

**“ถุงสนุกคิด” นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน เพื่อลดภาวะถดถอย
ทางการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา*
“SANOOK KIT” THE INNOVATION FOR KNOWLEDGE TRANSFERRING TO LEARNERS
TO LESSEN “LEARNING LOSS” FOR PRIMARY STUDENTS**

พัชรา เอี่ยมกิจการ สบายใจ¹, อุตุมพร อินทจักร², ภัทรา วายาจุต^{2*}, คัมภีร์ วชิรเชื่อนขันธ³
Phatchara Eamkijarn Sabaijai¹, Autumporn Intachak², Pattra Vayachuta^{2*}, Kampee Vachirakernkan³

¹คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ประเทศไทย
School of Agriculture Technology King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Thailand

²คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ประเทศไทย
Faculty of Education Kasetsart University, Thailand

³นักวิชาการอิสระ ประเทศไทย
Independent Scholar, Thailand

*Corresponding Author: Pattra Vayachuta, E-mail: pattra.va@ku.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 และ 2) ประเมินผลการใช้ใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยและพัฒนา แบ่งการวิจัยเป็น 3 ระยะ ระยะที่ 1 ศึกษาผู้เรียนประถมศึกษา 111 คน ผู้ปกครอง 114 คน ครูและผู้บริหารสถานศึกษา 9 คน ระยะที่ 2 ศึกษาผู้เชี่ยวชาญ 10 คน ตรวจสอบคุณภาพร่างนวัตกรรมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน และระยะที่ 3 ศึกษาผู้เรียนประถมศึกษา 2,402 คน ผู้ปกครอง 1,064 คน ครูและผู้บริหารสถานศึกษา 112 คน จากสถานศึกษา 23 แห่ง เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ผู้เรียน แบบสอบถามความพึงพอใจผู้เรียนและผู้ปกครอง แบบสัมภาษณ์ครูและผู้บริหาร การวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบความรู้ ใช้สถิติทดสอบ Paired-sample t-test แบบสอบถาม ใช้สถิติเชิงพรรณนา และแบบสัมภาษณ์ หาข้อสรุปเชิงอุปนัย ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนและผู้ปกครองพึงพอใจมากที่สุดที่ได้รับนวัตกรรมชุดแรก ได้ประโยชน์ในการเรียนรู้และใช้เวลาว่างครูและผู้บริหารสถานศึกษาเสนอให้ปรับสื่อให้เหมาะสมกับระดับชั้นและมีคู่มือการใช้งาน การออกแบบนวัตกรรมชุดใหม่ ประกอบด้วยสื่อและอุปกรณ์ที่พัฒนา 1) ด้านสติปัญญา 2) ด้านทักษะชีวิต และ 3) ด้านร่างกาย ภายใต้ชื่อ “ถุงสนุกคิด” 2. การติดตามและประเมินผลการใช้ถุงสนุกคิด พบว่านักเรียนที่มีคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนและผู้ปกครองพึงพอใจในการใช้ถุงสนุกคิดในระดับมากที่สุด ครูและผู้บริหารสถานศึกษาระบุว่าถุงสนุกคิดช่วยพัฒนานักเรียนในทุกมิติทั้งด้านสติปัญญา ด้านทักษะชีวิต และด้านร่างกาย

คำสำคัญ: ถุงสนุกคิด, การนำความรู้ไปหาผู้เรียน, ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้, นักเรียนชั้นประถมศึกษา

Abstract

The purposes of this research were 1) to design the innovation for knowledge transferring to learners to lessen “Learning Loss” for primary students grade 1-6, and 2) to evaluate the innovation usage for knowledge transferring to learners relating to lessen “Learning Loss” for primary students grade 1-6. For the research methodology, the research was divided into 3 phases as follows: the first phase which studied 111 primary students, 114 parents, 9 school project teachers and administrators, the second phase which studied 10 experts and examined the quality of the innovation’s draft by 5 experts, and the third phase which studied 2,402 primary students, 1,064 parents, 112 teachers and administrators from 23 schools. The research tools included the test for students, the students’ and parents’ satisfaction questionnaire, and the interview form for teachers and administrators. The test for students were analyzed in terms of Paired-sample t-test. Additionally, the questionnaires were analyzed in terms of descriptive statistics, and the interview form were analytic induction. The results showed; 1. Most of the learners and parents satisfied the first version of innovation in high level, the teachers and school administrators recommended to adjust the appropriation of the media for each level of education. The new version of innovation design for knowledge transferring to learners should consist of the media and equipment which can enhance the aspects following 1) the intellectual aspects, 2) the aspect of life skills, and 3) the body aspect, under the name “Sanook Kit”. 2. The monitoring and evaluating of the use of innovation for knowledge transferring to learners. The pre-test and post-test scores after learning from the “Sanook Kit” were different at a significant level of 0.05. Moreover, the learners’ and parents’ satisfaction with using the “Sanook Kit” was at the highest level that teachers and school administrators agreed that the “Sanook Kit” helps develop learners in all dimensions, in terms of intelligence, life skills, and body.

Keywords: Sanook Kit, Knowledge Transferring to Learners, Learning Loss, Primary Students

บทนำ

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ COVID-19 ได้ส่งผลกระทบต่อภาคการศึกษา โดยนักเรียนกว่า 15 ล้านคนต้องหยุดไปโรงเรียน แม้ว่ากระทรวงศึกษาธิการจะมีนโยบายต่าง ๆ รองรับ แต่ก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อนักเรียนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว โดยมูลนิธิคีนันแห่งเอเชียได้ทำการวิเคราะห์และสรุปผลกระทบไว้ 3 ประการ ได้แก่ 1) ความเหลื่อมล้ำและความไม่เท่าเทียมทางการศึกษาที่อาจจะเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเดิมเป็นปัญหาสำคัญของประเทศแต่ช่องว่างของโอกาสการเข้าถึงการศึกษาและความพร้อมด้านอุปกรณ์รองรับการเรียนออนไลน์จะเพิ่มมากขึ้น 2) ประสิทธิภาพของการเรียนการสอนที่ยังมีไม่เพียงพอ ทั้งประสิทธิภาพครูในการสอนผ่านระบบออนไลน์หรือความพร้อมของอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่อาจจะไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และ 3) ระบบส่งเสริมและสนับสนุนการสอนออนไลน์ของครูยังไม่เพียงพอ แต่อย่างไรก็ตามทุกวิกฤตย่อมมีโอกาสสำหรับการเปลี่ยนแปลงที่จะสร้างระบบการศึกษาไทยให้มีคุณภาพมากขึ้น (มูลนิธิคีนันแห่งเอเชีย, 2565)

จากสถานการณ์ปัญหาดังกล่าวส่งผลกระทบระยะสั้นต่อพัฒนาการเด็กและเยาวชนไทย ทั้งในด้านปฏิทินการศึกษาในปีการศึกษา 2563 ที่มีการเปลี่ยนแปลงมากกว่าร้อยละ 40 ของเวลาเรียน ซึ่งส่งผลกระทบต่อนักเรียนและผู้ปกครองทั้งด้านการเรียนการสอนและการใช้ชีวิตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อีกทั้งการไม่ได้ไปโรงเรียนเป็นระยะ

