



วารสารคุรุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

UDON THANI RAJABHAT UNIVERSITY JOURNAL OF GURU EDUCATION

乌隆他尼皇家大学 教育期刊

ISSN 2697-5920

ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2564

Vol.3 Issue.2 July – December 2021

2021年7月-12月 第3卷 第2期

บทความ

- การพัฒนาสื่อและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการรอบรู้ดิจิทัลให้แก่นักเรียน ระดับประถมศึกษาตอนปลาย
ในจังหวัดอุดรธานี 1
สาวิตรี บุญมี, วราพร กริเทพ, ปณิธาน เมฆกมล, สมวรรธ ธนศรีพนิชชัย,
ฐาปนี เพ็งสุข, สุदारัตน์ ทนองหารพิทักษ์, เสกศิลป์ มณีศรี และ นิษา คักดีชูวงศ์
- การศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาสู่การเป็นแบบปฏิบัติการที่เป็นเลิศ
ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 21 15
พนายุทธ เขยบาล และ อัจฉรา หนูยศ
- การพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี 33
พัชรินทร์ ขมภูวิเศษ และ กฤตภูมิ ขมภูวิเศษ
- ผลของการใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะสมอง (EF) ของนักศึกษาหลักสูตร
ประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู 51
กฤตวรรณ คำสม
- สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็ก
ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 65
คณิศร จีกระโทก, นิคม วงศา และ สุรจิตร พระเมือง



วารสารครูศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2564

UDON THANI RAJABHAT UNIVERSITY
JOURNAL OF GURU EDUCATION
Vol.3 Issue.2 July – December 2021

乌隆他尼皇家大学 教育期刊
2021年7月-12月 第3卷 第2期

ISSN 2697-5920

วารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2564

วัตถุประสงค์

วารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่บทความวิจัย และบทความวิชาการทางด้านการศึกษา 3 ภาษา คือ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และ ภาษาจีน ในสาขาบริหารการศึกษา สาขาการวัดและประเมินผล สาขาการศึกษาพิเศษ สาขาปฐมวัย และสาขาการสอน (ฟิสิกส์ เคมี ชีววิทยา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ทั่วไป จิตวิทยาและการแนะแนว สุขศึกษา พลศึกษา คอมพิวเตอร์ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน เป็นต้น) รวมทั้งเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่าง อาจารย์ นักวิจัย นักวิชาการ และ นักศึกษา โดยวารสารครุศึกษา มีกำหนดจัดพิมพ์เผยแพร่ปีละ 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม ของทุกปี

เจ้าของ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

กำหนดการเผยแพร่

2 ฉบับต่อปี

ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน (กำหนดออกเดือนมิถุนายน)

ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม (กำหนดออกเดือนธันวาคม)

การจัดพิมพ์

วารสารอิเล็กทรอนิกส์

สถานที่ติดต่อ

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

64 ถ.ทหาร ต.หมากแข้ง อ.เมือง จ.อุดรธานี 41000

โทรศัพท์: 042-211040 ต่อ 1702 โทรสาร: 042-241586

เว็บไซต์: www.tci-thaijo.org/index.php/edudru

อีเมล: edjournal@udru.ac.th

UDON THANI RAJABHAT UNIVERSITY JOURNAL OF GURU EDUCATION

Volume.3 No.2 July – December 2021

Objectives

Udon Thani Rajabhat University Journal of Guru Education aims to publish research and academic articles focusing on education in three languages, Thai, Chinese, and English. The fields include educational administration, measurement and evaluation, and learning and instruction in the following fields: special education, physics, chemistry, biology, mathematics, sciences, psychology and guidance, health education, physical education, computer education, Thai, English, and Chinese. The journal also provides the platform for teachers, researchers, scholars, and students to share knowledge and is scheduled to publish two issues annually. The first is published in January – June, and the second is published in July - December.

Publisher: Udon Thani Rajabhat University

Frequency: Biannual (2 issues/year)
1st issue January – June (Published in June)
2nd issue July – December (Published in December)

Publication Platform: Electronic journal

Contact: Research and Development Institute, Udon Thani
Rajabhat University 64 Thahan Road, Makkhaeng
Subdistrict, Muang District, Udon Thani Province,
THAILAND 41000
Tel: 66 4221 1040 Ext. 1702 Fax: 66 4224 1586

乌隆他尼皇家大学教育期刊
第 3 卷 第 2 期 2021 年 7 月-12 月

期刊目的

乌隆他尼皇家大学教育期刊聚焦教育行业，旨在发表泰、英、中三种语言的研究和学术文章，文章内容包括教育管理专业、测试和评估专业、特殊教育专业、学前教育专业、教学专业（物理学、化学、生物学、数学、普通科学、心理学与指导教育学、健康学、体育学、计算机、泰语、英语和汉语等），以及为教师、学者和学生提供可共享的知识资源数据库。每年出版两期；第 1 期为 1 月-6 月，第 2 期为 7 月- 12 月。

主办单位 乌隆他尼皇家大学

出版时间 每年出版 2 期
第 1 期为 1 月-6 月 (6 月出版)
第 2 期为 7 月- 12 月 (12 月出版)

出版形式 电子期刊

联系方式 乌隆他尼皇家大学 发展与研究所
64 Thahan Rd, Tambon Mak Khaeng, Amphoe
Mueang Udon Thani, Udon Thani 41000
电话：042-211040（内线 1702）
传真：042-241586
网址：www.tci-thaijo.org/index.php/edudru
电子邮件：edjournal@udru.ac.th

วารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2564

ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรูญ ถาวรจักร์	อธิการบดี
รองศาสตราจารย์ ดร.น.สพ.ฤทธิชัย พิลาไชย	รองอธิการบดี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณิศรา ธัญสุนทรสกุล	รองอธิการบดี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤตภูมิ ชมพูวิเศษ	รองอธิการบดี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณีนุชา สุราช	รองอธิการบดี
ดร.วิบูล เป็นสุข	รองอธิการบดี
ดร.ศิลปชัย เจริญ	คณบดีคณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์
นายปุณรัตน์ พิพิตรกุล	คณบดีคณะครุศาสตร์
ดร.เอกราช ดีนาง	ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาติชาย ม่วงปฐม	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
---------------------------------------	---------------------------

กองบรรณาธิการผู้ทรงคุณวุฒิ

Prof.Dr.Dennis Lamb	Southwest Minnesota State University
Prof.Dr.Luo Yaohua (罗耀华)	Central China Normal University
รองศาสตราจารย์ ดร.สมคิด สร้อยน้ำ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.ทัศน์ีย์ บุญเต็ม	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย วรกิจเกษมสกุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.จุฬามาศ จันทร์ศรีสุคต	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ ภู่วิพัฒน์วิบูลย์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชนา เหลืองอังกูร	มหาวิทยาลัยขอนแก่น

วารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม พ.ศ. 2564

กองบรรณาธิการผู้ทรงคุณวุฒิ (ต่อ)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณิดา ถึงแสง	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราณี โชคขจิตสัมพันธ์	กระทรวงศึกษาธิการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนายุทธ เขยบาล	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review)

รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรพร เกษสังข์	มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ สักวาระนที	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญญา เรืองทิพย์	มหาวิทยาลัยบูรพา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงสมร กิจโกศล	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รพีพร สร้อยน้ำ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ศักดิ์ ศรีจันทร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยสุตา ตันเลิศ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งทิพา จันทน์วัฒนวงษ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงกรด พิมพิศาล	มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนิต ศรีประดิษฐ์	วิทยาลัยสงฆ์สุพรรณบุรี
	ศรีสุพรรณภูมิ
ดร.บุญธิดา ชุนงาม	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
	สุวรรณภูมิ
ดร.พงษ์นิมิตร พงษ์ภิญโญ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

วารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2564

คณะกรรมการดำเนินงาน

ดร.เอกราช ดีนาง	ประธานกรรมการ
ดร.ปิยวดี ยาบุษดี	รองประธานกรรมการ
ดร.ชาลี เกตุแก้ว	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานะ โสภากา	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปณวรรต คงชนกุลบุตร	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์วชิรเกียรติ เป้าทองจันทร์	กรรมการ
ดร.มัลลิกา ดวงภักดี	กรรมการ
นางสาวพิมพ์รัตน์ คล้ายยา	กรรมการ
นายชลาลินธุ์ ดวงเลิศ	กรรมการ
นายนรากร จันทวงศ์	กรรมการ
นางสาวทัศนสวรรค์ สุขสวัสดิ์ ณ อยุธยา	กรรมการ
นางกาญจนา มูลอาจ	กรรมการ
นายไกรทอง โสมศรี	กรรมการ
นางสาวณิชา พันธุ์ควนิชัย	กรรมการ
นางพิมพ์พรณ ศรีภูธร	กรรมการ
นายธราดล ปราบภัย	กรรมการ
นายอภิเดช อภิพัฒน์ภาตุล	กรรมการ
ดร.วรรณา เหล่าเขตกิจ	กรรมการและเลขานุการ
นายรุ่งโรจน์ มีแก้ว	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

วารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม พ.ศ. 2564

คณะกรรมการตรวจสอบภาษาต่างประเทศ

ดร.สุภัทรา วันเพ็ญ
ดร.วรรณา เหล่าเขตกิจ
ดร.มัลลิกา ดวงภักดี
นายชลาสินธุ์ ดวงเลิศ
นางสาวทัศนส์สวัสดิ์ สุขสวัสดิ์ ณ อยุธยา
นายนรากร จันลาวงค์

พิสูจน์อักษร

ดร.วรรณา เหล่าเขตกิจ
ดร.มัลลิกา ดวงภักดี

ออกแบบปก

นายสุริยา ชัยดำรงณ์

ข้อความที่ปรากฏในบทความแต่ละเรื่องในวารสารวิชาการเล่มนี้
ไม่ใช่ความคิดเห็นและความรับผิดชอบของคณะผู้จัดทำ บรรณาธิการ
กองบรรณาธิการ และมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ซึ่งความรับผิดชอบด้านเนื้อหาและการตรวจร่างบทความ
แต่ละเรื่องเป็นของผู้เขียนแต่ละท่าน

The content and proofing of the articles published in the journal
are solely responsible by our contributing authors.
The messages and views expressed in each article do not reflect the
views and are not the responsibilities of the editor, the editorial
board, the operating teams and Udon Thani Rajabhat University.

本刊的每一篇文章中所有的内容
所涉及责任由文章作者自负，与编辑委员会、编辑部
以及乌隆皇家大学无关。

บทบรรณาธิการ

วารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี เป็นวารสารวิชาการด้านการศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณชน ฉบับนี้เป็นฉบับปฐมฤกษ์ โดยเผยแพร่บทความวิจัย และบทความวิชาการวารสารเปิดรับ 3 ภาษา คือ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน กำหนดออกเผยแพร่ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม-มิถุนายน และ กรกฎาคม-ธันวาคม) โดยวารสารฉบับนี้เป็นปีที่ 3 ฉบับที่ 2 ประจำปี 2564 มีบทความจำนวน 5 บทความ

กองบรรณาธิการวารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ขอขอบคุณผู้เขียนบทความที่ได้ส่งบทความร่วมตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารฉบับนี้ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาประเมินบทความ อีกทั้งเสนอข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์เพื่อให้ได้บทความที่มีคุณภาพ และขอขอบคุณคณะทำงานของวารสารที่มีความมุ่งมั่น ตั้งใจในการทำงานเพื่อให้วารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ได้เผยแพร่ผลงานอย่างต่อเนื่อง มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับทางวิชาการ

ชาติชาย ม่วงปฐม
บรรณาธิการ

Editorial

Udon Thani Rajabhat University Journal of Guru Education is an academic journal focusing on the field of education. The goal is to be a platform for knowledge exchanges and publishing useful information through research and academic articles. We welcome scholarly articles written in either Thai, English, or Chinese. The current issue is the first one of this biannual journal (January – June and July – December), with four articles as volume 3, no.2 of 2021.

The editorial team is sincerely grateful for all the authors who have submitted the papers to be published in this issue. We would like to thank the peer reviewers for kindly supporting and giving opinions essential for the improvement of each article. Furthermore, thank you for the fulfillment and great effort from the operating teams resulting in the accomplishment of the quality, academically accepted publication.

Chatchai Muangpathom

Editor-in-Chief

社论

乌隆他尼皇家大学教育期刊聚焦教育领域，期刊旨在为教师、学者和学生提供可共享的知识资源数据库。本次首发，集结了泰、英、中三种语言的优秀的研究和学术文章。本刊每年出版两期：第一期为 1 月- 6 月，第 2 期为 7 月-12 月。本卷是本刊 2021 年的第 2 期、第 3 卷，共有 5 篇文章。

乌隆他尼皇家大学教育期刊编辑部非常感谢各位作者的积极投稿，非常感谢各位评议专家 (Peer Review) 百忙之中抽出时间评估文章，并提出宝贵建议。同时感谢每位编辑委员会成员为确保期刊质量所做出的不懈努力。

Chatchai Muangpathom
编辑

สารบัญ

หน้า

การพัฒนาสื่อและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการรอบรู้ดิจิทัลให้นักเรียน ระดับประถมศึกษา 1
ตอนปลายในจังหวัดอุดรธานี

สาวิตรี บุญมี, วราพร กริเทพ, ปณิธาน เมฆกมล, สมวรรณ ธนศรีพนิชชัย,
ฐาปนี เพ็งสุข, สุภารัตน์ หนองหารพิทักษ์, เสกศิลป์ มณีศรี และ นิษา ศักดิ์ชูวงศ์

การศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาสู่การเป็นแบบปฏิบัติการ 15
ที่เป็นเลิศของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 21

พนายุทธ เขยบาล และ อัจฉรา หนูยศ

การพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 33
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

พัชรินทร์ ชมภูวิเศษ และ กฤตภูมิ ชมภูวิเศษ

ผลของการใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะสมอง (EF) ของนักศึกษา 51
หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู

กฤตวรรณ คำสม

สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม 65
สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คณิศร จักระโทก, นิคม วงศา และ สุรจิตร พระเมือง

การพัฒนาสื่อและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการรอบรู้ดิจิทัลให้แก่นักเรียน ระดับประถมศึกษาตอนปลายในจังหวัดอุดรธานี

