงาน	ใช้บล็อกถูกต้อง เกือบทั้งหมด โปรแกรมทำงานได้ แม้ ยังมีส่วนเกิน	ใช้บล็อกถูกต้อง เพียงบางส่วน คำสั่ง บางส่วนไม่สัมพันธ์ ส่งผลต่อผลลัพธ์	ใช้บล็อกไม่ถูกต้อง ไม่สัมพันธ์ โปรแกรม ไม่ทำงาน
3) การตรวจสอบ ข้อผิดพลาด	ตรวจพบข้อผิดพลาด ได้ครบ อธิบายสาเหตุ ได้ และแก้ไขได้ อย่างถูกต้อง พร้อมทดสอบซ้ำ	พบและแก้ไข ข้อผิดพลาดส่วนใหญ่ ได้ แม้ต้องชี้แนะ บางจุด	พบข้อผิดพลาด บางส่วน การแก้ไข ไม่ตรงประเด็น หรืออธิบายสาเหตุ ไม่ชัด	ไม่พบข้อผิดพลาด ไม่แก้ไข หรือแก้ไข ผิดทิศทาง ทำให้โปรแกรม ยังไม่ถูกต้อง

2.4 การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยมีขั้นตอนดังนี้

2.4.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในบริบทของการจัดการเรียนรู้

2.4.2 กำหนดกรอบการประเมินความพึงพอใจให้ครอบคลุมด้านสำคัญ ได้แก่ ความพึงพอใจต่อเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและอุปกรณ์ บรรยากาศการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียน

2.4.3 สร้างแบบสอบถามลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่มากที่สุดถึงน้อยที่สุด โดยใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับประถมศึกษา

2.4.4 นำแบบสอบถามเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยการหาค่า IOC ผลการประเมินพบว่า ข้อคำถามทุกข้อมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80–1.00 และมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.92 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 0.50 แสดงว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และสามารถนำไปใช้ได้

2.4.5 ปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ภาษาเข้าใจง่าย ชัดเจน และครอบคลุมประเด็นที่ต้องการวัด

2.4.6 จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจริง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาและครูประจำชั้นเพื่อดำเนินการวิจัยกับกลุ่มเป้าหมาย

3.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แก่นักเรียน

3.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง

3.4 เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยประเมินทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch และความสามารถในการตรวจสอบข้อผิดพลาดของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินที่พัฒนาขึ้น

3.5 ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

3.6 รวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ดังนี้

4.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สำหรับวิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ และความพึงพอใจของนักเรียน

4.2 ค่าร้อยละ (Percentage) ใช้สำหรับวิเคราะห์ระดับทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch และความสามารถในการตรวจสอบข้อผิดพลาดของนักเรียน

4.3 การแปลผลค่าเฉลี่ยของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และความพึงพอใจของนักเรียน ใช้เกณฑ์ ดังนี้

4.51–5.00 หมายถึง มากที่สุด

3.51–4.50 หมายถึง มาก

2.51–3.50 หมายถึง ปานกลาง

1.51–2.50 หมายถึง น้อย

1.00–1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

4.4 ข้อมูลด้านทักษะการเขียนโปรแกรมและการตรวจสอบข้อผิดพลาด ใช้การแปลผลตามระดับคุณภาพของรูปรีดที่กำหนดไว้

สรุปผล

1. ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผน มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 ตามตาราง 4

ตาราง 4 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการเรียนรู้	$\bar{x}$	S.D.	ผลการประเมิน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 อัลกอริทึม	4.60	0.55	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 รู้จักโปรแกรม Scratch	4.40	0.55	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 แครอทตุ๊กตัก	4.80	0.45	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 สุขสันต์วันลอยกระทง	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.60	0.52	มากที่สุด

จากตาราง 4 เมื่อพิจารณาเป็นรายแผน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง แครอทตุ๋กตุ๋ก มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.45) รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง อัลกอริทึม และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง สุขสันต์ วันลอยกระทง มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Scratch มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55) ซึ่งทุกแผนอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

2. ผลการประเมินทักษะการเขียนโปรแกรมและการตรวจสอบข้อผิดพลาด

ผลการประเมินทักษะการเขียนโปรแกรมและการตรวจสอบข้อผิดพลาดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 25 คน หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะการเขียนโปรแกรมอยู่ในระดับดีมากและระดับดี โดยนักเรียนที่มีคะแนนอยู่ในระดับดีมาก (10-12 คะแนน) มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 52 และนักเรียนที่มีคะแนนอยู่ในระดับดี (7-9 คะแนน) มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 และไม่พบนักเรียนที่มีคะแนนอยู่ในระดับพอใช้ ตามตาราง 5

ตาราง 5 แสดงผลการประเมินทักษะการเขียนโปรแกรมและการตรวจสอบข้อผิดพลาด ร้อยละของนักเรียนตามระดับเกณฑ์การแปลผลคะแนน

เกณฑ์การแปลผลคะแนน (คะแนนเต็ม 12 คะแนน)	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1. ระดับดีมาก (10-12 คะแนน)	13	52
2. ระดับดี (7-9 คะแนน)	12	48
3. ระดับพอใช้ (4-6 คะแนน)	-	-
4. ระดับต้องปรับปรุง (1-3 คะแนน)	-	-
รวม	25	100



ภาพ 2 ตัวอย่างผลงานนักเรียน

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

ตาราง 6 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ผลการประเมิน
ด้านที่ 1 เนื้อหา	4.87	0.34	มากที่สุด
ด้านที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้	4.79	0.39	มากที่สุด
ด้านที่ 3 สื่อและอุปกรณ์	4.61	0.54	มากที่สุด
ด้านที่ 4 บรรยากาศการเรียนรู้	4.60	0.54	มากที่สุด
ด้านที่ 5 ประโยชน์ที่ได้รับ	4.66	0.60	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.70	0.50	มากที่สุด

จากตาราง 6 ผลการประเมินพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างเหมาะสม

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.52) ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน แนวคิด STEAM Education แนวคิดการเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ก่อนนำมาสังเคราะห์ และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ส่งผลให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับทฤษฎี Constructionism ของ Papert (1980) ที่อธิบายว่า ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการสร้างชิ้นงานที่มีความหมาย (Learning by Making) โดย Scratch เป็นเครื่องมือที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัล การทดลอง การแก้ไขข้อผิดพลาด และการพัฒนาความคิดอย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสามารถสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรงได้ด้วยตนเอง อีกทั้ง แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นยังผ่านการตรวจสอบและประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งพบว่ามีเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับหลักการออกแบบการเรียนการสอนที่ดี และสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมและการแก้ปัญหาของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วาสนา ชาชิโย และมานพ ชาชิโย (2566) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีและการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมตามแนวคิด STEAM Education ซึ่งเป็นการบูรณาการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และคณิตศาสตร์ ยังช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด การออกแบบ และการสร้างนวัตกรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Yakman (2008) ที่กล่าวว่า STEAM Education เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้สามารถบูรณาการความรู้และสร้างสรรค์นวัตกรรมได้

2. ผลการพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมและการตรวจสอบข้อผิดพลาด

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการเขียนโปรแกรมและการตรวจสอบข้อผิดพลาดอยู่ในระดับดีถึงดีมาก ทุกคน ทั้งนี้เนื่องจาก Scratch เป็นโปรแกรมแบบบล็อกที่ช่วยลดความซับซ้อนของภาษาโปรแกรม ทำให้ผู้เรียนสามารถมุ่งเน้นไปที่การคิดและการแก้ปัญหาได้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Resnick et al. (2009) ที่กล่าวว่า Scratch ช่วยส่งเสริมการคิดเชิงคำนวณและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดเชิงคำนวณ ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบอัลกอริทึม การเขียนโปรแกรม การทดสอบ และการแก้ไขข้อผิดพลาด ยังช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Wing (2006) ที่กล่าวว่า Computational Thinking เป็นกระบวนการคิดเพื่อแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน

ผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท) (2560) ที่ระบุว่า การเรียนวิทยาการคำนวณในระดับประถมศึกษาควรเน้นการออกแบบอัลกอริทึม การเขียนโปรแกรม และการตรวจหาข้อผิดพลาด

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ด้วย Scratch เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้ทดลอง ได้สร้างชิ้นงาน และได้แก้ไขข้อผิดพลาดด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Bonwell and Eison (1991) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิศนา แคมมณี (2560) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีความสุขในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

4. ความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 สารเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)

การจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education ในการวิจัยครั้งนี้ มีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ปรับปรุง พ.ศ. 2560) สารเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่าย ตรวจสอบข้อผิดพลาด และแก้ไขโปรแกรมได้ ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญของการคิดเชิงคำนวณ

นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างเป็นระบบ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วิจารณ์ พานิช (2555) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรพัฒนาทักษะการคิดและทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนมากกว่าการท่องจำเนื้อหา

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education สามารถพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมและการตรวจสอบข้อผิดพลาดของนักเรียนได้ ดังนั้นครูผู้สอนรายวิชาวิทยาการคำนวณในระดับประถมศึกษาสามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) การออกแบบอัลกอริทึม การเขียนโปรแกรม การทดสอบ และการแก้ไขข้อผิดพลาด เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงคำนวณของผู้เรียน

1.3 ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการตามแนวคิด STEAM Education โดยเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน หรือการสร้างชิ้นงาน เช่น เกม ภาพเคลื่อนไหว หรือการวาดรูปด้วยโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา

1.4 ครูควรจัดบรรยากาศการเรียนรู้แบบ Active Learning เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลอง คิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) เพื่อช่วยแนะและให้คำปรึกษา

1.5 สถานศึกษาควรส่งเสริมให้มีการใช้สื่อและเทคโนโลยี เช่น Scratch ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิดเชิงคำนวณและทักษะดิจิทัลของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษารายละเอียดของการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch ตามแนวคิด STEAM Education กับกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ขึ้น หรือในระดับชั้นอื่น เช่น ระดับมัธยมศึกษา เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรม

2.2 ควรมีการศึกษาตัวแปรอื่นเพิ่มเติม เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงคำนวณ ความสามารถในการแก้ปัญหา หรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อให้เห็นผลของการจัดการเรียนรู้ในหลายมิติ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ทิศนา ขมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 21). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วาสนา ขาซีย และมานพ ขาซีย. (2566). การพัฒนาทักษะการรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสาน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 20(3), 141-153.
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edu-rmu/article/view/267250>
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท). (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) สาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)*. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 พ.ศ. 2566-2570*. สำนักนายกรัฐมนตรี.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. George Washington University.
- Brennan, K., & Resnick, M. (2012). New frameworks for studying and assessing the development of computational thinking. *Proceedings of the American Educational Research Association*.
- Giannakoulas, A. (2025). Programming difficulties and debugging challenges among primary school students in block-based coding environments. *Journal of Educational Computing Research*, 63(3), 16205-16254. <https://doi.org/10.1177/07356331241309074>
- Koray, Ö., & Bilgin, A. K. (2023). The effect of block coding (Scratch) activities integrated into the 5E learning model in science teaching on students' computational thinking skills and programming self-efficacy. *Science Insights Education Frontiers*, 18(1), 2825-2845.
- Land, M. H. (2013). Full STEAM ahead: The benefits of integrating the arts into STEM. *Procedia Computer Science*, 20, 547-552. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.09.317>
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2023). *Artificial intelligence and the future of skills*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.
- Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernández, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., & Kafai, Y. (2009). Scratch: Programming for all. *Communications of the ACM*, 52(11), 60-67. <https://doi.org/10.1145/1592761.1592779>

- Stewart, W. H., & Baek, Y. (2023). Analyzing computational thinking studies in Scratch programming: A review of elementary education literature. *Journal of Research on Technology in Education*, 55(4), 567–584. <https://doi.org/10.21585/ijcses.v6i1.156>
- Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33–35. <https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>
- Wong, G. K.-W., Jian, S., & Cheung, H.-Y. (2024). Engaging children in developing algorithmic thinking and debugging skills in primary schools: A mixed-methods multiple case study. *Education and Information Technologies*, 29, 16205–16254. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12448-x>
- World Economic Forum. (2025). *The future of jobs report 2025*. World Economic Forum.
- Yakman, G. (2008). *STEAM education: An overview of creating a model of integrative education*. Purdue University.

ผลการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา

Effects of Problem-Based Learning Combined with Educational Games on Reading Comprehension for Third-Grade Students

ชารินทร์ จันทร์¹, สุธิดา เลขาวัฒน², และปวรี กาญจนภี นิลผาย³

Charinee Jantha¹, Sutida Lekawattana², and Pawaree Kanchanapee Nilphai³

Received: April 23, 2026

Revised: July 19, 2026

Accepted: July 20, 2026

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาในการส่งเสริมทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 2) ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อน และหลังเรียน และ 3) วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองบัวหนองแขว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 16 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน รวมระยะเวลา 6 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่าน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.00/82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ความก้าวหน้าทางการเรียนด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.64, S.D. = 0.47)

คำสำคัญ: การอ่านเพื่อความเข้าใจ, การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน, เกมการศึกษา

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

อีเมล: 676150510011@npu.ac.th

² รองศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม อีเมล: k_sutida@hotmail.com

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม อีเมล: pawareekan@hotmail.com

¹ Master's Student, Master of Education, Program Innovation in Primary Education Learning Management, Faculty of Education, Nakhon Phanom University, Email: 676150510011@npu.ac.th

² Associate Professor, Faculty of Education, Nakhon Phanom University, Email: k_sutida@hotmail.com

³ Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Education, Nakhon Phanom University, Email: pawareekan@hotmail.com

Abstract

This study aimed to: 1) determine the efficiency of a problem-based learning model combined with educational games in promoting reading comprehension skills among third-grade students according to the 80/80 efficiency criterion; 2) evaluate students' learning progress in reading comprehension by comparing their pre-test and post-test scores; and 3) examine students' satisfaction with the learning process. The sample consisted of 16 third-grade students at Ban Nong Bua Nong Waeng School under the Nakhon Phanom Primary Educational Service Area Office 1 during the second semester of the 2025 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) six lesson plans totaling 6 hours of instruction; 2) a reading skills test; and 3) a 5-point Likert-scale satisfaction questionnaire comprising 20 items. The data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and a t-test for dependent samples.

The results revealed that: 1) the developed problem-based learning model combined with educational games demonstrated an efficiency of 83.00/82.50, which exceeded the established 80/80 criterion; 2) students' reading comprehension achievement after instruction was significantly higher than before instruction at the .05 level of statistical significance; and 3) students' overall satisfaction with the learning process was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.64, S.D. = 0.47).

Keywords: Reading Comprehension, Problem-Based Learning Strategy, Game-Based Learning Media

บทนำ

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย (2560) ได้วางรากฐานสำคัญในการสร้างความเท่าเทียมด้านคุณภาพการศึกษา โดยมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความพร้อมทั้งด้านวินัยและสติปัญญา ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561–2580 (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) ที่ตั้งเป้าหมายในการพัฒนาพลเมืองให้มีทักษะจำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 และมีศักยภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีภาษาไทยเป็นเครื่องมือหลักในการแสวงหาความรู้และพัฒนาทักษะกระบวนการคิด ทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจจึงถือเป็นพื้นฐานสำคัญยิ่งในระดับประถมศึกษา อย่างไรก็ตาม จากข้อมูลสถิติวิกฤตการณ์ด้านทักษะภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครพนม เขต 1 (2567) สะท้อนผ่านผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ (NT) ปีการศึกษาล่าสุด พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยเพียงร้อยละ 50.26 ซึ่งยังต่ำกว่าค่าเฉลี่ยมาตรฐานระดับประเทศที่มีค่าร้อยละ 62.58 ปัญหาดังกล่าวย่อมส่งผลกระทบต่อตรงทำให้ผู้เรียนขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์และตีความโจทย์ปัญหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับรายงานของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2565) ที่ระบุว่า ทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์ในวิชาภาษาไทยมีความสัมพันธ์เชิงบวกและเป็นปัจจัยต้นทางสำคัญต่อความสามารถในการทำความเข้าใจและแก้โจทย์ปัญหาในสาระการเรียนรู้อื่น เช่น คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญ

จากการศึกษาสภาพบริบท ณ โรงเรียนบ้านหนองบัวหนองแวง โดยผ่านวิธีการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการสัมภาษณ์ผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ส่วนใหญ่มีทักษะการอ่านเพียงระดับการอ่านออกเสียงตามคำบอก แต่ยังไม่สามารถจับใจความสำคัญ สรุปความ หรือตีความจากเรื่องที่อ่านได้อย่างเป็นระบบ เมื่อเผชิญกับเนื้อหาที่มีความซับซ้อน นักเรียนมักเกิดความเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ประกอบกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมที่เน้นการบรรยายยังไม่สามารถกระตุ้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้เท่าที่ควร

ท่ามกลาง การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมโลกในยุคดิจิทัล ส่งผลให้กระบวนการจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนผ่านไปสู่รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มุ่งเน้นการสร้างพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ ควบคู่ไปกับการใช้สมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (ณัฐพงษ์ ศรีสุวรรณ, 2563; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561) โดยแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหา ดังกล่าว คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL) ซึ่งมีจุดเด่นในการใช้สถานการณ์ปัญหาในชีวิตจริงเป็นตัวขับเคลื่อน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ ตีงดูดความสนใจ และฝึกทักษะการแสวงหาความรู้ เพื่อแก้ปัญหาด้วยตนเอง สอดรับกับแนวคิดของอัมพิกา ชาญธนวัฒน์ (2561) อย่างไรก็ตาม เพื่อลดทอนความซับซ้อนของเนื้อหาและขจัดความเบื่อหน่ายของผู้เรียน “เกมการศึกษา” จึงเป็นนวัตกรรมสำคัญที่เข้ามาช่วยสร้างสภาวะความจดจ่อและผ่อนคลายความตึงเครียด ผ่านกิจกรรมที่ทำทลายความสามารถและการพิชิตภารกิจตามกติกา (Prensky, 2001) จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเลือกประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มาใช้เป็นกลไกหลักเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยบูรณาการร่วมกับ “เกมการศึกษา” (Educational Games) เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ทำทลายและลดความตึงเครียด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Prensky (2001) ที่ระบุว่าเกมเป็นเครื่องมือที่มีพลังในการสร้างความจดจ่อและกระตุ้นความพยายามของผู้เรียน และโมเดลการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เกม (Experiential Gaming Model) ของ Kiili (2005) ที่สนับสนุนว่าการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้ผู้เรียนกล้าทดลองแก้ปัญหาและได้รับข้อมูลป้อนกลับทันที การปรับเปลี่ยนจากความจำของการทำแบบฝึกหัดสู่การปฏิบัติภารกิจในเกม จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนต้องใช้ทักษะการอ่านเพื่อตีความและสรุปความเพื่อบรรลุเป้าหมายที่กำหนด

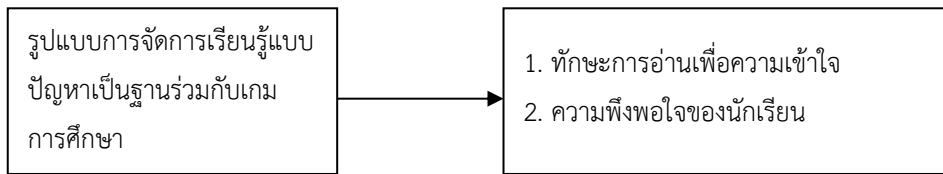
จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองบัวหนองแวง เพื่อยกระดับทักษะการอ่านอันเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียนให้สูงขึ้นอย่างยั่งยืนสืบไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาในการส่งเสริมทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้เป็นไปตามดัชนีมาตรฐาน 80/80
2. เพื่อประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน
3. เพื่อวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแสดงกรอบแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของ Barrows (1986) และ อัมพิกา ชาญธนวัฒน์ (2561) ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning) ของ Prensky (2001) และ กานตัมณี เกตุศิริ (2563) มาประยุกต์ใช้เป็น ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา กิจกรรมการเรียนรู้เริ่มต้นจากการ ระบุและตั้งประเด็นปัญหาเพื่อกระตุ้นความสนใจ จากนั้น นำผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการ วิเคราะห์และสร้างความเข้าใจในปัญหาอย่างถึถ้วน ก่อนจะเข้าสู่ช่วงของการสืบเสาะและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ในลำดับถัดมาจึงนำข้อมูลที่ได้นำมาดำเนินการ รวบรวมและสรุปองค์ความรู้ อย่างเป็นระบบและสิ้นสุดกระบวนการด้วยการ สรุปบทเรียนพร้อมทั้งประเมินผลการเรียนรู้ ในภาพรวม และ 2) ด้านความพึงพอใจของนักเรียน โดยแสดงการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา

สมมติฐาน

ความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้จะมีระดับคะแนนที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าเกณฑ์คะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ประชากรในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา พ.ศ. 2568 ณ โรงเรียนในเครือข่ายหนองญาติาราชควาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครพนม เขต 1 จำนวน 10 โรงเรียน โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มเป็นสถานศึกษาที่จัดการเรียนการสอนในบริบทเดียวกัน

1.2 กลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัย ได้แก่ คือ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านหนองบัวหนองแขว ภายใต้การดูแลของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครพนม เขต 1 ในช่วงภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2568 รวมทั้งสิ้น 16 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ เป็นกลุ่มผู้เรียนในห้องเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ทางสถานศึกษาได้จัดกลุ่มโครงสร้างผู้เรียนไว้เป็นห้องเรียนเดี่ยว (Single-Classroom) และเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามตารางสอนของสถานศึกษา ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาจากประชากรทั้งหมดในห้องเรียนดังกล่าว เพื่อดำเนินการพัฒนาและแก้ไขปัญหาในภาพรวมโดยไม่แยกกลุ่มผู้เรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ซึ่งมีขั้นตอนหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ 1) ขั้นกำหนดปัญหา 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา 3) ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้าผ่านเกมกิจกรรม 4) ขั้นสังเคราะห์ความรู้ และ 5) ขั้นสรุปและประเมินค่าผลงาน จำนวน 6 แผน รวม 6 ชั่วโมง มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67–1.00

2.2 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.28–0.76 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.26 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (KR-20) เท่ากับ 0.97

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยสร้างเป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามรูปแบบของ Likert รวมทั้งสิ้น 20 ข้อ ซึ่งพบว่ามีค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือทั้งฉบับเท่ากับ 0.85

ทั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทุกชนิดได้ผ่านกระบวนการหาคุณภาพโดยเริ่มจากการสร้างขึ้นตามหลักวิชาการ และสอดคล้องกับตัวชี้วัด จากนั้นนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านทำการตรวจสอบความสอดคล้องเชิงเนื้อหาเพื่อหาค่า IOC และในส่วนของการทดสอบวัดทักษะการอ่านรวมถึงแบบประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้นำไปดำเนินการทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำผลคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าสถิติ ความยากง่าย อำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานวิจัยก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการทดลองและจัดเก็บข้อมูลตามลำดับขั้น ดังนี้

3.1 ขั้นเตรียมการและทดสอบก่อนเรียน ผู้วิจัยทำการปฐมนิเทศเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับเป้าหมายการเรียนรู้ ร่วมกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ

3.2 ขั้นปฏิบัติการสอน ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการระหว่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ (รวม 6 ชั่วโมง) จนครบถ้วนตามกระบวนการที่กำหนดไว้

3.3 ขั้นประเมินผลหลังเรียน ภายหลังจากการเสร็จสิ้นภารกิจการจัดการเรียนรู้ในทุกแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ (Post-test) ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกับรอบก่อนเรียน พร้อมทั้งให้ข้อมูลสะท้อนกลับผ่านแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

3.4 ขั้นจัดกระทำข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมรายแผน ผลจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รวมถึงผลจากการประเมินความพึงพอใจ เพื่อนำไปวิเคราะห์ผลในทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

4.1 การประเมินคุณภาพด้านประสิทธิภาพของนวัตกรรม ดำเนินการโดยคำนวณหาค่าร้อยละจากคะแนนการปฏิบัติกิจกรรมในระหว่างเรียน (E_1) และคะแนนจากการทดสอบสรุปผล (E_2) เพื่อเปรียบเทียบกับดัชนีมาตรฐาน 80/80

4.2 การวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียน ผู้วิจัยเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทักษะการอ่านจับใจความทั้งสองระยะ ด้วยสถิติทดสอบทีในรูปแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples)

4.3 การวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้เรียน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อสรุปผลทัศนคติที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

สรุปผล

จากการดำเนินงานวิจัยศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับคะแนนทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 16 คน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำคะแนนมาวิเคราะห์ระดับพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียนรายบุคคล ปรากฏผลดังตาราง 1

ตาราง 1 คะแนนทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจรายบุคคลของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

นักเรียน	ระยะก่อนเรียน (20)	ระยะหลังเรียน (20)	ระดับพัฒนาการ (+)
1	10	17	+7
2	11	16	+5
3	9	16	+7
4	12	18	+6
5	8	15	+7
6	10	17	+7
7	11	16	+5
8	9	15	+6
9	13	18	+5
10	10	16	+6
11	8	15	+7
12	11	17	+6
13	12	18	+7
14	9	16	+7
15	10	17	+7
16	10	17	+7
รวม	163	264	+101
$\bar{X}$	10.19	16.50	+6.31
S.D.	1.42	0.97	-

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 คน มีคะแนนทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกคน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.19 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.50 คะแนน เมื่อพิจารณาผลต่างของคะแนน พบว่านักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 6.31 คะแนน

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

ตาราง 2 คะแนนเฉลี่ยร้อยละของประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) E_1/E_2

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ (ประสิทธิภาพ)
1. การทดสอบก่อนเรียน (E_1)	60	49.80	2.15	83.00
2. การทดสอบหลังเรียน (E_2)	20	16.50	1.24	82.50

จากตาราง 2 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษามีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 83.00 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 82.50 แสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.00/82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียน

ตาราง 3 การวิเคราะห์ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ ผู้วิจัยได้นำคะแนนที่ได้จากเครื่องมือวัดผลทั้งสองระยะมาดำเนินการเปรียบเทียบเพื่อหาพัฒนาการของผู้เรียน ดังแสดงผลในตาราง 3

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	t	p
1. การทดสอบก่อนเรียน	10.19	1.42	17.24*	< .001
2. การทดสอบหลังเรียน	16.50	0.97		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากข้อมูลเชิงสถิติในตาราง 3 ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีระดับคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนเพิ่มขึ้นอย่างเด่นชัดเมื่อเทียบกับก่อนเรียน โดยพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยขอนำเสนอรายละเอียดค่าสถิติในตาราง 4 ดังนี้

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (ข้อ 1, 4, 5, 8, 10)	4.65	0.45	มากที่สุด
2. ด้านบรรยากาศและการมีส่วนร่วม (ข้อ 2, 6, 7, 9, 11, 12, 14, 18)	4.58	0.52	มากที่สุด
3. ด้านความเหมาะสมของครูและสื่อ (ข้อ 13, 15, 16, 17, 19)	4.62	0.48	มากที่สุด
4. ด้านผลที่เกิดกับนักเรียน (ข้อ 3, 20)	4.70	0.42	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	4.64	0.47	มากที่สุด

จากตาราง 4 พบว่า เมื่อพิจารณารายละเอียดในแต่ละมิติ พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีระดับความพึงพอใจในเกณฑ์มากที่สุดในทุกประเด็น โดยมิติที่ได้รับคะแนนประเมินสูงสุดได้แก่ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.70$) ลำดับถัดมา คือ กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.65$) และบทบาทของครูผู้สอนพร้อมสื่อการสอน ($\bar{X} = 4.62$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ได้จากการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านนวัตกรรม PBL และเกมการศึกษา ผู้วิจัยขอเสนอประเด็นสำคัญมาวิเคราะห์และอภิปราย ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา E_1/ E_2

ผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่ามีค่าเท่ากับ 83.00/82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพและช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ทั้งนี้เนื่องมาจากกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) มีโครงสร้างที่ชัดเจนในการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองผ่าน 5 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ 1) ขั้นกำหนดปัญหา 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา 3) ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้าผ่านเกมกิจกรรม 4) ขั้นสังเคราะห์ความรู้ และ 5) ขั้นสรุปและประเมินค่าผลงาน ซึ่งการจัดลำดับกิจกรรมที่มีความชัดเจนและผลสนเครื่องมือเกมการศึกษาเข้ามาช่วยเสริมแรงกระตุ้นความจดจ่อในขั้นการค้นคว้านี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Barrows (1986) ที่ระบุว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักจะช่วยให้ผู้เรียนจัดระบบความคิดได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบบรรยายเพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้ การเสริมแรงด้วย “เกมการศึกษา” ในระหว่างกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการ (E_1) ช่วยให้ผู้เรียนไม่เกิดความล้าในการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนสามารถทำคะแนนจากใบงานและกิจกรรมกลุ่มได้สูงถึงร้อยละ 83.00 และส่งผลต่อเนื่องไปยังการทำแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) ที่ทำได้ร้อยละ 82.50 ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการพัฒนาสื่อการสอนของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ที่ชี้ให้เห็นว่าการใช้สื่อหรือชุดการสอนที่มีการตรวจสอบคุณภาพและจัดลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน

พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 10.19 คะแนน เป็น 16.50 คะแนน ($p < .001$) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนให้สูงขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งนี้ เนื่องมาจากกระบวนการ PBL เปลี่ยนบทบาทผู้เรียนจากการอ่านแบบตั้งรับ (Passive Reading) มาเป็นการอ่านเชิงรุก (Active Reading) โดยมีสถานการณ์ปัญหาเป็นตัวขับเคลื่อนให้ผู้เรียนต้องวิเคราะห์ ตีความ และสรุปใจความสำคัญจากเนื้อเรื่องเพื่อนำข้อมูลไปใช้แก้โจทย์ปัญหาในชั้นเรียน สอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่เข้ากับฐานประสบการณ์เดิม (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978)

ในขณะเดียวกัน “เกมการศึกษา” ได้เข้ามาทำหน้าที่เป็นเครื่องมือลดช่องว่างความยากของเนื้อหา โดยเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มักจะมีความกังวลเมื่อต้องอ่านบทความยาว ๆ เกมช่วยสร้างสภาวะความจดจ่อ และกระตุ้นความพยายามในการอ่านเพื่อหาคำตอบมาใช้ในการทำภารกิจหรือเอาชนะกติกาในเกม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Nitiasih et al. (2022) ที่พบว่าเกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายแต่แฝงไปด้วยการใช้ทักษะทางภาษาขั้นสูง และสอดคล้องกับแนวคิดของ Prensky (2001) ที่ระบุว่า เกมมีพลังในการสร้างความพยายามในการสืบเสาะหาความรู้ของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งเมื่อนำกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) มาร่วมประสานเข้ากับเกมการศึกษาจะส่งผลเชิงบวกโดยตรงต่อทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยสถานการณ์ปัญหาของ PBL จะทำหน้าที่กำหนดเป้าหมาย และทิศทางในการอ่าน ทำให้ผู้เรียนอ่านอย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อค้นหาเงื่อนไขหรือสาระสำคัญ ในขณะที่กลไกของเกมการศึกษาทำหน้าที่ขับเคลื่อนให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินในการพิจารณาข้อความ ส่งผลให้กระบวนการจับใจความสำคัญ การแปลความ และการคิดวิเคราะห์เรื่องราวที่อ่านดำเนินไปได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพสูงขึ้นอย่างเด่นชัด

3. ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ผลการศึกษาความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.64$, S.D. = 0.47) สะท้อนว่ารูปแบบนี้ตอบสนองต่อธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กวัยประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี กิจกรรม PBL เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับกลุ่มเพื่อน (Collaborative Learning) ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเกิดความภูมิใจเมื่อสามารถหาแนวทางแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของการเรียนรู้ (Learner Autonomy)

นอกจากนี้ การได้รับแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) จากความสนุกของเกมและการได้รับข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ทันทีขณะเล่น ทำให้ภาษาไทยไม่ใช่วิชาที่น่าเบื่อ สอดคล้องกับโมเดลการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เกม (Experiential Gaming Model) ของ Kiili (2005) ที่เสนอว่าสภาวะ “ไหลลื่น” ขณะเล่นเกมส่งผลต่อทัศนคติเชิงบวกและการเรียนรู้ที่ยั่งยืน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กฤติยาภรณ์ คำก้อน และวิชา โยชิตะ (2567) ที่ยืนยันว่าการผสมผสานกิจกรรมที่หลากหลายร่วมกับสื่อที่ทันสมัยช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนและส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพสูงและเหมาะสมกับการนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เนื่องจากเป็นกระบวนการที่ประสานพลังระหว่างการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเผชิญสถานการณ์จริง (Problem-Based Learning) ซึ่งช่วยสร้างเสริมสมรรถนะการคิดวิเคราะห์และกระบวนการสืบเสาะความรู้ กับการใช้กลไกของเกมการศึกษา (Educational Games) ที่ช่วยลดอุปสรรคด้านความเครียดและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนไม่เพียงแต่มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเท่านั้น แต่ยังมี ความพึงพอใจและทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาไทยในระดับมากที่สุด ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการนำทักษะการอ่านไปประยุกต์ใช้ในระดับชั้นที่สูงขึ้น และในชีวิตประจำวันได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ในการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) ครูผู้สอนควรเลือกสถานการณ์ปัญหาที่ใกล้ตัวนักเรียนหรืออยู่ในความสนใจของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการอ่านเพื่อหาคำตอบอย่างแท้จริง

1.2 การเลือกใช้เกมการศึกษา ควรคำนึงถึงกติกาที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในการอ่าน เพื่อไม่ให้กิจกรรมการเล่นบดบังเป้าหมายหลักของการพัฒนาทักษะการอ่าน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 เนื่องจากงานวิจัยในครั้งนี้มีข้อจำกัดในด้านขอบเขตของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นการทดลองศึกษาเฉพาะในบริบทของโรงเรียนขนาดเล็กเดี่ยวที่มีสภาพแวดล้อมเฉพาะตัว ดังนั้น ในการดำเนินการวิจัยครั้งต่อไป ควรดำเนินการศึกษาเชิงเปรียบเทียบระหว่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นฐานผสมผสานกับเกมการศึกษากับนวัตกรรมการสอนรูปแบบอื่น ๆ ในสถานศึกษาที่มีขนาดและบริบทแวดล้อมที่แตกต่างออกไป เพื่อเป็นการขยายผลเชิงวิชาการและยืนยันถึงประสิทธิผลของตัวแบบในวงกว้างให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

2.2 จากผลการวิจัยที่พบว่ากระบวนการ PBL ร่วมกับเกมการศึกษาสามารถยกระดับทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทว่าการประเมินผลในครั้งนี้ยังจำกัดอยู่เพียงตัวแปรด้านการอ่านในระยะสั้นเท่านั้น ในการศึกษาครั้งต่อไปควรเพิ่มการสำรวจตัวแปรตามในมิติอื่นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อาทิ สมรรถนะการคิดเชิงวิพากษ์ ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หรือทัศนคติที่มีต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระยะยาว เพื่อตรวจสอบความยั่งยืนของนวัตกรรมและขยายผลการพัฒนาผู้เรียนให้ครอบคลุมรอบด้านมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กฤติยาภรณ์ คำก้อน และวิทยา โยชิตะ. (2567). จัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ CIRC ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย ที่ส่งเสริมการอ่านภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. คลังวิจัยดิจิทัล มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. <http://202.28.34.124/dspace/handle/123456789/2780>
- กานต์มณี เกตุศิริ. (2563). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกม. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 5(1), 7–20.
- ณัฐพงษ์ ศรีสุวรรณ. (2563). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย. (2560). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 134 ตอนที่ 40 ก. 1-90.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 1. (2567). รายงานผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test: NT) ปีการศึกษา 2567.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). รายงานผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564. สำนักทดสอบทางการศึกษา สพฐ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. พรักหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). *ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 - 2580 (ฉบับย่อ)*. สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- อัมพิกา ชาญธนวัฒน์. (2561). การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา].
- Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20(6), 481–486.
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.1016/j.jiheduc.2004.12.001>
- Nitiasih, P. K., Permana, I. K. A., & Budiarta, I. K. (2022). The effectiveness of digital storytelling in improving students' reading comprehension. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(1), 5–15. <https://doi.org/10.17507/jltr.1301.02>
- Piaget, J. (1972). *The principles of genetic epistemology*. Basic Books.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Effects of Cooperative Learning with Multimedia on Learning Achievement in Sex Education among Sixth-Grade Students

วรรณวิสา จันทะเสน¹, สุธิดา เลขาวัฒน², และปาวรี กาญจนกิจ นิลผาย³

Wanvisa Janthasen¹, Sutida Lekawattana², and Pawaree Kanchanapee Nilphai³

Received: June 6, 2026

Revised: July 19, 2026

Accepted: July 20, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองกุง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 5 แผน ระยะเวลา 10 ชั่วโมง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) สื่อมัลติมีเดียประกอบการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.61–0.80 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20–0.40 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ Wilcoxon signed-rank test

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เพศศึกษา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดียโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดียสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ, สื่อมัลติมีเดีย, เพศศึกษา

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

อีเมล: 676150520028@npu.ac.th

² รองศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม อีเมล: k_sutida@hotmail.com

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม อีเมล: pawareekan@hotmail.com

¹ Master's Student, Master of Education, Program Innovation in Primary Education Learning Management, Faculty of Education, Nakhon Phanom University, Email: 676150520028@npu.ac.th

² Associate Professor, Faculty of Education, Nakhon Phanom University, Email: k_sutida@hotmail.com

³ Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Education, Nakhon Phanom University, Email: pawareekan@hotmail.com

Abstract

This research aimed to: 1) compare students' learning achievement before and after implementing cooperative learning integrated with multimedia; and 2) examine students' satisfaction with cooperative learning integrated with multimedia on the topic of Sex Education. The research was conducted with 10 Grade 6 students at Ban Nong Kung School under the Nakhon Phanom Primary Educational Service Area Office 1 during the second semester of the 2025 academic year. The target group was selected through purposive sampling. The research instruments consisted of: 1) five cooperative learning lesson plans integrated with multimedia, totaling 10 hours of instruction, which were rated as highly appropriate; 2) instructional multimedia, which was rated as highly appropriate; 3) a 30-item, four-option multiple-choice learning achievement test, with an Index of Item-Objective Congruence (IOC) ranging from 0.67 to 1.00, a difficulty index ranging from 0.61 to 0.80, a discrimination index ranging from 0.20 to 0.40, and a reliability coefficient of 0.92; and 4) a 10-item, five-point Likert-scale satisfaction questionnaire, with an IOC ranging from 0.67 to 1.00. The data were analyzed using mean, standard deviation, and the Wilcoxon signed-rank test.

The results revealed that: 1) students who learned through cooperative learning integrated with multimedia on the topic of Sex Education had significantly higher post-test learning achievement scores than their pre-test scores at the .05 level of statistical significance; and 2) students' overall satisfaction with cooperative learning integrated with multimedia was at the highest level. These findings indicate that cooperative learning integrated with multimedia can effectively enhance students' learning achievement.

Keywords: Cooperative Learning, Multimedia, Sex Education

บทนำ

ปัจจุบันจะเห็นได้ว่านักเรียนในวัยประถมศึกษาเริ่มมีความสนใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเพศมากขึ้น และสามารถเข้าถึงข้อมูลด้านเพศจากเพื่อน รุ่นพี่ สื่อออนไลน์ และสื่อบันเทิงได้อย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้เด็กบางส่วนแสดงพฤติกรรมทางเพศโดยขาดความตระหนักถึงความเหมาะสม เช่น การสัมผัสร่างกายเพื่อนทั้งเพศเดียวกันและต่างเพศโดยไม่ระมัดระวัง การใช้ถ้อยคำหยาบคายเกี่ยวกับเพศ หรือการเลียนแบบพฤติกรรมจากสื่อที่เข้าถึง ทั้งนี้ส่วนหนึ่งเกิดจากการขาดความรู้เกี่ยวกับขอบเขตทางกาย (Personal boundaries) และสิทธิในร่างกายของตนเองและผู้อื่น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561) นอกจากนี้เด็กยังอาจเผชิญสถานการณ์เสี่ยงทางเพศ เช่น การถูกชักชวนให้ดูสื่อลามกหรือทดลองพฤติกรรมทางเพศ ขณะที่ยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และการปฏิเสธอย่างมั่นใจ (Refusal skills) ทำให้มีแนวโน้มตัดสินใจตามแรงกดดันของกลุ่มเพื่อนหรือความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อการถูกล่วงละเมิดหรือซึมซับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม (สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี, 2564)

ปัญหาดังกล่าวอาจนำไปสู่ผลกระทบระยะยาว เช่น การตั้งครรภ์ในวัยรุ่น การติดเชื้อโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และความรุนแรงทางเพศ โดยสาเหตุสำคัญประการหนึ่งคือการขาดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะชีวิตที่เกี่ยวข้องกับเพศศึกษาอย่างถูกต้องและเหมาะสม (กองอนามัยการเจริญพันธุ์, 2563) อีกทั้งยังพบว่าเด็กจำนวนมากขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ทำให้รับข้อมูลด้านเพศที่บิดเบือนหรือมีลักษณะยั่วยุจากสื่อโดยไม่ผ่านการกลั่นกรอง (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ, 2562) องค์การอนามัยโลกจึงเน้นย้ำว่าการจัดการเรียนรู้เพศศึกษาอย่างรอบด้านตั้งแต่วัยประถมศึกษาเป็นแนวทางสำคัญในการป้องกันปัญหาดังกล่าวและส่งเสริมพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสมในระยะยาว (World Health

Organization, 2018) แม้ว่าหลักสูตรในรายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาจะกำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับเพศศึกษาไว้ แต่การจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษายังคงมีข้อจำกัดหลายประการ เนื่องจากค่านิยมทางสังคมบางส่วนยังมองว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องต้องห้าม ส่งผลให้ครอบครัวจำนวนมากไม่กล้าพูดคุยเรื่องเพศกับบุตรหลาน ทำให้เด็กต้องแสวงหาความรู้จากเพื่อนหรือสื่อออนไลน์แทน (สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี, 2564) ขณะเดียวกันครูผู้สอนบางส่วนยังขาดความมั่นใจหรือความรู้ที่เพียงพอในการจัดการเรียนรู้เพศศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561) ทำให้การสอนมักมุ่งเน้นเพียงเนื้อหาทางชีววิทยาเกี่ยวกับระบบสืบพันธุ์ ขาดการบูรณาการทักษะชีวิต ค่านิยม และความปลอดภัยทางเพศ อีกทั้งยังใช้รูปแบบการบรรยายเป็นหลัก ซึ่งไม่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับประถมศึกษาที่ต้องการการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาสุขศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองกุง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1 ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนพบว่า ผู้เรียนบางส่วนยังมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเพศศึกษาไม่เพียงพอ โดยเฉพาะในประเด็นเกี่ยวกับการเคารพสิทธิในร่างกายของตนเองและผู้อื่น มีพฤติกรรมล้อเลียน ใช้คำพูดเกี่ยวกับเพศที่ไม่เหมาะสม และมีความเขินอายในการซักถามหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องเพศในชั้นเรียน ผู้เรียนจึงมักเป็นผู้รับฟังข้อมูลจากครูเพียงอย่างเดียว ขณะเดียวกันสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในชั้นเรียนส่วนใหญ่ยังอยู่ในรูปแบบหนังสือเรียนหรือเอกสารประกอบการเรียน ซึ่งไม่ได้รับความสนใจของผู้เรียนในยุคดิจิทัล เนื่องจากผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่ออื่นผ่านโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตได้ตามที่สนใจได้ จึงมักจะไปสืบค้นและสอบถามสิ่งที่อยากรู้ด้วยตนเองผ่านอินเทอร์เน็ต แต่ไม่สามารถที่จะวิเคราะห์และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลนั้นได้

การนำแนวคิด "การเรียนรู้แบบร่วมมือ" (Cooperative Learning) มาใช้ จึงเป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มเล็กเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน โดยแต่ละคนมีความรับผิดชอบทั้งต่อการเรียนรู้ของตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่ม (Johnson & Johnson, 1994) กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ฝึกการฟังอย่างเคารพ ฝึกการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ และเรียนรู้การแก้ปัญหาาร่วมกัน ซึ่งเหมาะสมต่อเนื้อหาเพศศึกษาที่ต้องการทั้งความรู้และทักษะทางสังคม เมื่อนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับเพศศึกษาในระดับประถมศึกษา จะทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ผ่านการอภิปราย แลกเปลี่ยนมุมมอง และฝึกคิดวิเคราะห์สถานการณ์จำลองที่เกี่ยวข้องกับเพศ เช่น การเผชิญคำชักชวนให้ดูสื่อไม่เหมาะสม หรือการถูกเพื่อนใช้คำพูดหยาดคายเกี่ยวกับเพศ กระบวนการดังกล่าวยังช่วยเสริมสร้างทักษะการปฏิบัติอย่างมั่นใจ ทักษะการตัดสินใจ และทัศนคติที่ถูกต้องต่อเรื่องเพศ รวมถึงช่วยลดช่องว่างระหว่างครูกับผู้เรียน เนื่องจากการเรียนรู้แบบร่วมมือสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยและเป็นกันเอง ทำให้ผู้เรียนกล้าพูดคุยเรื่องเพศมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอขององค์การอนามัยโลก (World Health Organization, 2018) ที่ระบุว่าการสอนเพศศึกษาควรเป็นกระบวนการมีส่วนร่วมและเชื่อมโยงกับทักษะชีวิต เพื่อป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงและส่งเสริมค่านิยมที่เหมาะสมตั้งแต่วัยเด็ก ซึ่งงานวิจัยของ สมิต ค่อยประเสริฐ (2566) พบว่าการใช้เทคนิค Co-op-Co-op ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสอนเรื่องระบบสืบพันธุ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ วลีพร สามหาตไทย และธรา รุญเจริญ (2567) ยังพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับชุดกิจกรรมเรื่องวัยรุ่นและพัฒนาการทางเพศ ช่วยให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุดเช่นกัน แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่ม สามารถช่วยลดความเขินอาย สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้เรื่องเพศ และส่งเสริมความรู้รวมทั้งทัศนคติที่เหมาะสมต่อเรื่องเพศของผู้เรียนได้อย่างดี