เวลานานยังส่งผลต่อการพัฒนาการด้านการเรียนรู้และร่างกาย โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนในครอบครัวที่มีรายได้น้อย ขาดโอกาสในการเรียนรู้และการเข้าถึงการเรียนแบบออนไลน์รวมถึงการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ เนื่องจากขาดอุปกรณ์ สัญญาณอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ หรือไฟฟ้า จึงอาจทำให้เกิดปรากฏการณ์ความรู้ถดถอยของเด็กและเยาวชนที่เรียกว่า COVID Slide ดังที่มีการค้นพบและมีการศึกษาในระดับนานาชาติ อาทิ สถาบัน NWEA ในประเทศสหรัฐอเมริกาพบว่า นักเรียนที่ต้องอยู่บ้านเป็นเวลานานทำให้ความรู้ในวิชาคณิตศาสตร์หายไปถึงร้อยละ 50 และความรู้ด้านการอ่านลดลงร้อยละ 30 โดยเฉพาะนักเรียนที่ไม่ได้เรียนโดยใช้ภาษาแม่เป็นภาษาหลักจะมีทักษะด้านภาษาลดลงมากเป็นพิเศษ ขณะที่การเรียนการสอนแบบทางไกลไม่อาจทดแทนการเรียนรู้และประสบการณ์จากการมีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนได้ เป็นต้น และผลกระทบระยะยาวที่อาจจะส่งผลต่อขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของไทยที่ขยายวงไปสู่ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคมในระยะยาว (สถาบันวิจัยเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2563)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ได้รายงานการศึกษาสภาพการณ์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานการณ์โควิด-19 พบว่าผู้เรียนเกิดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการอ่าน ทักษะการคิด ทักษะชีวิต ทักษะการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะทางวิทยาศาสตร์และการปฏิบัติด้านสุขภาพจิตและภาวะทางอารมณ์ รวมถึงทักษะทางสังคม ตลอดจนการใช้สื่อและอุปกรณ์เทคโนโลยีในการเรียนรู้ เช่นเดียวกับรายงานการถอดบทเรียนการแก้ไขภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ, 2564); (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, กระทรวงศึกษาธิการ, ม.ป.ป.) ได้แสดงถึงปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ มีภาวะถดถอยด้านการอ่านออกเขียนได้ คิดเลขเป็น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลง คะแนนการวัดและประเมินผลระดับชาติต่ำกว่าเกณฑ์ 2) ด้านทักษะ สมรรถนะ มีภาวะถดถอยขาดสมรรถนะในการนำความรู้ ทักษะ คุณลักษณะไปใช้ในชีวิตประจำวัน ขาดความรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยี ขาดทักษะการสื่อสาร เสียโอกาสเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอกและการลงมือปฏิบัติ ถดถอยทางด้านร่างกาย และ 3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีภาวะถดถอย ขาดความกระตือรือร้นต่อการเรียนและงานที่ได้รับมอบหมาย ขาดจิตสาธารณะ มีปัญหาสภาวะทางอารมณ์ และสัมพันธ์กับครูและเพื่อน เกิดความเครียดและความวิตกกังวลต่อการเรียน ขาดเรียนบ่อยและขาดความเอาใจใส่ต่อการเรียน

ทั้งนี้ กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) และมูลนิธิรางวัลสมเด็จเจ้าฟ้ามหาวชิราวุธ ซึ่งเป็นหน่วยงานสำคัญที่มีบทบาทในการส่งเสริม สนับสนุน และให้ความช่วยเหลือด้านการศึกษาจึงได้ตระหนักถึงแนวทางการช่วยเหลือเพื่อบรรเทาผลกระทบที่เกิดขึ้นในระยะสั้นและระยะยาวต่อนักเรียน โดยเฉพาะกลุ่มที่ขาดความพร้อมต่อการเรียนรู้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ที่ทำให้การเรียนรู้ในระบบโรงเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงไป นักเรียนบางคนจะต้องเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์หรือนักเรียนบางคนอาจจะหยุดชะงักทางการเรียนรู้ ซึ่งจัดว่านักเรียนจะตกอยู่ในภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ที่อาจจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในประเทศโดยรวม ทั้งการเกิดภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอยจากการขาดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง การขาดการใช้งานสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรือการขาดการทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ อันจะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว อีกทั้งยังขยายผลกระทบไปสู่เด็กและเยาวชนที่มีจำนวนมากขึ้นจากสถานการณ์การแพร่ระบาดที่ต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นการหนุนเสริมที่จะให้เด็กและเยาวชนได้ฟื้นฟูความรู้เดิมและเสริมเติมความรู้ใหม่ด้วยการเปลี่ยนบ้านให้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ของนักเรียนที่ครอบครัวจะมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนที่บ้านจึงมีความสำคัญและทำให้เกิดการจัดทำโครงการพัฒนารูปแบบและประเมินผลการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ที่มุ่งศึกษาและคัดเลือกสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัยพร้อมด้วยสิ่งของจำเป็นในการป้องกันตนเองจาก

โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ให้แก่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ของสถานศึกษานำร่องทั้งที่อยู่ในชุมชนเมืองหรือกลุ่มที่อยู่ห่างไกลในพื้นที่ชนบทที่จะได้รับผลกระทบอย่างมากและมีความเหลื่อมล้ำและความไม่เท่าเทียมกันทางการศึกษาที่สูงกว่านักเรียนทั่วไปได้พัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ร่วมกับครอบครัว อันจะช่วยลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดการคัดเลือกสื่อที่เหมาะสมการพัฒนาการเรียนรู้ที่ครอบคลุมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ทั้งด้านสติปัญญา ด้านร่างกาย และด้านทักษะชีวิต เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ในสถานการณ์วิกฤต และการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กโดยพ่อแม่ผู้ปกครอง เริ่มต้นดำเนินงานในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่จะเป็นต้นแบบการทดลองเพื่อนำไปสู่การขยายผลในโรงเรียนต่าง ๆ ทั่วประเทศต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6
2. เพื่อประเมินผลการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) จำแนกออกเป็น 3 ระยะ มีรายละเอียดดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ แบ่งการวิจัยเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การติดตามการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนของกลุ่มนักเรียน ผู้ปกครอง และครูในสถานศึกษานำร่อง (R1)

ในช่วงภาคต้น ปีการศึกษา 2564 ทางกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษาได้ดำเนินการแจกถุงนวัตกรรมชุดแรกภายใต้ชื่อ “ถุงยังชีพทางการศึกษา” ให้แก่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ของสถานศึกษาในพื้นที่นำร่อง 1 แห่ง จำแนกเป็นระดับชั้นละ 20-25 คน โดยให้นักเรียนและผู้ปกครองได้ใช้งานเป็นเวลาประมาณ 1 เดือน จากนั้นคณะผู้วิจัยจึงติดตามและประเมินการใช้งานถุงยังชีพทางการศึกษา โดยศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ผู้ปกครอง และครู ที่มีต่อถุงยังชีพทางการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจ พฤติกรรม และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการได้รับนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน แบ่งเป็นฉบับนักเรียนและฉบับสำหรับผู้ปกครอง จำแนกตามระดับชั้น ข้อคำถามเป็นแบบเลือกตอบ โดยส่วนการศึกษาความพึงพอใจและความคิดเห็นเป็นมาตรวัดตัวแปรแบบช่วงชั้น 5 ระดับ โดยแบ่งเกณฑ์การแปลผลข้อมูลเป็น 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด และแบบสัมภาษณ์ครูและผู้บริหารสถานศึกษาเกี่ยวกับการบริหารจัดการ บทเรียนการดำเนินงาน ความรู้ที่หายไป และทักษะการเรียนรู้ที่หายไป เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ซึ่งเครื่องมือมีการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา สื่อและเทคโนโลยี จำนวน 3 คน และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ การเก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียนและผู้ปกครอง ใช้วิธีการโทรศัพท์สอบถามเป็นรายบุคคลและบันทึกข้อมูลลงแบบสอบถาม โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนได้จำนวน 111 คน และจากผู้ปกครองได้จำนวน 114 คน การเก็บรวบรวมข้อมูลจากครูและผู้บริหารสถานศึกษา ใช้วิธีการสนทนากลุ่ม มีผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มจำนวน 9 คน การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามใช้การวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสัมภาษณ์ใช้การจัดหมวดหมู่และหาข้อสรุปของข้อมูล ข้อมูลที่ได้นำมาใช้เป็นข้อมูลในการพิจารณาออกแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนใหม่ในระยะที่ 2

ระยะที่ 2 การออกแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนให้เหมาะสมกับบริบทผู้ใช้และแก้ปัญหาการถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) (D1)