DIGITAL LITERACY LEARNING ACTIVITIES AND MEDIA DEVELOPMENT FOR UPPER ELEMENTARY STUDENTS IN UDON THANI PROVINCE

สาวิตรี บุญมี*, วราพร กรีเทพ, ปณิธาน เมฆกมล, สมวรร ธนศรีพนิชชัย,
ฐาปนี เฟิงสุข, สุภารัตน์ หนองหารพิทักษ์, เสกศิลป์ มณีศรี และ นิษา ศักดิ์ชูวงศ์
Sawitree Boonmee*, Waraporn Kreethep, Panithan Mekkamol,
Samawan Thanasripanitchai, Thapanee Pengsuk, Sudarat Nongharnpitak,
Seksil Maneesri, and Nisa Sakchuwong

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Management Science Faculty, Udon Thani Rajabhat University

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมที่ใช้ในการส่งเสริมการรอบรู้ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อพัฒนาแบบประเมินการรอบรู้ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และเพื่อนำสื่อและกิจกรรมไปใช้ในการส่งเสริมการรอบรู้ดิจิทัลกับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยมีประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีที่ 5 และปีที่ 6 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดอุดรธานี จำนวน 22 โรงเรียน โดยคัดเลือกโรงเรียนจากทั้ง 4 เขตการศึกษา จำนวน 337 คน ผลจากการวิจัยพบว่า สื่อที่พัฒนาขึ้นมี 2 ชุดคือ สื่อภาพพิมพ์สถานการณ์จำลอง และ บัตรคำศัพท์ดิจิทัลที่ใช้อยู่ โดยใช้กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมและลักษณะคล้ายเกม แบบประเมินที่พัฒนาขึ้นแบ่งเป็นสองส่วนคือแบบปรนัยให้นักเรียนเลือกการโต้ตอบกับสถานการณ์ และแบบอัตนัยให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และโต้ตอบสถานการณ์จากรูปภาพด้วยตนเอง ผลการนำสื่อและกิจกรรม

* ผู้ประสานงาน: สาวิตรี บุญมี

อีเมล: sawitree@udru.ac.th

ไปใช้พบว่า จากการนำแบบประเมินการรอบรู้ดิจิทัลมาใช้ในการประเมินนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม คะแนนความรอบรู้ด้านดิจิทัลรวมทั้งปรนัยและอัตนัยก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยคะแนนเฉลี่ยคะแนนรวมทั้งปรนัยและอัตนัย หลังเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X}$ = 4.65) สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X}$ = 3.94)

คำสำคัญ: การรอบรู้ดิจิทัล, สื่อการเรียนรู้

ABSTRACT

The objectives of this research were to develop activities and media about digital literacy for upper elementary school students, to develop the digital literacy assessment tools and to apply developed media and activities to upper elementary school students. The population and sampling of this research were 337 elementary students in grades 4 to 6 from 22 schools in Udon Thani Province. The outcomes of this research were two developed media and activities including a set of fabric print media of digital literacy related to situational simulation and a set of digital vocabulary flash cards. The assessment tool was a questionnaire consisting of two parts. The first part was interactive questions with multiple choices, and the second part was a short answer corresponding to picture stories. The results of using media and activities were assessed using the designed questionnaire. The result found that the level of digital literacy of students' pre- and post-learning through developed media and activities was statistically different at the significant level of 0.01. The average score of post-learning ($\bar{X}$ = 4.65) was higher than the average score of pre-learning ($\bar{X}$ = 3.94).

Keywords: Digital Literacy, Learning Media

บทนำ

เด็กที่อยู่ในช่วงประถมศึกษาตอนปลายนั้น ถือเป็นเด็กในกลุ่มเจนเอชอัลฟา (Alpha) ที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี มีการใช้ชีวิตที่มีเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน มีการใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์มากขึ้น ในขณะที่มีปฏิสัมพันธ์กับสังคมรอบตัว ลดลงจากการที่ผู้ปกครองไม่มีเวลาดูแลอย่างใกล้ชิด (สุริยเดว ทรีปาตี, 2562) โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนที่อยู่ในต่างจังหวัดและนอกเขตเทศบาลเมืองที่มีผู้ปกครองเป็นญาติที่มีอายุมากและไม่เท่าทันเทคโนโลยี ในขณะที่เด็กวัยนี้กำลังเริ่มเติบโตต้องการการยอมรับจากสังคมมากขึ้นแต่ประสบการณ์ชีวิตยังไม่มากนัก การใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์ของเด็กกลุ่มนี้จึงควรได้รับการเรียนรู้ให้มีความรอบรู้ดิจิทัลและเติบโตเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2562) ได้ให้คำนิยามของความรอบรู้ดิจิทัล (digital literacy) ไว้คือ “การมีสมรรถนะในการใช้ข้อมูลเพื่อสื่อสารในสังคมดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม” โดยที่ความแตกต่างระหว่างทักษะและการรอบรู้คือ ทักษะดิจิทัล (digital skill) เน้นที่การรู้จักเครื่องมือและวิธีการใช้เครื่องมือดิจิทัลให้สามารถปฏิบัตินำไปใช้ได้ ในขณะที่การรอบรู้ต้องมีความเข้าใจในความรู้เรื่องดิจิทัลไม่ใช่เพียงแคให้เพื่อปฏิบัติได้เท่านั้น แต่ยังต้องเข้าใจในสาเหตุ กาลเทศะ บุคคลที่เกี่ยวข้อง และผลกระทบต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และมีทัศนคติต่อเทคโนโลยีดังกล่าวอย่างเหมาะสม (Bali, M., 2016) ในขณะเดียวกันกระทรวงศึกษาฯ ได้บรรจุหัวข้อเรื่องการรอบรู้ดิจิทัลไว้ในส่วนหนึ่งของรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ด้วย ซึ่งมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนมีทักษะการคิดเชิงคำนวณ สามารถคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา อย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ สามารถค้นหาข้อมูลหรือสารสนเทศ ประเมิน จัดการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำสารสนเทศไปใช้ในการแก้ปัญหา ประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริงและทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารอย่างปลอดภัย รู้เท่าทัน มีความรับผิดชอบ และมีจริยธรรม โดยมีเป้าหมายให้นักเรียนในช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 สามารถค้นหาข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพและประเมินความน่าเชื่อถือ ตัดสินใจเลือกข้อมูล ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหา ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการทำงานร่วมกัน เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน เคารพสิทธิของผู้อื่นเป็นประเด็นสำคัญ โดยที่เนื้อหาและสื่อการสอนในปัจจุบันจะเน้นที่การสอน สิ่งที่ต้องทำและไม่ควรทำ แต่ไม่ได้เน้นให้นักเรียนเห็นภาพผลกระทบจากการกระทำ

จากความสำคัญของการรอบรู้ดิจิทัลของเด็กในวัยเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายนั้น การออกแบบและพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้จึงมุ่งหวังให้เป็นทางเลือกในการให้ความรู้แก่เด็กในวัยดังกล่าวสามารถเรียนรู้ เข้าใจ และสามารถนำไปปฏิบัติ คติวิเคราะห์แก้ปัญหาชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมที่ใช้ในการส่งเสริมการรอบรู้ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อพัฒนาแบบประเมินการรอบรู้ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การรอบรู้ดิจิทัลก่อนและหลังการร่วมกิจกรรมจากการใช้สื่อและกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น

สมมติฐานงานวิจัย

ผลสัมฤทธิ์การรอบรู้ดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายหลังร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนร่วมกิจกรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีที่ 5 และปีที่ 6 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดอุดรธานี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 22 โรงเรียน โดยคัดเลือกโรงเรียนจากทั้ง 4 เขตการศึกษา โดยใช้วิธีการเจาะจงจากโรงเรียนที่มีความร่วมมือกับทางสถาบันที่ไม่อยู่ในเขตเทศบาลเมืองจังหวัดอุดรธานี

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเครื่องมือที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น มี 2 ส่วน ดังนี้

2.1 คู่มือการจัดกิจกรรมและสื่อที่ใช้ในการส่งเสริมการรอบรู้ดิจิทัล

2.2 แบบประเมินการรอบรู้ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

นำมาทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ พบว่ามีค่าความเชื่อมั่น 0.96

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

จากการลงพื้นที่ทดลองใช้กิจกรรมจำนวน 1 โรงเรียน และนำกิจกรรมไปใช้จำนวน 21 โรงเรียน โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ

ช่วงที่ 1 ช่วงทดลองใช้กิจกรรม สื่อ และแบบประเมิน จำนวน 1 โรงเรียน โดยจัดกิจกรรมสอนการรอบรู้ด้านดิจิทัล โดยใช้สื่อภาพพิมพ์จำลองสถานการณ์ เพื่อฝึกการอ่าน และการคิดวิเคราะห์ เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การป้องกันข้อมูลส่วนบุคคล และ ลิขสิทธิ์และการแชร์ข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อทดลองดำเนินกิจกรรม ความเหมาะสมของสื่อ โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์ และทดสอบความเที่ยงตรงในการวัดและอำนาจจำแนกของแบบประเมิน ก่อนนำไปใช้จริง

ช่วงที่ 2 ลงพื้นที่รอบแรก จำนวน 10 โรงเรียน โดยจัดกิจกรรมสอนการรอบรู้ด้านดิจิทัล โดยใช้สื่อภาพพิมพ์จำลองสถานการณ์ เพื่อฝึกการอ่าน และการคิดวิเคราะห์ เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การป้องกันข้อมูลส่วนบุคคล และลิขสิทธิ์และการแชร์ข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์ และประเมินโดยใช้แบบประเมินการรอบรู้ดิจิทัลที่ประกอบด้วยคำถามปรนัยและอัตนัย

ช่วงที่ 3 ลงพื้นที่รอบสอง จำนวน 11 โรงเรียน โดยจัดกิจกรรมสอนการรอบรู้ด้านดิจิทัล โดยใช้สื่อภาพพิมพ์จำลองสถานการณ์เพื่อฝึกการอ่าน และการคิดวิเคราะห์ เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การป้องกันข้อมูลส่วนบุคคล และลิขสิทธิ์และการแชร์ข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งใช้สื่อและแบบประเมินเดียวกับช่วงที่ 2 และการจัดกิจกรรมสอนการใช้ภาษาไทยที่เกี่ยวกับดิจิทัลโดยใช้สื่อการสอนบัตรคำสะกดคำศัพท์ที่เกี่ยวกับดิจิทัลที่พบบ่อย โดยเป็นกิจกรรมที่เพิ่มเติมเนื่องจากผลการประเมินจากแบบประเมินในช่วงที่ 2 คำตอบของคำถามอัตนัยพบว่านักเรียนมีการสะกดคำภาษาไทยผิดเป็นจำนวนมาก และประเมินผลกิจกรรมโดยใช้

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้มีการประเมินกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้โดยใช้แบบประเมินการรอบรู้ดิจิทัล เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรม ดังนี้

4.1 ประเมินคุณภาพของกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการรอบรู้ดิจิทัลจำนวน 3 คน โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.0 และจากการสังเกตการณ์นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

4.2 ประเมินคุณภาพของแบบประเมิน แบ่งออกเป็น

1) แบบประเมินการรอบรู้ดิจิทัลที่ผลจากแบบทดสอบใช้คำถามแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 5 ข้อ และอัตนัยจำนวน 1 ข้อ และนำมาทดสอบประเมินความเที่ยงตรง โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการรอบรู้ดิจิทัลจำนวน 3 คน โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.0 และมีค่าความเชื่อมั่น 0.96 (สำหรับใช้ในการลงพื้นที่ช่วงที่ 1 และช่วงที่ 2)

2) แบบประเมินการสะกดคำศัพท์ภาษาไทย คำถาม 2 ตัวเลือกจำนวน 5 ข้อ ประเมินความถูกต้องของการสะกดคำศัพท์ด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย 1 ท่าน โดยอ้างอิงจากราชบัณฑิตยสภา (2559)

4.3 ประเมินผลการนำเสนอและกิจกรรมไปใช้ในการส่งเสริมการรอบรู้ดิจิทัล โดยเปรียบเทียบผลการประเมินการรอบรู้ดิจิทัลก่อนและหลังกิจกรรม โดยใช้สถิติ Paired-Samples T-Test

ผลการวิจัย

1. การพัฒนาสื่อและกิจกรรมที่ใช้ในการส่งเสริมการรอบรู้ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ในส่วนของเนื้อหาสื่อการสอนนั้น คณะผู้วิจัยอ้างอิงเนื้อหาจากคู่มือการจัด การเรียนรู้ รายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จัดทำโดยสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) กระทรวงศึกษาธิการ จึงได้กำหนดขอบเขตเนื้อหาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย เรื่องการรอบรู้ ด้านดิจิทัล ไว้ 3 ประเด็น ดังนี้ 1) สิทธิความรับผิดชอบ-ในเรื่องสิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบ ความเข้าใจต่าง ๆ ต่อสื่อสาธารณะ เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน เคารพในสิทธิของผู้อื่น เช่น ไม่สร้างข้อความเท็จและส่งให้ผู้อื่น ไม่สร้างความเดือดร้อนต่อผู้อื่นโดยการส่งสแปม ข้อความ ลुकโซ่ ส่งต่อโพสต์ที่มีข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ส่งคำเชิญเล่นเกม ไม่เข้าถึงข้อมูลส่วนตัวหรือ การบ้านของบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ไม่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์/ชื้อบัญชีของผู้อื่น 2) ความปลอดภัยยุคดิจิทัล-การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลอย่างปลอดภัย รวมถึงข้อมูลส่วนบุคคล การปกป้องข้อมูลส่วนตัว เช่น การออกจากระบบเมื่อเลิกใช้งาน แยกแยะข้อมูลส่วนบุคคลที่

ไม่ควรเปิดเผยได้ ไม่บอกรหัสผ่าน ไม่บอกเลขประจำตัวประชาชน และ 3) มารยาทในสังคม ดิจิทัล-หลักปฏิบัติที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากลของการใช้อินเทอร์เน็ต การสื่อสารอย่างมี มารยาทและรู้กาลเทศะ การไม่ละเมิดการใช้ข้อมูลหรือเนื้อหาดิจิทัลของผู้อื่น ไม่นำเอาผลงาน ของผู้อื่นมาเป็นของตน ไม่ใช้เทคโนโลยีทำร้ายผู้อื่น และการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