นอกจากนี้ยังพบว่าอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษา คือการใช้สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอเนื้อหา เพราะนักเรียนในยุคปัจจุบันให้ความสนใจและเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้อย่างง่ายดาย ทั้งผ่าน

สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2565) งานวิจัยของ Mayer (2009) อธิบายว่าการใช้สื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ สามารถช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งด้วยการประมวลผลข้อมูลผ่านทั้งช่องทางภาพและเสียง สื่อมัลติมีเดียยังสามารถจำลองสถานการณ์เสี่ยงทางเพศ หรือยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและตระหนักถึงผลลัพธ์ของการตัดสินใจมากขึ้น (UNESCO, 2018) งานวิจัยของ ละมัย มั่นคง และคณะ (2564) พบว่าการใช้สื่อดิจิทัลในการสอนเพศศึกษาและทักษะชีวิตช่วยเพิ่มความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมที่เหมาะสมของนักเรียน มีความรู้ด้านสิทธิทางเพศและทักษะการปฏิเสธ อีกทั้งยังมีทัศนคติที่เหมาะสมต่อการปฏิบัติตนในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเพศ และยังตอบสนองต่อความชื่นชอบของผู้เรียนยุคปัจจุบันที่คุ้นเคยกับเนื้อหาในรูปแบบวิดีโอคลิป เกมการศึกษาหรืออินโฟกราฟิก ซึ่งมีความดึงดูดและเข้าใจง่ายมากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว (Prensky, 2001) ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น และลดความรู้สึกลังเลใจเมื่อต้องเรียนรู้เรื่องเพศ

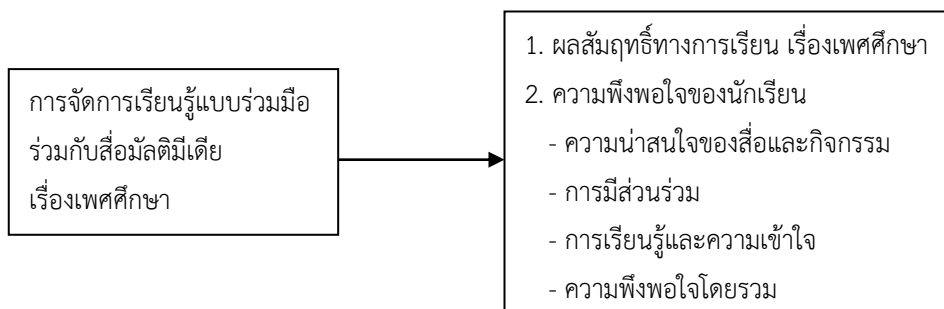
การศึกษาวิจัยในครั้งนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษา โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับสื่อมัลติมีเดีย เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมทั้งความรู้ ความเข้าใจ ทักษะการตัดสินใจ และการปฏิเสธอย่างมั่นใจ สอดคล้องกับความสนใจพฤติกรรมและการเข้าถึงสื่อของผู้เรียนยุคปัจจุบัน การวิจัยนี้ไม่เพียงมุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์เชิงวิชาการเท่านั้น แต่ยังคาดหวังว่าผลการวิจัยจะนำไปสู่การเสนอ แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนระดับประถมศึกษาและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในห้องเรียนทั่วประเทศ ช่วยให้การเรียนรู้เพศศึกษา มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสุขภาวะทางเพศที่ดี มีความรู้เท่าทัน มีทักษะชีวิตที่รอบด้าน และสามารถดำรงตนในสังคมได้อย่างมีความสุข และปลอดภัย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลัง การใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแสดงกรอบแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของ Johnson & Johnson (1994) และขวลิต ชูกำแพง (2561) และทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย (Cognitive Theory of Multimedia Learning) ของ Mayer (2009) และชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2563) มาประยุกต์ใช้เป็นตัวแปรต้น คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา และตัวแปรตาม 2 ด้าน ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเพศศึกษา 2) ความพึงพอใจของนักเรียน โดยแสดงการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองในชั้นเรียน รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design)

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองกุ้ง สังกัด สพ.น.นครพนม เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2568 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 10 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็นกลุ่มผู้เรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบจัดการเรียนรู้ และมีความเหมาะสมสอดคล้องกับบริบทของการวิจัย ทั้งนี้ กลุ่มเป้าหมายดังกล่าวมีคุณลักษณะตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และมีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดระยะเวลาการดำเนินการวิจัย จึงกำหนดให้นักเรียนทั้งหมดเป็นกลุ่มเป้าหมายในการศึกษา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัย ดังต่อไปนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา ชั้น ป.6 รายวิชาสุขศึกษา จำนวน 5 แผน 10 ชั่วโมง ใช้ในการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ และมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม เท่ากับ 4.83 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2.2 สื่อมัลติมีเดียประกอบการจัดการเรียนรู้ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ประกอบการจัดการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์เนื้อหาและเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน ได้แก่ วิดีโอรูปแบบแชตสแนลเพื่อจำลอง สถานการณ์ใกล้ตัว และอินโฟกราฟิกสำหรับสรุปสาระสำคัญ เพื่อใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องเพศศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผ่านการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ในด้านความน่าสนใจของสื่อ ความเหมาะสมกับผู้เรียน ความชัดเจนของภาพและเสียง และความสอดคล้องของเนื้อหา กับจุดประสงค์การเรียนรู้ ผลการประเมิน พบว่า สื่อมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมเท่ากับ 4.79 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสม มากที่สุด

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสุขศึกษา เรื่องเพศศึกษา แบบปรนัย (Multiple Choices) 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อสอบ กับจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือ IOC อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 จากนั้นนำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 จำนวน 20 คน ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย แล้ววิเคราะห์คุณภาพข้อสอบรายข้อ พบว่า มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.61–0.80 ค่าอำนาจจำแนก (B) อยู่ระหว่าง 0.20–0.40 และมีค่าความเชื่อมั่นตามสูตร KR-20 เท่ากับ 0.92 และ คัดเลือกแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์จำนวน 30 ข้อ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2.4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนแบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 ข้อ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งพบว่ามีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design) ดังตาราง 1

ตาราง 1 แผนการทดลอง

กลุ่มทดลอง	ทดสอบก่อนเรียน	การทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
E	T ₁	X	T ₂

E แทน กลุ่มทดลอง

T₁ แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

X แทน การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เพศศึกษา

T₂ แทน การทดสอบหลังเรียน (Post-test)

3.1 ผู้วิจัยปฐมนิเทศชี้แจงข้อตกลงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อธิบายถึงความสำคัญและเข้าใจกระบวนการจัดการเรียนรู้

3.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เพศศึกษา เป็นแบบปรนัย (Multiple Choices) ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.3 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง เพศศึกษา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ใช้เวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมง

3.4 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิมกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ

3.5 ผู้วิจัยให้นักเรียนตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนแบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เพศศึกษา แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 1 ฉบับ มีคำถาม 10 ข้อ

3.6 ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูล แล้วนำไปวิเคราะห์ทางสถิติตามวัตถุประสงค์การวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

4.1 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเพศศึกษา ของผู้เรียนระดับชั้น ป.6 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ และภายหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้สถิตินอนพารามेटริก (Nonparametric Statistics) ใช้วิธีทดสอบแบบ The Wilcoxon signed-ranks test

4.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนระดับชั้น ป.6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เพศศึกษา ของผู้เรียนระดับชั้น ป.6 ก่อนเรียน และหลังเรียน มีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตาราง 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เพศศึกษา ระหว่างก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สถิติวิลคอกซัน (Wilcoxon Signed-Rank Test)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	ผลการทดสอบโดยใช้ Wilcoxon Signed Ranks test			
					Pre-Post	N	Mean Ranks	Z
คะแนนก่อนเรียน	10	30	14.00	2.83	Negative Ranks	0	.00	-2.803
คะแนนหลังเรียน	10	30	25.60	2.41	Positive Ranks	10	5.50	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา เรื่องเพศศึกษา ของผู้เรียนระดับชั้น ป.6 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.00 คะแนน (S.D. = 2.83) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.60 คะแนน (S.D. = 2.41) แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ความน่าสนใจของสื่อและกิจกรรม		4.80	0.41	มากที่สุด
1.	สื่อมัลติมีเดียช่วยให้บทเรียนเรื่องเพศศึกษาดูน่าสนใจมากขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
2.	ภาพ เสียง และวิดีโอในสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน	4.60	0.52	มากที่สุด
การมีส่วนร่วม		4.55	0.51	มากที่สุด
3.	นักเรียนรู้สึกมั่นใจที่จะแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมกลุ่ม	4.60	0.52	มากที่สุด
4.	การทำงานร่วมกับเพื่อนทำให้ข้าพเจ้าอยากมีส่วนร่วมมากขึ้น	4.50	0.53	มากที่สุด
การเรียนรู้และความเข้าใจ		4.73	0.45	มากที่สุด
5.	นักเรียนรู้วิธีการดูแลร่างกายในวัยรุ่นได้ดีขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
6.	นักเรียนรู้วิธีการปฏิเสธเมื่อเผชิญกับสถานการณ์เสี่ยงทางเพศ	4.40	0.52	มาก
7.	นักเรียนรู้ช่องทางในการขอคำปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือเมื่อมีปัญหาเรื่องเพศ	4.80	0.42	มากที่สุด

ตาราง 3 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ความพึงพอใจโดยรวม		4.87	0.35	มากที่สุด
8.	นักเรียนรู้สึกสนุกและเพลิดเพลินกับการเรียนเรื่องเพศศึกษา	4.60	0.52	มากที่สุด
9.	นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนในรูปแบบนี้เหมาะสมกับความสนใจของตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
10.	นักเรียนอยากให้มีการเรียนในรูปแบบนี้ต่อไปอีกในอนาคต	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		4.75	0.30	มากที่สุด

จากตาราง 3 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เพศศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D.=0.30) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ความพึงพอใจโดยรวม ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.35) รองลงมาคือ ความน่าสนใจของสื่อและกิจกรรม ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.41) และ การเรียนรู้และความเข้าใจ ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.45) ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ การมีส่วนร่วม ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.51) แต่ยังคงอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา ของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนเรื่องเพศศึกษา ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.00 คะแนน คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.60 คะแนน ทั้งนี้ผลการทดสอบด้วยสถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test ปรากฏค่า Z เป็นลบ ซึ่งสะท้อนทิศทางของความแตกต่างที่เกิดขึ้น โดยพบว่าคะแนนหลังเรียนมีแนวโน้มสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนในผู้เรียนส่วนใหญ่ ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และการใช้สื่อมัลติมีเดียที่หลากหลาย สามารถส่งเสริมการพัฒนาความรู้ความเข้าใจด้านเพศศึกษาของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันภายในกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ และร่วมกันแก้ปัญหาเกี่ยวกับสถานการณ์ทางเพศศึกษาที่ครูผู้สอนได้ยกตัวอย่างสถานการณ์มา ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ Johnson and Johnson (1994) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ การพึ่งพาอาศัยกันทางบวก (Positive interdependence) การมีปฏิสัมพันธ์ส่งเสริมกันแบบเผชิญหน้า (Face-to-face promotive interaction) ความรับผิดชอบรายบุคคล (Individual accountability) การใช้ทักษะทางสังคม (Social skills) และการประมวลผลกลุ่ม (Group processing) กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนตระหนักว่าความสำเร็จในงานของแต่ละบุคคลส่งผลต่อความสำเร็จของกลุ่มย่อมเกิดแรงจูงใจในการช่วยเหลือและสนับสนุนซึ่งกันและกัน ขณะเดียวกันการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนช่วยให้เกิดการอธิบาย ชักถาม และตรวจสอบความเข้าใจร่วมกัน ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยสร้างความเข้าใจในเนื้อหาเพศศึกษาได้อย่างลึกซึ้งกว่าการเรียนรู้รายบุคคล นอกจากนี้ ความรับผิดชอบรายบุคคลยังทำให้ผู้เรียนแต่ละคนไม่ละเลยบทบาทของตนเอง ส่วนทักษะทางสังคมและการประมวลผลกลุ่มช่วยให้ผู้เรียน

สามารถพูดคุยสื่อสารกันอย่างสร้างสรรค์และสะท้อนกระบวนการทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือยังช่วยเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนผ่านภาพ เสียง วิดีโอ และสถานการณ์จำลองที่ใกล้ชิดผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียของ Mayer (2009) ที่อธิบายว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อข้อมูลถูกนำเสนอผ่านทั้งช่องทางภาพและเสียงร่วมกัน เนื่องจากสมองของมนุษย์ประมวลผลข้อมูลผ่านสองช่องทางที่แยกจากกัน คือ ช่องทางภาพและช่องทางเสียง การนำเสนอเนื้อหาเพศศึกษาซึ่งมีหลายประเด็นมีลักษณะเป็นนามธรรมและมีความซับซ้อนเนื่องจากเกี่ยวข้องกับบริบททางสังคม การใช้สื่อมัลติมีเดียจึงมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการช่วยถ่ายทอดเนื้อหาให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพตัวอย่างของสถานการณ์พฤติกรรม ตลอดจนผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องและสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้ง การนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อที่หลากหลายยังช่วยตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual differences) ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจเนื้อหาได้ตามศักยภาพ และรูปแบบการเรียนรู้ (Learning styles) ของตนเองอย่างเต็มที่ และส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้ใหม่เข้ากับประสบการณ์เดิมได้อย่างลึกซึ้ง

อีกทั้ง การจัดกิจกรรมในลักษณะกลุ่มยังส่งผลต่อมิติด้านจิตใจของผู้เรียนด้วย ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและเป็นกันเอง ช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่อาจรู้สึกอึดอัดใจได้อย่างเปิดเผยมากขึ้น ความกล้าแสดงออกและความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมที่เพิ่มขึ้นนี้ ซึ่งอาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ กานต์พิชชา ไตรพัด และวไลพร เมฆไตรรัตน์ (2568) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดียช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของผู้เรียนหลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับการศึกษาของ พิษณุวารณ จันทรแห้ว และแสงเดือน คงนาวัง (2567) ซึ่งศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเสริมด้วยสื่อมัลติมีเดียที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการป้องกันอาชญากรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และพบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นเดียวกับการศึกษาของ สมิต ค่อยประเสริฐ (2566) ที่ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องระบบสืบพันธุ์ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Co-op-Co-op สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Prabpai, Viriyapong, and Chiangpradit (2023) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อเทคโนโลยีช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้นหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเพศศึกษาของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้ โดยผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน และเรียนรู้ผ่านสื่อที่หลากหลาย ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา ในรายวิชาสุขศึกษา เพื่อสะท้อนความคิดเห็นและความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นำมาใช้ ซึ่งความพึงพอใจของผู้เรียนถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สะท้อนถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากเมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจและมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ จะช่วยส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น แสดงความคิดเห็น นำไปสู่ผลการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่องเพศศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.30) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มี

การเรียนรู้ร่วมกับเพื่อน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมกันทำกิจกรรมภายในกลุ่ม ช่วยลดความตึงเครียด และความเขินอายที่อาจเกิดขึ้นจากการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษา ทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกันเอง ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดเห็น และข้อสงสัยได้อย่างเหมาะสม ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการเรียนรู้มากขึ้น รวมทั้งสามารถเรียนรู้จากมุมมองที่หลากหลายของสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งช่วยส่งเสริมความเข้าใจในประเด็นเกี่ยวกับเพศศึกษาได้อย่างรอบด้านและลึกซึ้งยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านความพึงพอใจโดยรวมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือด้านความน่าสนใจของสื่อและกิจกรรม และด้านการเรียนรู้และความเข้าใจ ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นว่าสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสื่อประกอบด้วยภาพ เสียง วิดีโอ และสถานการณ์ที่มีความใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเพศศึกษาได้ง่ายขึ้น และช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือยังช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสร่วมกันทำงานกับเพื่อน ได้แสดงความคิดเห็น และร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ภายในกลุ่ม ส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกมั่นใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินด้านการมีส่วนร่วมที่อยู่ในระดับมากที่สุด แม้ว่าจะมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่นเล็กน้อย แต่ยังสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ในด้านการเรียนรู้และความเข้าใจ ผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับการดูแลตนเองในวัยรุ่น การปฏิเสธสถานการณ์เสี่ยง และการขอคำปรึกษาเมื่อเกิดปัญหาเกี่ยวกับเรื่องเพศมากขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการอภิปราย การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ที่ใกล้ตัวผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เพศวิถีศึกษาของกรมอนามัย (2564) ที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการดูแลตนเองอย่างเหมาะสม ผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ พิชญาวรรณ จันทรแท้ และแสงเดือน คงนาง (2567) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเสริมด้วยสื่อมัลติมีเดีย และพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับสูง เนื่องจากผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ผ่านสื่อที่มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ สมิต ค่อยประเสริฐ (2566) ที่ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องระบบสืบพันธุ์ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Co-op-Co-op สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน กระตือรือร้น และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ อีกทั้งยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Wang and Wu (2022) ที่พบว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ เจตนา วงษาสูง และคณะ (2565) ที่พบว่าการใช้สื่อมัลติมีเดียช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้นและมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับสูง

อีกประการหนึ่ง ผลการวิจัยที่พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด อาจสะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลและการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น การผสมผสานระหว่างการเรียนรู้แบบร่วมมือ และสื่อมัลติมีเดียจึงช่วยให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้สร้างความรู้ร่วมกันมากกว่าการเป็นเพียงผู้รับสาร ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนในรายวิชาสุขศึกษา นอกจากนี้ ความพึงพอใจที่เกิดขึ้นยังอาจเป็นปัจจัยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และพร้อมเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ในระยะยาว

ดังนั้น ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดียเป็นแนวทางที่เหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา เนื่องจากช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

ข้อจำกัดของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มเป้าหมายจำนวน 10 คน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านหนองกุงเพียงแห่งเดียว จึงอาจมีข้อจำกัดในการอ้างอิงผลการวิจัยไปยังบริบทอื่น นอกจากนี้ การวิจัยใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อน และหลังการทดลอง (One-group pretest-posttest design) ซึ่งไม่มีกลุ่มควบคุม จึงอาจมีปัจจัยแทรกซ้อนบางประการที่ส่งผลต่อผลการวิจัย อีกทั้งระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยมีเพียง 5 สัปดาห์ จึงอาจยังไม่เพียงพอในการติดตามผลด้านพฤติกรรมหรือการเปลี่ยนแปลงระยะยาวของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้และเตรียมสื่อ อุปกรณ์ ตลอดจนเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องให้พร้อมก่อนดำเนินกิจกรรม เพื่อให้การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียเป็นไปอย่างราบรื่นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เต็มที่

1.2 ครูควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำงานร่วมกัน เคารพความคิดเห็น และให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเพศศึกษา

1.3 โรงเรียนนำสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นจากการวิจัยไปใช้เป็นส่วนประกอบการเรียนการสอนในชั้นเรียน หรือใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนทั้งในและนอกเวลาเรียน เพื่อทบทวนและเสริมสร้างความรู้ด้านเพศศึกษาอย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย กับนวัตกรรมการสอนอื่น ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) หรือหาแนวทางที่เหมาะสมที่สุดสำหรับบริบทต่าง ๆ

2.2 การขยายกลุ่มเป้าหมาย ควรขยายผลการวิจัยไปยังนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ หรือบริบทโรงเรียนขนาดต่าง ๆ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนนี้

2.3 ควรมีการศึกษาวิจัยโดยใช้กลุ่มควบคุมร่วมกับการขยายขนาดกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย และควรศึกษาผลระยะยาวเกี่ยวกับพฤติกรรมและการปฏิบัติตนด้านเพศศึกษาของผู้เรียนเพิ่มเติม

2.4 ควรพัฒนาแบบสอบถามความพึงพอใจให้มีจำนวนข้อคำถามในแต่ละด้านเพิ่มขึ้น เพื่อให้ครอบคลุมองค์ประกอบของตัวแปรที่ต้องการศึกษาได้มากยิ่งขึ้น และสามารถสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียนได้อย่างละเอียดและรอบด้าน

เอกสารอ้างอิง

- กรมอนามัย. (2564). *คู่มือการจัดการเรียนรู้เพศวิถีศึกษาและทักษะชีวิตสำหรับเด็กและเยาวชน*. กระทรวงสาธารณสุข.
- กองอนามัยการเจริญพันธุ์. (2563). *รายงานสถานการณ์อนามัยการเจริญพันธุ์ในวัยรุ่นและเยาวชน ปี 2563*. กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข.
- กานต์พิชชา ไตรพัต และวไลพร เมฆไตรรัตน์. (2568). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีจีที ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, 5(3), 100–105. <https://so12.tci-thaijo.org/index.php/EAI/article/view/2774>

- เจตนา วงษาสูง, สุวดี ทะกัน, จันทนา หล่อตะกุล, และพิรุณพร ประเสริฐ. (2565). ผลของการให้ศึกษาด้วยสื่อมัลติมีเดียแบบรายบุคคลต่อความสามารถในการดูแลตนเองหลังได้รับวัคซีนป้องกันโรคโควิด-19. *Singburi Hospital Journal*, 31(2), 106–117. <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/shj/article/view/259018>
- ชวลิต ชูกำแพง. (2561). *การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร: แนวคิดและกระบวนการ* (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2563). *เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชญาวรรณ จันทร์แห้ว และแสงเดือน คงนาวัง. (2567). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเสริมด้วยสื่อมัลติมีเดียที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการป้องกันการทุจริต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย (สพบท.)*, 6(2), 44–56. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JAPDEAT/article/view/268874>
- ละมัย มั่นคง, อารี พุ่มประไพทย์, อารีย์ มหุวรรณ, วัชรกร เรียบร้อย, และวรุฒ โยธา. (2564). ผลของการจัดการเรียนการสอนเรื่องเพศศึกษาและทักษะชีวิตแบบบูรณาการโดยใช้ชุดสื่อสำเร็จรูปยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย. *วารสารวิชาการสาธารณสุข*, 30(2), 223–231. <https://thaidj.org/index.php/JHS/article/view/10005/8863>
- วลีพร สามหาดไทย และธรา ญเจริญ. (2567). ผลการศึกษาการเรียนเรื่องวัยรุ่นและการพัฒนาทางเพศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับชุดกิจกรรม. *วารสารการบริหารการศึกษา มจร.วิทยาเขตร้อยเอ็ด*, 4(2), 271–285.
- สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี. (2564). *แนวทางการส่งเสริมสุขภาพทางเพศในเด็กและวัยรุ่น*. กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข.
- สมิต ค่อยประเสริฐ. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องระบบสืบพันธุ์รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Co-op-Co-op สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารครุศาสตร์ ราชภัฏเชียงใหม่*, 2(2), 39–54. <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/cmredujo/article/view/3131>
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2562). *รายงานสถานการณ์เด็กและสื่อดิจิทัล*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). *แนวทางการจัดการเรียนรู้เพศวิถีศึกษาในสถานศึกษา*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). *การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2565*. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (4th ed.). Allyn & Bacon.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Prabpai, W., Viriyapong, N., & Chiangpradit, M. (2023). Effect of cooperative learning using learning together technique with technology media in teaching mathematics on percentage and ratio on mathematical problem-solving ability and mathematics learning achievement of Grade-6 students. *Journal of Science and Science Education*, 6(2), 280–292. <https://doi.org/10.14456/jsse.2023.25>
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. MCB University Press.
- UNESCO. (2018). *International technical guidance on sexuality education: An evidence-informed approach*.