นำถุนวัตกรรม “ถุงยังชีพทางการศึกษา” ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาด้านพัฒนาการเด็ก จำนวน 10 คน พิจารณาร่วมกับผลการติดตามการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนของกลุ่มนักเรียน ผู้ปกครอง และครูในพื้นที่นาร่อง เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเรื่อง แนวทางในการพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนที่เหมาะสมกับบริบทและช่วยลดการถดถอยทางการเรียนรู้ โดยข้อคำถามแบ่งเป็น 2 ส่วน โดยส่วนที่ 1 เป็นการให้ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อคิดเห็นต่อแนวทางการพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน และส่วนที่ 2 เป็นการให้ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อคิดเห็นต่อความเหมาะสมของสื่อและอุปกรณ์ในนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน จากนั้น คณะผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ โดยแบ่งเป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพแบบหาข้อสรุปเชิงอุปนัยในส่วนของแนวทางการพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน และวิเคราะห์เชิงปริมาณโดยการหาค่าความถี่และร้อยละของคะแนนความเหมาะสมของสื่อและอุปกรณ์ในนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน จากนั้นจึงทำการร่างนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนชุดใหม่ให้เหมาะสมกับบริบทผู้ใช้ โดยนำผลการศึกษาคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญร่วมกับการวิเคราะห์เชื่อมโยงความสอดคล้องกับรายวิชาและตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับการจัดการเรียนรู้ ปีการศึกษา 2564 ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ที่มีเป้าหมายมุ่งลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยใช้ชื่อ “ถุงสนุกคิด” ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, กระทรวงศึกษาธิการ, 2564) จากนั้น คณะผู้วิจัยจัดซื้อสื่อและอุปกรณ์สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน ตรวจสอบคุณภาพก่อนการนำไปใช้ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทางการประถมศึกษา ทางสื่อและเทคโนโลยี ศึกษานิเทศก์ และผู้บริหารสถานศึกษา และนำข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับปรุงรายการสื่อและอุปกรณ์ก่อนนำไปใช้แจกนักเรียน พร้อมทั้งออกแบบคู่มือการใช้งานสำหรับครูและผู้ปกครองในการใช้ถุงสนุกคิดส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน และพัฒนาเว็บไซต์ www.sanookkit.com สำหรับเป็นระบบและกลไกการติดตามการแจกถุงสนุกคิดในพื้นที่ขยายผล

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 เพื่อประเมินผลการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ เป็นการวิจัยระยะที่ 3 ดังนี้

ระยะที่ 3 การติดตามและประเมินผลการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (R2)

ดำเนินการศึกษาใน 3 กลุ่ม แบ่งเป็น นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ผู้ปกครองของนักเรียนและครูและผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้การเลือกแบบเจาะจงสถานศึกษาที่มีนักเรียนและโรงเรียนได้รับผลกระทบ หรือเคยได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา หรือเป็นเครือข่ายของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา และผู้บริหารสถานศึกษา ครู และผู้ปกครองยินดีให้ความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมโครงการ รวมถึงมีการจัดสรรสัดส่วนของจังหวัดให้ครอบคลุมทุกภูมิภาคทั้งสิ้น 10 จังหวัด สถานศึกษาจำนวน 23 แห่ง จากสังกัดต่าง ๆ ได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กองบังคับการตำรวจตระเวนชายแดน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน รวมจำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง 2,402 คน จำแนกเป็นระดับชั้นละ 400-401 คน และผู้ปกครองของนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 1,064 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียน (ก่อนได้รับถุงสนุกคิด) สร้างขึ้นให้สอดคล้องกับสื่อและอุปกรณ์ในถุงสนุกคิด และเชื่อมโยงตัวชี้วัดการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ตามหลักสูตร

แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับการจัดการเรียนรู้ ปีการศึกษา 2564 ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 12-14 ข้อ ต่อระดับชั้น และแบบทดสอบหลังเรียน (หลังใช้ถุงสนุกคิด) เป็นข้อสอบคู่ขนานกับแบบทดสอบก่อนเรียน การเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนเรียนดำเนินการทันทีเมื่อแจกถุงสนุกคิดและการทดสอบหลังเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจดำเนินการหลังจากนักเรียนเรียนรู้ผ่านถุงสนุกคิดเป็นเวลา 1 เดือน การวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบก่อนและหลังเรียน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติทดสอบ (Paired-sample t-test) 2) แบบสอบถามความพึงพอใจ พฤติกรรม และผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการได้รับถุงสนุกคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 แบ่งเป็นฉบับนักเรียน และฉบับผู้ปกครอง แบ่งข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ความพึงพอใจต่อถุงสนุกคิด พฤติกรรมการใช้ถุงสนุกคิด และการเรียนรู้ของนักเรียนที่เกิดขึ้นจากการใช้ถุงสนุกคิด วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ 3) แบบสัมภาษณ์ครูและผู้บริหารสถานศึกษา เป็นแบบสัมภาษณ์ปลายเปิดเกี่ยวกับวิธีบริหารจัดการและการติดตามในการมอบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการได้รับมอบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการจัดหมวดหมู่ของข้อมูลและหาข้อสรุปเชิงอุปนัย

คณะผู้วิจัยได้นำเครื่องมือการวิจัยทั้งหมดยื่นขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังในลำดับที่ 65_011 เลขที่ EC-KMITL_65_011

ผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัย จำแนกออกเป็น 2 ตอน ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อ 1 การออกแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนให้เหมาะสมกับบริบทผู้ใช้และแก้ปัญหาการถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss)

ผลการวิจัยระยะที่ 1 การติดตามการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนชุดแรกที่แจกโดยกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษาภายใต้ชื่อ “ถุงยังชีพทางการศึกษา” ของกลุ่มนักเรียน ผู้ปกครอง และครูในสถานศึกษานำร่อง ทั้งในมิติด้านความชอบ พฤติกรรมการใช้งาน และประโยชน์จากสื่อและอุปกรณ์ ผลการศึกษพบว่านักเรียนและผู้ปกครองส่วนใหญ่รู้สึกดีใจมากที่สุดที่ได้รับ (นักเรียนร้อยละ 90.1 และผู้ปกครอง ร้อยละ 78.9) สื่อและอุปกรณ์ที่นักเรียนชื่นชอบจะเป็นสื่อที่สามารถเล่นได้ผสมผสานกับหนังสือนิทาน แต่ในบางระดับชั้นที่ชอบสื่อที่เล่นได้มากกว่าหนังสือนิทาน โดยเฉพาะหนังสือนิทานที่มีลูกเล่นขณะอ่าน และในส่วนของผู้ปกครองทุกระดับชั้นชอบอุปกรณ์ป้องกันตนเองจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาและอุปกรณ์การเรียนการสอน โดยพฤติกรรมการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนของนักเรียนทุกระดับชั้น ส่วนใหญ่เด็กนักเรียนมีการใช้สื่อและอุปกรณ์สัปดาห์ละ 3-4 วัน ครั้งละประมาณครึ่งชั่วโมงถึงหนึ่งชั่วโมง และมีช่วงเวลาในการใช้ที่ไม่แน่นอน รวมถึงมีการใช้สื่อและอุปกรณ์ร่วมกับพ่อแม่มากที่สุด ด้วยการชวนให้ครอบครัวอ่าน เขียน และเล่น อีกทั้งซึ่งผู้ปกครองมองว่าเป็นภาระให้แก่ครอบครัวในระดับที่น้อยที่สุด และนักเรียนใช้สื่อและอุปกรณ์ในนวัตกรรมฯ เป็นสื่อเพิ่มเติมจากสื่อของโรงเรียน นอกจากนั้น การใช้งานยังพบปัญหาและอุปสรรค ได้แก่ ปัญหาอื่น ๆ เช่น นิทานเข้าใจยากต่อเด็กวัยนี้ แย้งกันเล่นกับน้อง เป็นต้น การขาดคู่มือในการใช้งาน และการขาดเวลาในการใช้งาน ด้านการเรียนรู้และประโยชน์จากการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน โดยนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนในหลากหลายมิติ ทั้งด้านความรู้และทักษะที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ที่ต่อยอดจากความรู้เดิม การได้เรียนรู้สิ่งใหม่ที่ไม่เคยได้เรียนรู้มาก่อน และได้ทบทวนเนื้อหา ด้านสังคมได้สร้างความสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัว และด้านอื่น ๆ เช่น ความรู้สึกสนุกที่ได้เรียนรู้ และคิดว่ามีประโยชน์ การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เป็นต้น