สื่อที่พัฒนามี 2 ชุด ประกอบด้วย สื่อชุดที่ 1 สื่อผ้าภาพพิมพ์สถานการณ์จำลอง เพื่อฝึกการอ่าน และการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การป้องกันข้อมูล ส่วนบุคคล และลิขสิทธิ์และการแชร์ข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ ใช้ภาพเล่าเรื่อง ขนาดใหญ่ เพื่อให้นักเรียนสามารถมองเห็นได้ทั่วถึง และสามารถพับเก็บได้สะดวกในการเก็บรักษา โดยเป็นเรื่องเล่า มีทางเลือกการกระทำต่อเหตุการณ์ในภาพ เมื่อเลือกทางเลือกแต่ละ ทางเลือก นำไปสู่ภาพเล่าเรื่องผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน โดยทางเลือกจะมีผลลัพธ์ที่ดี และไม่ดี ให้เลือก รวม 5 เหตุการณ์ 18 ผืน ดังตัวอย่างในรูปที่ 1

กิจกรรมสื่อชุดที่ 1 ผู้นำกิจกรรมเปิดภาพทีละภาพให้นักเรียนอ่าน เล่าเรื่องเพิ่มเติม และซักถาม แล้วให้นักเรียนทุกคนเลือกคำตอบที่คิดว่าเหมาะสม ซักถามเหตุผล และเฉลย คำตอบพร้อมคำอธิบาย โดยนักเรียนที่ตอบถูกจะได้รับของรางวัล พบว่านักเรียนให้ความสนใจ ร่วมมือตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น

จากการนำสื่อชุดที่ 1 ไปใช้พบว่า นักเรียนมีอุปสรรคแสดงออกถึงความเข้าใจ ด้วยวิธีการเขียน เนื่องจากมีนักเรียนที่มีปัญหาการสะกดคำจำนวนมาก จึงมีการเพิ่มสื่อการ สอนเป็นบัตรคำสะกดที่เกี่ยวกับดิจิทัล เป็นสื่อชุดที่ 2

สื่อชุดที่ 2 เป็นสื่อจัดทำเสริมเพื่อสอนการสะกดคำศัพท์ภาษาไทยที่เกี่ยวกับดิจิทัล โดยใช้บัตรคำศัพท์ดิจิทัลที่ใช้อยู่ ขนาด A5 คำละ 2 ใบ จำนวน 15 คำ แสดงการสะกดคำ เปรียบเทียบระหว่างคำที่สะกดถูกและสะกดผิด โดยมีเฉลยในตัว และปิดเฉลยไว้ระหว่างทำ กิจกรรม เพื่อให้นักเรียนเลือกคำที่คิดว่าสะกดถูกต้อง และเฉลยพร้อมอธิบายวิธีการสะกด ภายหลัง ทั้งนี้วิธีการสะกดคำศัพท์ที่ถูกต้อง อ้างอิงจากราชบัณฑิตยสภา (2559) เรื่อง ภาษาไทยภาษาสื่อ หมวดศัพท์บัญญัติน่ารู้ ด้านศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

กิจกรรมสื่อชุดที่ 2 ผู้นำกิจกรรมแสดงบัตรทีละชุด แต่ละชุดประกอบด้วยบัตรคำ 2 ใบ คือบัตรคำที่สะกดถูก และบัตรคำที่สะกดผิด ให้นักเรียนอ่านและเลือกบัตรคำที่คิดว่า สะกดถูกต้องด้วยการต่อแถวฝั่งบัตรที่เลือก จากนั้นเฉลยพร้อมอธิบายและวิธีการจำคำที่สะกดถูก นักเรียนที่เลือกถูกฝั่งครบทุกใบจะได้รับรางวัล

โดยรายละเอียดของกิจกรรมและสื่อที่พัฒนาทั้งหมดจัดทำเป็นคู่มือการจัดกิจกรรม การพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ดิจิทัล เรื่องการเข้าใจสิทธิหน้าที่และความรับผิดชอบของพลเมือง ดิจิทัล เพื่อให้เผยแพร่ให้นำไปใช้กิจกรรม



รูปที่ 1 ภาพตัวอย่างสื่อ

2. การพัฒนาแบบประเมินการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

2.1 แบบประเมินการรอบรู้ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

แบบประเมินการรอบรู้ดิจิทัลพัฒนาคำถามอ้างอิงจากสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 คำถามเนื้อเรื่องสถานการณ์จำลอง และคำตอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือกเป็นตัวเลือกรูปแบบการโต้ตอบกับสถานการณ์นั้น เพื่อประเมินการรอบรู้ดิจิทัลและการคิดวิเคราะห์ จำนวน 5 ข้อ คิดเป็น 5 คะแนน ส่วนที่ 2 คำถามรูปภาพแสดงสถานการณ์จำลองระหว่างตัวละคร ให้นักเรียนเขียนคำตอบแบบอัตนัย วิเคราะห์ว่าเหตุการณ์ตามภาพที่เกิดขึ้นตัวละครมีการกระทำที่เหมาะสมหรือไม่ และอธิบายเหตุผลประกอบ เพื่อประเมินทักษะทั้งด้านการรอบรู้ดิจิทัล การคิดวิเคราะห์ และการใช้ภาษาไทย จำนวน 1 ข้อ คิดเป็น 2 คะแนนถ้าใช้ข้อความและเหตุผลมุมมองเชิงบวก และคะแนน -1 ถ้าใช้ข้อความและเหตุผลเชิงลบ ผลการทดสอบความคุณภาพของเครื่องมือประเมินความเที่ยงตรง โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการรอบรู้ดิจิทัลจำนวน 3 คน โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.0 และมีค่าความเชื่อมั่น 0.96

2.2 แบบประเมินการสะกดคำศัพท์ภาษาไทยเกี่ยวกับดิจิทัล

แบบประเมินการสะกดคำศัพท์ภาษาไทย เป็นคำถาม 2 ตัวเลือก ประกอบด้วย ตัวเลือกที่คำศัพท์สะกดถูกต้อง และตัวเลือกที่สะกดผิด โดยให้นักเรียนวงคำศัพท์ที่สะกดถูกต้อง เพื่อประเมินการใช้ภาษาไทยที่เกี่ยวกับการรอบรู้ดิจิทัล จำนวน 5 ข้อ คิดเป็น 5 คะแนน

3. การนำสื่อและกิจกรรมไปใช้ในการส่งเสริมการรอบรู้ดิจิทัลกับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่เข้าร่วมกิจกรรมการรอบรู้ด้านดิจิทัลจำนวน 342 คน ทั้งนี้ มีนักเรียนที่ทำแบบประเมินก่อนเรียนและหลังเรียนไม่ครบจำนวน 5 คน จึงมีจำนวนที่นำมาวิเคราะห์ทั้งสิ้น 337 คน เป็นนักเรียนชายร้อยละ 50.7 และนักเรียนหญิงร้อยละ 49.3 นักเรียนส่วนใหญ่ที่เข้าร่วมศึกษาอยู่ในระดับชั้น ป.5 ร้อยละ 50.4 รองลงมาคือ ป.4 ร้อยละ 45.7 ดังแสดงในตารางที่ 1 และตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ความถี่และร้อยละของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมตลอดโครงการแยกตามระดับชั้น

ชั้นเรียน	ความถี่	ร้อยละ
ป.4	154	45.7
ป.5	170	50.4
ป.6	13	3.9
รวม	337	100.0

ตารางที่ 2 ความถี่และร้อยละของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมตลอดโครงการแยกตามเพศ

ชั้นเรียน	ความถี่	ร้อยละ
ชาย	171	50.7
หญิง	166	49.3
รวม	337	100.0

ตารางที่ 3 แสดงผลการสถิติเชิงบรรยายของคะแนนการประเมินการรอบรู้ดิจิทัล ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า คะแนนความรอบรู้ด้านดิจิทัลแบบปรนัยก่อน ($\bar{X} = 3.29$) และหลังเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X} = 3.71$) คะแนนแบบอัตนัยก่อน ($\bar{X} = .65$) และ

หลังเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X} = .94$) และคะแนนรวมทั้งปรนัยและอัตนัย ก่อน ($\bar{X} = 3.94$) และหลังเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X} = 4.65$)

ตารางที่ 3 แสดงสถิติเชิงบรรยายของผลการประเมินการรอบรู้ดิจิทัลก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

คะแนน	จำนวน	ต่ำสุด	สูงสุด	Mean	S.D.
ปรนัย-ก่อนเรียน	337	0	5	3.29	1.26
ปรนัย-หลังเรียน	337	0	5	3.71	1.31
อัตนัย-ก่อนเรียน	337	-1	2	.65	.98
อัตนัยหลังเรียน	337	-1	2	.94	1.06
รวม-ก่อนเรียน	337	-1	7	3.94	1.69
รวม-หลังเรียน	337	-1	7	4.65	1.94
ความต่างหลัง-ก่อนเรียน	337	-3	9	1.49	1.86

ตารางที่ 4 แสดงผลสถิติเชิงบรรยายของผลการประเมินการรอบรู้ดิจิทัลก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมคะแนนการทำแบบทดสอบการสะกดคำก่อนเข้าร่วม ($\bar{X} = 2.09$) และหลังเข้าร่วม ($\bar{X} = 4.31$)

ตารางที่ 4 แสดงสถิติเชิงบรรยายของผลการประเมินการสะกดคำศัพท์ภาษาไทยเกี่ยวกับดิจิทัลก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

คะแนน	จำนวน	ต่ำสุด	สูงสุด	Mean	S.D.
สะกดคำ-ก่อนเรียน	119	0	5	2.09	1.08
สะกดคำ-หลังเรียน	119	1	5	4.31	1.08

ตารางที่ 5 แสดงความถี่และร้อยละของนักเรียนที่เขียนตอบแบบทดสอบหลังการเข้าร่วมกิจกรรมคำถามข้ออัตนัยและมีการสะกดคำผิด (ร้อยละ 74.5) ไม่มีการสะกดคำผิด (ร้อยละ 24.5) และไม่เขียนตอบ (ร้อยละ 3.9)

ตารางที่ 5 แสดงการสะกิดคำผิดจากการเขียนคำตอบอัตโนมัติหลังเข้าร่วมกิจกรรม

มีการสะกิดคำผิด	ความถี่	ร้อยละ
ไม่มี	243	74.5
มี	86	24.5
ไม่ตอบ	8	3.9
รวม	337	100.0

เมื่อทำการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนประเมินก่อนเรียนและหลังกิจกรรม โดยใช้ สถิติ Paired-Samples T-Test ได้ผลการวิเคราะห์ตาม ตารางที่ 6 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. คะแนนความรอบรู้ด้านดิจิทัลแบบปรนัยก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยคะแนนเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านดิจิทัลแบบปรนัยหลังเข้าร่วม ($\bar{X} = 3.71$) สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X} = 3.29$)
2. คะแนนความรอบรู้ด้านดิจิทัลแบบอัตนัยก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยคะแนนเฉลี่ยคะแนนแบบอัตนัยหลังเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X} = 0.94$) สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X} = 0.65$)
3. คะแนนความรอบรู้ด้านดิจิทัลรวมทั้งปรนัยและอัตนัยก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยคะแนนเฉลี่ยคะแนนรวมทั้งปรนัยและอัตนัย (ไม่รวมคะแนนการสะกิดคำ) หลังเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X} = 4.65$) สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X} = 3.94$)
4. คะแนนความรอบรู้ด้านดิจิทัลแบบการสะกิดคำก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยคะแนนเฉลี่ยคะแนนการทําแบบทดสอบการสะกิดคำหลังเข้าร่วม ($\bar{X} = 4.31$) สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X} = 2.09$)

ตารางที่ 6 แสดงผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนประเมินก่อนเรียนและหลังกิจกรรม

แบบประเมิน		ก่อนกิจกรรม	หลังกิจกรรม	Paired-t-test
ปรนัย	$\bar{X}$	3.29	3.71	0.0000
	sd	1.26	1.31	0.0000
อัตนัย	$\bar{X}$	0.65	0.94	0.0000
	sd	0.98	1.06	0.0000
รวม	$\bar{X}$	3.94	4.65	0.0000
	sd	1.69	1.94	0.0000
สะกตคำ	$\bar{X}$	2.09	4.31	0.0000
	sd	1.08	1.08	0.0000

P<0.01

อภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า สื่อและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการรอบรู้ด้านดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นนั้นช่วยให้นักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลายมีความรอบรู้ด้านดิจิทัลเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยก่อนเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนได้คะแนน 3.94 และหลังเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 4.65 เนื่องจากการออกแบบสื่อที่ใช้มีลักษณะเป็นรูปภาพ สีสดใสดูตา ตัวละคร มีเรื่องราวที่กระชับ และการเล่าเรื่องแบบการจำลองสถานการณ์ให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ช่วยให้นักเรียนเสมือนได้มีประสบการณ์ร่วม และการออกแบบกิจกรรมเน้นให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการอภิปรายพูดคุยแลกเปลี่ยน รวมถึงการใช้ของรางวัลกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ในส่วนของภาษาไทยที่เกี่ยวข้องกับการรอบรู้ดิจิทัลนั้น การใช้สื่อบัตรคำเปรียบเทียบระหว่างคำที่สะกดถูกและสะกดผิด ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้และรับผลสะท้อนกลับแบบทันทีและเชื่อมโยงคำศัพท์กับประสบการณ์รวมถึงการมีภาพจำวิธีการสะกดที่ถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับที่ Fred Genesee (2000) ได้กล่าวไว้ว่า ในการเรียนภาษาที่สองนั้นสมองจะจดจำได้ดีกว่าเมื่อมีการเชื่อมโยงสิ่งที่เกี่ยวข้องไปพร้อม ๆ กัน รวมถึงการเชื่อมโยงกับประสบการณ์

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาจากสื่อและกิจกรรมที่ออกแบบนั้นมีลักษณะที่สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมแบบการเรียนรู้เชิงรุก หรือ Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับ

ผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน มีประสบการณ์ตรง เพื่อให้สามารถสร้างองค์ความรู้ผ่านการฟัง พูด อ่าน เขียน และการสะท้อนคิดร่วมกัน (กมล โพธิเย็น, 2564; ปณิตตา อินทรักษา, 2562) ซึ่งจากการจัดกิจกรรมโดยให้นักเรียนมีโอกาสดูคีย์ชัคถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์จำลองที่มาจากสื่อการเรียนรู้ สอดคล้องกับบางส่วนของกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Mitchell, W. E., & Kowalik, T. F., 1999). ที่ให้มีการระดมสมองทำความเข้าใจ และลำดับความสำคัญของปัญหา และค้นหาคำตอบเพื่อคัดเลือกวิธีที่เหมาะสมที่สุด และยังสอดคล้องกับเทคนิคการใช้กรณีศึกษา การอ่านอย่างกระตือรือร้น และการเล่นเกมของ Active learning ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์และเกิดเป็นความรู้ที่ติดตัวผู้เรียนไม่เป็นความรู้ระยะสั้น (กมล โพธิเย็น, 2564)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนหรือคนในชุมชนสามารถนำสื่อและกิจกรรมไปใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อส่งเสริมการรอบรู้ด้านดิจิทัลของเด็กวัยประถมศึกษาตอนปลาย

1.2 ครูผู้สอนหรือคนในชุมชนสามารถนำแบบประเมินการรอบรู้ดิจิทัลไปใช้ในการวัดระดับการรอบรู้ดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายได้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 พัฒนาสื่อและกิจกรรมที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง หรือ เรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ได้ โดยเฉพาะช่วงที่มีข้อจำกัดในการเรียนการสอนเนื่องจากโรคระบาด ในขณะที่นักเรียนต้องสัมผัสและใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันมากขึ้น

2.2 การติดตามประเมินผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้เป็นเพียงการประเมินระยะสั้น ควรมีการติดตามในระยะยาวร่วมด้วยเพื่อประเมินความสามารถของกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่คงอยู่ติดตัวผู้เรียนไปตลอด

เอกสารอ้างอิง

- สำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). **สรุปผลการสำรวจข้อมูลสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2562**. กรุงเทพฯ:กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- กมล โพธิเย็น. (2564). Active Learning: การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร**, 19 (1), 11-28.
- ปณิตตา อินทร์กษา. (2562). การจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning เพื่อการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์. **วารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี**, 1(1), 35-43.
- ราชบัณฑิตยสภา. (2559). **ภาษาไทยภาษาสื่อ**. จัดพิมพ์เนื่องในวันภาษาไทยแห่งชาติ 29 กรกฎาคม 2559 พิมพ์ครั้งที่ 1 พุทธศักราช 2559, หน้า 421-460.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.). (2560). **คู่มือการจัดการเรียนรู้รายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา**. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุริยเดว ทรีปาตี. (2562). คุณลักษณะและจิตสำนึกของเด็กยุคดิจิทัลกับการปรับกระบวนการทัศน์ใหม่. **วารสารการจัดการทางการศึกษาปฐมวัย**, 1(1), 90-100.
- Bali, M. (2016). Digital Skills and Digital Literacy: Knowing the Difference and Teaching Both. **Literacy Today**, 33(4), 24-27.
- Genesee, F. (2000). Brain Research: Implications for Second Language Learning. **UC Berkeley: Center for Research on Education, Diversity and Excellence**. Retrieved from <https://escholarship.org/uc/item/58n560k4>.
- Mitchell, W. E., & Kowalik, T. F. (1999). **Creative problem solving**. Retrieved from https://www.academia.edu/download/46735233/CPS-Mitchell_Kowalik.pdf.

การศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาสู่การเป็นแบบปฏิบัติ
การที่เป็นเลิศของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 21

A STUDY OF CREATIVE LEADERSHIP OF SCHOOL ADMINISTRATORS
FOR BEING THE BEST PRACTICE OF THE SECONDARY
EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE 21

พนายุทธ เชยบาล^{1,*} และ อัจฉรา หนูยศ²
Panayuth Choeybal^{1,*}, and Atchara Nooyod²

¹ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

² โรงเรียนปาดคาดพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

¹ Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University

² Pakkhat Pittayakom School, the Secondary Educational Service Area Office 21

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธีมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด 2) ศึกษาแบบปฏิบัติการที่เป็นเลิศ และ 3) ศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 โดยผู้เชี่ยวชาญผู้สัมภาษณ์และผู้ตอบแบบสอบถาม เป็น 3 กลุ่ม กลุ่ม ที่ 1 เป็นผู้ยืนยันองค์ประกอบ ได้แก่ ผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษาธิการจังหวัด และศึกษานิเทศก์ กลุ่มที่ 2 เป็นผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษาแบบปฏิบัติการที่เป็นเลิศจากผู้บริหารสถานศึกษา ที่มาจากการเลือกแบบเจาะจง โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก กลุ่มที่ 3 เป็นครูผู้สอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 21 จำนวน 325 คนโดยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามแบบ มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีความเชื่อมั่น .988 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา และสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

* ผู้ประสานงาน: พนายุทธ เชยบาล

อีเมลล์: choeybal@yahoo.com

ผลการวิจัยพบว่า

1. ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา มี 3 องค์ประกอบ 31 ตัวชี้วัด ประกอบด้วย องค์ประกอบการมีวิสัยทัศน์มีจำนวน 12 ตัวชี้วัดองค์ประกอบการมีความยืดหยุ่นมีจำนวน 8 ตัวชี้วัด และองค์ประกอบการมีความคิดสร้างสรรค์มีจำนวน 11 ตัวชี้วัด
2. การศึกษาแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศได้องค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 เพิ่มอีก 1 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านการปฏิบัติสู่เป้าหมาย และมีจำนวน 9 ตัวชี้วัด
3. ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์, แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ, ผู้บริหารสถานศึกษา

Abstract

This research was mixed methods research. The purposes of this research were 1) to study the components and indicators, 2) to study the best practice, and 3) to study the creative leadership of school administrators under the Office of Secondary Educational Service Area 21. There were experts, interviewees, and samples. They were divided into 3 groups. Group 1 was educational administrators, school administrators, provincial educators, and educational supervisors who verified the components and indicators. Group 2 was school administrators who were the best practice in creative leadership. They came from purposive selection to take an in-depth interview. Group 3 was the sample of 325 teachers under the Office of Secondary Educational Service Area 21 from stratified random sampling. The instrument was a 5-rating-scale questionnaire with .988 reliabilities. The content analysis and statistics including frequency distribution, percentage, mean, and standard deviation were used for data analysis.

The results of the research showed that:

1. The components of creative leadership of school administrators had 3 components and 31 indicators consisting of 12 indicators of the vision, 8 indicators of the flexibility and 11 indicators of the creativity components.
2. The best practice study was one additional component of the creative leadership of the school administrators; the implementation of the target which had 9 indicators.
3. The creative leadership of school administrators under the Office of Secondary Educational Service Area 21 was at a high level.

Keywords: Creative leadership, Best practice, School administrator

บทนำ

ปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จากการเติบโตของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ ทำให้สังคมกลายเป็นโลกแห่งข้อมูลข่าวสาร โครงสร้างของสังคมเปลี่ยนไป ไม่ว่าจะเป็นด้านบุคคลด้านวัฒนธรรม ด้านค่านิยมและความเชื่อแนวทางการดำเนินชีวิตความต้องการของบุคคลรวมไปถึงระดับการศึกษาซึ่งการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ผลักดันให้ผู้บริหารองค์กรในปัจจุบันต้องเตรียมตัวรับมือและเตรียมความพร้อมให้สามารถบริหารจัดการและดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันและอนาคตได้ ซึ่งแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ได้ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนเพื่อร่วมกันกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางของการพัฒนาประเทศ สู่ความสมดุลและยั่งยืน โดยยึดหลัก “ปรัชญา ของเศรษฐกิจพอเพียง” “การพัฒนาที่ยั่งยืน” และ “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” รวมทั้งสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจด้วยฐานความรู้เทคโนโลยีนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์(สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560: 1-2) จากยุทธศาสตร์การพัฒนาคอนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืนนั้น จะเห็นได้ว่าได้ให้ความสำคัญกับการศึกษาที่บูรณาการร่วมกับหลักแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ ผู้บริหารจึงเป็นบุคคลสำคัญที่จะสร้างพลังขับเคลื่อนองค์กรและสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงในโลกยุคใหม่ที่มีลักษณะเป็นพลวัต มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ดังนั้นทุกองค์กรจำเป็นต้องมี

ผู้บริหารที่มีศักยภาพสูง มีคุณลักษณะที่เหมาะสมและมีพลังที่จะขับเคลื่อนองค์กรให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดี และสามารถนำพาองค์กรสู่ความสำเร็จ เมื่อทุกองค์กรมีประสิทธิภาพ ก็จะทำให้สังคมโดยรวมสามารถก้าวทันและเตรียมพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ได้เป็นอย่างดี นำมาซึ่งความสุขความเจริญในทุกภาคส่วนของสังคม ดังนั้นการสร้างผู้นำที่มีความสามารถและมีพลังที่จะขับเคลื่อนองค์กรสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งจำเป็นในโลกยุคใหม่นี้ เพราะผู้นำคือผู้ที่สามารถนำผู้อื่นให้ก้าวไปข้างหน้าสู่จุดมุ่งหมายตามที่ตั้งใจไว้ โดยใช้ศักยภาพของความเป็นผู้นำที่มีอยู่ทั้งในด้านสถานภาพ ความสามารถ อิทธิพล ชีวิต และพฤติกรรม เพื่อส่งผลให้สามารถกำหนดทิศทางให้บุคคลที่ติดตามมุ่งสู่เป้าหมายเดียวกัน ฉะนั้นผู้นำ จึงมีความจำเป็นและมีความสำคัญต่อการนำองค์กรหรือบุคคลไปสู่ความสำเร็จ มีความสามารถในการใช้อิทธิพลของตนเองหรือของตำแหน่งที่จะทำใหบุคคลอื่นยอมปฏิบัติตาม เพื่อบรรลุเป้าหมายและได้มาซึ่งสิ่งที่ปรารถนา ร่วมกัน (เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์, 2546: 10) ซึ่งภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่สำคัญในยุคปัจจุบันและอนาคตของทุก ๆ องค์กรจากความเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคม เศรษฐกิจและทรัพยากรธรรมชาติสิ่งแวดล้อมซึ่งการนำพาองค์กรไปสู่ความสำเร็จได้นั้นจึงต้องมีการแก้ไขปัญหาที่จะเข้ามากระทบหรือเป็นการมองหาโอกาสที่องค์กรจะได้รับ เพื่อสร้างความเป็นผู้นำขององค์กรเอาไว้ ล้วนต้องอาศัยความสร้างสรรค์เพื่อผลักดันให้เป็นไปตามเป้าหมายที่ต้องการ (จักรกฤษณ์ โปตาพล, 2556: 2) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสถานศึกษาในความรับผิดชอบจำนวน 56 แห่ง ดำเนินการจัดการศึกษาตั้งแต่มัธยมศึกษาตอนต้นถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 17 อำเภอ ได้แก่ อำเภอศรีเชียงใหม่ อำเภอน้ำขุ่น อำเภอศรีนคร อำเภอโพธิ์ตาก อำเภอสังคม อำเภอเมืองหนองคาย อำเภอเฝ้าไร่ อำเภอโพนพิสัย อำเภอรัตนวาปี อำเภอเมืองบึงกาฬ อำเภอเซกา อำเภอโซ่พิสัย อำเภอพรเจริญ อำเภอปากคาด อำเภอบึงโขงหลง อำเภอศรีวิไล และ อำเภอบึงคำพร้อย จากผลการดำเนินงานที่ผ่านมา พบว่าครูมีอัตรากำลังใจน้อย ไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้ครูทั้งยังต้องปฏิบัติงานในด้านอื่น ๆ ที่ผู้บริหารมอบหมาย ได้แก่ งานวิชาการ งานธุรการ งานบุคคล งานกิจการนักเรียน งานงบประมาณ งานอาคารสถานที่และงานนโยบายต่าง ๆ ทำให้ครูปฏิบัติหน้าที่ไม่เต็มศักยภาพเนื่องจากต้องปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้บริหาร ประกอบกับบรรยากาศในการปฏิบัติงานของครูในโรงเรียนส่วนใหญ่ไม่มีการติดต่อประสานงานกัน ทำให้

การปฏิบัติงานเกิดความล่าช้าขาดขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติงาน ดังนั้นการเสริมสร้างความคิด จิตใจ และคุณธรรมอันพึงประสงค์ให้แก่บุคลากรในโรงเรียนสิ่งสำคัญจะประกอบด้วย การรวมตัวของคน เป้าหมายขององค์กร ขอบเขตขององค์กร โครงสร้างขององค์กร และระบบของการปฏิบัติงาน (จารุวรรณ สิทธิโชค, 2555: 27) บรรยากาศเดิม ๆ ที่ไม่ได้รับการแก้ไขจากผู้บริหาร การไม่ได้รับความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน ทำให้ครูส่วนใหญ่ต้องการย้ายสถานที่ทำงาน ส่งผลให้เกิดปัญหาการเปลี่ยนครูบ่อย ๆ ทำให้การจัดการเรียนการสอนไม่ต่อเนื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่ำ ทำให้เกิดผลเสียต่อการบริหารจัดการของโรงเรียนเป็นอย่างมาก ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์จะเป็นสิ่งที่สร้างความแตกต่างของการเปลี่ยนแปลงนั้น โดยว่าผู้นำหรือผู้บริหารเป็นบุคคลหลักที่จะต้องรับผิดชอบต่อบรรยากาศที่เกิดขึ้นดังนั้นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหาร เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการสร้างบรรยากาศที่ดีของโรงเรียน (กิตติกาญจน์ ปฏิพันธ์, 2555: 10)

จากสภาพความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าว จึงทำให้เกิดความสนใจในการศึกษา ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 เพื่อนำผลการวิจัยที่เป็นแนวทาง และเป็นข้อมูลประกอบการพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาให้เกิดการบริหารที่ประสบความสำเร็จมีประสิทธิภาพ อันจะก่อให้เกิดประโยชน์อันสูงสุดต่อการศึกษาต่อไป