Wang, Y. P., & Wu, T. J. (2022). Effects of online cooperative learning on students' problem-solving ability and learning satisfaction. *Frontiers in Psychology, 13*, 817968.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.817968>

World Health Organization. (2018). *International technical guidance on sexuality education: An evidence-informed approach*.

การพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองกุ้ง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬานิ้วมือหรรษา

Development of Thai Tone Inflection Skills Based on the Three Classes of Thai Consonants among First-Grade Students at Ban Nong Kung School Using Brain-Based Learning with Fun Finger Game Media

มุนินทรา สาทาวงศ์¹, สุธิดา เลขาวัฒนนะ², และปวรี กาญจนภิ นิลผาย³

Munintra Satawong¹, Sutida Lekawattana², and Pawaree Kanchanapee Nilphai³

Received: May 14, 2026

Revised: July 20, 2026

Accepted: July 21, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬานิ้วมือหรรษา ตามเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์ก่อนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬานิ้วมือหรรษา กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองกุ้ง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 8 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬานิ้วมือหรรษา สื่อกีฬานิ้วมือหรรษา แบบทดสอบวัดทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Wilcoxon Matched Pairs Signed-Rank Test ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 7.90 จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.00 2) นักเรียนมีทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.50 สูงกว่าก่อนเรียนซึ่งเท่ากับ 13.63 ($Z = -2.52$, Sig. = .012) 3) นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.52) ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬานิ้วมือหรรษาสามารถส่งเสริมทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนประถมศึกษาตอนต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่, การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน, สื่อกีฬานิ้วมือหรรษา

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

อีเมล: 676150520036@npu.ac.th

² รองศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม อีเมล: k_sutida@hotmail.com

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา อีเมล: pawareekan@hotmail.com

¹ Master's Student, Master of Education, Program Innovation in Primary Education Learning Management, Faculty of Education, Nakhon Phanom University, Email: 676150520036@npu.ac.th

² Associate Professor, Faculty of Education, Nakhon Phanom University, Email: k_sutida@hotmail.com

³ Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University Email: pawareekan@hotmail.com

Abstract

This study aimed to: 1) develop first-grade students' tonal inflection skills related to the three classes of Thai consonants through brain-based learning combined with Fun Fingers game media based on the 70% criterion; 2) compare students' tonal inflection skills before and after the intervention; and 3) examine students' satisfaction with the learning activities. The sample consisted of eight first-grade students at Ban Nong Kung School in the second semester of the 2025 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments included brain-based learning lesson plans combined with Fun Fingers game media, Fun Fingers game media, a tonal inflection skills test on the three classes of Thai consonants, and a student satisfaction questionnaire. The data were analyzed using the mean, percentage, standard deviation, and the Wilcoxon matched-pairs signed-rank test. The results showed that students' post-learning performance exceeded the 70% criterion, with an overall mean score of 7.90, equivalent to 79.00%. The posttest mean score was 24.50, which was higher than the pretest mean score of 13.63, with a statistically significant difference at the .05 level ($Z = -2.52$, $p = .012$). Students' overall satisfaction with the learning activities was at the highest level ($\bar{x} = 4.60$, $S.D. = 0.52$). These findings indicate that brain-based learning combined with Fun Fingers game media can effectively enhance early primary students' tonal inflection skills and promote positive attitudes toward Thai language learning.

Keywords: Tonal Inflection of Thai Consonants, Brain-Based Learning, Fun Fingers Game Media

บทนำ

ภาษาไทยเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญของการสื่อสาร การคิด การแสวงหาความรู้ และการสร้างองค์ความรู้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาตอนต้นซึ่งเป็นช่วงวัยสำคัญของการวางรากฐานด้านภาษา ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ภาษาไทยในการอ่าน คำสั่ง การทำความเข้าใจบทเรียน การตีความข้อความ การเขียนสื่อสาร การถ่ายทอดความคิด และการสื่อสารกับผู้อื่นอย่างเหมาะสม ดังนั้น ความสามารถในการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องจึงสัมพันธ์โดยตรงกับพัฒนาการทางสติปัญญา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียน หลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสามารถใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ การคิดวิเคราะห์ และการดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นของการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างเป็นระบบ หากผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านภาษาอย่างถูกต้องตั้งแต่ระยะแรกย่อมส่งผลต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น แต่หากผู้เรียนยังขาดความเข้าใจด้านภาษา ย่อมส่งผลกระทบต่อทั้งการอ่าน การเขียน และการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นในระยะยาว

หนึ่งในองค์ประกอบสำคัญของระบบภาษาไทยที่มีบทบาทต่อความถูกต้องในการอ่านและการเขียน คือ “วรรณยุกต์” ซึ่งเป็นตัวกำหนดระดับเสียงและความหมายของคำ ภาษาไทยเป็นภาษาวรรณยุกต์ (Tonal Language) ที่การเปลี่ยนแปลงรูปหรือระดับเสียงวรรณยุกต์เพียงเล็กน้อย อาจส่งผลให้ความหมายของคำเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง (นันทนา รณเกียรติ, 2554) ดังนั้น การเรียนรู้การผันวรรณยุกต์อย่างถูกต้องจึงไม่เพียงเป็นทักษะทางภาษา แต่ยังเป็นพื้นฐานสำคัญของการสื่อสาร การอ่านออกเสียง และการเขียนคำภาษาไทยอย่างถูกต้อง โดยเฉพาะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ ซึ่งประกอบด้วยอักษร

กลาง อักษรสูง และอักษรต่ำ ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างหมู่อักษร รูปวรรณยุกต์ และเสียงวรรณยุกต์ จึงจะสามารถอ่านและเขียนคำได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาไทย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) อย่างไรก็ตามการผันวรรณยุกต์ อักษรสามหมู่ถือเป็นเนื้อหาที่มีลักษณะค่อนข้างซับซ้อนสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น เนื่องจากผู้เรียน ต้องเชื่อมโยงองค์ประกอบหลายด้านพร้อมกัน ทั้งการจำแนกหมู่อักษร การใช้รูปวรรณยุกต์ และการออกเสียงวรรณยุกต์ ให้สัมพันธ์กัน ผู้เรียนจำนวนมากจึงเกิดความสับสนในการผันเสียง การใช้รูปวรรณยุกต์ และการเขียนคำ ส่งผลให้เกิด ข้อผิดพลาดในการอ่านออกเสียงและการเขียนคำภาษาไทย (สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, 2553) ปัญหาดังกล่าวหากไม่ได้รับการแก้ไข อย่างเหมาะสม อาจส่งผลต่อความมั่นใจ เจตคติในการเรียนภาษาไทย และความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียน ระยะยาว

จากการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองกุ้ง พบว่านักเรียนยังมี ปัญหาในการผันวรรณยุกต์ โดยเฉพาะการจำแนกอักษรสามหมู่ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการกำหนดรูปและเสียงวรรณยุกต์ ของคำ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนเกี่ยวกับระบบเสียงและโครงสร้างภาษาไทย และไม่สามารถผันวรรณยุกต์ ได้อย่างถูกต้อง จึงเกิดข้อผิดพลาดทั้งในการอ่านออกเสียงและการเขียนคำ นอกจากนี้ จากรายงานการประเมินตนเอง ของสถานศึกษา ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนบ้านหนองกุ้ง ยังพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ไม่ผ่านเกณฑ์ด้านการ อ่านออกเขียนได้คิดเป็นร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด โดยเฉพาะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์และการเขียนสะกดคำที่มี รูปวรรณยุกต์ (โรงเรียนบ้านหนองกุ้ง, 2567) สอดคล้องกับผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านระดับประเทศ (Reading Test: RT) ที่สะท้อนว่าผู้เรียนระดับประถมศึกษายังมีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านต่ำกว่ามาตรฐานที่กำหนด (สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2567) ซึ่งปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การผันวรรณยุกต์เป็นเนื้อหาที่มีลักษณะเป็น นามธรรมและต้องอาศัยความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างอักษร เสียง และรูปวรรณยุกต์ ประกอบกับการจัดการเรียนการสอน แบบเดิมที่ยังเน้นการอธิบายและการจดจำเป็นหลัก ทำให้นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งอยู่ในช่วงเริ่มต้นของพัฒนาการ ด้านภาษายังไม่สามารถสร้างความเข้าใจได้อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง กับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน และช่วยเปลี่ยนเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้นผ่านประสบการณ์ตรง

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการ พัฒนาขึ้นบนพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของสมอง โดยเชื่อว่าสมองจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วม อย่างกระตือรือร้น ได้รับประสบการณ์ที่มีความหมาย และเรียนรู้อย่างมีความสุข (Jensen, 2008) การจัดการเรียนรู้ตาม แนวคิดดังกล่าวจึงให้ความสำคัญกับการกระตุ้นการทำงานของสมองหลายมิติ ทั้งด้านการรับรู้ อารมณ์ และการลงมือปฏิบัติ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การใช้ภาพ เสียง การเคลื่อนไหว และสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง เพื่อช่วยให้ผู้เรียน เชื่อมโยงข้อมูลใหม่กับประสบการณ์เดิม และสามารถจัดเก็บข้อมูลไว้ในความจำระยะยาวได้อย่างมีประสิทธิภาพ (รัตนวิสาณ งามสม, 2560) นอกจากนี้ การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมอารมณ์เชิงบวกและลดความตึงเครียด ยังช่วยให้สมอง เปิดรับข้อมูลใหม่ได้ดีขึ้น เนื่องจากอารมณ์มีผลโดยตรงต่อกระบวนการเรียนรู้และการจดจำ (กองทุนเพื่อความเสมอภาค ทางการศึกษา, 2564) โดยเฉพาะผู้เรียนระดับประถมศึกษาซึ่งอยู่ในช่วงพัฒนาการด้านการรับรู้และการเคลื่อนไหว การจัด กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เช่น การใช้ท่าทางหรือการเคลื่อนไหวประกอบการเรียนรู้ จึงเป็นวิธีที่ช่วยให้ ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนความรู้ที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นประสบการณ์ที่จับต้องได้ และนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมาย และยั่งยืน

นอกจากแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานแล้วในบริบทของการเรียนภาษาไทย การนำเกมมาใช้เป็นสื่อ การเรียนรู้ยังถือเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน เนื่องจากเกมไม่เพียงช่วยสร้างแรงจูงใจ และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและมีความหมาย ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การแข่งขัน การสังเกต

การตอบสนองต่อสถานการณ์ และการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กในวัยประถมศึกษา ที่เน้นการสร้างความเข้าใจจากประสบการณ์มากกว่าการรับข้อมูลแบบทางเดียว อีกทั้งเกมยังช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง หลายด้านพร้อมกันทั้งด้านการรับรู้ ด้านภาษา ด้านอารมณ์ และด้านการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส หลายด้าน (Multisensory Learning) ซึ่งช่วยเสริมสร้างการเชื่อมโยงข้อมูลในสมองและทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น (อัมพวรรณ อัมเมทธิพรย์ และคณะ, 2566) ผู้วิจัยจึงพัฒนา “สื่อเกมนิ้วมือหรรษา” ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมที่ใช้ การเคลื่อนไหวของนิ้วมือแทนระดับเสียงวรรณยุกต์ โดยกำหนดให้นิ้วโป้งแทนเสียงสามัญ นิ้วชี้แทนเสียงเอก นิ้วกลางแทนเสียง โท นิ้วนางแทนเสียงตรี และนิ้วก้อยแทนเสียงจัตวา ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมที่หลากหลาย เช่น การเล่นเกมจับคู่ เสียง การแข่งขันผันวรรณยุกต์ การออกเสียงประกอบท่าทาง และการเล่นเกมกลุ่มร่วมกับเพื่อน ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ระหว่างอักษร รูปวรรณยุกต์และระดับเสียงได้อย่างเป็นรูปธรรม สื่อเกมนิ้วมือหรรษาจึงไม่ใช่เพียงสื่อที่สร้างความ สนุกสนานในชั้นเรียน แต่เป็นเครื่องมือทางการสอนที่ช่วยลดความเป็นนามธรรมของเนื้อหาเรื่องการผันวรรณยุกต์ ผู้เรียน ได้เรียนรู้ผ่านการมองเห็น การฟัง การออกเสียง การเคลื่อนไหว และการเล่นอย่างมีส่วนร่วม กระบวนการดังกล่าวช่วยกระตุ้น ความสนใจเพิ่มแรงจูงใจ ลดความกังวลในการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกผันวรรณยุกต์ซ้ำอย่างต่อเนื่องในบรรยากาศ ที่เป็นมิตรต่อการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ต้องการกิจกรรมการเรียนรู้ ที่จับต้องได้ เข้าใจง่าย สนุก และมีส่วนร่วมสูง

แม้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานและเกมการเรียนรู้จะได้รับการนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ ภาษาไทยในหลายบริบท แต่การนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานมาบูรณาการกับสื่อเกมนิ้วมือหรรษาเพื่อพัฒนา ทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ยังเป็นประเด็นที่ควรศึกษาโดยเฉพาะในโรงเรียน ที่ผู้เรียนยังมีปัญหาด้านการอ่านและการเขียนคำ งานวิจัยนี้จึงมีความสำคัญในฐานะหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ช่วยชี้ให้เห็น แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยระดับประถมศึกษาตอนต้น ที่เชื่อมโยงหลักการทำงานของสมอง การเรียนรู้ผ่านการเล่น การใช้ประสาทสัมผัสหลายด้าน และการฝึกปฏิบัติจริงอย่างเป็นระบบ

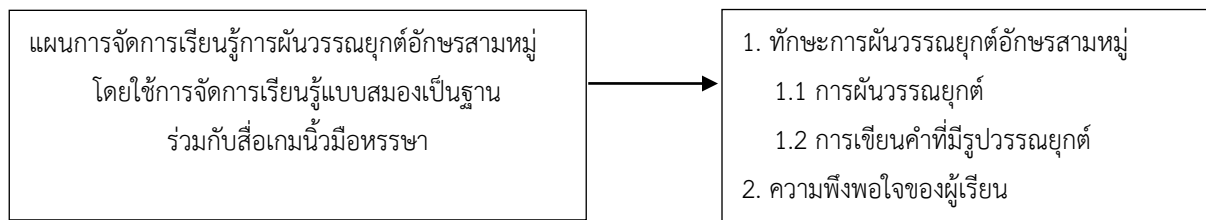
งานวิจัยนี้จึงมุ่งพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการ เรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมนิ้วมือหรรษา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจหลักการผันวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง เชื่อมโยงหมู่ อักษร รูปวรรณยุกต์ และเสียงวรรณยุกต์ได้อย่างเป็นระบบ และนำความรู้ไปใช้ในการอ่านและการเขียนคำภาษาไทยได้อย่าง มีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยคาดว่าจะ เป็นแนวทางสำหรับครูภาษาไทยระดับประถมศึกษาตอนต้นในการออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยผู้เรียน และเป็นต้นแบบของการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาไทยต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมนิ้วมือหรรษา ตามเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับ การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมนิ้วมือหรรษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับ สื่อเกมนิ้วมือหรรษา

กรอบแนวคิด

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษากรอบแนวคิดจากแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานของ Jensen (2020) ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2563) ทิศนา แหมมณี (2564) พิมพ์ดี เดชะคุปต์ และเพียว อินดีสุช (2562) ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการกำหนดตัวแปรต้น คือ แผนการจัดการเรียนรู้การผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬามือหรรษา มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) อุ่นเครื่อง (Warm-up) 2) ชี้นำเสนอความรู้ (Present) 3) ขั้นลงมือเรียนรู้-ฝึกทำ-ฝึกฝน (Learn-Practice) 4) ขั้นสรุปความรู้ (Summary) 5) ประยุกต์ใช้ความรู้ (Apply) และตัวแปรตามได้แก่ 1) ทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ คือ การผันวรรณยุกต์ การเขียนคำที่มีรูปวรรณยุกต์ 2) ความพึงพอใจของผู้เรียน ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย การพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ อักษรสามหมู่ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬามือหรรษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬามือหรรษาเพื่อพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยดำเนินการวิจัยในชั้นเรียนใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีปัญหาด้านการผันวรรณยุกต์ และเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน รายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยมีดังนี้

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองในชั้นเรียน โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬามือหรรษาต่อทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กระบวนการวิจัยเริ่มจากการวัดทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ก่อนเรียน จากนั้นดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬามือหรรษาตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น แล้วจึงวัดทักษะหลังเรียนด้วยแบบทดสอบชุดเดียวกัน รวมทั้งเก็บข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อย่างกล่าว

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนเครือข่ายโคกหินแฮ่ ตำบล นาขาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 1 จำนวน 12 โรงเรียน นักเรียนทั้งสิ้น 102 คน ซึ่งเป็นสถานศึกษาที่จัดการเรียนการสอนในบริบทเดียวกัน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองกุ้ง เครือข่ายโคกหินแฮ่ ตำบล นาขาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกำหนดคุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่างให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีผลการประเมินทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 แสดงให้เห็นว่ามีปัญหาด้านการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ และมีความพร้อมสามารถเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 4 ประเภท ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬามือหรือหมากรุก สื่อกีฬามือหรือหมากรุก แบบทดสอบวัดทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬามือหรือหมากรุก จำนวน 10 แผน ใช้เวลาแผนละ 1 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับอักษรกลาง อักษรสูง อักษรต่ำ และการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ โดยออกแบบตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นอุ่นเครื่อง ขั้นนำเสนอความรู้ ขั้นลงมือเรียนรู้ ฝึกทำ และฝึกฝน ขั้นสรุปความรู้ และขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ และมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมเท่ากับ 4.97 ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมมาก

2.2 สื่อกีฬามือหรือหมากรุก เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้เรื่องการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ โดยใช้การเคลื่อนไหวของนิ้วมือแทนเสียงวรรณยุกต์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างหมู่อักษร รูปวรรณยุกต์ และเสียงวรรณยุกต์ได้อย่างเป็นรูปธรรม สื่อดังกล่าวผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ และมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมเท่ากับ 4.94 ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมมาก

2.3 แบบทดสอบวัดทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถของนักเรียนในการจำแนกอักษรสามหมู่ การผันวรรณยุกต์ และการเขียนคำที่มีรูปวรรณยุกต์อย่างถูกต้อง แบบทดสอบมีจำนวน 15 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน รวม 30 คะแนน โดยผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือ IOC อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.48 ถึง 0.82 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.32 ถึง 0.71 และค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีของ Lovett เท่ากับ 0.86

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬามือหรือหมากรุก เป็นแบบสอบถามมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ ครอบคลุมประเด็นด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ แบบสอบถามผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ และมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการตามลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยชี้แจงข้อตกลงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจวัตถุประสงค์ของกิจกรรม ลักษณะการเรียนรู้ และบทบาทของตนเองในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬามือหรือหมากรุก

3.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ เพื่อวัดความรู้และทักษะพื้นฐานของนักเรียนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

3.3 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่องการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬามือหรือหมากรุก จำนวน 10 แผน ใช้เวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง กิจกรรมการเรียนรู้จัดเรียงจากง่ายไปยาก เริ่มจากการเรียนรู้และผันวรรณยุกต์อักษรกลาง อักษรสูง อักษรต่ำ และนำไปสู่การผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ และทดสอบย่อยเพื่อเก็บคะแนนในแต่ละแผน

3.4 หลังเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับก่อนเรียน เพื่อเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

3.5 ผู้วิจัยให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อบอร์ดเกมนี้มือหรรษา เพื่อศึกษาทัศนคติและความรู้สึกของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับ

3.6 ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบและแบบสอบถาม แล้วนำไปวิเคราะห์ทางสถิติตามวัตถุประสงค์การวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการโดยใช้สถิติหลัก ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Wilcoxon Matched Pairs Signed-Rank Test ดังนี้

4.1 วิเคราะห์คะแนนที่ได้จากการทดสอบย่อยในการจัดการเรียนรู้การผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อบอร์ดเกมนี้มือหรรษา โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และร้อยละ (percentage) และนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

4.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้การผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อบอร์ดเกมนี้มือหรรษา โดยใช้คะแนนจากแบบประเมินทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Rubric Scoring) 3 ระดับ ได้แก่ 2 คะแนน หมายถึง ผันวรรณยุกต์และเขียนคำที่กำหนดถูกต้องทุกคำ 1 คะแนน หมายถึง ผันวรรณยุกต์และเขียนคำที่กำหนดถูกต้อง 1-2 คำ และ 0 คะแนน หมายถึง ผันวรรณยุกต์และเขียนคำที่กำหนดไม่ได้ ทั้งนี้ แบบประเมินได้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากนั้นนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ด้วยสถิติสแตติสติกนอนพารามตริก (Nonparametric Statistics) The Wilcoxon Matched-Pairs Signed-Ranks Test

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อบอร์ดเกมนี้มือหรรษา โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และร้อยละ (percentage)

สรุปผล

การนำเสนอผลการวิจัยนี้จัดเรียงตามวัตถุประสงค์การวิจัย 3 ประการ ได้แก่ 1) การพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) การเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ก่อนและหลังเรียน และ 3) การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อบอร์ดเกมนี้มือหรรษา

1. ผลการวิเคราะห์พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อบอร์ดเกมนี้มือหรรษา นักเรียนมีผลการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 โดยด้านการผันวรรณยุกต์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.95 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.50 ด้านการเขียนคำที่มีรูปวรรณยุกต์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.85 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.50 และเมื่อพิจารณาภาพรวมทั้งสองทักษะ พบว่ามีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 7.90 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้

ตาราง 1 ผลการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์

ทักษะที่ประเมิน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	เกณฑ์ที่กำหนด	ผลการประเมิน
การผันวรรณยุกต์	10	7.95	79.50	70.00	สูงกว่าเกณฑ์
การเขียนคำที่มีรูปวรรณยุกต์	10	7.85	78.50	70.00	สูงกว่าเกณฑ์
ภาพรวมทั้งสองทักษะ	10	7.90	79.00	70.00	สูงกว่าเกณฑ์

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทั้งด้านการผันวรรณยุกต์ ด้านการเขียนคำที่มีรูปวรรณยุกต์ และภาพรวมทั้งสองทักษะสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ผลดังกล่าวสะท้อนว่า การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน ร่วมกับสื่อเกมนิ้วมือหรรษาสามารถช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยเฉพาะการเชื่อมโยงระหว่างหมู่อักษร รูปวรรณยุกต์ เสียงวรรณยุกต์ และการเขียนคำที่มีรูปวรรณยุกต์อย่างถูกต้อง

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ก่อนและหลังเรียน

ผลการเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลัง ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมนิ้วมือหรรษา โดยใช้สถิติ Wilcoxon Matched Pairs Signed-Rank Test พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 13.63 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.67 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.50 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.45 เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ค่า $Z = -2.52$ และค่า $\text{Sig.} = .012$ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 แสดงว่า หลังการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ก่อนและหลังเรียน