ผลการศึกษาความคิดเห็นของครูและผู้บริหารสถานศึกษานำร่องที่มีต่อการเรียนรู้ของนักเรียนภายหลังใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน สถานศึกษามีระบบการติดตามการใช้งานของนักเรียนอย่างไม่เป็นทางการ อาทิ การพูดคุยกับผู้ปกครองเมื่อมารับใบงาน การเยี่ยมบ้านออนไลน์ หรือการสื่อสารทางแอปพลิเคชัน Line จากการสะท้อนของครูและผู้บริหารพบว่า นักเรียนให้ความสนใจเรียนรู้สื่อและอุปกรณ์ที่ได้รับไปค่อนข้างดี โดยสื่อและอุปกรณ์บางประเภทควรคงไว้ และบางประเภทควรปรับปรุงให้เหมาะสมกับช่วงวัยหรือการใช้ประโยชน์ของนักเรียนให้มากขึ้น ดังตัวอย่างข้อมูลที่ครูสะท้อน อาทิ “หนังสือรวมเกียรติดีมาก เด็กชอบอ่านแล้วมาเล่าให้ฟัง” “อยากให้หนังสือที่เน้นทักษะงานประดิษฐ์ และอุปกรณ์เสริมพัฒนาการมากขึ้น” “ควรมีจิ๊กซอว์ตัวใหญ่ ๆ หรือของเล่นที่เน้นการต่อ” ทั้งนี้ ครูและผู้บริหารได้สะท้อนแนวทางปรับปรุงนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน โดยเสนอให้มีการจัดทำคู่มือการใช้งานสำหรับผู้ปกครองและครู เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ของบุตรหลาน ดังตัวอย่างข้อมูลที่ครูสะท้อน อาทิ “ควรมีคู่มือที่แจกพ่อแม่ เพื่อให้ใช้งานเป็น เพราะบางอย่างผู้ปกครองก็เล่นไม่เป็น” “คู่มืออาจทำแบบ QR Code เข้าไปดูเป็นคลิปก็ได้”

ผลการวิจัยระยะที่ 2 การออกแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนให้เหมาะสมกับบริบทผู้ใช้และแก้ปัญหาการถดถอยทางการเรียนรู้ จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษา ด้านนิเทศศาสตร์ และด้านพัฒนาการเด็ก จำนวน 10 คน พบว่า โดยภาพรวมนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน มีความเหมาะสมที่จะช่วยลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักเรียนได้ เป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาเป็นส่วนใหญ่ โดยสื่ออุปกรณ์ที่ใช้ค่อนข้างมีความหลากหลายครอบคลุมทักษะทางการเรียนรู้ตามสาระวิชาและมาตรฐานการเรียนรู้ในแต่ละระดับ ดังตัวอย่างข้อคิดเห็นที่ว่า “นวัตกรรมนี้เป็นชุดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย ทั้งทางด้านภาษา การคิดคำนวณ กิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงวัสดุอุปกรณ์ในการเรียนรู้ และในแต่ละระดับจะมีการจัดสรรให้เหมาะสมกับพัฒนาการ และความสามารถของเด็กในแต่ละช่วงวัย” “นวัตกรรมมุ่งยังชีพทางการศึกษา มีความเหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น เพื่อเป็นการทบทวนเกี่ยวกับทักษะทางภาษา การคิด จินตนาการ และสุขภาพ ได้เป็นอย่างดี” อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาในบางรายการอาจยังไม่สอดคล้องกับระดับชั้นของผู้เรียน ดังตัวอย่างข้อคิดเห็นที่ว่า “อาจยังไม่เด่นชัดว่าต้องการเสริมการเรียนรู้ในเรื่องใด เนื่องจากสื่อบางชิ้นไม่สอดคล้องกับเนื้อหาในแต่ละระดับชั้น เช่น คำศัพท์ที่ใช้ หรือเนื้อหา เป็นต้น ครูควรได้มีส่วนร่วมในการเลือกสื่อหรือหนังสือที่ส่งเสริมทักษะ พัฒนาการ โดยพิจารณาในสอดคล้องกับมาตรฐานหลักสูตรของแต่ละระดับชั้น” แม้ว่าสื่อและอุปกรณ์จะดูว่าสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และทักษะตามช่วงวัย อย่างไรก็ตาม บริบทของการใช้งานนั้นมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าสื่อและอุปกรณ์ กล่าวคือ ควรมีพี่เลี้ยงหรือโค้ชที่คอยช่วยเหลือรอบคอบในการสนับสนุนการใช้งานของเด็ก เนื่องจากผู้ปกครองเองก็จำเป็นต้องเรียนรู้การใช้งานสื่อเหล่านี้เพื่อไปสอนลูกหลานได้ถูกต้อง ดังตัวอย่างข้อคิดเห็นที่ว่า “อาจมีความน่ากังวลอยู่บ้างเกี่ยวกับบริบทการใช้งาน แม้ว่าสื่อและอุปกรณ์ถูกคัดสรรมาให้เหมาะสมกับช่วงวัยแล้วก็ตาม หากจะให้มีความปลอดภัยสูงสุดจะต้องมีพี่เลี้ยงหรือโค้ชที่คอยให้คำแนะนำต่อครอบครัว ให้พ่อแม่ผู้ปกครองได้เรียนรู้ไปด้วย” นอกจากนี้ ยังควรส่งเสริมพัฒนาการด้านอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากพัฒนาการทางสติปัญญา เนื่องจากช่วงที่นักเรียนไม่ได้ไปโรงเรียน นอกจากการเรียนรู้ที่จะถดถอยลงแล้ว ทักษะอื่น ๆ ที่จะได้จากการไปโรงเรียนก็จะถดถอยลงด้วยเช่นกัน เช่น พัฒนาการด้านสังคม การพัฒนาทักษะชีวิตและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ การพัฒนาทางร่างกาย ดังตัวอย่างข้อคิดเห็นที่ว่า “สื่อและอุปกรณ์ที่แจก ควรคำนึงถึงพัฒนาการด้านอื่นให้ครบทุกมิติ การพัฒนาทางร่างกาย จิตใจ สังคม และอารมณ์” “ถ้าหากตีความ Learning Loss ไปในทางสติปัญญาเป็นหลัก สื่อเหล่านี้อาจจะค่อนข้างเหมาะสม แต่ทว่าในการพัฒนาเด็กตามพัฒนาการแล้ว พบว่า สื่ออุปกรณ์ยังขาดสาระเรื่องประสบการณ์การใช้ชีวิตและการพัฒนาทักษะชีวิต เด็กบางคนที่บ้านไม่ได้มีพื้นที่สำหรับเล่นหรือออกกำลังกาย โอกาสที่จะได้เล่นคือการไปโรงเรียนเท่านั้น...ดังนั้น หากเป็นไปได้ ในเรื่องนี้ควรจะเพิ่มอุปกรณ์สำหรับออกกำลังกายง่าย ๆ เช่น เชือกกระโดด ให้เด็กได้ใช้ออกกำลังกาย”

นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาร่วมกับการวิเคราะห์เชื่อมโยงความสอดคล้องกับรายวิชาและตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับการจัดการเรียนรู้ ปีการศึกษา 2564 ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ที่มีเป้าหมายมุ่งลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน และงบประมาณ ที่นำไปสู่การปรับปรุงและการวางแผนการจัดซื้อสื่อและอุปกรณ์ให้มีคุณภาพและตอบสนองต่อโจทย์ผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และความสนุกในการเรียนรู้ด้วยตนเองอีกด้วย จึงนำมาสู่การพัฒนาาร่างนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนภายใต้ชื่อ “ถุงสนุกคิด (Sanook Kit)” เพื่อลดภาวะการถดถอยทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาแต่ละระดับชั้น โดยจำแนกเป็นสื่อและอุปกรณ์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านสติปัญญา ได้แก่ สื่อและอุปกรณ์ตามสาระวิชาต่าง ๆ ทั้งคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษา 2) ด้านทักษะชีวิต ได้แก่ สื่อและอุปกรณ์เกี่ยวกับการดำรงชีวิต คุณธรรมจริยธรรม และการอยู่ร่วมกันในสังคม และ 3) ด้านร่างกาย ได้แก่ อุปกรณ์ในการออกกำลังกาย สามารถสรุปรายละเอียดสื่อและอุปกรณ์ในถุงสนุกคิดของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 สื่อและอุปกรณ์ในถุงสนุกคิดของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6

ป.1	ป.2
ด้านสติปัญญา 1. สมุดคัดลายมือ (ภาษาไทย) 2. โดมิโน (คณิตศาสตร์) 3. บัตรอักษรภาษาอังกฤษ (ภาษาอังกฤษ) 4. อุปกรณ์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ ได้แก่ สมุดลากเส้นระบายสี เล่ม 4 สีไม้ และดินน้ำมัน (ศิลปะ/ความคิดสร้างสรรค์/กล้ามเนื้อ) ด้านทักษะชีวิต 5. นิทานเพื่อฝึกการปรับตัว ทักษะสังคม กิจวัตรประจำวัน หรือเกี่ยวกับโรงเรียน โดยตัวละครมีช่วงอายุ 6-7 ปี ได้แก่ นิทานเรื่อง “ป้องกันดีจัง” (ทักษะชีวิต / สุขศึกษาและพลศึกษา) ด้านร่างกาย 6. อุปกรณ์ออกกำลังกายที่เหมาะสมกับระดับชั้น ได้แก่ ลูกบอลยาง (สุขศึกษาและพลศึกษา)	ด้านสติปัญญา 1. นิทานชุด ฝึกอ่านภาษาไทยกับขาลีและชีวา ตอน สระพาสนุก (ภาษาไทย) 2. วงล้อคำนวณ (คณิตศาสตร์) 3. บัตรอักษรภาษาอังกฤษ (ภาษาอังกฤษ) 4. หนังสือ 100 First English Words (ภาษาอังกฤษ) 5. อุปกรณ์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ ได้แก่ หนังสือลากเส้นต่อจุดสวนสัตว์และโลกใต้ท้องทะเล พร้อมสีไม้ (ศิลปะ/ความคิดสร้างสรรค์/กล้ามเนื้อ) ด้านทักษะชีวิต 6. นิทานร้อยกรองเรื่องสั้น ๆ อ่านง่ายตัวหนังสือไม่เยอะ มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน/สื่อที่ส่งเสริมพัฒนาทักษะชีวิตและสังคม ได้แก่ นิทานเรื่อง “กะทียมารับผิดอย่างกล้าหาญ” (ทักษะชีวิต/สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม) ด้านร่างกาย 7. อุปกรณ์ออกกำลังกายที่เหมาะสมกับระดับชั้น ได้แก่ ลูกบอลยาง (สุขศึกษาและพลศึกษา)
ป.3	ป.4
ด้านสติปัญญา 1. นิทานเสริมทักษะการอ่านจับใจความ “ของขวัญสุดพิเศษ” (ภาษาไทย) 2. แบบฝึกสนุกคิดคณิตรอบตัว ป.3 (คณิตศาสตร์) 3. เกมสะกดคำภาษาอังกฤษ (ภาษาอังกฤษ) 4. อุปกรณ์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ ได้แก่ สมุดวาดเขียน และสีชอล์ค (ศิลปะ/ความคิดสร้างสรรค์/กล้ามเนื้อ)	ด้านสติปัญญา 1. หนังสือนิทานอาชีพในฝันของหนู (ภาษาไทย) 2. เอแม็ท (A-Math) (คณิตศาสตร์) 3. หนังสือ 1,000 คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก (ภาษาอังกฤษ) 4. อุปกรณ์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ ได้แก่ สมุดวาดเขียน และสีน้ำ (ศิลปะ/ความคิดสร้างสรรค์/กล้ามเนื้อ)

ตารางที่ 1 สื่อและอุปกรณ์ในถุงสนุกคิดของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 (ต่อ)

ป.3	ป.4
ด้านทักษะชีวิต 5. สื่อที่ส่งเสริมพัฒนาทักษะชีวิตและสังคม ได้แก่ นิทานรู้ทัน ป้องกัน อุทกภัย (ทักษะชีวิต/สุขศึกษาและพลศึกษา)	ด้านทักษะชีวิต 5. นิทาน/นิทานชาดก ได้แก่ หนังสือความลับของโลก (ทักษะชีวิต/วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)
ด้านร่างกาย 6. อุปกรณ์ออกกำลังกายที่เหมาะสมกับระดับชั้น ได้แก่ ฮูลาฮoop (สุขศึกษาและพลศึกษา)	ด้านร่างกาย 6. อุปกรณ์ออกกำลังกายที่เหมาะสมกับระดับชั้น ได้แก่ ลูกบอล (สุขศึกษาและพลศึกษา)
ป.5	ป.6
ด้านสติปัญญา ราชาธิราช ฉบับการ์ตูน (ภาษาไทย/ทักษะชีวิต) หนังสือกิจกรรมเสริมทักษะคณิตศาสตร์ ป.5 (คณิตศาสตร์) หนังสือสร้างเด็ก 2 ภาษา สอนลูกพูดอังกฤษ (ภาษาอังกฤษ) หนังสือพับกระดาษหรรษา (ศิลปะ/ความคิดสร้างสรรค์/ กล้านเนื้อ)	ด้านสติปัญญา 1. หนังสือวรรณคดีไทย รวมเกียรติ (ภาษาไทย) 2. รูบิค (คณิตศาสตร์) 3. หนังสือ Word Search ศัพท์ซ่อนหา พาสุนัข เก่ง อังกฤษ (ภาษาอังกฤษ) 4. อุปกรณ์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ ได้แก่ สมุดวาด เขียนเล่มใหญ่ และสปีโปสเตอร์ (ศิลปะ/ความคิด สร้างสรรค์/กล้านเนื้อ)
ด้านทักษะชีวิต สื่อส่งเสริมทักษะชีวิต ทักษะสังคม ได้แก่ หนังสือ ๙ คำพ่อ สอน (ทักษะชีวิต/สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม)	ด้านทักษะชีวิต 5. สื่อส่งเสริมทักษะชีวิต ทักษะสังคม ความรู้รอบตัว การดูแลตนเอง ได้แก่ หนังสือ Why อวกาศ (ทักษะ ชีวิต/วิทยาศาสตร์)
ด้านร่างกาย อุปกรณ์ออกกำลังกายที่เหมาะสมกับระดับชั้น ได้แก่ ลูกบอล	ด้านร่างกาย 6. อุปกรณ์ออกกำลังกายที่เหมาะสมกับระดับชั้น ได้แก่ เชือกกระโดด

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อ 2 การติดตามและประเมินผลการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหา
ผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ในพื้นที่ขยายผล

ผลการวิจัยระยะที่ 3 การติดตามและประเมินผลการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนเพื่อลดภาวะ
ถดถอยทางการเรียนรู้ พบว่าถุงสนุกคิดช่วยพัฒนาการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะชีวิต ด้านร่างกาย รวมถึง
ด้านอื่น ๆ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยการทดสอบวัดความรู้ของนักเรียนก่อน
ได้รับและหลังการใช้สื่อและอุปกรณ์ในถุงสนุกคิด (N=2,402)

	N	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	SD.	t	p-value	Mean difference
ก่อนใช้ถุงสนุกคิด	2,386	12	7.35	2.64	-32.73	0.00*	-1.79
หลังใช้ถุงสนุกคิด	2,386	12	9.13	2.49			