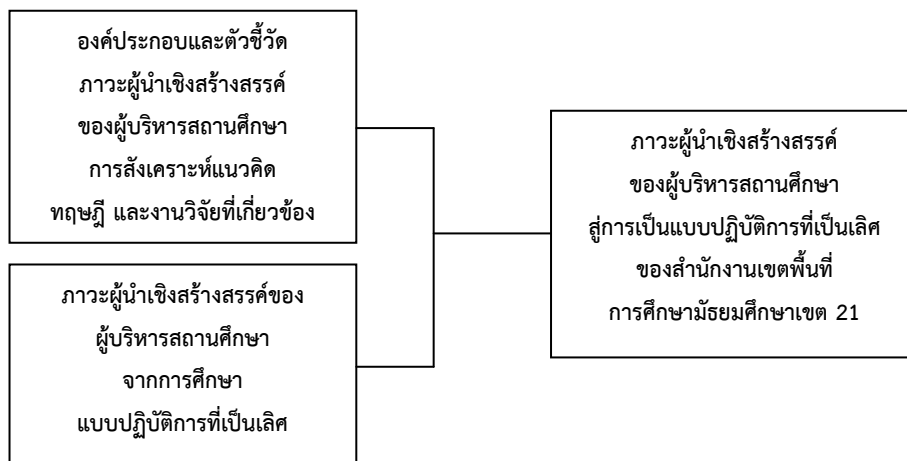
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา
2. เพื่อศึกษาแบบปฏิบัติการที่เป็นเลิศภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21
3. เพื่อศึกษาระดับภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษากับบรรยากาศองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยการศึกษาเอกสาร ทฤษฎีงานวิจัย

ที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์เชิงลึก สัมเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีของนักวิชาการทางการบริหาร แล้วนำมาเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ประกอบด้วย ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Method) และระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research Method) โดยแบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา

1. **ขั้นตอนดำเนินการ** ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา ร่วมกับการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของนักวิชาการต่าง ๆ เกี่ยวกับองค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา แล้วจัดทำเป็นร่างแบบยืนยันความเหมาะสมขององค์ประกอบ และตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา แล้วนำแบบยืนยันที่สร้างขึ้นตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนพิจารณาให้คำแนะนำแก้ไข แล้วจึงตรวจสอบความ

เหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนซึ่งเป็นบุคคลที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ต่อไปนี้

1.1 มีประสบการณ์เกี่ยวกับการบริหารการศึกษา อย่างน้อย 10 ปี

1.2 สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาโทหรือปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารการศึกษา และ

1.3 ผลงานดีเด่นเชิงประจักษ์เกี่ยวกับภาวะผู้นำเช่น เคยได้รับรางวัลหรือมีผลงานวิจัยและผลงานวิชาการเกี่ยวกับภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์

จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามที่คุณเชี่ยวชาญ แล้วจึงนำไปสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้องค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในระยะที่ 1 นี้ เป็นแบบยืนยันองค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พิจารณาเพื่อยืนยันองค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจัดส่งแบบยืนยันองค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ให้กับผู้เชี่ยวชาญ และติดต่อรับแบบยืนยันคืนด้วยตนเอง แล้วนำมาตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของแบบยืนยันที่ได้รับคืนอีกครั้ง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยนำแบบยืนยันของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าร้อยละโดยกำหนดเกณฑ์การประเมินยืนยันของผู้เชี่ยวชาญที่เห็นด้วย ร้อยละ 50 ขึ้นไป ถือว่าองค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาใช้ได้

ระยะที่ 2 ศึกษาแบบปฏิบัติการที่เป็นเลิศของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

1. ขั้นตอนดำเนินการ การศึกษาในระยะที่ 2 ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Method) ศึกษาแบบปฏิบัติการที่เป็นเลิศของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก

(In-depth Interview) ผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ที่เป็นแบบปฏิบัติการที่เป็นเลิศด้านภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) จำนวน 3 คน ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ต่อไปนี้

1.1 เป็นผู้อำนวยการสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป

1.2 สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาโทหรือปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหาร การศึกษา

1.3 มีผลงานดีเด่นเชิงประจักษ์เกี่ยวกับภาวะผู้นำ เช่น เคยได้รับรางวัลหรือมี ผลงานวิจัยและผลงานวิชาการเกี่ยวกับภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์

2. เครื่องมือในการวิจัย เครื่องมือในการวิจัยในระยะที่ 2 เป็นแบบสัมภาษณ์แบบ ไม่มีโครงสร้างตายตัว (Unstructured Interview) โดยผู้วิจัยกำหนดประเด็นคำถามหลักไว้ ส่วนหนึ่ง และอีกส่วนหนึ่งสามารถตั้งคำถามขึ้นในระหว่างการดำเนินการสัมภาษณ์ ซึ่งมี ประเด็นเนื้อหาในการสัมภาษณ์ ดังนี้

2.1 ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา 3 ด้าน ได้แก่ การมี วิสัยทัศน์ การมีความยืดหยุ่น และการมีความคิดสร้างสรรค์

2.2 นำประเด็นที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูล ที่ได้มาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 นำมาเป็นข้อมูลในการสร้างเป็นแบบ สอบถามในระยะที่ 3 ต่อไป

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลในการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ที่เป็นแบบ ปฏิบัติการที่เป็นเลิศโดยผู้วิจัยสัมภาษณ์ด้วยตนเอง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์ ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์ นำไปจำแนกข้อมูลให้เป็นหมวดหมู่ตามประเด็น เอกสารที่เกี่ยวข้อง วิธีการศึกษา ขอบเขตการวิจัย วัตถุประสงค์ และข้อค้นพบที่สำคัญ เกี่ยวกับภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21และนำข้อมูลที่วิเคราะห์แล้วไปสร้างแบบสอบถาม

ระยะที่ 3 ศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา

การวิจัยในระยะที่ 3 ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research Method) โดยผู้วิจัยนำข้อมูลจากการวิเคราะห์เอกสารและการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ที่เป็นแบบปฏิบัติการที่เป็นเลิศด้านภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ในระยะที่ 1 และ ระยะที่ 2 มาเป็นข้อมูลในการสร้างแบบสอบถามโดยผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ปีการศึกษา 2563 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 2,130 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 จำนวน 325 คน จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยใช้ขนาดของโรงเรียนเป็นชั้น (Strata)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ที่มีความเชื่อมั่นเท่ากับ .988 โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นการสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน และขนาดโรงเรียน มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ตอนที่ 2 ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ การมีวิสัยทัศน์ การมีความยืดหยุ่น การมีความคิดสร้างสรรค์ และการปฏิบัติสู่เป้าหมาย มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับ

3. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ ดังนี้

3.1 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 1 เกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน และขนาดโรงเรียน โดยใช้วิธีแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)

3.2 การวิเคราะห์ระดับภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ เพื่อแปลความหมายดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560: 121)

ค่าเฉลี่ย	ระดับภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา
4.51 – 5.00	ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50	ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก
2.51 – 3.50	ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง
1.51 – 2.50	ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับน้อย
1.00 – 1.50	ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 พบว่า

1. จากการศึกษาองค์ประกอบ และตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา พบว่า องค์ประกอบ และตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา ที่มาจากการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของนักวิชาการต่าง ๆ ได้รับการยืนยันจากผู้เชี่ยวชาญว่าใช้ได้ ร้อยละ 100.00 ทุกองค์ประกอบ และตัวชี้วัด จำนวน 3 องค์ประกอบ 31 ตัวชี้วัด ดังนี้

- 1.1 องค์ประกอบการมีวิสัยทัศน์มีจำนวน 12 ตัวชี้วัด
- 1.2 องค์ประกอบการมีความยืดหยุ่นมีจำนวน 8 ตัวชี้วัด
- 1.3 องค์ประกอบการมีความคิดสร้างสรรค์มีจำนวน 11 ตัวชี้วัด

2. จากการศึกษาแบบปฏิบัติการที่เป็นเลิศด้านภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ได้ข้อค้นพบที่สำคัญ

เพิ่มเติมเกี่ยวกับองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา คือ องค์ประกอบการปฏิบัติสู่เป้าหมาย ซึ่งมีตัวชี้วัด 9 ตัวชี้วัด ดังนี้

ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้บริหารสถานศึกษา มีความมุ่งมั่นและริเริ่มพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้บริหารสถานศึกษา มีการสนับสนุนและช่วยเหลือครูและบุคลากร ในสถานศึกษาให้สามารถพัฒนาไปสู่เป้าหมายที่ดีขึ้น

ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้บริหารสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนและมีความเป็นไปได้ในการพัฒนาสถานศึกษา

ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้บริหารสถานศึกษา มองเห็นโอกาสการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเชี่ยวชาญของตน

ตัวชี้วัดที่ 5 ผู้บริหารสถานศึกษา ใช้เวลาในการจัดการกับการบริหารอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัดที่ 6 ผู้บริหารสถานศึกษา มีการสร้างทางเลือกที่หลากหลายเพื่อพัฒนาสถานศึกษา

ตัวชี้วัดที่ 7 ผู้บริหารสถานศึกษา มีความคิดเชิงบวกเกี่ยวกับเป้าหมายในการพัฒนาสถานศึกษา

ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้บริหารสถานศึกษา มีการตรวจสอบและติดตามผลการประเมินทุกครั้งและนำผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมาใช้ประโยชน์อย่างได้ผล

ตัวชี้วัดที่ 9 ผู้บริหารสถานศึกษา มีความมุ่งหวังที่จะพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตามหลักสูตรและสอดคล้องกับท้องถิ่น

3. จากการศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 325 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 74.46) ส่วนมาก มีอายุอยู่ระหว่าง 30-40 ปี (ร้อยละ 40.92) ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี (ร้อยละ 63.08) ส่วนมากมีประสบการณ์การทำงานในสถานศึกษาอยู่ในช่วงน้อยกว่า 5 ปี (ร้อยละ 50.77) และอยู่ในสถานศึกษาขนาดเล็ก (ร้อยละ 29.54) มีข้อค้นพบดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของ
ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. การมีวิสัยทัศน์	4.10	0.54	มาก
2. การมีความยืดหยุ่น	4.12	0.58	มาก
3. การมีความคิดสร้างสรรค์	4.06	0.59	มาก
4. การปฏิบัติสู่เป้าหมาย	4.18	0.45	มาก
โดยรวม	4.12	0.54	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่าภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 โดยรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยการปฏิบัติสู่เป้าหมาย ($\bar{X} = 4.18$) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาเป็นการมีความยืดหยุ่น ($\bar{X} = 4.12$) การมีวิสัยทัศน์ ($\bar{X} = 4.10$) และการมีความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 3.97$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากการศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 มีข้อค้นพบที่ควรนำมาอภิปรายดังนี้

1. ผลการศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาพบว่า มี 3 องค์ประกอบหลัก และ 31 ตัวบ่งชี้ คือ 1) องค์ประกอบการมีวิสัยทัศน์ มีจำนวน 8 ตัวชี้วัด 2) องค์ประกอบการมีความยืดหยุ่น มีจำนวน 12 ตัวชี้วัด และ 3) องค์ประกอบการมีความคิดสร้างสรรค์ มีจำนวน 11 ตัวชี้วัด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาถือว่าเป็นกลไกที่มีความสำคัญและมีพลังยิ่งที่ทำให้เกิดการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงขึ้น โดยผู้บริหารซึ่งมีภารกิจหลักในการบริหารจัดการเรียนรู้ และในอนาคตจะต้องเปิดกว้างสู่การเรียนรู้ใหม่ จะต้องพยายามยกระดับมาตรฐานการทำงานของครูบุคลากรด้วยกัน โดยการส่งเสริมให้บุคลากรเปลี่ยนแนวคิด เกิดความรู้ใหม่ ๆ การศึกษาค้นคว้าความรู้ใหม่ ๆ ให้สามารถดึงศักยภาพที่มีในตัวเองออกมาหรือแม้แต่

การศึกษาเพื่อพัฒนาตัวเองในด้านภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ไปสู่จุดเน้น พัฒนาศักยภาพของ ผู้เรียนให้เป็นคนที่รู้จักคิดวิเคราะห์รู้จักแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักเรียนรู้ด้วย ตนเอง สามารถปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว มีจริยธรรม คุณธรรม และสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างเป็นสุข ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา เป็นคุณลักษณะของผู้บริหารที่แสดงถึงความสามารถเชิงสร้างสรรค์ในด้านการมีวิสัยทัศน์ การมีจินตนาการ การมีแรงจูงใจ ความยืดหยุ่น ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และการปฏิบัติสู่เป้าหมาย จึงทำให้ผู้บริหารสถานศึกษามีความจำเป็นต้องพัฒนาซึ่ง คุณลักษณะภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ทั้ง 3 องค์ประกอบ ดังที่ไพฑูริย์ สีนลารัตน์ (2554: 10) กล่าวว่า ผู้นำ จะต้องมีความภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์อย่างมีความรับผิดชอบตลอดเวลาและที่สำคัญ จะต้องเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดผลสำเร็จทั้งในด้านผลผลิตและผลสัมฤทธิ์ ของงานซึ่งสอดคล้องกับกิตติ์กาญจน์ ปฏิพันธ์ (2555: 20) ที่ได้กล่าวถึง ภาวะผู้นำเชิง สร้างสรรค์ว่าเป็นการตอบสนองเชิงจินตนาการ และการนำบุคคลอื่น ๆ ด้วยแนวทาง ใหม่ ๆ หรือวิธีการใหม่ ๆ อย่าง ทำหายและมีความยืดหยุ่น ที่สำคัญภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ยังเป็นผู้สร้างบรรยากาศเพื่อก่อให้เกิดการริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ และสนับสนุนให้ผู้อื่นได้มีความคิดสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับ สเติร์นเบิร์ก และลูบาร์ท (Sternberg & Lubart, 1993: 7-15) ที่ได้ศึกษา ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ พบว่า 1) ต้องมีกระบวนการทางปัญญา มีความคิดหรือ แนวทาง มีความสามารถในการใช้เหตุผลในการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสีย ใช้ไหวพริบ 2) ความรู้ มี ความรอบรู้และมีข้อมูลในเรื่องต่าง ๆ 4) บุคลิกภาพ มองภาพลักษณ์ตัวเองในทางที่ดี มีความ มั่นใจในตนเองในการที่จะรับมือกับข้อวิพากษ์วิจารณ์ของผู้อื่น และ 5) แรงจูงใจในการทำงาน สามารถทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และ บีเอช (Biech, 1996: 7-8) ที่ได้สรุปว่าองค์ประกอบ ของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ต้องประกอบด้วย 4 ประการ คือ 1) การกำหนดวิสัยทัศน์ที่เป็น รูปธรรม 2) การตรวจสอบความเข้าใจในวิสัยทัศน์ที่ตรงกัน 3) การผสมผสาน เป้าหมายของ ตนกับองค์ประกอบต่าง ๆ และ 4) การประยุกต์ แนวคิดต่าง ๆ หรือประสบการณ์ในการ ทำงานที่ทำให้ประสบความสำเร็จมาใช้ในการปฏิบัติงาน