นักเรียนคนที่	ก่อนเรียน (30) ($\bar{X}$)	หลังเรียน (30) (Y)	ผลต่าง (Y- X)
1	12	23	+11
2	15	25	+10
3	10	21	+11
4	18	27	+9
5	14	24	+10
6	13	26	+13
7	11	22	+11
8	16	28	+12
รวม	109	196	87
$\bar{X}$	13.63	24.50	10.88
S.D.	2.67	2.45	1.36

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนการทดสอบการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬานิ้วมือหรรษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 13.63 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.50

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ Pairs Signed-Rank Test

ทักษะการผัน วรรณยุกต์	N	$\bar{x}$	S.D.	ผลการทดสอบโดยใช้ Pairs Signed-Rank Test				
				Pre-Post	N	Mean Ranks	Z	sig
คะแนนก่อนเรียน	8	13.63	2.67	Negative Ranks	0	.00	-2.52	.012*
คะแนนหลังเรียน	8	24.50	2.45	Positive Ranks	8	4.50		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างชัดเจน โดยนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 13.63 เป็น 24.50 คะแนน ผลการทดสอบด้วยสถิติ Wilcoxon Matched Pairs Signed-Rank Test ยืนยันว่า ความแตกต่างดังกล่าวมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสะท้อนว่า การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬานิ้วมือหรรษาส่งผลช่วยพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬานิ้วมือหรรษา

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬานิ้วมือหรรษา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52

ตาราง 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกีฬานิ้วมือหรรษา

ข้อ	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
	ด้านความรู้ (3 ข้อ)	4.52	0.53	มากที่สุด
1.	ฉันเข้าใจเรื่องการผันวรรณยุกต์มากขึ้นหลังเรียน	4.63	0.52	มากที่สุด
2.	ฉันจำได้ว่าอักษรสามหมู่มีอะไรบ้าง	4.50	0.53	มาก
3.	ฉันสามารถบอกได้ว่าคำใดผันวรรณยุกต์ถูกหรือผิด	4.63	0.52	มากที่สุด
	ตอนที่ 2 ด้านทักษะ (3 ข้อ)	4.63	0.52	มากที่สุด
4.	ฉันสามารถผันวรรณยุกต์ได้ถูกต้องมากขึ้น	4.63	0.52	มากที่สุด
5.	ฉันกล้าออกเสียงผันวรรณยุกต์หน้าชั้นเรียน	4.63	0.52	มากที่สุด
6.	ฉันใช้เกมนิ้วมือช่วยผันวรรณยุกต์ได้อย่างคล่องแคล่ว	4.63	0.52	มากที่สุด

ตาราง 4 (ต่อ)

ข้อ	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
	ตอนที่ 3 ด้านความพึงพอใจ (4 ข้อ)	4.63	0.52	มากที่สุด
7.	ฉันรู้สึกสนุกกับการเรียนเรื่องนี้	4.63	0.52	มากที่สุด
8.	ฉันชอบเล่นเกมนิ้วมือหรรษาในห้องเรียน	4.50	0.53	มาก
9.	ฉันชอบวิธีที่ครูสอนโดยใช้กิจกรรมให้คิดและเล่นไปด้วย	4.50	0.53	มาก
10.	ฉันอยากให้มีการเรียนแบบนี้อีกในครั้งต่อไป	4.63	0.52	มากที่สุด
รวม		4.60	0.52	มากที่สุด

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ผลดังกล่าวสะท้อนว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกิจกรรมนิ้วมือหรรษามีความเหมาะสมกับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้งในด้านรูปแบบกิจกรรม ความสนุกสนาน การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านสื่อที่เป็นรูปธรรม การจัดกิจกรรมลักษณะนี้จึงไม่เพียงส่งผลต่อการพัฒนาการด้านทักษะการผันวรรณยุกต์เท่านั้น แต่ยังช่วยส่งเสริมเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาไทยของผู้เรียนด้วย

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ อักษรสามหมู่ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกิจกรรมนิ้วมือหรรษาผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจและน่าอภิปราย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกิจกรรมนิ้วมือหรรษาให้เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกิจกรรมนิ้วมือหรรษา มีทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนด โดยมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 79.00 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของผู้เรียนให้บรรลุตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL) ซึ่งมุ่งจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับธรรมชาติการทำงานของสมองและพัฒนาการของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ และการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับอักษรสามหมู่ รูปวรรณยุกต์ และเสียงวรรณยุกต์ได้อย่างเป็นลำดับ ก่อนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการผันวรรณยุกต์ การอ่าน และการเขียนคำได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับแนวคิดของ Jensen (2008) ที่อธิบายว่า การเรียนรู้จะเกิดประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่มีความหมาย มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น และเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงานของสมอง ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเตรียมความพร้อม (Warm Up) เพื่อกระตุ้นสมองและสร้างความพร้อมในการเรียนรู้ ขั้นนำเสนอความรู้ (Present) เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ ขั้นลงมือเรียนรู้และฝึกปฏิบัติ (Learn-Practice) เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและฝึกทักษะอย่างต่อเนื่อง ขั้นสรุปความรู้ (Summary) เพื่อทบทวนและจัดระบบความคิด และ ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ (Apply) มาใช้ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับสื่อกิจกรรมนิ้วมือหรรษา ทำให้การจัดกิจกรรมเป็นไปอย่างต่อเนื่องจากการเตรียมความพร้อมไปสู่ การสร้างองค์ความรู้ การฝึกปฏิบัติ และการประยุกต์ใช้จริง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการผันวรรณยุกต์

อักษรสามหมู่ได้อย่างเป็นระบบและสามารถพัฒนาทักษะได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อเกมนิ้วมือहरषาเพื่อใช้เป็นสื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน โดยออกแบบให้นิ้วมือแต่ละนิ้วแทนระดับเสียงวรรณยุกต์ทั้ง 5 เสียง ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงอักษรสามหมู่ รูปวรรณยุกต์ และเสียงวรรณยุกต์ผ่านการมองเห็น การฟัง การออกเสียง และการเคลื่อนไหวของร่างกายไปพร้อมกัน ซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสหลายด้าน (Multisensory Learning) อันเป็นหลักการสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เป็นนามธรรมได้ง่ายขึ้น ลดความสับสนในการผันวรรณยุกต์ และสามารถจดจำหลักการผันวรรณยุกต์เพื่อนำไปใช้ได้ถูกต้อง อีกทั้งลักษณะของกิจกรรมในรูปแบบเกมยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติซ้ำจนเกิดความชำนาญ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่จนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับผลการวิจัยของ กนกอร สุขแจ้ง และคณะ (2568) ที่จัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเสริมต่อการเรียนรู้ โดยออกแบบกิจกรรมตามกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน ตั้งแต่การเตรียมความพร้อม การนำเสนอความรู้ การฝึกปฏิบัติ การสรุป และการประยุกต์ใช้ความรู้ ควบคู่กับการให้ความช่วยเหลือผู้เรียนตามศักยภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำพื้นฐานจนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับการวิจัยของ สุวรรณี ยะกร และเสาวณีย์ ขาววปี (2566) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา โดยจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนด และสอดคล้องกับการวิจัยของ ดนิตา ดวงวิไล และอุทุมพร ขุนทุม (2569) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง และการใช้สื่อที่เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะด้านภาษาไทยผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมนิ้วมือहरषา

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมนิ้วมือहरषาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 13.63 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.50 คะแนน เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test พบว่า ค่า Z เท่ากับ -2.52 และค่า Sig. เท่ากับ .012 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า .05 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่อย่างชัดเจนภายหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการผันวรรณยุกต์อักษรสามหมู่ จากเดิมที่ยังสับสนในการเชื่อมโยงอักษรสามหมู่ รูปวรรณยุกต์ และเสียงวรรณยุกต์ ไปสู่การสามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งสามและเลือกใช้หลักการผันวรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้อง การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเกิดจากการที่ผู้เรียนได้รับการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง มีโอกาสทดลองผันวรรณยุกต์ด้วยตนเอง แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน และได้รับข้อมูลย้อนกลับจากครูทันทีเมื่อเกิดข้อผิดพลาด ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถปรับแก้ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน สร้างความเข้าใจที่ถูกต้องและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการอ่านและการเขียนคำได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ สื่อเกมนิ้วมือहरषายังช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม โดยใช้นิ้วมือเป็นสัญลักษณ์แทนระดับเสียงวรรณยุกต์ทั้ง 5 เสียง ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงอักษรสามหมู่ รูปวรรณยุกต์ และเสียงวรรณยุกต์ผ่านการมองเห็น การฟัง การออกเสียง และการเคลื่อนไหวของร่างกายไปพร้อมกัน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ชัดเจน ลดความสับสนในการผันวรรณยุกต์ และเกิดความคล่องแคล่วจากการฝึกปฏิบัติซ้ำในบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ผู้เรียนจึงกล้าแสดงออก กล้าลองผิดลองถูก และเรียนรู้จากข้อผิดพลาดของตนเอง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับการวิจัยของ ภัสรามาศ โพธิญาณ และอัฐพล อินตะเสนา (2566) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)

โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้คิดด้วยตนเอง แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน และร่วมกันสรุปองค์ความรู้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับการวิจัยของ ศรีณย์ พันธปกรครอง (2568) ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การฝึกทักษะอย่างต่อเนื่อง และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ภทริยา ภูผาเวียง และอรณพงษ์ ผิวเหลือง (2566) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง การฝึกปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกิจกรรมนิ้วมือหรรษา

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกิจกรรมนิ้วมือหรรษา พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.52) แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับความสนใจและพัฒนาการของผู้เรียนในระดับประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นวัยที่เรียนรู้ได้ดีผ่านการลงมือปฏิบัติ การเล่น การเคลื่อนไหว และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการวิจัยสามารถอธิบายได้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL) ที่มุ่งออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับธรรมชาติการทำงานของสมอง โดยคำนึงถึงอารมณ์ ความสนใจ และประสบการณ์ของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสหลายด้าน ได้ลงมือปฏิบัติจริง และได้รับการเสริมแรงอย่างต่อเนื่อง จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกปลอดภัย สนุกกับการเรียน และเกิดแรงจูงใจภายใน ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้และเกิดความพึงพอใจต่อกิจกรรมที่จัดขึ้น นอกจากนี้ สื่อกิจกรรมนิ้วมือหรรษาซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นยังช่วยให้การเรียนรู้เรื่องการผันวรรณยุกต์ อักษรสามหมู่ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มีความซับซ้อนและเป็นนามธรรม กลายเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม ผ่านการเคลื่อนไหวของนิ้วมือ การออกเสียง การสังเกต และการเล่นเกม ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างรูปวรรณยุกต์ เสียงวรรณยุกต์ และหมู่อักษรได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติซ้ำ ได้รับข้อมูลย้อนกลับระหว่างกิจกรรม และเกิดความมั่นใจเมื่อสามารถผันวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนุก มีส่วนร่วม และมีความสุขตลอดกระบวนการเรียนรู้ ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับการวิจัยของ กนกอร สุขแจ้ง และคณะ (2568) ที่ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำพื้นฐานโดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเสริมต่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด สอดคล้องกับการวิจัยของ สุริดา สุกิตติกุล และคณะ (2568) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดเสนาหิน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับ มาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้ควรพิจารณาทั้งในมิติของการนำผลวิจัยไปใช้ในชั้นเรียนจริง และการพัฒนางานวิจัยต่อยอดให้มีความเข้มแข็งทางวิชาการมากยิ่งขึ้น ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ครูผู้สอนต้องมีความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) ร่วมกับสื่อกิจกรรมนิ้วมือหรรษาและเนื้อหาที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อย่างแท้จริง

1.2 ครูผู้สอนควรจัดสถานที่การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสามารถอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนในขณะที่ทำกิจกรรม

1.3 ครูผู้สอนควรจัดสรรเวลาในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมของผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) ร่วมกับสื่อกิจกรรมนิ้วมือหรรษาไปปรับใช้กับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และระดับสูงขึ้น

2.2 ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) ร่วมกับสื่อกิจกรรมนิ้วมือหรรษาไปศึกษากับตัวแปรอื่น เช่น การอ่านสะกดคำ การอ่านออกเสียงคำและการเขียนคำในภาษาไทย เป็นต้น

2.3 ควรศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

เอกสารอ้างอิง

กนกอร ศุขแจ้ง, ปิยาภรณ์ พิษญาภิรัตน์, และนิศานาญ โสภภาพ. (2568). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ

พื้นฐานโดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเสริมต่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.

วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 10(1), 1981-1992.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2564). *ปฏิวัติห้องเรียนใหม่ เมื่อการศึกษาแบบเดิมไม่ตอบโจทย์สมองอีกต่อไป*.

<https://www.eef.or.th/sel-education-game-changer/>

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2563). *80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 8). แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชั่น.

คณิดา ดวงวิไล และอุทุมพร ขุนทุม. (2569). การพัฒนาทักษะการอ่านคำ เขียนคำ และการรู้เรื่องการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบสมองเป็นฐานร่วมกับสื่อบัตรคำ. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 9(1), 75-88.

ทิตินา แคมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 23).

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นันทนา รณเกียรติ. (2554). *สัทศาสตร์ภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ภัทริยา ภูผาเวียง และอรรรพพงษ์ ผิวเหลือง. (2566). การพัฒนาความสามารถการอ่านและเขียนคำพื้นฐานโดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดศรีสว่าง. *วารสารสันติยาภิวัฒน์ วัดหนองนกกด*, 1(5), 1-13.

ภัสรา มาศ โพธิญาณ และอัฐพล อินตะเสนา. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านจับใจความ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.

วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 7(3), 232-241.

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข. (2562). *การเรียนรู้เชิงรุกแบบรวมพลังกับ PLC เพื่อการพัฒนา* (พิมพ์ครั้งที่ 3).

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. ราชบัณฑิตยสถาน.

รัตนวิสาณ งามสม. (2560). *การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยศิลปากร].

<http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1412/1/56254402.pdf>

โรงเรียนบ้านหนองกุง. (2567). *รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (SAR) ปีการศึกษา 2567*. โรงเรียนบ้านหนองกุง.

ศรีณีย์ พันธุ์ปกครอง. (2568). ผลของการใช้วิธีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านและการเขียน

- สะกุดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒน์*, 7(3), 229–238.
- สุธิดา สุกิตติกุล, อรรถพงษ์ ผิวเหลือง, และตรีชฎา วิจันทร์ตา. (2568). การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดเสนาหิน. *วารสารสันตยาภรณ์วัดหนองนกกด*, 3(1), 135–146.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2553). *หน่วยที่ 5 กลวิธีเพื่อการเรียนการสอนอ่านในระดับประถมศึกษา*. ใน ประมวลสาระชุดวิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษา (น. 5-1–5-62). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุวิทนา สงวนรัตน์ และชัยวัฒน์ วารี. (2566). เกมทางการศึกษา: ความสนุกสนานบนพื้นฐานทางวิชาการ. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(12), 754–772.
- สุวรรณิ ยะกร และเสาวณีย์ ขาวาปี. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่าน และความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช]. <https://ir.stou.ac.th/handle/123456789/13181>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2567). *รายงานผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (Reading Test: RT) ปีการศึกษา 2567*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- อัมพวรรณ อิมเอมทรัพย์, อาทิตย์ ศรีจันทร์, รักคุณ ปัญญาธำไกร, ปรภัทร คงศรี, และปรีวิศา นามบุญจิตร. (2566). แนวทางการสร้างความฉลาดรู้ทางภาษาด้วยการใช้เกมเป็นฐาน. *MCU Ubonratchathani Journal of Buddhist Studies*, 5(2), 739–756.
- Jensen, E. (2008). *Brain-based learning: The new paradigm of teaching* (2nd ed.). Corwin.
- Jensen, E. (2020). *Brain-based learning: Teaching the way students really learn* (3rd ed.). with L. McConchie. Corwin.

ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษา เรื่องการเขียนแบบแผ่นคลี่: กรณีศึกษารายวิชางานโลหะแผ่น

The Effects of Active Learning Integrated with a Dynamic Model on Students' Learning Achievement in Sheet Metal Development Drawing: A Case of a Sheet Metal Course

สุภาพร แสนกุล¹, วิลานี อำนาจเจริญ², นราธิป สุปัตตนานนท์³, ปฏิวะธ วิระสิงห์⁴,

พรประภา ผลช่วย⁵, และยณณพัทธ์ คัมมะลี⁶

Supaporn Sankul¹, Wilanee Amnatcharoen ^{2*}, Naratip Supattananon³,

Patiwet Wirasing⁴, Pornprapa Phonchua⁵, and Yannaphat Khammalee⁶

Received: April 10, 2026

Revised: July 7, 2026

Accepted: July 7, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างสื่อโมเดลเคลื่อนไหว เรื่อง “การเขียนแบบแผ่นคลี่” รายวิชางานโลหะแผ่น 2) พัฒนาและประเมินประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย สื่อโมเดลเคลื่อนไหว แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียน ระหว่างเรียน และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบทางสถิติแบบ Paired Sample t-test ผลการวิจัยพบว่า สื่อโมเดลเคลื่อนไหว

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตขอนแก่น,
อีเมล: supaporn.sn@rmuti.ac.th

² อาจารย์, โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, อีเมล: wilaam@kku.ac.th

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตขอนแก่น, อีเมล: naratip.su@rmuti.ac.th

⁴ นักศึกษา, สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรมเชื่อมประกอบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตขอนแก่น
อีเมล: patiwet.wi@rmuti.ac.th

⁵ นักศึกษา, สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรมเชื่อมประกอบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตขอนแก่น
อีเมล: pornprapa.ph@rmuti.ac.th

⁶ นักศึกษา, สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรมเชื่อมประกอบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตขอนแก่น
อีเมล: yannaphat.kh@rmuti.ac.th

¹ Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Technical Education Rajamangala University of Technology Isan, Khon Kaen Campus,
Email: supaporn.sn@rmuti.ac.th

² Lecturer, Khon Kaen University Demonstration School, Faculty of Education, Khon Kaen University, Email: wilaam@kku.ac.th

³ Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Technical Education Rajamangala University of Technology Isan, Khon Kaen Campus,
Email: naratip.su@rmuti.ac.th

⁴ Student, Department of Education in Welding Industry, Faculty of Technical Education Rajamangala University of
Technology Isan, Khon Kaen Campus, Email: patiwet.wi@rmuti.ac.th

⁵ Student, Department of Education in Welding Industry, Faculty of Technical Education Rajamangala University of
Technology Isan, Khon Kaen Campus, Email: pornprapa.ph@rmuti.ac.th

⁶ Student, Department of Education in Welding Industry, Faculty of Technical Education Rajamangala University of
Technology Isan, Khon Kaen Campus, Email: yannaphat.kh@rmuti.ac.th

มี “คุณภาพอยู่ในระดับดี” (ค่าเฉลี่ย 4.40) รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E_1/E_2 เท่ากับ 80.83/82.31 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 23.42 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 33.33 คะแนน แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, โมเดลเคลื่อนไหว, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

This research aimed to: 1) develop a dynamic model on “Sheet Metal Development Drawing” for the Sheet Metal Work course; 2) develop and evaluate the efficiency of active learning integrated with the dynamic model according to the 80/80 efficiency criterion; and 3) compare students’ learning achievement before and after instruction. The sample consisted of 12 first-year students enrolled in the Welding Technical Education Program. The research instruments comprised a dynamic model, lesson plans, a pre-test, formative tests, and a learning achievement test. The data were analyzed using mean, standard deviation, and a paired-samples t-test. The results revealed that the dynamic model was rated as good in quality (mean = 4.40). The active learning model integrated with the dynamic model achieved an efficiency of E_1/E_2 = 80.83/82.31, which met the established 80/80 criterion. Furthermore, students’ post-test learning achievement was significantly higher than their pre-test achievement at the .05 level of statistical significance, with a pre-test mean score of 23.42 and a post-test mean score of 33.33. These findings indicate that active learning integrated with the dynamic model can effectively enhance students’ learning achievement in sheet metal development drawing.