จากตารางข้างต้น แสดงผลการทดสอบด้านการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อและอุปกรณ์ใน
ถุงสนุกคิด ได้ชี้ให้เห็นประสิทธิภาพของสื่อและอุปกรณ์ในถุงสนุกคิด โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนการใช้สื่อและอุปกรณ์
ในถุงสนุกคิด มีค่าเท่ากับ 7.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.64 และค่าเฉลี่ยหลังการใช้สื่อและอุปกรณ์ในถุงสนุกคิด



มีค่าเท่ากับ 9.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.49 ซึ่งชี้ให้เห็นว่า นักเรียนที่ได้รับถุงสนุกคิดมีคะแนนหลังเรียนและคะแนนก่อนเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

นอกจากนี้ นักเรียน ผู้ปกครอง และครูยังได้สะท้อนให้เห็นถึงผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการใช้ถุงสนุกคิด ในประเด็นดังต่อไปนี้ ถุงสนุกคิดช่วยให้มีความรู้และทักษะที่เพิ่มขึ้น (นักเรียน ร้อยละ 85.2 ผู้ปกครอง ร้อยละ 87.4) โดยครูยังได้สะท้อนภาพความเปลี่ยนแปลงของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านสติปัญญา ทักษะทางร่างกาย ทักษะชีวิต ทักษะทางสังคม ดังข้อความที่ครูสะท้อนต่อไปนี้ “นักเรียนได้รับความรู้ที่หลากหลายมากขึ้น ได้ฝึกคิด อ่าน เขียน ทบทวนกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้เกิดการพัฒนาด้านสติปัญญา ด้านทักษะร่างกาย และทักษะการใช้ชีวิตในสังคมมากยิ่งขึ้น” “นักเรียนมีความสุข สนุกกับการเรียนรู้ ได้คิด จินตนาการ ได้ลงมือทำ และได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ทำ เขาสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง ได้รู้จักคิด การแก้ปัญหา และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้” อย่างไรก็ตาม มีนักเรียนและผู้ปกครองเพียงร้อยละ 6.3 และ 5.2 ที่ระบุว่าถุงสนุกคิดไม่ช่วยให้มีความรู้และทักษะเพิ่มขึ้น โดยให้เหตุผลว่าบางเรื่องมีความรู้อยู่แล้วหรือการอ่านไม่ออกจึงทำให้ไม่สามารถเล่นได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ผลการสำรวจความพึงพอใจต่อสื่อและอุปกรณ์ในถุงสนุกคิด นักเรียนและผู้ปกครองส่วนใหญ่รู้สึกดีใจระดับมากเมื่อได้รับถุงสนุกคิด (นักเรียน ร้อยละ 83.9 ผู้ปกครอง ร้อยละ 75.3) และเมื่อนักเรียนได้ใช้สื่อและอุปกรณ์ในถุงสนุกคิดไประยะเวลาหนึ่งก็ยังคงมีความรู้สึกดีใจระดับมาก (ร้อยละ 76.2) โดยนักเรียนยังได้สะท้อนความพึงพอใจเมื่อได้รับถุงสนุกคิดในระดับมากที่สุดทุกประเด็น โดยเฉพาะถุงสนุกคิดมีหนังสือ อุปกรณ์ และของเล่นสนุก (ค่าเฉลี่ย 4.66 S.D.=0.658) รองลงมา คือ ถุงสนุกคิดมีหนังสือ อุปกรณ์ และของเล่นมีประโยชน์ต่อการเรียน (ค่าเฉลี่ย 4.62 S.D.=0.671) และความดีใจที่กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษาและมูลนิธิรางวัลสมเด็จพระเจ้าฟ้าฯมอบถุงสนุกคิด (ค่าเฉลี่ย 4.58 S.D.=0.752) อีกทั้งข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูยังสนับสนุนว่านักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้ด้วยถุงสนุกคิด ดังตัวอย่างข้อความที่ว่า “นักเรียนมีความพึงพอใจและมีความสนใจในถุงสนุกคิดมาก มีความตื่นตัวและอยากเรียน อยากอ่าน และได้เล่นกันอย่างสนุกสนาน เช่น เล่นโดมิโน มีการรอคอย มีสมาธิ ได้ระบายสี” “นักเรียนมีความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนและสิ่งของที่ได้รับ ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมจากถุงสนุกคิดเป็นอย่างดี”

ทั้งนี้ ข้อเสนอแนะของทั้งนักเรียน ผู้ปกครอง และครู ที่มีต่อการพัฒนาถุงสนุกคิด ได้แก่ เรื่องจำนวนถุงสนุกคิดที่ต้องการให้แจกให้ครอบคลุมต่อจำนวนนักเรียนทั้งห้อง เพื่อให้เกิดความเท่าเทียมกันและครูสามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้ ควรพัฒนาปรับปรุงสื่อบางรายการที่น่าสนใจเหมาะสมกับช่วงวัยมากขึ้น ตลอดจนควรพัฒนาวัสดุอุปกรณ์ให้มีความแข็งแรงทนทานมากยิ่งขึ้น

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบและประเมินผลการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา แบ่งการอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ 2 ข้อ ดังนี้

1. การออกแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนเพื่อแก้ปัญหาการถดถอยทางการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

จากผลการวิจัยได้มีการพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนภายใต้ชื่อ “ถุงสนุกคิด” ที่มีการรวบรวมสื่อและอุปกรณ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 โดยมุ่งเน้นให้เกิดการคิดสรรสร้างและอุปกรณ์ที่เชื่อมโยงกับรายวิชา และตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับการจัดการเรียนรู้ ปีการศึกษา 2564 ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ประกอบด้วยสื่อและอุปกรณ์ที่พัฒนา 1)

ด้านสติปัญญา 2) ด้านทักษะชีวิต และ 3) ด้านร่างกาย พร้อมทั้งมีการพัฒนากลไกการช่วยเหลือ ติดตาม และสนับสนุนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ใน 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) คู่มือนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ที่เป็นกลไกการช่วยเหลือให้ผู้เรียน ผู้ปกครอง ผู้ดูแล และครูสามารถใช้สื่อและอุปกรณ์ในถุงสนุกคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และ 2) เว็บไซต์สนุกคิดดอทคอม (www.sanookkit.com) ที่มีทั้งแหล่งเรียนรู้และระบบติดตามนักเรียนเป็นรายบุคคล

ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าการพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนและระบบสนับสนุนเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญที่สามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ในลักษณะอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากห้องเรียนหรือการสนับสนุนให้เปลี่ยนทุกที่ให้กลายเป็นโรงเรียน ดังที่ภูษิมา ภิญญินวิวัฒน์ ที่ได้รับรวบรวมบทเรียนจากต่างประเทศสู่การจัดการเรียนรู้ของไทยในสถานการณ์โควิด-19 ซึ่งจากตัวอย่างกรณีศึกษาของสหรัฐอเมริกาและนิวซีแลนด์ได้พบการดำเนินการที่สอดคล้องกัน ประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้ความสำคัญต่อการตอบสนองของผู้เรียนแต่ละคนแตกต่างกัน โดยการจัดทำฐานข้อมูลของสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ครูและนักเรียนสามารถเข้าถึงได้อย่างอิสระโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ ยังเปิดช่องให้หน่วยงานอื่น ๆ และแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ เช่น พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุดชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก และในขณะที่ประเทศนิวซีแลนด์เตรียมชุดการเรียนรู้พื้นฐานให้นักเรียน ซึ่งประกอบด้วยคู่มือออนไลน์ และชุดการเรียนรู้ (สื่อแห้ง) เพื่อให้นักเรียนทุกคนทั้งที่สามารถเข้าถึงและไม่สามารถเข้าถึงระบบเรียนออนไลน์ก็สามารถใช้เรียนรู้ได้ (ภูษิมา ภิญญินวิวัฒน์, 2564) นอกจากนี้ UNICEF ได้ออกแบบชุดแพ็คเกจเบื้องต้น สำหรับช่วยเหลือเด็ก เยาวชน และครอบครัวที่ได้รับผลกระทบในสถานการณ์เร่งด่วน โดยคลังอุปกรณ์ของ UNICEF ณ กรุงโคเปนเฮเกน มีอุปกรณ์ที่แบ่งได้ 21 ประเภท สำหรับใช้ในสถานการณ์ฉุกเฉิน ซึ่งสามารถที่จะปรับแต่งให้ตอบสนองต่อบริบทและวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ โดยการทำงานของ UNICEF ได้จัดชุดแพ็คเกจเบื้องต้นได้ทั้งสิ้นจำนวน 57 รูปแบบ และภายในชุดแพ็คเกจดังกล่าวจะมีคำแนะนำสำหรับการใช้ในห้องเรียน สถานิอนามัย หรือค่ายพักแรม ตัวอย่างประเทศไนจีเรีย เป็นประเทศที่เด็กประสบปัญหาการเสียชีวิตจากไข้มาลาเรีย ปอดบวม และท้องร่วง ซึ่งชุดแพ็คเกจเบื้องต้นได้จัดสรรอุปกรณ์ที่ช่วยด้านโภชนาการสำหรับการเจ็บป่วยเหล่านี้ รวมถึงภาวะทุพโภชนาการไว้ด้วย (UNICEF, n.d.) เช่นเดียวกับในประเทศไทยที่โรงเรียนบ้านปลาตาว ได้มีการจัดทำนวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบกล่องการเรียนรู้ (Learning Box) ที่ประกอบด้วยอุปกรณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัยทั้ง Booklet ที่มีด้านการอ่าน การคำนวณ ทักษะชีวิต และ Maker Space วัสดุอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมสร้างสรรค์และ Wellbeing และกิจกรรมที่ส่งเสริมสุขภาพ (โรงเรียนบ้านปลาตาว, 2565)

2. การติดตามและประเมินผลการใช้นวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

จากผลการวิจัยที่พบว่านักเรียนที่มีคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนและผู้ปกครองพึงพอใจในการใช้ถุงสนุกคิดในระดับมากที่สุด ครูและผู้บริหารสถานศึกษาระบุว่าถุงสนุกคิดช่วยพัฒนานักเรียนในทุกมิติทั้งด้านสติปัญญา ด้านทักษะชีวิต และด้านร่างกาย ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับโรงเรียนบ้านปลาตาว ที่พบว่าผลจากการใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ (Learning box) ในด้านผู้เรียนพบว่า นักเรียนเกิดทักษะการอ่าน การเขียน และการคำนวณ ผ่านการเรียนรู้แบบบูรณาการที่มีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบและสามารถสร้างสรรค์ผลงานตามความสนใจ ตลอดจนมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคม ในด้านครู บุคลากร และโรงเรียนพบว่าครูมีทักษะการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้ทันสถานการณ์ปัจจุบัน และเน้นการลงมือปฏิบัติ มีส่วนร่วมลงพื้นที่ เพื่อช่วยส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านกล่องการเรียนรู้ ด้านผู้ปกครองพบว่ามีส่วนร่วมในการช่วยเหลือ สนับสนุน และแนะนำนักเรียนให้ทำกิจกรรมต่าง ๆ สำเร็จตามเป้าหมายทำให้เห็นถึงความสามารถ ความถนัดของนักเรียน และช่วยส่งเสริมตามศักยภาพ และด้านชุมชนพบว่า



ให้การสนับสนุนเพื่อให้บุตรหลานทำกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงาน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการกับภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ ซึ่งจากผลการวิจัยก็ได้แสดงให้เห็นถึงการเริ่มในการจัดทำชุดการเรียนรู้พร้อมคู่มือทั้งในลักษณะออนไลน์และออฟไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นทุกที่ทุกเวลาและพยายามเชื่อมโยงสื่อและอุปกรณ์ให้สอดคล้องกับรายวิชาและมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ “ต้องรู้” และ “ควรรู้” ของหลักสูตรแกนกลาง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับช่วงวัย อีกทั้งยังสะท้อนภาพผลการเรียนรู้จากงุนงุนคิดที่เกิดขึ้นกับนักเรียนทั้งในมิติด้านความรู้และสติปัญญา ทักษะการปฏิบัติ พัฒนาการทางด้านร่างกาย และทักษะทางสังคม รวมถึงผลต่อผู้ปกครองและครูเช่นเดียวกับงานวิจัยต่าง ๆ มีเพียงแต่ผลการวิจัยที่สะท้อนภาพการมีส่วนร่วมของชุมชนที่หากงุนงุนคิดมีการพัฒนาต่อยอดในอนาคตควรพิจารณาเพิ่มเติมจะทำให้เกิดการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพหรือการระดมทุนจากพื้นที่ในการส่งมอบงุนงุนคิดเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ในแก่บุตรหลานต่อไปได้อีกด้วย (โรงเรียนบ้านปลาตาว, 2565)

นอกจากนี้ กระบวนการส่งมอบและการใช้ประโยชน์งุนงุนคิดยังพบว่า ผู้ปกครองมีการใช้คู่มือฯ เพื่อเป็นแนวทางในการใช้สื่อและอุปกรณ์ในงุนงุนคิดในระดับมากที่สุด และผู้ปกครองส่วนใหญ่ได้ระบุถึงการใช้คู่มือฯ เพื่อเป็นแนวทางในการใช้สื่อและอุปกรณ์ในงุนงุนคิดในบางครั้ง อีกทั้งนักเรียนยังชอบที่ครูคอยถามและติดตามการใช้งุนงุนคิดตลอดเวลาในระดับมากที่สุด ซึ่งผลการวิจัยเป็นไปในแนวทางเดียวกันกับงานวิจัยของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ที่ศึกษามาตรการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ, 2565) เสนอมาตรการสร้างการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพระหว่างสถานศึกษา ผู้ปกครอง ชุมชน และทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยได้เสนอแนะให้จัดทำคู่มือสำหรับผู้ปกครอง เพื่อสื่อสารและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้และแนวปฏิบัติในการส่งเสริมการเรียนรู้ แก่นักเรียนตลอดจนสร้างปฏิสัมพันธ์และสัมพันธ์ภาพระหว่างครูผู้สอนและผู้ปกครอง เพื่อให้มีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียน กำกับ ติดตาม และส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนเมื่อต้องเรียนรู้ที่บ้าน อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยนี้ยังพบปัญหาที่สำคัญของการใช้งานสื่อและอุปกรณ์ในหลาย ๆ พื้นที่ อาทิ ผู้ปกครองไม่สามารถอ่านภาษาไทยออก ผู้ปกครองไม่สามารถเข้าถึงสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในเว็บไซต์ผ่าน QR Code การขาดความเข้าใจในการใช้สื่อและอุปกรณ์บางประเภท เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยหลากหลายชิ้นที่สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนากลไกหนุนเสริมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ (Learning Box) ของโรงเรียนบ้านปลาตาว ที่มีการให้ความสำคัญกับการพัฒนาครูเพื่อเป็นกลไกหนุนเสริมในการใช้นวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หรือลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ให้แก่เด็กนักเรียนมากยิ่งขึ้น ผ่านการพัฒนาครูในรูปแบบต่าง ๆ และในส่วนผู้ปกครองยังได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือ สนับสนุน หรือแนะนำนักเรียนเพื่อให้การทำกิจกรรมต่าง ๆ สำเร็จตามเป้าหมาย ทำให้นักเรียนเห็นถึงความสามารถ ความถนัด และส่งเสริมพัฒนาตามศักยภาพ นอกจากนี้ ในการดำเนินการส่งมอบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนในรูปแบบอื่น ๆ ยังสามารถใช้กลไกจากบุคคล หน่วยงาน หรือองค์กรในรูปแบบอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่เพื่อหนุนเสริมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนก็สามารถปฏิบัติได้ (โรงเรียนบ้านปลาตาว, 2565) ดังตัวอย่างงานวิจัยของศุเรนทร์ ฐปนากร และคณะ ที่มีตัวอย่างการใช้อาสาสมัครการศึกษาหมู่บ้าน (อศม.) ในการเชื่อมโยงระหว่างชุมชน โรงเรียน และสาธารณะในการนำพาความรู้และโรงเรียนไปหานักเรียนที่มีข้อจำกัดในพื้นที่ห่างไกล อาทิ ขาดแคลนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต ไม่มีไฟฟ้า หรือขาดความพร้อมของครอบครัวในการอ่านออกเขียนได้ ซึ่งอาสาสมัครการศึกษาหมู่บ้านเป็นคนในชุมชนที่มีศักยภาพจึงน่าจะมามีบทบาทสำคัญในการเป็นกลไกหนุนเสริมระดับพื้นที่ที่สำคัญในอีกรูปแบบหนึ่งอีกด้วย (ศุเรนทร์ ฐปนากร และคณะ, 2565)