2. ผลจากการศึกษาแบบปฏิบัติการที่เป็นเลิศของภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ผู้บริหาร สถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ได้องค์ประกอบที่สำคัญ เพิ่มเติม คือ องค์ประกอบด้านการปฏิบัติสู่เป้าหมาย มีจำนวน 9 ตัวชี้วัด อาจเป็นเพราะว่า การกำหนดเป้าหมายที่ต้องการของผู้บริหาร ถือเป็นตัวชี้ทางในอนาคตที่จะทำให้ประสบ

ผลสำเร็จ ซึ่งรวมถึงภารกิจ ความมุ่งหมาย วัตถุประสงค์ เป้าประสงค์ และกำหนดเวลาสิ้นสุด เป้าหมายจะช่วยให้ผู้บริหารสามารถกำหนดแนวทางการปฏิบัติสำหรับตนเองและบุคลากร ในสถานศึกษาได้ชัดเจน ทั้งในแง่ของบุคคลและองค์กร สามารถเข้าใจได้ว่าควรทำอะไร อย่างไร เพื่อที่จะบรรลุผลสำเร็จได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าในสภาพการปฏิบัติงานให้บรรลุผล สำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้นั้น ผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องอาศัย การทำงานร่วมกันของ บุคลากรหลายฝ่าย โดยให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นทีมอยู่ในลำดับแรก ๆ มีการสร้าง บรรยากาศที่ดีในการทำงาน และพบปะสังสรรค์กับเพื่อนร่วมงานตามสมควร เพื่อสร้างความ สนิทสนมคุ้นเคยและความเข้าใจที่ดีต่อกัน จึงเป็นบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา และ สมาชิกทีมงานที่จะร่วมมือร่วมใจกันรักษาบรรยากาศที่ดีเช่นนี้ให้คงอยู่ตลอดไป เพื่อความ สำเร็จในการบริหารงานให้บรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับที่ชาลเลย์ (Shalley, 1991: 179-185) ได้พบว่า การให้ข้อมูลป้อนกลับจากกระบวนการตั้งเป้าหมาย เชิงสร้างสรรค์สามารถเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการ ตั้งเป้าหมายเชิงสร้างสรรค์ที่ทำหายจะช่วยให้เกิดพฤติกรรมสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นได้ดี โดยแต่ละ บุคคลต้องมุ่งมั่นและพยายามทำให้เกิดสิ่งใหม่ๆ และมีความเหมาะสม สอดคล้องกับที่ คาร์สัน และคาร์สัน (Carson & Carson, 1993: 36-45) ได้ศึกษาการจัดการส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์โดยผ่านการตั้งเป้าหมายเชิงสร้างสรรค์ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มที่ ตั้งเป้าหมายเชิงสร้างสรรค์ จะมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์มากกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ตั้งเป้าหมาย เชิงสร้างสรรค์และการได้รับข้อมูลป้อนกลับจากกระบวนการตั้งเป้าหมายนี้เองสามารถทำให้ งานบรรลุสู่เป้าหมายได้เป็นอย่างดี และสอดคล้องกับที่ ล็อกค์ และคณะ (Lock et al., 1991: 179) ได้ศึกษาและพบว่าเทคนิค การตั้งเป้าหมายเป็นวิธีที่ดีมีประสิทธิภาพ ในการ ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น ที่กล่าวว่า “งานวิจัยส่วนมากพบว่า การตั้งเป้าหมายสามารถเพิ่มผลงานได้ ซึ่งบุคคลนั้นต้องยอมรับเป้าหมายที่เจาะจง เป้าหมาย ที่ยากหรือท้าทาย และได้รับข้อมูลป้อนกลับเกี่ยวกับงานที่ทำนั้น” โดยเฉพาะเป้าหมาย ที่สร้างสรรค์จะเอื้อประโยชน์ต่อการโน้มน้าวบุคคลให้กระทำผลงานที่สร้างสรรค์อย่าง น่าพอใจ

3. ผลการศึกษาปัจจัยภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21อยู่ในระดับมากทั้งโดยรวมและรายด้าน ทุกด้าน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดอบรม ประชุมสัมมนาผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัด ให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริหาร

สถานศึกษาให้สอดคล้องกับแนวนโยบายเน้นการปฏิบัติงานเชิงบูรณาการ มีการกระจายอำนาจและบริหารจัดการตามหลักธรรมาภิบาลมีการพัฒนาครู และบุคลากรทางการศึกษา ที่มีคุณภาพมาตรฐาน และเปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา และได้ให้ความสำคัญในการสร้างความเชื่อมั่นและทุ่มเทในการทำงาน รวมทั้งมีความบริสุทธิ์ใจในการบริหารจัดการสถานศึกษาให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับที่แอชและเพอร์แซลล์ (Ash & Persall, 2000: 1-13) ได้พัฒนาทฤษฎีภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์บนพื้นฐาน ความเชื่อที่ว่า “ในโรงเรียนหนึ่งอาจมีผู้นำ ได้หลายคน ซึ่งแสดงบทบาทการใช้ภาวะผู้นำในลักษณะต่าง ๆ มากมายบทบาทภาวะผู้นำจึงมิได้จำเพาะเจาะจงแต่ผู้บริหารเท่านั้น” แต่หน้าที่ของผู้บริหาร คือการสร้างโอกาสการเรียนรู้ให้แก่ครู อาจารย์และบุคลากรต่าง ๆ เพื่อเป็นช่องทางให้คนเหล่านี้ได้พัฒนาตนเองเข้าสู่การเป็นผู้นำที่สร้างสรรค์ สอดคล้องกับที่ ธีระ รุญเจริญ (2554: 106-107) กล่าวไว้ว่า ภาวะผู้นำแบบสร้างสรรค์ เป็นแนวคิดที่อยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า โรงเรียนหนึ่งอาจมีผู้นำได้หลายคน ซึ่งแสดงบทบาทการใช้ภาวะผู้นำในลักษณะต่าง ๆ มากมาย บทบาทภาวะผู้นำจึงมิได้จำเพาะเจาะจงแต่ผู้บริหารเท่านั้น แต่หน้าที่ของผู้บริหารคือ การสร้างโอกาสการเรียนรู้ให้แก่ ครู อาจารย์ และบุคลากรต่าง ๆ เพื่อเป็นช่องทางให้คนเหล่านี้ได้พัฒนาตนเองเข้าสู่การเป็นผู้นำที่สร้างสรรค์ และสอดคล้องกับที่กิตติ์กัญจน์ ปฏิพันธ์ (2555: 20) ได้นำเสนอแนวคิดที่ว่า ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์เป็นการตอบสนองเชิงจินตนาการ และการนำบุคคลอื่น ๆ ด้วยแนวทางใหม่ ๆ หรือวิธีการใหม่ ๆ อย่างท้าทาย และมีความยืดหยุ่น ที่สำคัญภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ยังเป็นผู้สร้างสภาพแวดล้อม เพื่อก่อให้เกิดการริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ และสนับสนุนให้ผู้อื่นได้มีความคิดสร้างสรรค์

ผลการศึกษาที่พบสอดคล้องกับที่ สุภาพ ฤทธิ์บำรุง (2556) ได้ทำการศึกษา ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 30 พบว่า มีภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์โดยรวมอยู่ในระดับ“มาก” และรายด้านอยู่ในระดับ “มาก” ทุกด้าน สอดคล้องกับที่ กฤษพล อัมระนันท์ (2559) ได้ศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาในอำเภอแม่วังค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานครสวรรค์ เขต 2 พบว่า ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวมและรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ มณฑา ศิริวงษ์ (2559) ที่ได้ศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษาประเมินศึกษานครนายก พบว่า ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นรายด้าน อยู่ในระดับ “มาก” ทุกด้าน

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า พฤติกรรมการแสดงออกในด้านการมีความคิดสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด เมื่อเรียงลำดับกับประเด็นอื่น ๆ ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ควรได้รับการพัฒนาในด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการมีความคิดริเริ่มและสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้ในการบริหารและส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าของผู้เรียนโดยอาศัยเทคโนโลยีและสารสนเทศที่ทันสมัยได้อย่างชำนาญ ผู้บริหารสถานศึกษา มีการส่งเสริมบรรยากาศแห่งการค้นคว้า การประดิษฐ์คิดค้นการทดลอง และ กล้าคิด กล้าทำ ในสิ่งใหม่ มีทักษะการตัดสินใจที่รอบคอบ

2. จากผลการวิจัยที่พบว่า ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 อยู่ในระดับมาก ดังนั้นสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ควรจัดทำยุทธศาสตร์การอบรมเพื่อให้ผู้บริหารสถานศึกษา ตระหนักถึงความสำคัญของตัวแปรภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรให้ความสำคัญต่อการพัฒนาและปรับปรุงตนเองทั้งในด้านการมีวิสัยทัศน์ ด้านการมียืดหยุ่น ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ และด้านการปฏิบัติสู่เป้าหมายตลอดจนส่งเสริม รวมถึงสนับสนุน ให้บุคลากรในโรงเรียนสามารถปฏิบัติงานได้อย่างเต็มกำลังความรู้ ความสามารถ และร่วมกันทำงานให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย เห็นผลเป็นรูปธรรมชัดเจน และมีการพัฒนาให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กฤษพล อัมระนันท์. (2559). การศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา ในอำเภอแม่วังค์ สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

- กิตติ์กาญจน์ ปฏิพันธ์. (2555). **โมเดลสมการโครงสร้างภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จารุวรรณ สิริโชค. (2555). **บรรยากาศองค์การของโรงเรียนในเครือข่ายการศึกษาวังจันทร์สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากระบี่ เขต 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา.
- จักรกฤษณ์ โปตาพล. (2556). **ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารเทศบาลตำบลในจังหวัดร้อยเอ็ด**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธีระ รุญเจริญ. (2554). **กลยุทธ์การพัฒนาความเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ไพฑูรย์ สีนารัตน์. (2554). **ผู้นำเชิงสร้างสรรค์: กระบวนทัศน์ใหม่และผู้นำใหม่ทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มณฑา ศิริวงษ์. (2559). **ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครูอำเภอองครักษ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยปทุมธานี.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2560). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564)**. กรุงเทพฯ: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สุภาพ ฤทธิ์บำรุง. (2556). **ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อความมีประสิทธิภาพของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 30**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์. (2546). **พฤติกรรมผู้นำทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

- Ash, C., & Persall, J. M. (2000). The principals as chief learning officer: Developing teacher leaders. **Journal of the National Association of Secondary Schools Principals**, 84(616), 1-13.
- Biech, E. (1996). **Creativity & innovation: The ASTD trainer's sourcebook**. New York: McGraw-Hill.
- Carson, P. P., & Carson K. D. (1993). Managing creativity enhancement through goal setting and feedback. **The journal of Creative Behavior**, 27, 36-45.
- Locke, E. A., et al. (1991). **The essence of leaderships: The four keys leading successfully**. New York: Lexcington Books.
- Shalley, E. C. (1991). Effects of productivity goals, creativity goals and personal discretion on individual creativity. **Journal of Applied Psychology**, 76, 179-185.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1993). Creative giftedness: A multivariate investment approach. **Gifted Child Quarterly**, 37, 7-15

การพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

DEVELOPING INDICATORS OF PROMOTION OF JOYFULLY LEARNING OF
STUDENTS OF UDON THANI RAJABHAT UNIVERSITY, UDON THANI
RAJABHAT UNIVERSITY

พัชรินทร์ ชมภูวิเศษ^{1,*} และ กฤตภูมิ ชมภูวิเศษ²

Patcharin Chompuwiset¹ and Krits Chompuwiset²

¹ สาขาวิชาการวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

² สาขาวิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

¹ Educational Research and Evaluation Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University

² Physics Faculty of Science, Udon Thani Rajabhat University

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี และวิเคราะห์องค์ประกอบการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1,175 คน โดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามปลายเปิดและแบบสอบถามการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จำนวน 1 ฉบับ การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ

ผลการวิจัย พบว่า ตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ประกอบด้วย ตัวบ่งชี้หลัก 10 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ด้านตัวนักศึกษา 2) ด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น 3) ด้านเพื่อน 4) ด้านการปรับตัวทางสังคม

* ผู้ประสานงาน: พัชรินทร์ ชมภูวิเศษ

อีเมลล์: patcharin.ch@udru.ac.th

5) ด้านอาจารย์ผู้สอน 6) ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน 7) ด้านครอบครัว 8) ด้านการอบรมเลี้ยงดู 9) ด้านมหาวิทยาลัย 10) ด้านการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมเสริมของมหาวิทยาลัย

คำสำคัญ: การส่งเสริมการเรียนรู้, ความสุขของนักศึกษา

Abstract

The purposes of this research were to develop indicators and analyze components of joyful learning promotion of the students of Udon Thani Rajabhat University. The sample consisted of 1,175 students in the first semester of the academic year 2021 from using the stratified random sampling. Data were gathered by means of an open-ended questionnaire and a promotion of joyful learning questionnaire and analyzed in terms of mean, standard deviation, and exploratory factor analysis.

The findings indicated that the indicators of joyful learning were as follows: 1) a student, 2) interaction with others, 3) a friend, 4) social adaptation, 5) a teacher, 6) learning process management, 7) a family, 8) child-rearing, 9) a university, and 10) extra - curricular activities participating.