Keywords: Active Learning, Dynamic Model, Learning Achievement

บทนำ

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และปรับตัวได้ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และอุตสาหกรรม ส่งผลให้ระบบการศึกษาจำเป็นต้องปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับทักษะที่จำเป็นในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะในการปฏิบัติงานจริงควบคู่กับการคิดอย่างเป็นระบบ การจัดการศึกษาของประเทศไทยจึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ มีโอกาสเข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียม (ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568-2569, 2567) และส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน (กิตติคม คาวีรัตน์, 2564) โดยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญถือเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการทำงานร่วมกัน (กิตติคม คาวีรัตน์, 2564) เช่น การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (อนุสรณ์ ช่วยทอง และคณะ, 2566; วรชัย ศรีธร และธีรศักดิ์ อินทรมาตย์, 2566) การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (นวรรตน์ ไวยมภู และคณะ, 2561) การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มหรือแบบร่วมมือ (Luís & Manuel, 2025; มานินี แทนบุญ, 2568) เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้ในหลายวิทยายังประสบปัญหาในผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

รวมทั้งรายวิชางานโลหะแผ่น โดยเฉพาะหัวข้อ “การเขียนแบบแผ่นคลี่” ที่ยังพบว่ามีปัญหาในด้านการทำความเข้าใจเชิงมิติ และการจินตภาพ เนื่องจากเนื้อหามีลักษณะเป็นนามธรรมและต้องใช้ทักษะเชิงพื้นที่สูง ส่งผลให้นักศึกษาไม่สามารถเชื่อมโยงระหว่างผลงานหรือชิ้นงานจริงกับแบบร่าง 2 มิติ หรือภาพฉายได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสิ่งนี้ถือว่าเป็นทักษะสำคัญของการงานอุตสาหกรรม และวิศวกรรม (ปถวีร์ อติศัยศักดิ์ และคณะ, 2566) เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ยังเป็นรูปแบบการบรรยายหน้าชั้นเรียน และการสาธิต และให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติตามเป็นหลัก แม้จะมีการนำเสนอการสาธิตประเภทต่าง ๆ มาใช้ แต่สื่อการสอนส่วนใหญ่ยังคงเป็นสื่อโมเดลทั่วไป ไม่สามารถแสดงกระบวนการเปลี่ยนแปลงของรูปทรงหรือขั้นตอนการคลี่แผ่นได้อย่างชัดเจน

แม้งานวิจัยที่ผ่านมาได้นำเสนอการจัดการเรียนรู้เชิงรุกหลายรูปแบบ เช่น การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน และการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลายบริบท (อนุสรณ์ ช่วยทอง และคณะ, 2566; นวรัตน์ ไชยมภู และคณะ, 2561; Luis & Manuel, 2025) แต่ยังมีข้อจำกัดสำคัญ 2 ประการ คือ 1) ส่วนใหญ่ไม่ได้มุ่งเน้นรายวิชาที่ต้องใช้ทักษะการมองภาพเชิงมิติ (Spatial Visualization) จึงยังขาดหลักฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับประสิทธิผลของการเรียนรู้เชิงรุกในบริบทที่ผู้เรียนต้องแปลงภาพ 3 มิติเป็นภาพฉาย 2 มิติ และ 2) สื่อที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นสื่อดิจิทัลหรือสื่อคงที่ ซึ่งไม่สามารถแสดงการเปลี่ยนรูปทรงอย่างเป็นรูปธรรม งานวิจัยนี้จึงพัฒนาสื่อโมเดลเคลื่อนไหวแบบกายภาพที่แสดงการเปลี่ยนแปลงระหว่างรูปทรง 3 มิติและแผ่นคลี่ 2 มิติ และบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อเติมเต็มช่องว่างองค์ความรู้ในรายวิชางานโลหะแผ่นอย่างเป็นระบบ

จากปัญหาข้างต้น กล่าวได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและสื่อการสอนมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และเจตคติจากผู้สอนสู่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Luis & Manuel, 2025; Dzaiy & Abdullah, 2024; วราพร บุญมี, 2564; จิรภา อรรถพร และประกอบ กรณีกิจ, 2557) โดยเฉพาะสื่อประเภทโมเดล 3 มิติ หรือแบบทางกายภาพ เป็นโมเดลที่ถูกสร้างขึ้นให้เหมือนชิ้นงานจริงมากที่สุด (ชัยวิชิต เขียวชนะ, 2560) ซึ่งสามารถช่วยให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหา (Chery et al., 2015) อย่างไรก็ตาม หากสื่อการเรียนรู้สามารถแสดงลักษณะของการเปลี่ยนแปลงจากรูปทรง 3 มิติ เป็นภาพฉาย 2 มิติ และในขณะเดียวกันก็สามารถเคลื่อนไหวจากภาพฉาย 2 มิติ กลับมาเป็นรูปทรง 3 มิติ ได้ จะสามารถแก้ไขปัญหาการเชื่อมโยงระหว่างชิ้นงานจริงกับแบบร่าง 2 มิติ ของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น ดังนั้น การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในกระบวนการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมผ่านการคิดวิเคราะห์ การลงมือปฏิบัติ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Luis & Manuel, 2025; Dzaiy & Abdullah, 2024; วิไล ธรรมวาจา และสมศิริ สิงห์หลพ, 2567; วราพร บุญมี, 2564; จิรภา อรรถพร และประกอบ กรณีกิจ, 2557; ศจิตทิพย์ ตาลพันธ์ และคณะ, 2566) ประกอบกับการใช้สื่อโมเดลเคลื่อนไหวที่สามารถแสดงการเปลี่ยนแปลงของรูปทรงได้อย่างเป็นรูปธรรม จึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 (Wanthum et al., 2024)

จากเหตุผลดังกล่าว จึงพัฒนาสื่อโมเดลเคลื่อนไหว เรื่อง “การเขียนแบบแผ่นคลี่” ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยออกแบบตามแนวคิด ADDIE Model (อิสริย์ แรงครุฑ, 2567) และบูรณาการกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกตามแนวคิดของ จิรภา อรรถพร และประกอบ กรณีกิจ (2557) เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรี หลักสูตรครุศาสตรอุตสาหกรรมการเชื่อม ทั้งนี้เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาที่มีลักษณะใกล้เคียงกันต่อไป

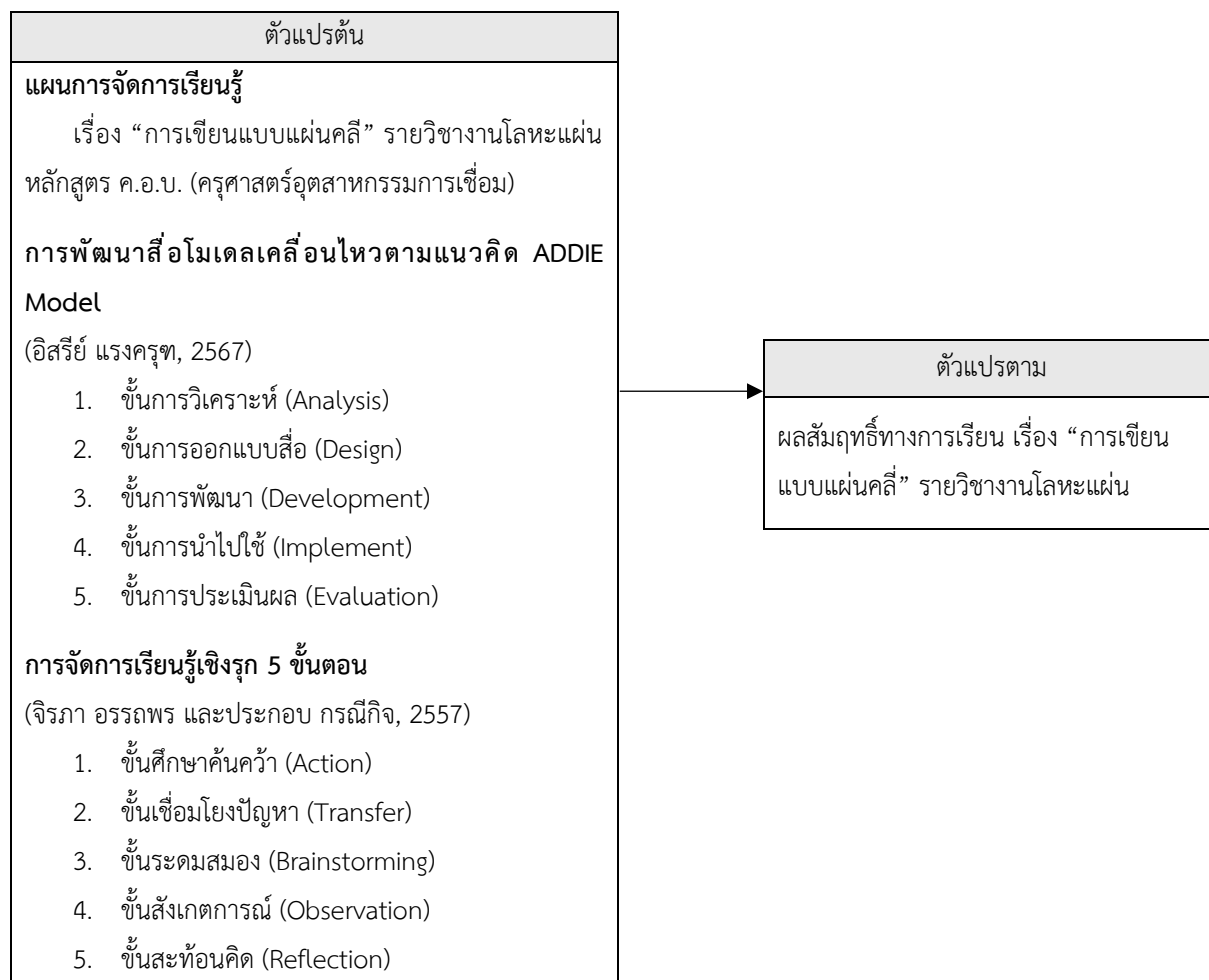
วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสื่อโมเดลเคลื่อนไหว เรื่อง “การเขียนแบบแผ่นคลี่” รายวิชางานโลหะแผ่น
2. เพื่อพัฒนาและประเมินประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพ

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษา

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง “การเขียนแบบแผ่นคลี่” รายวิชางานโลหะแผ่น โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับโมเดลเคลื่อนไหว ซึ่งสื่อการสอนถูกออกแบบตามแนวคิด ADDIE Model 5 ขั้นตอน และในขั้นตอนที่ 4 ขั้นการนำไปใช้ (Implement) ได้นำการจัดการเรียนรู้เชิงรุก 5 ขั้นตอน มาบูรณาการเข้าด้วยกัน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา เรื่องการเขียนแบบแผ่นคลี่: กรณีศึกษารายวิชางานโลหะแผ่น

สมมติฐาน

นักศึกษาที่เรียน เรื่อง “การเขียนแบบแผ่นคลี่” รายวิชางานโลหะแผ่น ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับโมเดลเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

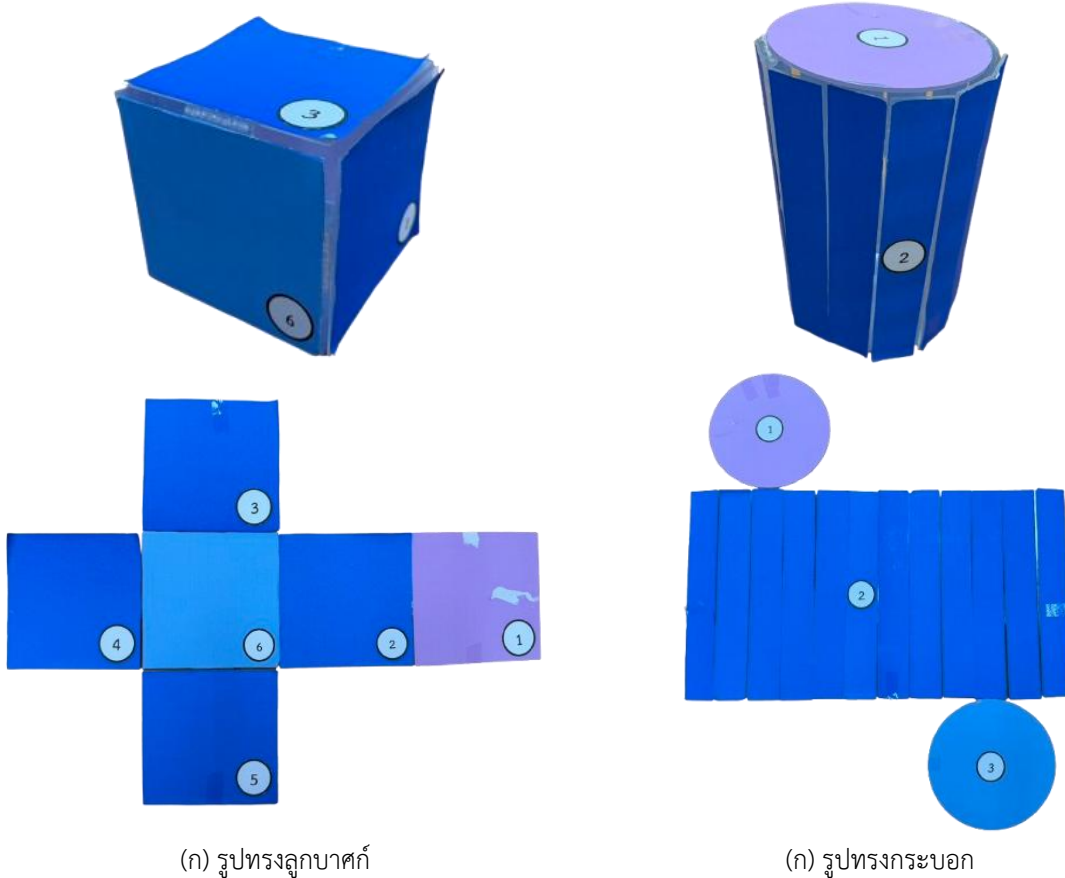
วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนาสื่อโมเดลเคลื่อนไหว ดำเนินการพัฒนาสื่อโมเดลเคลื่อนไหว เรื่อง "การเขียนแบบแผ่นคลี่" รายวิชางานโลหะแผ่น ตามแนวคิด ADDIE Model (อิสริย์ แรงครุฑ, 2567) ครบทั้ง 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการวิเคราะห์ ขั้นการออกแบบ ขั้นการพัฒนา ขั้นการนำไปใช้ และขั้นการประเมินผล โดยนำสื่อที่พัฒนาแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินคุณภาพ ด้วยแบบประเมินมาตรฐาน 5 ระดับ (Likert Scale) ดังตาราง 1

ตาราง 1 การออกแบบสื่อโมเดลเคลื่อนไหวตามแนวคิดของ ADDIE Model

ขั้น	การออกแบบ
1. ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis)	ขั้นแรกเป็นการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการสื่อ สำหรับการจัดการเรียนรู้ เรื่อง "การเขียนแบบแผ่นคลี่" รายวิชางานโลหะแผ่น ซึ่งได้วิเคราะห์เรียบร้อยแล้วตามขั้นตอนการวิจัยระยะที่ 1 นอกจากนี้ ได้ศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการสื่อเพิ่มเติมด้วยวิธีการสังเกต นักศึกษาหรือผู้เรียน เพื่อเจาะจงหัวข้อย่อยที่จะต้องดำเนินการเป็นลำดับแรก พบว่า สื่อที่มีความต้องการคือสื่อ 3 มิติ รูปทรงเรขาคณิต กล่าวคือ รูปทรงลูกบาศก์ กระบอก และกรวย ตามลำดับ เพราะเป็นพื้นฐานการเขียนแบบแผ่นคลี่
2. ขั้นการออกแบบสื่อ (Design)	นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นที่ 1 มาออกแบบสื่อประกอบการสอน พบว่า สื่อที่เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้คือ สื่อโมเดล 3 มิติ ลักษณะเป็นรูปทรงต่าง ๆ เช่น ลูกบาศก์ กระบอก และกรวย เพื่อให้ให้นักศึกษาฝึกทักษะการมองภาพ 3 มิติ
3. ขั้นการพัฒนา (Development)	หลังจากได้สื่อโมเดล 3 มิติ แล้ว ได้พัฒนาสื่อดังกล่าวให้สามารถเคลื่อนมาเป็นแผ่นคลี่ได้ เพื่อให้ นักศึกษาได้ศึกษาด้วยวิธีการสังเกต สัมผัส และทดลองเล่นได้ ซึ่งจะทำให้ นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ และทักษะในการมองภาพฉาย จากภาพ 3 มิติ เป็นภาพ 2 มิติ ได้อย่างเหมาะสม ดังภาพ 2 เมื่อดำเนินการพัฒนาสื่อเรียบร้อยแล้ว ได้ออกสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อและวิเคราะห์ค่า IOC จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน พบว่า ค่า IOC ของแบบประเมินทั้ง 15 ข้อ เท่ากับ 1 จึงนำแบบประเมินดังกล่าวไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อการเรียนการสอนประเมิน ผลลัพธ์แสดงว่า สื่อโมเดลดังกล่าวมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ "ดี" หรือ 4.40 คะแนน
4. ขั้นการนำไปใช้ (Implement)	การนำสื่อโมเดลเคลื่อนไหวไปใช้จริง ได้บูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งต่อมา ถูกเรียกว่า "รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหว" โดยได้ออกแบบ การจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และการเรียนภาคทฤษฎีที่เน้นทักษะ ปฏิบัติของนักศึกษา ตามแนวคิดของ จิรภา อรรถพร และประกอบ กรณีกิจ (2557)
5. ขั้นการประเมินผล (Evaluation)	การศึกษานี้ มีกระบวนการประเมินนักศึกษาหรือผู้เรียนโดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ 1) การประเมินก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน 2) การประเมินระหว่างเรียน ด้วยแบบทดสอบ ระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน และ 3) การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งรายละเอียดต่าง ๆ ได้อธิบายไว้ในหัวข้อ "การเก็บรวบรวมข้อมูล" เรียบร้อยแล้ว ทั้งนี้ ได้ออกแบบการประเมินผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหว โดยการ ประเมินประสิทธิภาพ E_1/E_2 ตามเกณฑ์ 80/80



ภาพ 2 สื่อโมเดลเคลื่อนไหว

ระยะที่ 2 การออกแบบและประเมินประสิทธิภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ในระยะนี้ได้ดำเนินการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหว เรื่อง "การเขียนแบบแผ่นคลี่" รายวิชางานโลหะแผ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการเชื่อม จากนั้นนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างและเก็บข้อมูลคะแนนระหว่างเรียนทั้ง 3 สัปดาห์ และคะแนนหลังเรียนในสัปดาห์ที่ 4 เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพ E_1/E_2 ตามเกณฑ์ 80/80

ระยะที่ 3 การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับการวิจัยนี้ดำเนินการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา เรื่อง "การเขียนแบบแผ่นคลี่" รายวิชางานโลหะแผ่น โดยเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการวิเคราะห์ทางสถิติแบบ Paired Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญ .05

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการเชื่อม คณะครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตขอนแก่น ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชางานโลหะแผ่น ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 12 คน โดยใช้ประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มที่ใช้ในการวิจัย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง "การเขียนแบบแผ่นคลี่" รายวิชางานโลหะแผ่น หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการเชื่อม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตขอนแก่น จำนวน 1 แผน ระยะเวลาในการเรียน

4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง (ภาคปฏิบัติ) รวมเป็น 20 ชั่วโมง ที่ผ่านการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา กับ จุดประสงค์หรือ IOC จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน เรียบร้อยแล้ว พบว่า ค่า IOC เฉลี่ยเท่ากับ 0.97 และรายข้อ อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

2.2 สื่อโมเดลเคลื่อนไหว เรื่อง “การเขียนแบบแผ่นคลี่” รายวิชางานโลหะแผ่น ที่ผ่านการประเมินคุณภาพ จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนรู้ 1 คน และด้านการเขียนแบบแผ่นคลี่ 2 คน เรียบร้อยแล้ว โดยใช้แบบประเมินคุณภาพมาตรฐาน 5 ระดับ (Likert Scale) ซึ่งแสดงว่าสื่อโมเดลดังกล่าวมีคุณภาพโดยรวม อยู่ในระดับ “ดี” ที่คะแนนเฉลี่ย 4.40 คะแนน (ด้านการออกแบบ 4.33 คะแนน, ด้านการนำไปใช้ 4.55 คะแนน และด้านคู่มือ การใช้งาน 4.33 คะแนน)

2.3 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหว เรื่อง “การเขียนแบบแผ่นคลี่” รายวิชางาน โลหะแผ่น ดังตาราง 2

ตาราง 2 ผลการดำเนินการตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหว

ขั้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	คำอธิบายการดำเนินการ	ภาพประกอบ
1. ขั้นศึกษาค้นคว้า (Action)	ในขั้นตอนแรกนี้ ผู้สอนจะนำสื่อโมเดล เคลื่อนไหวและเนื้อหาการเรียนที่ใช้สอน ในสัปดาห์ก่อนหน้า และจะใช้สอนในสัปดาห์ ปัจจุบันมาให้นักศึกษาค้นคว้า สัมผัสโดยตรง และเรียนรู้ ก่อนนำไปสู่การเชื่อมโยงปัญหา และการปฏิบัติจริงของนักศึกษา	
2. ขั้นเชื่อมโยงปัญหา (Transfer)	เชื่อมโยงสื่อโมเดลเคลื่อนไหวกับชิ้นงานที่ได้รับ มอบหมายในการเรียนในสัปดาห์นี้ โดยกระตุ้น ให้นักศึกษาเกิดความสนใจ และความอยากรู้ อยากเห็นเกี่ยวกับลักษณะการคลี่ของโมเดลฯ ในทิศทางต่าง ๆ พร้อมส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการตั้งคำถามต่อผู้สอนเกี่ยวกับกลไก และ กระบวนการคลี่ของโมเดลฯ	
3. ขั้นระดมสมอง (Brainstorming)	แบ่งนักศึกษาออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อให้นักศึกษาวิเคราะห์ลักษณะของภาพ 3 มิติ และถอดแบบภาพ 3 มิติ ออกมาเป็น แผ่นคลี่ 2 มิติ (ภาพฉาย) จากชิ้นงานที่ได้รับ มอบหมาย ซึ่งเป็นการระดมสมองกัน ภายในกลุ่ม	

ขั้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	คำอธิบายการดำเนินการ	ภาพประกอบ
4. ขั้นสังเกตการณ์ (Observation)	หลังจากการระดมสมองแล้ว ได้ให้นักศึกษาอภิปรายหน้าชั้นเรียน เพื่อให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันแบบ 360 องศา	
5. ขั้นสะท้อนคิด (Reflection)	ในขั้นนี้ นักศึกษาทุกคนจะต้องทำชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย ด้วยการเขียนแบบแผนคลีของตนเองขึ้นมา โดยผู้สอนจะทำหน้าที่สังเกตการณ์และให้คำแนะนำเพิ่มเติม เพื่อให้ผลงานของนักศึกษาอยู่ในระดับคุณภาพที่เหมาะสมและยอมรับได้	

2.4 แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง "การเขียนแบบแผนคลี" รายวิชางานโลหะแผ่น แบบปรนัย 4 ตัวเลือก 40 ข้อ 40 คะแนน ที่ผ่านการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบกับจุดประสงค์ (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัด และประเมินผล จำนวน 3 คน พบว่า ค่า IOC เฉลี่ยเท่ากับ 0.79 และรายข้ออยู่ระหว่าง 0.67–1.00 นอกจากนี้ได้วิเคราะห์คุณภาพรายข้อ พบว่า ค่าความยากรายข้อ (p) อยู่ระหว่าง 0.42–0.67 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (D) อยู่ระหว่าง 0.20–1.00 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson เท่ากับ 0.88

2.5 แบบทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียนเป็นฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียนในข้อที่ 2.4 แบบปรนัย 4 ตัวเลือก 40 ข้อ 40 คะแนน ใช้สอบย่อยท้ายสัปดาห์ทั้ง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 10 ข้อ โดยใช้เวลาสัปดาห์ละ 15 นาที ดังนั้นค่าความยากรายข้อ (p) ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (D) และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (KR-20) จึงเป็นค่าเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน กล่าวคือ p อยู่ระหว่าง 0.42–0.67 D อยู่ระหว่าง 0.20–1.00 และ KR-20 เท่ากับ 0.88

2.6 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง "การเขียนแบบแผนคลี" รายวิชางานโลหะแผ่น แบบปรนัย 4 ตัวเลือก 40 ข้อ 40 คะแนน เป็นแบบทดสอบคนละชุดกับแบบทดสอบก่อนเรียนในข้อที่ 2.4 แต่วัดจุดประสงค์การเรียนรู้ชุดเดียวกัน โดยจัดทำขึ้นเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ครบ 4 สัปดาห์ ซึ่งผ่านการวิเคราะห์ค่า IOC จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน พบว่า ค่า IOC เฉลี่ยเท่ากับ 0.87 และรายข้ออยู่ระหว่าง 0.67–1.00 นอกจากนี้ได้วิเคราะห์คุณภาพรายข้อ พบว่า ค่าความยากรายข้อ (p) อยู่ระหว่าง 0.75–0.83 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (D) อยู่ระหว่าง 0.20–0.67 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson เท่ากับ 0.86

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

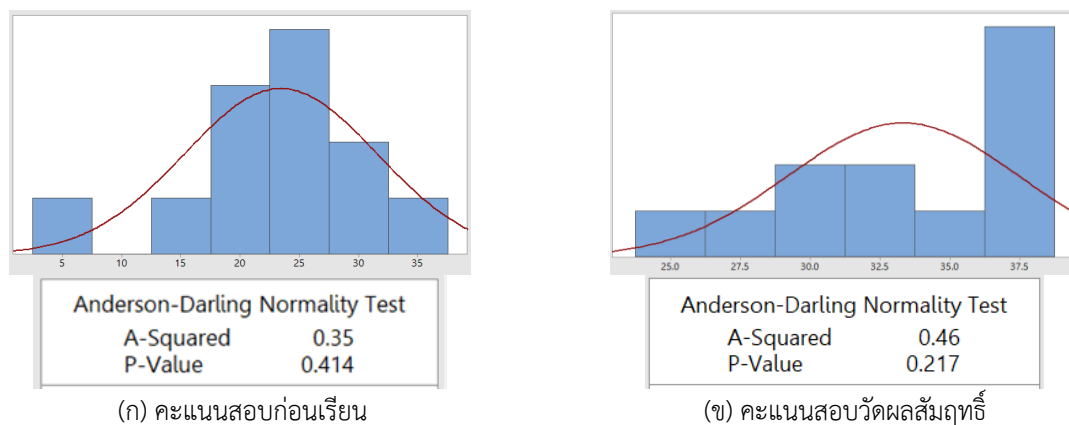
การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้ดำเนินการเป็น 3 ระยะ โดยระยะแรก ได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งได้ให้นักศึกษาลงมือทำแบบทดสอบทั้งหมด 40 ข้อ ภายในเวลา 1 ชั่วโมง จากนั้นทำการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้น โดยจัดการเรียนทั้งหมด 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง ตามแผนการจัดการเรียนรู้ พร้อมเก็บข้อมูลระยะที่สองด้วยแบบทดสอบระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน ด้วยการสอบย่อยท้ายสัปดาห์ สัปดาห์ละ 10 ข้อ โดยใช้เวลาในการสอบสัปดาห์ละ 15 นาที ส่วนระยะสุดท้ายเก็บข้อมูลด้วยการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ ภายในเวลา 1 ชั่วโมง แล้วบันทึกคะแนน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 นำข้อมูลผลการประเมินคุณภาพสื่อโมเดลเคลื่อนไหวจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อสรุประดับคุณภาพของสื่อตามเกณฑ์มาตรฐาน 5 ระดับ