องค์ความรู้ใหม่

ในสถานการณ์วิกฤตที่ทำให้เด็กห่างจากโรงเรียน การเรียนหยุดชะงัก การพัฒนาการเรียนรู้เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ควรใช้วิธีการคัดเลือกนวัตกรรมสื่อและอุปกรณ์ที่ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาทักษะ อย่างครอบคลุมทั้งด้านสติปัญญา ด้านทักษะชีวิต และด้านร่างกาย โดยใช้สื่อที่หลากหลายเหมาะสมกับช่วงวัยและระดับชั้นการศึกษา วิธีการจัดการเรียนรู้เมื่อต้องหยุดเรียนอยู่ที่บ้านการเรียนรู้ควรได้รับการส่งเสริมจากครอบครัว และเมื่อมีโอกาสที่ได้กลับมาเรียนที่โรงเรียน ครูควรนำสื่อและอุปกรณ์มาพัฒนาต่อยอดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตลอดจนส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจหรือเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนหรือพี่น้องเมื่อมีเวลาว่าง



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการวิจัย

สรุป/ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อ 1 พบว่า นักเรียนและผู้ปกครองพึงพอใจมากที่สุดที่ได้รับนวัตกรรมชุดแรก (ถุงยังชีพทางการศึกษา) ได้ประโยชน์ในการเรียนรู้และใช้เวลาว่าง แต่ยังคงพบสื่อและอุปกรณ์บางอย่างที่ไม่เหมาะสมกับบริบทและไม่ค่อยได้รับความสนใจจากนักเรียน ครูและผู้บริหารสถานศึกษาเสนอให้ปรับสื่อให้เหมาะสมกับระดับชั้นและมีคู่มือการใช้งาน การออกแบบนวัตกรรมชุดใหม่ ประกอบด้วยสื่อและอุปกรณ์ที่พัฒนา 1) ด้านสติปัญญา 2) ด้านทักษะชีวิต และ 3) ด้านร่างกาย ภายใต้ชื่อ “ถุงสนุกคิด” ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ คือ ผู้ใช้ควรพิจารณาคุณลักษณะของนักเรียนด้วย ในกรณีที่นักเรียนมีบริบทการเรียนรู้ที่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่าง เช่น นักเรียนที่เรียนในหลักสูตรที่เน้นความเป็นเลิศทางวิชาการ หรือนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ อาจไม่เหมาะสมกับสื่อและอุปกรณ์เหล่านี้ ควรพิจารณาคัดเลือกสื่อตามบริบทที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม โดยยังคงมุ่งเน้นการพัฒนาให้ครอบคลุมทั้งด้านสติปัญญา ด้านทักษะชีวิต และด้านร่างกาย ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อ 2 พบว่า จากการเรียนรู้ตามรูปแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียน หรือ “ถุงสนุกคิด” นักเรียนที่มีคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนและผู้ปกครองพึงพอใจในการใช้ถุงสนุกคิดในระดับมากที่สุด ครูและผู้บริหารสถานศึกษาระบุว่าถุงสนุกคิดช่วยพัฒนา



นักเรียนในทุกมิติทั้งด้านสติปัญญา ด้านทักษะชีวิต และด้านร่างกาย ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ คือ ควรส่งเสริมให้นักเรียนและผู้ปกครองเรียนรู้ผ่านกิจกรรมร่วมกัน อันจะนำไปสู่การใช้เวลาร่วมกันและเกิดความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว นอกจากนี้ ครูสามารถนำสื่อและอุปกรณ์ในกิจกรรมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้อย่างหลากหลาย และควรติดตามและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในทุกมิติจากการใช้กิจกรรม สำหรับข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป ควรพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนที่ครอบคลุมระบบนิเวศการเรียนรู้ของผู้เรียน และควรพัฒนานวัตกรรมการนำความรู้ไปหาผู้เรียนสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตลอดจนเด็กและเยาวชนที่อยู่นอกระบบการศึกษา โดยออกแบบสื่อและอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับพัฒนาการช่วงวัย บริบทของผู้เรียน และบริบทความท้าทายต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม

เอกสารอ้างอิง

- ภูษิตา ภูษิตินวัฒน์. (2564). จัดการเรียนรู้การสอนอย่างไรในสถานการณ์โควิด-19: จากบทเรียนต่างประเทศสู่การจัดการเรียนรู้ของไทย. เรียกใช้เมื่อ 24 ธันวาคม 2565 จาก <https://tdri.or.th/2020/05/examples-of-teaching-and-learning-in-covid-19-pandemic/>
- มูลนิธิอินแท่นเอเชีย. (2565). การแพร่ระบาดของโควิด-19 สร้างผลกระทบต่อการศึกษาไทยที่สำคัญ 3 ประการ. เรียกใช้เมื่อ 24 ธันวาคม 2565 จาก <https://www.kenan-asia.org/th/covid-19-education-impact/>
- โรงเรียนบ้านปลาตาว. (2565). Starfish Learning Box กล่องการเรียนรู้บ้านปลาตาว. เรียกใช้เมื่อ 24 ธันวาคม 2565 จาก <https://www.starfishlabz.com/blog/648-starfish-learning-box-กล่องการเรียนรู้บ้านปลาตาว>
- ศุเรนทร์ ฐปนากร และคณะ. (2565). รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการพัฒนาระบบอาสาสมัครการศึกษาหมู่บ้านเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา สร้างโอกาสการประกอบอาชีพและลดความเหลื่อมล้ำในพื้นที่ชายขอบ: กรณีศึกษาอำเภอจอมบึง-สวนผึ้ง-บ้านคา. ราชบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- สถาบันวิจัยเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2563). การเตรียมความพร้อมสำหรับการศึกษาในยุค COVID-19 ยิ่งจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับประเด็นความเหลื่อมล้ำและทรัพยากรของผู้เรียน. เรียกใช้เมื่อ 15 สิงหาคม 2564 จาก <https://www.eef.or.th/378-2/>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, กระทรวงศึกษาธิการ. (ม.ป.ป.). ถอดบทเรียนการแก้ไขภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ Learning Loss. เรียกใช้เมื่อ 20 ธันวาคม 2565 จาก http://academic.obec.go.th/web/images/document/1677744507_d_1.pdf
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). รายงานผลการศึกษาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานการณ์โควิด-19: สภาพการณ์ บทเรียน และแนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____, กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). มาตรการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอส. บี. เค. การพิมพ์ จำกัด.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. เรียกใช้เมื่อ 20 พฤษภาคม 2565 จาก <https://www.takien.ac.th/home/wp-content/uploads/2021/07/ตัวชี้วัดต้องรู้และควรรู้-หลักสูตรฯ-2551-สำหรับสถานการณ์-covid-19.pdf?x39501>

UNICEF. (n.d.). Pre-packed kits for emergencies and beyond: The kits serve as a first response to urgent needs where local market solutions are not immediately available or accessible. Retrieved August 15, 2021, from <https://www.unicef.org/supply/pre-packed-kits-emergencies-and-beyond>