Keywords: Learning promotion, Joy of learning promotion

บทนำ

ตามแนวพระราชดำริสพระราชบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ในแผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560–2579) (สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560: 10) ใช้หลัก”ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” การมีส่วนร่วมในการพัฒนา และการมุ่งเสริมสร้างกลไกการพัฒนาประเทศ ให้มีการพัฒนาเชิงบูรณาการระหว่างหน่วยงานโดยยึดพื้นที่เป็นหลัก โดยยึดทางสายกลางที่อยู่บนพื้นฐานของความสมดุลพอดี รู้จักพอประมาณอย่างมีเหตุผล มีความรอบรู้เท่าทันโลก เป็นแนวทางในการดำเนินวิถีชีวิตของคนไทย เพื่อมุ่งให้เกิด “การพัฒนา

ที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของคนไทย” สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) ซึ่งเป็นแผนยุทธศาสตร์ที่ชี้นำทิศทางการพัฒนาประเทศ ในระยะปานกลางที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ระยะยาวในด้านแนวคิดที่ยึด “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” ในทุกมิติอย่างเป็นองค์รวม และให้ความสำคัญกับการพัฒนาที่สมดุลทั้งด้านตัวคน สังคม เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างระบบบริหารจัดการภายในที่ดีให้เกิดขึ้นในทุกระดับ อันจะทำให้เกิดการพัฒนายั่งยืนที่มี “คน” เป็นศูนย์กลางได้อย่างแท้จริง

การอุดมศึกษามีแนวคิดพื้นฐาน 3 ส่วน คือ ตัวคน ความรู้ และสิ่งแวดล้อมมีองค์ประกอบสำคัญที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กันอยู่ (สำนักงานสภาพัฒนาการศึษา, 2542: 8-9) กล่าวคือ การอุดมศึกษาเป็นเรื่องของการสร้างคน ความรู้เป็นเรื่องที่จะมาเสริมตัวคน หรือสนองความต้องการและความอยากรู้ของคนและขณะเดียวกันคนก็จะใช้ความรู้เพื่อประโยชน์ในการสร้างสิ่งแวดล้อมทั้งทางธรรมชาติและสังคมให้เป็นประโยชน์แก่ตนเอง ความสนใจในเรื่องคน และการให้การศึกษาแก่คนนั้นเป็นพื้นฐานหลักการศึกษาทุกระดับ ความพยายามทางการศึกษา คือความพยายามที่จะสร้างคนให้สมบูรณ์ตามแบบต่าง ๆ ที่สังคมต้องการ การอุดมศึกษาก็เช่นเดียวกัน คือเป็นความพยายามทางสังคมที่จะให้คนที่กำลังเป็นผู้ใหญ่หรือผู้ใหญ่แล้วก็ตาม ยอมรับแนวคิดค่านิยมและพฤติกรรมของกลุ่มหรือสังคมที่คนเหล่านั้นอาศัยอยู่ แต่คนในวัยนี้จะมีจินตนาการ แนวความคิดและความเชื่อต่าง ๆ เป็นของตนเองมากกว่าวัยอื่น ๆ และบุคคลจะจบออกไปรับผิดชอบงานโดยตรง การอุดมศึกษาจึงจำเป็นต้องจัดให้ผู้เรียนและผู้สอนมีอิสระและเสรีภาพรวมทั้งความเป็นตัวของตัวเองสูงมาก โดยเหตุนี้กิจการของอุดมศึกษาจึงครอบคลุมเรื่องคน ความรู้ และสิ่งแวดล้อมดังกล่าว ซึ่งทั้งสามอย่างนี้เกี่ยวพันแก่กันและกันอย่างแยกไม่ได้ งานของหลักสูตรและการสอนเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับคนในการผลิตบัณฑิตที่สังคมคาดหวัง คือ เป็นทั้ง “คนเก่ง” และ “คนดี” บัณฑิตจะต้องมี “ความรู้ดี มีคุณธรรมและนำชุมชนพัฒนา” นั่นก็คือ จะต้องมีความรู้คู่คุณธรรม” การจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาตาม พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เป็นการศึกษาแบบหนึ่งจัดให้แก่คนในวัยที่กำลังจะเป็นผู้ใหญ่หรือคนที่เป็นผู้ใหญ่แล้วมุ่งความเจริญงอกงามทางสติปัญญา และความคิด เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ มุ่งสร้างสรรค์กำลังคนในระดับวิชาการและวิชาชีพชั้นสูง เพื่อพัฒนาประเทศ และมุ่งพัฒนาคนให้เป็นผู้มี

คุณธรรม จริยธรรมมีความรู้ ความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตอันมีคุณค่าแก่บุคคลและสังคมประเทศชาติ (ทองคุณ หงส์พันธุ์, 2542: 7-13)

การบริหารจัดการหลักสูตรตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาทุกส่วนของสังคม จะต้องวางแผนบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นรูปธรรมที่ช่วยให้ทราบแนวทางปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ที่สนับสนุนการใช้หลักสูตรให้มีประสิทธิภาพ โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่เป็นทั้งคนเก่ง คนดี และมีความสุข (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2549: 23) คุณลักษณะทั้ง 3 ประการนี้ ควรจะเกิดในตัวผู้เรียนพร้อม ๆ กัน เพราะต้องเป็นปัจจัยอิงอาศัยซึ่งกันและกัน มิได้เรียงลำดับก่อนหลัง จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพ (กรมสุขภาพจิต, 2545: 12) สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านเก่ง และดี ของผู้เรียนนั้น ได้มีผู้วิจัยได้ศึกษามากมายหลากหลายเรื่อง ส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะด้านความสุขของผู้เรียนนั้น มีผู้วิจัยจำนวนน้อยที่สนใจเกี่ยวกับเรื่องนี้ ดังนั้นผู้วิจัยและคณะเห็นว่า คุณลักษณะด้านความสุขของผู้เรียนเป็นเรื่องที่สำคัญที่ควรต้องศึกษา ประกอบกับพระราชวร มุณี ได้กล่าวว่า ความสุขสำคัญที่สุดในฐานะที่เป็นพื้นฐานของชีวิต ชีวิตที่มีความสุขถือว่าเป็นชีวิตที่สมหวัง นอกจากนี้ความสุขยังเป็นฐานของความเก่ง และความดี ถ้าทำอะไรแล้วมีความสุขทุกคนจะทำสิ่งนั้นได้ดีขึ้น (กรมวิชาการ, 2543: 5) และพระธรรมปิฎก ป.อ.ปยุตโต (2538: 24) ได้กล่าวว่า ความสุขกับการศึกษาที่ถูกต้องเป็นเรื่องที่ไม่สามารถแยกกันได้ ถ้าไม่สามารถทำให้คนมีความสุข การศึกษาก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ (กรมวิชาการ, 2543: 7) การปฏิรูปการศึกษาของไทยได้ดำเนินการมาเป็นระยะเวลาหลายปี การจัดการเรียนรู้อย่างมีความสุขไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าวได้ ถ้ามีเพียงบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่ง ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายต้องเข้ามามีส่วนร่วมส่งเสริมในการเรียนรู้ของเด็กซึ่งเป็นทรัพยากรสำคัญของประเทศในอนาคต (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2549: 23-24) การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็กมีความสุขจะเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้มากขึ้น เมื่อเด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ทำให้เด็กเรียนรู้ที่จะดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ดำรงชีวิตอย่างคนที่มีประสิทธิภาพ ดำรงชีวิตอย่างคนที่คิดถึงประโยชน์ของสังคมและประเทศชาติ มากกว่าประโยชน์ส่วนตัว เป็นคนที่มีความสุขในการที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เป็นคนที่มีความสุขที่จะทำงาน และที่สำคัญที่สุด คือเป็นคนที่มีความสุข ที่จะทำประโยชน์ให้กับประเทศชาติ (คันศนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ, 2544: 14-31)

จากเหตุผลและปัญหาดังกล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษา และนักศึกษาเป็นผู้บ่งบอกว่าสิ่งใดที่สามารถส่งเสริมให้ตัวนักศึกษาเองได้เรียนรู้อย่างมีความสุข โดยศึกษาจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี เป็นกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุ ระหว่าง 18–25 ปี เป็นวัยที่นับได้ว่าอยู่ในระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของวัยรุ่นตอนปลายสู่วัยผู้ใหญ่ตอนต้น เรียกว่าอยู่ในขั้นการคิดอย่างมีเหตุผลเชิงนามธรรม ซึ่งในขั้นนี้โครงสร้างของการงอกงามทางความคิดของเด็กได้มาถึงขั้นสูงสุด (พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา, 2542: 73) ซึ่งมีลักษณะพฤติกรรม คือ สามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ คิดตั้งสมมติฐานและคิดได้หลายแง่หลายมุม และสามารถสรุปข้อคิดจากสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ ในขั้นนี้ความคิดมีระบบระเบียบมากขึ้น เด็กจะเริ่มเข้าใจกฎเกณฑ์ทางสังคมได้ดีสามารถเรียนรู้โดยใช้เหตุผลมาอธิบายและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ รู้จักวิธีคิด ตัดสินปัญหา ยอมรับข้อเท็จจริงมากขึ้น รู้จักประเมินความคิดของตนเอง คำนึงและความประพฤติดของผู้อื่นผู้ใหญ่ ผู้วิจัยเห็นว่านอกจากเด็กวัยนี้จะมีพัฒนาการที่เด่นชัดในด้านความคิดแล้ว ยังสามารถรับรู้ถึงความต้องการของตนเองและบ่งบอกได้ว่าสิ่งใดจะสามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้เพื่อให้ตนเองมีความสุขในการเรียนรู้ (กรมวิชาการ, 2543: 15)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยใช้กระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ทั้งวิธีการเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณประกอบกัน โดยได้ตัวบ่งชี้มาจากผู้เรียน ใช้เทคนิคการสนทนากลุ่มคัดเลือกตัวบ่งชี้ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ และการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันเพื่อตรวจสอบว่าตัวบ่งชี้ที่ได้ ประกอบด้วยองค์ประกอบใดบ้าง การศึกษาองค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญในการอธิบายได้ว่า การที่นักศึกษาจะมีความสุขในการเรียนนั้นมีความเกี่ยวเนื่องมาจากองค์ประกอบใด อันจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษา เป็นแนวทางในการเสริมสร้างและพัฒนาการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขด้วยกระบวนการทางการศึกษา และใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการส่งเสริมและพัฒนานักศึกษาในระดับปริญญาตรีให้มีความพึงพอใจในการดำรงชีวิตและการทำงานที่ราบรื่นไม่ว่าจะเป็นการเรียน การตั้งเป้าหมายในชีวิตความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และการเผชิญสถานการณ์ ที่เป็นปัญหาสร้างความมั่นใจและมีความพร้อมที่จะปฏิบัติงานต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และดำรงตนอยู่ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างมีความเป็นปกติสุขตามอัตภาพ

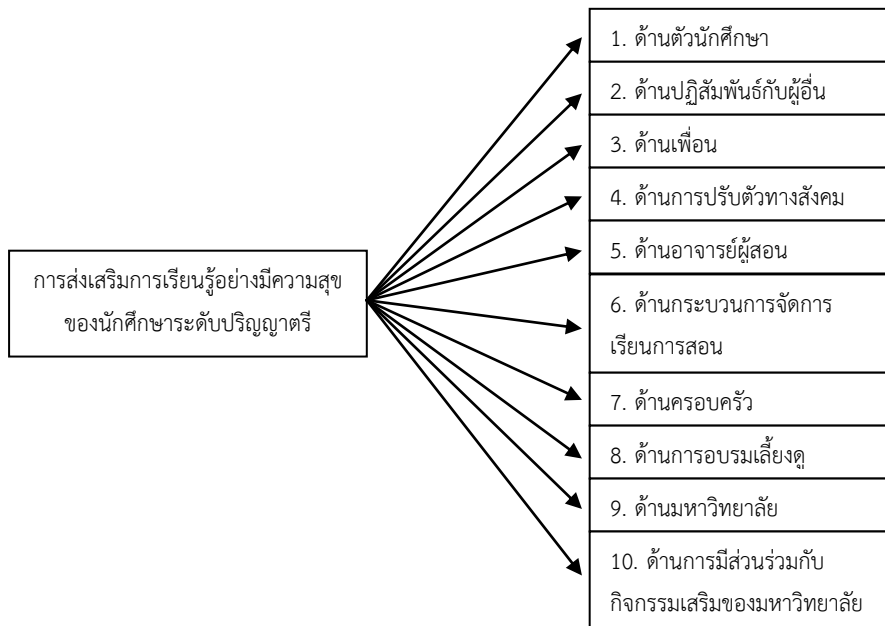
วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

2.2 เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งพัฒนาการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี โดยนำแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น Diener (2010: 247-266); Seligman (2002); Manion (2003: 652-655); Lundin et al. (2003: 5); Layard (2005: 62-69); Warr (2007: 44-49); องค์การอนามัยโลก (Burton, 2010); Helliwell et al. (2012: 59); พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต) (2549: 264-267) มาสังเคราะห์องค์ประกอบการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และนำมาเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 10 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ด้านตัวนักศึกษา 2) ด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น 3) ด้านเพื่อน 4) ด้านการปรับตัวทางสังคม 5) ด้านอาจารย์ผู้สอน 6) ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน 7) ด้านครอบครัว 8) ด้านการอบรมเลี้ยงดู 9) ด้านมหาวิทยาลัย 10) ด้านการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมเสริมของมหาวิทยาลัย ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความสุขของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพ (Qualitative Method) และเชิงปริมาณ (Quantitative Method)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ภาคปกติ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จาก 5 คณะ ประกอบด้วย นักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ จำนวน 2,235 คน คณะเทคโนโลยี จำนวน 1,075 คน คณะครุศาสตร์ จำนวน 1,097 คน คณะวิทยาการจัดการ จำนวน 3,885 คน และคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 2,218 คน มีจำนวนนักศึกษาทั้งหมด 10,510 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จาก 5 คณะ แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มนักศึกษาที่ใช้ในการหาตัวบ่งชี้ย่อยจากการตอบแบบสอบถามตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษา ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น จำนวน 325 คน

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักศึกษาที่ใช้ในการคัดเลือกตัวบ่งชี้ย่อยโดยการจัดสนทนากลุ่ม ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1-5 จาก 5 คณะ จำนวน 50 คน

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มนักศึกษาที่ใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น จำนวน 800 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Struc Interview) กรอบแนวทางการสนทนากลุ่ม (Focus groups interview) และแบบวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) โดยแบ่งเป็น 5 ตอน ตามตัวบ่งชี้หลักและตัวบ่งชี้ย่อย ประกอบด้วย ด้านตัวนักศึกษา ด้านเพื่อน ด้านอาจารย์ ด้านครอบครัวด้านมหาวิทยาลัย

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน โดยแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อนำมาสร้างกรอบแนวคิดการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษา สามารถจำแนกตัวบ่งชี้ในการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษา ในขั้นต้น ได้เป็นตัวบ่งชี้หลัก 5 ด้าน ได้แก่ ด้านตัวนักศึกษา ด้านเพื่อน ด้านอาจารย์ ด้านครอบครัว ด้านมหาวิทยาลัย