4.2 นำข้อมูลคะแนนระหว่างเรียน (สัปดาห์ที่ 1-3) และคะแนนหลังเรียน (สัปดาห์ที่ 4) มาวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สูตร E_1/E_2 โดย E_1 คือประสิทธิภาพของกระบวนการ คำนวณจากคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนคิดเป็นร้อยละ และ E_2 คือประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คำนวณจากคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ เทียบกับเกณฑ์ 80/80

4.3 ทดสอบการแจกแจงปกติของข้อมูลด้วยวิธี Anderson-Darling Normality Test พบว่าข้อมูลคะแนนก่อนเรียนมีค่าสถิติ A-Squared = 0.35, P-Value = 0.414 และข้อมูลคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์มีค่าสถิติ A-Squared = 0.46, P-Value = 0.217 ซึ่งทั้งสองชุดข้อมูลมีค่า P-Value > 0.05 แสดงว่าข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ ดังภาพ 3



ภาพ 3 ผลการทดสอบการแจกแจงของข้อมูล

จากภาพ 3 จึงดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยนำข้อมูลคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน และคะแนนแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับสถิติ Paired Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Minitab 18.0 และตั้งสมมติฐานของการทดสอบ ดังต่อไปนี้

กำหนดให้ μ_1 คือ ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบก่อนเรียนของนักศึกษา

μ_2 คือ ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

นั่นคือ $H_0: \mu_1 - \mu_2 = 0$ และ $H_1: \mu_1 - \mu_2 < 0$

ผลการวิจัย

จากการพัฒนาสื่อโมเดลเคลื่อนไหวตามแนวคิด ADDIE Model (อิสริย์ แรงครุฑ, 2567) และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประเมินคุณภาพ พบว่าสื่อดังกล่าวมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ "ดี" (ค่าเฉลี่ย = 4.40, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการออกแบบมีคะแนนเฉลี่ย 4.33 ด้านการนำไปใช้มีคะแนนเฉลี่ย 4.55 และด้านคู่มือการใช้งานมีคะแนนเฉลี่ย 4.33 แสดงให้เห็นว่าสื่อโมเดลเคลื่อนไหวที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชางานโลหะแผ่น ซึ่งหลังจากนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างในภาคการเรียนที่

2/2568 ได้เก็บข้อมูลคะแนนระหว่างเรียน 3 สัปดาห์ และคะแนนหลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพ E_1/E_2 ผลลัพธ์แสดงดังตาราง 3

ตาราง 3 ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหว ($n = 12$)

รายการคะแนน	คะแนนระหว่างเรียนแต่ละสัปดาห์ (จากแบบทดสอบระหว่างเรียน)				คะแนนหลังเรียน
	1	2	3	เฉลี่ย	
เต็ม (คะแนน)	10	10	10	10	10
รวม (คะแนน)	93	96	102	97	107
$\bar{X}$ (คะแนน)	7.75	8.00	8.50	8.08	8.23
S.D. (คะแนน)	1.71	1.41	1.31	1.32	1.44
ร้อยละ	77.50	80.00	85.00	80.83	82.31

จากตาราง 3 พบว่า คะแนนระหว่างเรียนเฉลี่ยของนักศึกษาทั้ง 3 สัปดาห์คิดเป็นร้อยละ 80.83 ($E_1 = 80.83$) และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 82.31 ($E_2 = 82.31$) เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80 พบว่า ค่า $E_1 = 80.83$ ผ่านเกณฑ์ (สูงกว่าเกณฑ์ 0.83 หน่วย) และค่า $E_2 = 82.31$ ผ่านเกณฑ์ (สูงกว่าเกณฑ์ 2.31 หน่วย) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จากนั้นจึงดำเนินการวิเคราะห์ด้วย Paired Sample t-test ผลลัพธ์แสดงดังตาราง 4 และตาราง 5

จากตาราง 5 พบว่า ค่า P-Value มีค่าเข้าใกล้ 0 ($P\text{-Value} = 0.000$) ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานหลัก ($H_0: \mu_1 - \mu_2 = 0$) และยอมรับสมมติฐานรอง ($H_1: \mu_1 - \mu_2 < 0$) นั่นคือ คะแนนเฉลี่ยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($\bar{X} = 33.33, S.D. = 4.12$) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X} = 23.42, S.D. = 8.13$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หรือคิดเป็นร้อยละ 83.33 ของคะแนนเต็ม แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตาราง 4 ผลการสอบก่อนเรียนและผลสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)

ลำดับที่	คะแนนสอบวัดผล (คะแนน)		ลำดับที่	คะแนนสอบวัดผล (คะแนน)	
	ก่อนเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		ก่อนเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
1	28	32	7	26	38
2	32	37	8	18	34
3	26	31	9	5	30
4	36	38	10	16	16
5	26	37	11	21	28
6	27	37	12	20	32

ตาราง 5 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, *ระดับนัยสำคัญ < .05

คะแนนสอบวัดผล	<i>n</i>	$\bar{x}$	S.D.	T-Value	P-Value
ก่อนเรียน	12	23.42	8.13	-5.50	0.000
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	12	33.33	4.12		

สรุปผล

จากการการดำเนินการวิจัย สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาสื่อโมเดลเคลื่อนไหวตามแนวคิด ADDIE Model พบว่า สื่อที่สร้างขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับ "ดี" โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 พิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยด้านการออกแบบเท่ากับ 4.33 ด้านการนำไปใช้เท่ากับ 4.55 และด้านคู่มือเท่ากับ 4.33 ซึ่งแสดงว่าสื่อมีความเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชางานโลหะแผ่น
2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E_1/E_2 เท่ากับ $80.83/82.31$ โดย $E_1 = 80.83$ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (80) อยู่ 0.83 หน่วย และ $E_2 = 82.31$ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (80) อยู่ 2.31 หน่วย แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 23.42 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 33.33 คะแนน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผล

สื่อโมเดลเคลื่อนไหวที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับ "ดี" (ค่าเฉลี่ย = 4.40) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการพัฒนาสื่อได้ดำเนินการตามแนวคิด ADDIE Model อย่างเป็นระบบ (อิสริย์ แรงครุฑ, 2567) ทำให้สื่อมีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหา การออกแบบ และการใช้งาน อีกทั้งสื่อโมเดล 3 มิติ สามารถสร้างให้ใกล้เคียงกับของจริง และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น (ชัยวิชิต เขียวชนะ, 2560; Chery et al., 2015) จึงส่งผลให้สื่อมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่าด้านการนำไปใช้ได้รับการประเมินสูงสุด (4.55) สะท้อนให้เห็นว่าสื่อมีความเหมาะสมกับบริบทการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรีสาขาวิศวกรรมอุตสาหกรรมการเชื่อม ในขณะที่ด้านการออกแบบและด้านคู่มือได้รับการประเมินในระดับที่ต่ำกว่าเล็กน้อย (4.33) ซึ่งบ่งชี้ถึงโอกาสในการพัฒนาต่อยอด โดยเฉพาะการปรับปรุงรูปแบบและความสวยงามของโมเดล รวมทั้งความละเอียดของคู่มือการใช้งาน เพื่อให้ผู้สอนท่านอื่นสามารถนำสื่อไปประยุกต์ใช้ได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ สื่อที่พัฒนาขึ้นในการวิจัยนี้เป็นโมเดลทางกายภาพ ซึ่งมีข้อจำกัดด้านจำนวนและความทนทานของอุปกรณ์ในระยะยาว ซึ่งอาจเป็นประเด็นที่ต้องพิจารณาเมื่อนำไปขยายผลในวงกว้าง

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E_1/E_2 ที่ $80.83/82.31$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80 ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่าจัดการการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการคิดวิเคราะห์ การลงมือปฏิบัติ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Luis & Manuel, 2025; Dzaiy & Abdullah, 2024; วิไล ธรรมวาท และสมศิริ สิงห์ลพ, 2567; จิรภา อรรถพร และประกอบ กรณ์กิจ, 2557) เมื่อบูรณาการร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวที่สามารถแสดงการเปลี่ยนแปลงของรูปทรงได้อย่างเป็นรูปธรรม จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อพิจารณา

แนวโน้มคะแนนระหว่างเรียนรายสัปดาห์ พบว่าคะแนนมีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องจากสัปดาห์ที่ 1 (ร้อยละ 77.50) ถึงสัปดาห์ที่ 3 (ร้อยละ 85.00) สะท้อนให้เห็นว่านักศึกษามีพัฒนาการด้านการเรียนรู้ที่ดีขึ้นตามลำดับ อันเป็นผลจากการที่นักศึกษาได้สัมผัส ผดลอง และเรียนรู้จากสื่อโมเดลเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก 5 ขั้นตอน ที่ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมและส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ในแต่ละสัปดาห์ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ควรพิจารณาคือค่า E_1 (80.83) ผ่านเกณฑ์เพียงเล็กน้อย และคะแนนสัปดาห์ที่ 1 (ร้อยละ 77.50) ยังต่ำกว่าเกณฑ์ 80 ซึ่งอาจบ่งชี้ว่านักศึกษาต้องการช่วงเวลาในการปรับตัวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ใหม่ในระยะแรก และอาจสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ในสัปดาห์แรกควรได้รับการออกแบบให้ช่วยเตรียมความพร้อมและสร้างความคุ้นเคยกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวและกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกมากยิ่งขึ้น

นักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึก (Dzaiy & Abdullah, 2024; Luis & Manuel, 2025) ประกอบกับการใช้สื่อโมเดลเคลื่อนไหวที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างภาพ 3 มิติ และ 2 มิติ ได้อย่างชัดเจน (ชัยวิจิตต์ เขียวชนะ, 2560) จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้นและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีผลเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน (Wanthum et al., 2024) อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาข้อมูลรายบุคคลในตาราง 4 พบว่านักศึกษาลำดับที่ 10 มีคะแนนก่อนเรียนและผลสัมฤทธิ์เท่ากัน (16 คะแนน) ซึ่งไม่มีพัฒนาการ และนักศึกษาบางคนมีคะแนนก่อนเรียนต่ำมาก (เช่น 5 คะแนน) แต่สามารถพัฒนาขึ้นมาได้อย่างมีนัยสำคัญ สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน และชี้ให้เห็นว่าแม้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น จะมีประสิทธิภาพโดยรวม แต่อาจจะต้องตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน การวิจัยในอนาคตจึงควรพิจารณาออกแบบกิจกรรมเสริมหรือการจัดการเรียนรู้แบบรายบุคคลสำหรับนักศึกษาที่มีพื้นฐานแตกต่างกันควบคู่กับรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกนี้ด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยที่พบว่าสื่อโมเดลเคลื่อนไหวและการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกันมีประสิทธิภาพ และสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ จึงควรส่งเสริมให้อาจารย์ผู้สอนนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในรายวิชางานโลหะแผ่น หรือรายวิชาที่มีลักษณะเนื้อหาเชิงปฏิบัติและต้องใช้การมองภาพเชิงมิติ

1.2 ควรมีการเตรียมความพร้อมด้านสื่อ อุปกรณ์ และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด และสอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการขยายขนาดกลุ่มตัวอย่างและเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย และสามารถสรุปอ้างอิงในวงกว้างได้มากยิ่งขึ้น

2.2 ควรศึกษาตัวแปรเพิ่มเติม เช่น ความพึงพอใจของผู้เรียน ทักษะการคิดเชิงมิติ หรือทักษะปฏิบัติทางวิชาชีพ เพื่อให้เห็นผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อโมเดลเคลื่อนไหวในมิติที่หลากหลาย

2.3 ควรพัฒนาสื่อโมเดลเคลื่อนไหวในรูปแบบดิจิทัลหรือสื่อเสมือนจริง (Virtual/AR) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและรองรับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กิตติคม คาวีรัตน์. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ รายวิชาหลักสูตรและการพัฒนาหลักสูตร สำหรับนักศึกษา หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพครู. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 19(1), 89-101. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/suedujournal/article/view/251023>
- จิรภา อรรถพร และประกอบ กรณีกิจ. (2557). การพัฒนารูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ ของนิสิตปริญญาบัณฑิต. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 9(4), 122-136. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/20697>
- ชัยวิจิต เขียรชนะ. (2560). การสร้างและการพัฒนาโมเดล/รูปแบบ/แบบจำลอง/ตัวแบบ Creating and Developing Model. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 9(1), 1-11. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/89954>
- นวัฒน์ ไวมัญ, ดวงใจ เปลี่ยนบำรุง, และกิตติพร เนาว์สุวรรณ. (2561). การเรียนรู้แบบเชิงรุก : การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในศตวรรษที่ 21. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 14(1), 149-159. https://so04.tci-thaijo.org/index.php/ryu_human/article/view/160614
- ปลิวรี อดิศักดิ์ดา, ประเสริฐศักดิ์ เตียวงศ์สมบัติ, และวรรณลักษณ์ เหล่าทวีทรัพย์. (2566). วิสัทัศน์ข้อมูลสัดส่วนในภาพเขียน แบบวิศวกรรมด้วยการประมวลผลภาพลักษณะโครงร่างวัตถุ. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 33(4), 1-11. <https://ph01.tci-thaijo.org/index.php/kmutnb-journal/article/view/254779>
- ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568-2569. (2567, 13 พฤศจิกายน). *ราชกิจจานุเบกษา*, เล่มที่ 141 ตอนพิเศษ 309 ง, 11-13.
- มาลินี แทนบุญ. (2568). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติโดยบูรณาการการเรียนรู้แบบกลุ่ม สำหรับนักศึกษาที่มี พื้นฐานแตกต่างกัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้าน ทักษะปฏิบัติและผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาครุฑศิลป์. *วารสารมหาจุฬานาครธรรม์*, 12(6), 81-91. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JMND/article/view/289502>
- วรชัย ศรีธรรม และธีรศักดิ์ อินทรมาตย์. (2566). ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ด้วยการจัดการ เรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มจร*, 11(1), 192-206. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/edj/article/view/260919>
- วรพร บุญมี. (2564). สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 7(9), 373-385. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsa-journal/article/view/249502>
- วิไล ธรรมวาจา และสมศิริ สิงห์ลพ. (2567). 3-ACTIVE: แนวทางการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*, 12(2), 1-13. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/UDRUAJ/article/view/276323>
- ศุภิทธิพร ตาลพันธ์, เอกธัช โฆษิตพิมานเวช, และกนกพร สมปราชญ์. (2566). การจัดการเรียนรู้เชิงรุก. *วารสารมนุษยธรรม วัฒนธรรม*, 5(6), 642-656. <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JMCR/article/view/3655>

- อนุสรณ์ ช่วยทอง, สมภพ อินทสุวรรณ, และประมุข เอี้ยวสุข. (2566). การพัฒนาสมรรถนะการปฏิบัติงานด้านการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำของนักเรียนระดับชั้น (ปวช.) รายวิชาการเพาะเลี้ยงปลา วิทยาลัยประมงติณสูลานนท์ อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL). *วารสารมหาวิทยาลัยพัฒนาเชิงพื้นที่*, 2(1), 1-17. <https://so09.tci-thaijo.org/index.php/ABJVRU/article/view/2128>
- อิสริย์ แรงครุฑ. (2567). การพัฒนาชุดการเรียนรู้แบบสื่อประสมตามแนวคิด ADDIE Model เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการปฏิบัติงานและความคิดสร้างสรรค์ วิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 19(2), 177-190. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/vrurdihsjournal/article/view/276628>
- Chery, D., Mburu, S., Ward, J., & Fontecchio, A. (2015). *Integration of the arts and technology in GK-12 science courses*. 2015 IEEE Frontiers in Education Conference. 7 December 2015. 1-4. El Paso, USA: IEEE.
- Dzaiy, A. H. S., & Abdullah, S. A. (2024). The use of active learning strategies to foster effective teaching in higher education institutions. *Journal of Human Sciences*, 28(4), 328-351. <https://zancojournal.su.edu.krd/index.php/JAHS/en/article/view/1617>
- Luis, M. G. C., & Manuel, J. C. S. R. (2025). Motivational teaching techniques in secondary and higher education: A systematic review of active learning methodologies. *Digital*, 5(3), 1-18. <https://doi.org/10.3390/digital5030040>
- Wanthum, P., Namseethan, S., Phrakhsunthonwinairot, Ketchan, T., & Phrakhruthammathon Kusalacitto, W. (2024). Active learning: social studies teaching and learning in the 21st. *Journal of Buddhist Education and Research*, 10(4), 522-533. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jber/article/view/279746>



ภาคผนวก

หลักเกณฑ์การเสนอบทความ



หลักเกณฑ์การเสนอบทความ เพื่อลงตีพิมพ์ในวารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นคู่มือในการเขียนบทความสำหรับผู้ที่มีความประสงค์ในการส่งบทความเข้าร่วมตีพิมพ์ลงวารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด โดยจะกำหนดทั้งรูปแบบและแนวทางในการพิมพ์บทความ ซึ่งจะใช้ในการจัดทำวารสารในรูปแบบรูปเล่ม ดังนั้น เพื่อเป็นการควบคุมคุณภาพและเพื่อให้การจัดทำเอกสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว ผู้ส่งบทความควรพิมพ์บทความตามรูปแบบ และแนวทางที่กำหนดอย่างเคร่งครัด โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อมูลเบื้องต้นของวารสาร

1.1 ชื่อวารสาร : วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

Journal of Roi Et Rajabhat University

1.2 เลขมาตรฐานสากลประจำวารสาร (International Standard Serial Number-ISSN)

ISSN 2985-2110 (Print)

ISSN 2985-2129 (Online)

1.3 วัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมและเผยแพร่ผลงานวิชาการ ผลงานวิจัย บทความทางวิชาการ บทความทั่วไป บทวิจารณ์หนังสือ ที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาสังคม เป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชิงวิชาการของนักวิจัย นักวิชาการ นิสิต นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา

1.4 ประเภทผลงานที่ตีพิมพ์ ประกอบด้วย บทความวิชาการ/บทความปริทัศน์ บทความวิจัย

1.5 ขอบเขตเนื้อหา ประกอบด้วย สาขาภาษาศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ บริหารธุรกิจ การจัดการทั่วไป การตลาด นิติศาสตร์ รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ นิเทศศาสตร์ สังคมศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม ส่งเสริมการเกษตร สิ่งแวดล้อม ศิลปกรรม สารสนเทศศาสตร์ และสาขาที่เกี่ยวข้อง ครอบคลุมสหวิทยาการ ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

1.6 กำหนดพิมพ์เผยแพร่ ปีละ 3 ฉบับ (มกราคม-เมษายน, พฤษภาคม-สิงหาคม และ กันยายน-ธันวาคม)

2. นโยบายการพิจารณาการส่งบทความ

2.1 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ ต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และต้องไม่อยู่ในกระบวนการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งตีพิมพ์อื่นใด

2.2 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ ต้องเป็นบทความที่แสดงให้เห็นถึงคุณภาพทางวิชาการ และมีประโยชน์ในเชิงทฤษฎีหรือเชิงปฏิบัติ สารบทความและแนวการเขียนต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของวารสาร โดยผ่านการพิจารณาและให้ความเห็นชอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในสาขานั้น ๆ จำนวน 3 ท่านต่อบทความ และเป็นผู้มีผลงานทางวิจัยอย่างต่อเนื่อง โดยใช้การประเมินแบบไม่เห็นกันทั้งสองฝ่ายระหว่างผู้พนธ์และผู้ประเมิน (Double-Blinded)

2.3 กองบรรณาธิการอาจส่งผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้เขียนแก้ไข เพิ่มเติม หรือพิมพ์ต้นฉบับใหม่แล้วแต่กรณี

2.4 กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจแก้ไขรูปแบบบทความที่ส่งมาตีพิมพ์

2.5 การยอมรับเรื่องที่ตีพิมพ์เป็นสิทธิ์ของกองบรรณาธิการ และกองบรรณาธิการจะไม่รับผิดชอบในเนื้อหาหรือความถูกต้องของเรื่องที่ส่งมาตีพิมพ์ทุกเรื่อง

3. รูปแบบการเขียนบทความผลงานวิจัยฉบับเต็ม (Full Paper)

3.1 การเตรียมต้นฉบับ จัดพิมพ์แบบ 1 คอลัมน์ มีรายละเอียดดังนี้

3.1.1 ขนาดของต้นฉบับ พิมพ์หน้าเดียวบนกระดาษสันขนาด A4 ($8\frac{1}{4} \times 11\frac{3}{4}$ นิ้ว = 21×29.7 ซม.)
เว้นระยะห่างระหว่างขอบกระดาษด้านบน 3.18 เซนติเมตร ด้านล่าง ขวามือ และซ้ายมือ 2.5 เซนติเมตร

3.1.2 เค้าโครงหน้ากระดาษ ระยะขอบบน ขนาด 3.18 ซม. ระยะขอบซ้าย ขวา ล่าง ขนาด 2.5 ซม.

3.1.3 ตำแหน่งของแท็บหยุด ตั้งค่าเริ่มต้นที่ 1.5 เซนติเมตร และตั้งเพิ่มขึ้นจุดละ 0.5 เซนติเมตร

3.2 รูปแบบอักษรและการจัดวางตำแหน่ง ใช้รูปแบบอักษร TH Sarabun PSK พิมพ์ด้วยโปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด ระยะระหว่างบรรทัดเป็นแบบบรรทัดเดี่ยว (Single space) โดยใช้ขนาด ชนิดของตัวอักษร รวมทั้งการจัดวางตำแหน่ง ดังนี้

3.2.1 ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ขนาด 18 Point ชนิดตัวอักษรตัวหนา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษซ้าย

3.2.2 ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) ขนาด 16 Point ชนิดตัวอักษรตัวหนา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษซ้าย

3.2.3 ชื่อผู้เขียน (ให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) ขนาด 12 Point ชนิดตัวอักษรหนา แบบเอียง ตำแหน่งชิดขอบกระดาษซ้ายได้ชื่อเรื่อง เว้น 1 บรรทัด

3.2.4 หัวข้อใหญ่ในบทความ ขนาด 14 ชนิดตัวอักษรหนา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษซ้าย ก่อนขึ้นหัวข้อต่อไป เว้น 1 บรรทัด จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ และจัดย่อหน้าเป็นแบบกระจายแบบไทย

3.2.5 หัวข้อย่อย เว้นระยะห่างตามลำดับ ขนาด 14 Point ชนิดตัวอักษรตัวปกติ

3.2.6 การอ้างอิง ใช้รูปแบบ APA (7th Edition)

1) การอ้างอิงในเนื้อหาให้ใช้ระบบนาม-ปี โดยมีรูปแบบการเขียนดังนี้

1.1) ผู้แต่ง 1 คน

ไทย ชื่อ/สกุล/(ปี) หรือ (ชื่อ/สกุล,ปี)

ตัวอย่าง สุวรินทร์ ชื่นบาน (2568) ได้ทำการวิจัยเรื่อง...

ตัวอย่าง การกำหนดระยะเวลาการศึกษา (แสงจันทร์ บุญมี, 2568)

อังกฤษ สกุล/(ปี) หรือ (สกุล,ปี)

ตัวอย่าง สรุได้ว่า ไม่พบปัญหาความสัมพันธ์ของตัวแปร (Hair, 2025)

1.2) ผู้แต่ง 2 คน

ไทย ชื่อ/สกุลและชื่อ/สกุล/(ปี) หรือ ชื่อ/สกุลและชื่อ/สกุล,ปี)

ตัวอย่าง ประสาน อยู่เย็น และ พชร จรัสแสง (2568) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ....

อังกฤษ สกุล/and/สกุล/(ปี) หรือ (สกุล/&/สกุล,ปี)

ตัวอย่าง มหาวิทยาลัยตามแนวคิดของ Aker and Hairy (2025) ประกอบด้วย....

ตัวอย่าง การยอมรับกฎระเบียบของการอยู่ร่วมกัน (Aker & Hairy, 2025)

1.3) ผู้แต่ง 3 คนขึ้นไป

ไทย ชื่อ/สกุลและคณะ/(ปี) หรือ (ชื่อ/สกุล/คณะ,ปี)

ตัวอย่าง ดวงพร รุ่งเรือง และคณะ (2568) ได้กล่าวว่า...

อังกฤษ สกุล/et al./(ปี) หรือ (สกุล/et al.,ปี)

ตัวอย่าง (การได้รับการช่วยเหลือจากสังคม; Aker et al, 2025)

* กรณีที่มีผู้เขียนตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป ให้ใส่เฉพาะสกุลของผู้แต่งคนแรก แล้วตามด้วย et al. ตั้งแต่ครั้งแรก

2) การเขียนรายการอ้างอิง (References)

2.1) ผู้แต่ง 1 คน

ไทย ชื่อ/สกุล/(ปีที่พิมพ์)/ชื่อเรื่อง/(พิมพ์ครั้งที่)/สำนักพิมพ์/URL(ถ้ามี)

อังกฤษ ชื่อ,/อักษรย่อชื่อ/(ปีที่พิมพ์)/ชื่อเรื่อง/(พิมพ์ครั้งที่)/สำนักพิมพ์/URL(ถ้ามี)

2.2) ผู้แต่ง 2 คน

ไทย ชื่อ/สกุล/ชื่อ/สกุล/(ปีที่พิมพ์)/ชื่อเรื่อง/(พิมพ์ครั้งที่)/สำนักพิมพ์/URL(ถ้ามี)

อังกฤษ สกุล/อักษรย่อชื่อ./&สกุล/ชื่อ/(ปีที่พิมพ์)/ชื่อเรื่อง/(พิมพ์ครั้งที่)/สำนักพิมพ์/URL(ถ้ามี)

2.3) ผู้แต่ง 3-20 คน ให้ใส่ชื่อทุกคน ตัวอย่างเช่น

ไทย สุชาติ งามยิ่ง, ศักดิ์ ยิ่งยศ, และ สุกฤษณ์ พืชระ. (2568). การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์.
โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

อังกฤษ Smith, J. D., Robert, J., Hair, J. H., & Walker, D. A. (2025). Communities of
Practiece. Cambridge University Press.

3.2.7 ท้ายกระดาษ แทรกอ้างอิงท้ายเรื่อง ประกอบด้วย

ข้อมูล สังกัดผู้พิมพ์ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ครบถ้วนทุกคน

1) นักศึกษาหลักสูตร สาขาวิชา สถาบันการศึกษา อีเมล ขนาด 12 Point ชนิดตัวอักษรธรรมดาแบบเอียง
ตำแหน่งชิดขอบกระดาษซ้าย (กรณีเป็นนิสิต หรือนักศึกษา)

2) ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชา สถาบันการศึกษา ขนาด 12 Point
ชนิดตัวอักษรธรรมดาแบบเอียง ตำแหน่งชิดขอบกระดาษซ้าย (ข้อมูลที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์)

3.3 จำนวนหน้า ต้นฉบับควรมีความยาวไม่เกิน 10 หน้า

4. การเรียงลำดับเนื้อหาต้นฉบับ

เนื้อหา ภาษาไทยที่มีคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ควรแปลเป็นภาษาไทยให้มากที่สุด (ในกรณีคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นคำเฉพาะ
ที่แปลไม่ได้หรือแปลแล้วไม่ได้ความหมายชัดเจนให้ทับศัพท์ได้) และควรใช้ภาษาที่ผู้อ่านเข้าใจง่าย ชัดเจน หากใช้คำย่อ
ต้องเขียนคำเต็มไว้ครั้งแรกก่อน เนื้อหาต้องเรียงลำดับดังนี้

4.1 บทความวิจัย

บทความวิจัยจัดเป็นเอกสารทางวิชาการประเภทเดียวกับรายงานการวิจัย (Research report) มีสาระและรูปแบบ
การนำเสนอที่คล้ายคลึงกัน โดยบทความวิจัยเป็นเอกสารทางวิชาการที่นักวิจัยเขียนขึ้นในรูปบทความวิชาการ เพื่อนำเสนอ
ข้อค้นพบ เชิงประจักษ์และหรือเหตุการณ์ที่เป็นผลงาน บทความวิจัยมีการเรียงลำดับเนื้อหาที่สำคัญดังนี้

4.1.1 ชื่อเรื่อง ควรสั้นและกะทัดรัด ความยาวไม่ควรเกิน 100 ตัวอักษร ชื่อเรื่องต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
โดยให้นำชื่อเรื่องภาษาไทยขึ้นก่อน

4.1.2 ชื่อผู้เขียนและที่อยู่ ให้มีทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ และระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงาน
หรือสถาบัน ที่อยู่ หรือ Email ของผู้เขียน เพื่อใช้ติดต่อเกี่ยวกับต้นฉบับและบทความที่ตีพิมพ์แล้ว

4.1.3 บทคัดย่อ ให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (Abstract) เขียนสรุปสาระสำคัญของเรื่อง อ่านแล้วเข้าใจง่าย
ความยาวไม่ควรเกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด โดยให้นำบทคัดย่อภาษาไทยขึ้นก่อน บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract) โดยเรียงลำดับ
ความสำคัญของเนื้อหา เช่น วัตถุประสงค์ กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลผลการศึกษา

4.1.4 คำสำคัญ เขียนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คำ โดยให้คำสำคัญภาษาอังกฤษตรงกับคำสำคัญ
ภาษาไทย แต่ละคำคั่นด้วยเครื่องหมายจุลภาค (Comma)

4.1.5 บทนำ เป็นส่วนของเนื้อหาที่บอกความเป็นมาและเหตุผลนำไปสู่การศึกษาวิจัย ให้ข้อมูลทางวิชาการ พร้อมทั้งจุดมุ่งหมายที่เกี่ยวข้องอย่างคร่าว ๆ มีวัตถุประสงค์ของการศึกษาและการวิจัยนั้นด้วย และควรอ้างอิงงานวิจัยอื่นที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย

4.1.6 วัตถุประสงค์ ใช้ชี้แจงถึงจุดมุ่งหมายของการศึกษา

4.1.7 กรอบแนวคิดและสมมติฐาน ระบุ กรอบแนวคิดของงานวิจัย พร้อมทั้งทฤษฎี แนวคิดที่นำมาสร้างกรอบแนวคิดและสมมติฐาน(ถ้ามี)

4.1.8 วิธีดำเนินการวิจัย ควรอธิบายวิธีดำเนินการวิจัย โดยมีหัวข้อดังนี้

- 1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง กล่าวถึงกลุ่มประชากร วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ที่มาของกลุ่มตัวอย่าง แหล่งที่มาของข้อมูล
- 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3) การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 4) การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.9 สรุปผล สรุปผลที่ได้จากการวิจัยเป็นลำดับอาจแสดงด้วยตาราง แผนภาพประกอบการอธิบาย ทั้งนี้ถ้าแสดงด้วยตาราง ควรเป็นตารางแบบไม่มีเส้นขอบตารางด้านซ้ายและขวา หัวตารางเป็นแบบธรรมดาไม่มีการระบายสี และขีดเส้นคู่ กรณีตารางยังไม่สิ้นสุดให้ขีดด้วยเส้นเดียว และเมื่อสิ้นสุดตารางให้ขีดด้วยเส้นคู่ ตารางควรมีเฉพาะที่จำเป็น ไม่ควรมีเกิน 5 ตาราง สำหรับรูปภาพประกอบควรเป็นรูปภาพ ขาวดำ ที่ชัดเจนและมีคำบรรยายใต้รูป กรณีที่จำเป็นอาจใช้ภาพสีได้

4.1.10 อภิปรายผล การอภิปรายผลการวิจัยว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่เพียงไร และควรอ้างทฤษฎีหรือเปรียบเทียบการทดลองของผู้อื่นที่เกี่ยวข้องประกอบ เพื่อให้ผู้อ่านเห็นด้วยตามหลักการหรือคัดค้านทฤษฎีที่มีอยู่เดิม

4.1.11 กิตติกรรมประกาศ ระบุสั้น ๆ ว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัย และความช่วยเหลือจากองค์กรใดหรือใครบ้าง

4.1.12 ข้อเสนอแนะ

- 1) ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้
- 2) ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

4.1.13 เอกสารอ้างอิง เป็นการอ้างอิงเอกสารในเนื้อหาให้ใช้ระบบ APA7 (American Psychological Association) ให้เริ่มต้นด้วยเอกสารอ้างอิงภาษาไทยก่อน แล้วตามด้วยเอกสารภาษาต่างประเทศ

4.2 บทความวิชาการ

บทความวิชาการเป็นการนำเสนอความรู้ ความคิดที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางวิชาการที่เชื่อถือได้ในเรื่องนั้น ๆ โดยมีหลักฐานทางวิชาการอ้างอิง มีการวิเคราะห์ วิจัย ให้อ่านเห็นประเด็นสำคัญอันเป็นสารประโยชน์ที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอแก่ผู้อ่าน ซึ่งอาจจำเป็นต้องใช้ประสบการณ์ส่วนตัว หรือประสบการณ์และผลงานของผู้อื่นมาใช้ มีการเรียบเรียงเนื้อหาสาระอย่างเหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้อ่านเกิดความกระจ่างในความรู้ความคิดที่นำเสนอ อ้างอิงทางวิชาการและใช้แหล่งอ้างอิงทางวิชาการอย่างถูกต้อง เหมาะสมตามหลักวิชาการ และจรรยาบรรณของนักวิชาการ มีการอภิปรายให้แนวคิด แนวทางในการนำความรู้ ความคิดที่นำเสนอไปใช้ให้เป็นประโยชน์ หรือมีประเด็นใหม่ ๆ ที่กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความต้องการสืบเสาะหาความรู้หรือพัฒนาความคิดในประเด็นนั้น ๆ ต่อไป บทความวิชาการมีการเรียงลำดับเนื้อหาที่สำคัญดังนี้

4.2.1 ชื่อเรื่อง ควรสั้นและกะทัดรัด ความยาวไม่ควรเกิน 100 ตัวอักษร ชื่อเรื่องต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้นำชื่อเรื่องภาษาไทยขึ้นก่อน

4.2.2 ชื่อผู้เขียนและที่อยู่ ให้มีทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ และระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงาน หรือสถาบัน ที่อยู่ หรือ Email ของผู้เขียน เพื่อใช้ติดต่อเกี่ยวกับต้นฉบับและบทความที่ตีพิมพ์แล้ว

4.2.3 บทคัดย่อ ให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (Abstract) เขียนสรุปสาระสำคัญของเรื่อง อ่านแล้วเข้าใจง่าย ความยาวไม่ควรเกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด โดยให้นำบทคัดย่อภาษาไทยขึ้นก่อน บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract) โดยเรียงลำดับความสำคัญของเนื้อหา เช่น วัตถุประสงค์ กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล และผลการวิจัย

4.2.4 คำสำคัญ เขียนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คำ โดยให้คำสำคัญภาษาอังกฤษตรงกับคำสำคัญภาษาไทย แต่ละคำคั่นด้วยเครื่องหมายจุลภาค (Comma)

4.2.5 บทนำ เขียนจูงใจให้ผู้อ่านเกิดความสนใจในเรื่องนั้น ๆ ซึ่งสามารถใช้วิธีการและเทคนิคต่าง ๆ ตามแต่ผู้เขียนจะเห็นสมควร เช่น อาจใช้ภาษาที่กระตือรือร้น จูงใจผู้อ่านหรือยกปัญหาที่กำลังเป็นที่สนใจขณะนั้นขึ้นมาอภิปรายหรือตั้งประเด็นคำถามหรือปัญหาที่ท้าทายความคิดของผู้อ่านหรืออาจจะกล่าวถึงประโยชน์ที่ผู้อ่านจะได้รับจากการอ่าน เป็นต้น

4.2.6 เนื้อหา การจัดลำดับเนื้อหาสาระ ผู้เขียนควรมีการวางแผนจัดโครงสร้างของเนื้อหาสาระที่จะนำเสนอ และจัดลำดับเนื้อหาสาระให้เหมาะสมตามธรรมชาติของเนื้อหาสาระนั้น การนำเสนอเนื้อหาสาระควรมีความต่อเนื่องกัน เพื่อช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสาระนั้นได้โดยง่าย

4.2.7 สรุปผล ควรมีการสรุปประเด็นสำคัญ ๆ ของบทความนั้น ๆ ซึ่งอาจทำในลักษณะที่เป็นการย่อความ คือ การเลือกเก็บประเด็นสำคัญ ๆ ของบทความนั้น ๆ มาเขียนรวมกันไว้อย่างสั้น ๆ ท้ายบท

4.2.8 เอกสารอ้างอิง บทความทางวิชาการ เป็นงานที่เขียนขึ้นบนพื้นฐานของวิชาการที่ได้มีการศึกษาค้นคว้าวิจัยกันมาแล้ว และการวิเคราะห์ วิจัยอาจมีการเชื่อมโยงกับผลงานของผู้อื่นจึงจำเป็นต้องมีการอ้างอิงเมื่อนำข้อความหรือผลงานของผู้อื่นมาใช้ โดยการระบุให้ชัดเจนว่าเป็นงานของใคร ทำเมื่อไร และนำมาจากไหน เป็นการให้เกียรติเจ้าของงาน การอ้างอิงเอกสารในเนื้อหาให้ใช้ระบบ APA (7th Edition) (American Psychological Association) ให้เริ่มต้นด้วยเอกสารอ้างอิงภาษาไทยก่อน แล้วตามด้วยเอกสารภาษาต่างประเทศ

4.3 บทวิจารณ์หนังสือ

บทวิจารณ์หนังสือ เป็นการพิจารณาหนังสือเรื่องนั้น ๆ โดยละเอียดเพื่อประเมินคุณค่า ออกมาเป็นข้อเขียนเป็นบทความที่วิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาสาระ คุณค่าและคุณภาพของหนังสือ บทความ โดยบทวิจารณ์หนังสือจะต้องบอกรายละเอียดของหนังสือ ได้แก่ ชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ปีที่พิมพ์ สำนักพิมพ์ ครั้งที่พิมพ์ จำนวนหน้าและเลข ISBN ให้ชัดเจน โดยใช้หลักวิชาการและดุลพินิจอันเหมาะสม บทวิจารณ์หนังสือ ประกอบด้วย

4.3.1 ชื่อเรื่อง ต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้นำชื่อเรื่องภาษาไทยขึ้นก่อน ควรตั้งชื่อเรื่องที่เรียกร้องความสนใจของผู้อ่าน และสื่อความหมายได้ชัดเจน เช่น ตั้งชื่อตามชื่อหนังสือที่ต้องการวิจารณ์ ตั้งชื่อตามจุดมุ่งหมายของเรื่อง ตั้งชื่อ ด้วยการให้ประเด็นชวนคิด ชวนสงสัย

4.3.2 ชื่อผู้เขียนและที่อยู่ ให้มีทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ และระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงาน หรือสถาบัน (ภาควิชา คณะ มหาวิทยาลัย) ที่อยู่ หรือ Email ของผู้เขียน เพื่อใช้ติดต่อเกี่ยวกับต้นฉบับและบทความที่ตีพิมพ์แล้ว

4.3.2 บทนำ เป็นการเขียนนำเกี่ยวกับเรื่องที่จะวิจารณ์ เช่น ถ้าเป็นการวิจารณ์วรรณคดีต้อง บอก ชื่อวรรณคดี ผู้แต่ง ประเภท ความเป็นมาของเรื่อง และอาจเขียนอธิบายและจูงใจที่ทำให้ผู้วิจารณ์ สนใจวรรณคดีเรื่องนี้

4.3.3 เนื้อเรื่อง เป็นส่วนแสดงความคิดเห็นและรายละเอียดในการวิจารณ์ โดยนำเสนอจุดเด่น และจุดบกพร่องของเรื่องอย่างมีหลักเกณฑ์และมีเหตุผล หากต้องการเล่าเรื่องย่อของวรรณคดี หรือ วรรณกรรม ที่นำมาวิจารณ์ควรเขียนเล่าเรื่องอย่างสั้น ๆ เพราะการวิจารณ์ไม่ใช่การสรุปเรื่อง แต่เป็นการแสดงความคิดเห็นของผู้วิจารณ์ที่มีต่อวรรณคดีหรือวรรณกรรมเรื่องนั้น ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายอะไร มายังผู้อ่านหนังสือและสื่อให้ชัดเจนหรือไม่อย่างไร ถ้าประเด็นในการวิจารณ์มีหลายประเด็น ควรนำเสนอ ตามลำดับ เพื่อให้ผู้อ่านบทวิจารณ์เข้าใจง่ายไม่สับสน ในกรณีที่วรรณคดีหรือวรรณกรรมเรื่องนั้น

มีจุดเด่น และจุดด้อย ควรเขียนถึงจุดเด่นก่อนแล้วจึงกล่าวถึงจุดด้อย เพื่อให้เกียรติผู้เขียน และแสดงให้เห็นว่าการวิจารณ์ คือ การสร้างสรรค์ไม่ใช่การทำลาย

4.3.4 บทสรุป เป็นย่อหน้าสุดท้ายของบทวิจารณ์ เป็นการเขียนสรุปความคิดทั้งหมดที่วิจารณ์ และให้แง่คิด หรือข้อสังเกตที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน นอกจากนี้บทสรุปยังช่วยให้ผู้อ่านได้ทบทวนประเด็นสำคัญของเรื่องและความคิดสำคัญของผู้วิจารณ์ แม้ว่าผู้อ่านอาจจะไม่ได้อ่านบทวิจารณ์ทั้งบท แต่ได้อ่าน บทสรุปก็สามารถทราบเรื่องของวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่นำมาวิจารณ์ รวมทั้งความคิดเห็นของผู้วิจารณ์ ที่มีต่อวรรณคดีหรือวรรณกรรมเรื่องนั้นได้

4.4 บทความปริทัศน์

เป็นงานทางวิชาการที่ประเมินสถานะล่าสุดทางวิชาการเฉพาะทางที่มีการศึกษาค้นคว้า มีการวิเคราะห์องค์ความรู้ทั้งทางกว้างและทางลึกอย่างทันสมัย โดยให้ข้อมูลวิพากษ์ที่ให้เห็นแนวโน้มที่ควรศึกษาและพัฒนาต่อไป ผู้เขียนควรตรวจสอบเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบทความที่นำเสนออย่างละเอียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเนื้อหาที่ใหม่ที่สุด บทความปริทัศน์ต้องนำเสนอพัฒนาการของเรื่องที่นำเสนอ ข้อมูลที่นำเสนอจะต้องไม่จำเพาะเจาะจงเฉพาะผู้ที่อ่านที่อยู่ในสาขาของบทความเท่านั้น แต่ต้องนำเสนอข้อมูลที่ผู้อ่านในสาขาอื่น ๆ หรือนิสิตนักศึกษาในระดับสูงสามารถเข้าใจได้ บทความปริทัศน์เป็นการนำเสนอภาพรวมของเรื่องที่นำเสนอโดยในหน้าแรกของบทความปริทัศน์จะประกอบด้วย

4.4.1 ชื่อเรื่อง ต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้นำชื่อเรื่องภาษาไทยขึ้นก่อน ควรตั้งชื่อเรื่องที่เรียกร้องความสนใจของผู้อ่าน และสื่อ ความหมายได้ชัดเจน

4.4.2 ชื่อผู้เขียนและที่อยู่ ให้มีทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ และระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงาน หรือสถาบัน (ภาควิชา คณะ มหาวิทยาลัย) ที่อยู่ หรือ Email ของผู้เขียน เพื่อใช้ติดต่อเกี่ยวกับต้นฉบับและบทความที่ตีพิมพ์แล้ว

4.4.2 คำสำคัญ ระบุความสำคัญของเรื่อง (Keywords) จำนวนไม่เกิน 5 คำ

4.4.3 ส่วนของเนื้อหาของบทความ ต้องมีบทนำ (Introduction) เพื่อกล่าวถึงความน่าสนใจ ของเรื่องที่นำเสนอ ก่อนเข้าสู่เนื้อหาในแต่ละประเด็น

4.4.4 บทสรุป (Conclusion) เพื่อเป็นการสรุปเรื่องโดยย่อให้เข้าใจว่า เรื่องที่ได้นำเสนอมีความน่าสนใจ และความเป็นมาอย่างไร พร้อมขมวดปมเรื่องที่นำเสนอ พร้อมข้อเสนอแนะจากผู้นิพนธ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว สำหรับให้ผู้อ่านได้พิจารณาประเด็นที่น่าสนใจต่อไป ผู้นิพนธ์ควรตรวจสอบเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบทความที่นำเสนออย่างละเอียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเนื้อหาที่ใหม่ที่สุด บทความปริทัศน์ต้องนำเสนอพัฒนาการของเรื่องที่นำเสนอ ข้อมูลที่นำเสนอ จะต้องไม่จำเพาะเจาะจงเฉพาะผู้อ่านที่อยู่ในสาขาของบทความเท่านั้น แต่ต้องนำเสนอข้อมูลที่ซึ่งผู้อ่าน ในสาขาอื่น หรือนิสิตนักศึกษาในระดับสูงสามารถเข้าใจได้

5. การส่งบทความ

กำหนดการรับบทความ สามารถส่งบทความถึงกองบรรณาธิการ ผ่านระบบจัดการวารสารออนไลน์ (ThaiJO) <https://www.tci-thaijo.org/index.php/reru>

6. ติดต่อสอบถามข้อมูล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด อาคารเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550 ชั้น 7

113 หมู่ 12 ตำบลเกาะแก้ว อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด 45120

เบอร์โทรศัพท์ 0 4355 6231, 0 4355 6001-8 ต่อ 1027

เว็บไซต์ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/reru> Email : reru.journal101@gmail.com