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ผู้วิจัยพัฒนาตัวบ่งชี้ โดยตรวจสอบจากกลุ่มตัวอย่างที่ 1 โดยให้นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนบ่งบอกถึงตัวบ่งชี้แต่ละด้านว่าสามารถส่งเสริมให้ตนเองได้เรียนรู้อย่างมีความสุขได้อย่างไรบ้างโดยสร้างเป็นแบบสอบถามตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของศึกษานำตัวบ่งชี้หลักที่มีผลต่อการเรียนรู้

ของนักศึกษาในชั้นต้นทั้ง 5 ด้าน เป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จำนวน 20 คน เก็บข้อมูล โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก ตามตัวบ่งชี้หลักแต่ละตัวบ่งชี้

ขั้นตอนที่ 3 การคัดเลือกตัวบ่งชี้ย่อยโดยการจัดสนทนากลุ่ม ดำเนินการคัดเลือกตัวบ่งชี้ย่อยทั้งหมดตัวบ่งชี้ได้จากขั้นตอนที่ 2 โดยการจัดสนทนากลุ่ม และใช้วิธีการหาฉันทามติแบบพหุลักษณะกับกลุ่มตัวอย่างที่ 2 จำนวน 50 คน โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข ในแต่ละด้าน

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (EFA) ตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษากับข้อมูลเชิงประจักษ์ใช้กลุ่มตัวอย่างที่ 3 จำนวน 800 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (EFA) ซึ่งมีขั้นตอน 4 ขั้นตอนนี้ 1) การเตรียมเมตริกซ์สหสัมพันธ์ 2) การสกัดองค์ประกอบขั้นต้น 3) วิธีการหมุนแกน 4) การสร้างตัวแปรประกอบหรือสเกลองค์ประกอบ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้กระบวนการการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth-interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus groups interview) โดยใช้หลักการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าสูงสุด (Maximum) ค่าต่ำสุด (Minimum) สัมประสิทธิ์การกระจาย (C.V.) ค่าความเบ้ (Skewness) ค่าความโด่ง (Kurtosis) เพื่อดูลักษณะการกระจายและการแจกแจงของตัวแปร แล้วคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ในการวิเคราะห์เพื่อให้ทราบลักษณะความสัมพันธ์ ของกลุ่มตัวอย่างและลักษณะการแจกแจงของตัวบ่งชี้ สำหรับใช้พิจารณาความเหมาะสม ของเมตริกซ์สหสัมพันธ์ของตัวบ่งชี้ และวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (EFA) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป เพื่อประมวลผลและวิเคราะห์หาค่าสถิติที่เกี่ยวข้อง

สรุปผลการวิจัย

ผลการพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการการศึกษาเอกสารและผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างกรอบแนวความคิด ได้กรอบแนวความคิด ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 5 ด้าน ได้แก่ ด้านตัวนักศึกษา ด้านเพื่อน ด้านอาจารย์ ด้านครอบครัว ด้านมหาวิทยาลัย ผลการหาตัวบ่งชี้ย่อยจากตัวบ่งชี้

หลักโดยให้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จำนวน 325 คน ได้ตัวบ่งชี้หลัก 5 ด้าน และตัวบ่งชี้ย่อย 302 ตัวบ่งชี้ และผลการคัดเลือกตัวบ่งชี้ย่อยโดยการจัดสนทนากลุ่ม กลุ่มตัวอย่างเป็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จำนวน 50 คน แบ่งกลุ่ม เป็น 5 กลุ่ม โดยมีผู้ร่วมวิจัยและนักศึกษาแต่ละกลุ่มร่วมกันพิจารณาตัวบ่งชี้ว่า ข้อความใดบ้างที่สามารถส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขและปรับข้อความบางข้อความที่ความหมายคล้ายกันให้เป็นข้อความเดียวกัน ผลการสนทนากลุ่มได้ผลคือได้ 5 ตัวบ่งชี้หลัก 259 ตัวบ่งชี้ ผลการคัดเลือกตัวบ่งชี้โดยผู้ทรงคุณวุฒิได้ตัวบ่งชี้ที่ประกอบด้วย 5 ด้านและตัวบ่งชี้ทั้งหมด 200 ตัวบ่งชี้

2. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (EFA) การส่งเสริมการเรียนรู้มีความสุขของนักศึกษา ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 5 ด้าน และองค์ประกอบย่อย จำนวน 10 องค์ประกอบ 115 ตัวบ่งชี้ มีน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ระหว่าง 0.364 ถึง 0.715 ประกอบด้วย องค์ประกอบย่อยด้านตัวนักศึกษา ด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้านเพื่อน ด้านการปรับตัวทางสังคม ด้านอาจารย์ผู้สอน ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน ด้านครอบครัว ด้านการอบรมเลี้ยงดู และด้านมหาวิทยาลัย ด้านการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมเสริมของมหาวิทยาลัย องค์ประกอบทั้งหมดสามารถอธิบายการส่งเสริมการเรียนรู้มีความสุขของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ได้ร้อยละ 50.65

อภิปรายผล

ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้มีความสุขของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี โดยนักศึกษาเขียนแบบสอบถามปลายเปิดตามความต้องการที่จะทำให้ส่งเสริมการเรียนรู้มีความสุขและตามความคิดของนักศึกษา ผู้วิจัยได้นำตัวบ่งชี้เหล่านี้มาผ่านกระบวนการวิเคราะห์โดยใช้เทคนิคสนทนากลุ่มให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจทำให้ได้ตัวบ่งชี้ทั้ง 10 องค์ประกอบ 115 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ด้านตัวนักศึกษาด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้านเพื่อน ด้านการปรับตัวทางสังคม ด้านอาจารย์ผู้สอน ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน ด้านครอบครัว ด้านการอบรมเลี้ยงดู และด้านมหาวิทยาลัย ด้านการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมเสริมของมหาวิทยาลัย ผลการวิจัยมีความสอดคล้องในบางส่วนกับแนวความคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้มีความสุขกับนักวิชาการและนักวิจัย ดัง สายทิพย์

แก้วอินทร์ (2548: บทคัดย่อ) พบว่า ลักษณะของการเรียนรู้ที่มีความสุขมี 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) องค์ประกอบด้านผู้เรียน มีลักษณะดังนี้ นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงสามารถเรียนได้ อย่างเต็มที่นักเรียนมีความรู้สึกรักภูมิใจในตนเอง และนักเรียนได้เรียนวิชาที่ตนเองชอบ 2) องค์ประกอบด้านผู้สอนมีลักษณะดังนี้ ครูมี การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยให้นักเรียนได้รับความรู้จากประสบการณ์ตรง ครูมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่สอน และครูมีการเตรียมความพร้อมในการสอน 3) องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนมีลักษณะดังนี้ บริเวณรอบโรงเรียนร่มรื่นและอากาศเย็นสบาย นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจที่โรงเรียนมีชื่อเสียงด้านต่าง ๆ โรงเรียนมีการยกย่องนักเรียนที่ทำความดี และเป็นที่ยอมรับของโรงเรียน และ 4) องค์ประกอบด้านสัมพันธภาพกับผู้อื่น มีลักษณะดังนี้ พ่อแม่ให้กำลังใจและช่วยเหลือนักเรียนเมื่อนักเรียนมีปัญหา พ่อแม่ยอมรับความสามารถของนักเรียน และสมาชิกในครอบครัวของนักเรียนผูกพันใกล้ชิดกัน แพรวรพรรณ พิเศษ (2548: บทคัดย่อ) พบว่า การเรียนรู้ที่มีความสุขประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ลักษณะครู ลักษณะพ่อแม่ผู้ปกครอง ลักษณะเพื่อนในกลุ่มลักษณะนักเรียน และ การเรียนการสอน โดยประเด็นสำคัญต่าง ๆ ผู้วิจัยนำเสนอตั้งรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบด้านตัวนักศึกษา มีตัวบ่งชี้ได้แก่ มีความเชื่อมั่นในตนเองเพื่อที่จะปฏิบัติหน้าที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความเอาใจใส่ต่อการเรียน มีเป้าหมายในการเรียน มีการวางแผนในอนาคต มีสุขภาพและอนามัยที่แข็งแรง ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ส่งได้ทันเวลามีความสุขกับการเรียน ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ หมั่นศึกษาหาความรู้ใหม่ ๆ อย่างสม่ำเสมอเปิดใจยอมรับสิ่งใหม่ ๆ ไม่มีอคติต่อตัวบุคคล การได้ทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นมองโลกในแง่ดี เชื่อฟังเคารพครู อาจารย์ ให้เกียรติผู้อื่น มีความมุ่งมั่นใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีความขยันอดทน ใช้ชีวิตอย่างพอเพียงและเรียบง่าย มีความพอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่ มีความตั้งใจในการเรียน (เรียนด้วยความเข้าใจ) มีความอ่อนน้อมถ่อมตน มีความตรงต่อเวลาและควรมาก่อนเวลาเรียนได้ทำกิจกรรมที่ชอบ มีเป้าหมายชีวิต พัฒนาความคิดอยู่เสมอ พัฒนาความคิดอยู่เสมอ ในขณะที่อาจารย์สอนต้องมีการซักถามหรือจดบันทึกตามอาจารย์ มีความพร้อมในการเรียน มาเรียนทุกวันอย่างความสม่ำเสมอ (เข้าเรียนทุกคาบ) มีสมาธิในการเรียนสอดคล้องกับผลการวิจัยของแมนเนียน (Manion, 2003) ที่อธิบายว่าความสุขมี 4 องค์ประกอบ คือ 1) การติดต่อสัมพันธ์กับบุคลากรในสถานที่ทำงานและเกิดมิตรภาพระหว่างการปฏิบัติงานกับบุคลากรต่าง ๆ

2) ความรักในงาน ความกระตือรือร้นในการทำงาน 3) ความสำเร็จในงานตามเป้าหมายที่กำหนดไว้เกิดความรู้สึกว่ามีคุณค่าในชีวิต และ 4) การเป็นที่ยอมรับและไว้วางใจในการทำงาน

2. องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีตัวบ่งชี้ได้แก่ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับคนอื่น ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีความเอื้อเฟื้อต่อเพื่อน มีการปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ ไม่มีอคติกับเพื่อน เข้ากับเพื่อนได้ มีความเป็นกันเองกับบุคคลรอบข้าง ได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ มีเพื่อนที่ดี สร้างความสัมพันธ์กับอาจารย์ประจำวิชา ไม่มีอคติกับอาจารย์ผู้สอน ซึ่งสอดคล้องกับคันสนีย์ ฉัตรคุปต์ (2544: 124-141) กล่าวว่า การที่เด็กจะเรียนรู้อย่างมีความสุขจะต้องมีสภาพร่างกายที่แข็งแรง อุมพร ตรังคมสมบัติ (2543: 8-14) กล่าวว่าเด็กต้องมีความพร้อมทางร่างกาย กิตยวดี บุญเชื้อ และคณะ (2540: 11- 25) กล่าวว่าเด็กต้องรู้จักปรับตัวได้ทุกที่ รู้จักตัวเอง มีความร่าเริง

3. องค์ประกอบด้านเพื่อน มีตัวบ่งชี้ได้แก่ ช่วยเหลือเพื่อนเมื่อเพื่อนมีปัญหาในการเรียนช่วยเหลือกันในยามที่มีปัญหา ให้คำแนะนำในสิ่งที่ดี สามารถอธิบายในเรื่องการเรียนให้เราเข้าใจยอมรับในสิ่งที่เราเป็น ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ชักชวนกันทำในสิ่งที่ดี อธิษาศัยดี ให้ความช่วยเหลือกัน มีความสามัคคีกัน มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน กระตุ้นให้เพื่อนตั้งใจเรียน มีเพื่อนเป็นคนดี ซึ่งสอดคล้องกับ อุมพร ตรังคมสมบัติ (2543: 8 -14) กล่าวว่าความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อน ๆ ความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ๆ จะทำให้เด็กอยู่ในโรงเรียนอย่างมีความสุข ไม่มีเรื่องวิตกกังวลสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และได้รับการกระตุ้นในการเรียนรู้จากกัน นงลักษณ์ วิรัชชัย (2542: 104) กล่าวว่า การรวมตัวของนักเรียนที่มีปณิธานร่วมกัน เพื่อเป้าหมายเดียวกัน การรวมตัวจะมีลักษณะเด่นตรงที่สมาชิกทุกคนมีความเท่าเทียมกัน ทุกคนมีโอกาสแสดง ได้แย่งส่งผลให้ผลการปฏิบัติงานหรือการเรียนมีประสิทธิภาพ ดังนั้นเพื่อนจึงเป็นสิ่งสำคัญในการจัดการเรียนรู้ซึ่งในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือกัน (Collaborative) กำลังเป็นที่นิยมของนักการศึกษา

4. องค์ประกอบด้านการปรับตัวทางสังคม มีตัวบ่งชี้ได้แก่ สามารถทำงานร่วมกันได้ เข้ากับเราได้ มีน้ำใจในการทำงานร่วมกัน เอาใจเขามาใส่ใจเรา สอดคล้องกับ กิตยวดี บุญเชื้อ และคณะ (2540: 11- 25) กล่าวว่าเด็กต้องรู้จักปรับตัวได้ทุกที่ รู้จักตัวเอง มีความร่าเริง

5. องค์ประกอบด้านอาจารย์ผู้สอน มีตัวบ่งชี้ได้แก่ ยอมรับฟังเหตุผลของนักศึกษา การพูดจาเป็นกันเอง ให้ความสำคัญกับนักศึกษาทุกคนเท่า ๆ กัน ให้ความช่วยเหลือเมื่อนักศึกษามีปัญหา เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็น อาจารย์มีเหตุผล อารมณ์เย็น แยมแจ่มใส อาจารย์เป็นแบบอย่างที่ดีให้กับนักศึกษา ให้ความยุติธรรมกับลูกศิษย์ทุกคนมี อธิษาศัยที่ดีแก่นักศึกษา มีความตั้งใจที่จะสอน ให้คำแนะนำในสิ่งที่ถูกต้อง มีจรรยาบรรณของความเป็นครูมีบุคลิกภาพดีแต่งตัวให้เหมาะสม มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี อาจารย์ใจดี อาจารย์สั่งงานไม่มากเกินไป อย่ากดดันนักศึกษาเกี่ยวกับการเรียนมากเกินไป สอดคล้องกับ กิตติยวดี บุญชื้อ และคณะ (2540: 11-25) กล่าวว่า ครูต้องมีอารมณ์มั่นคง ให้สนุกกับกิจกรรมแต่ละขั้นตอน มีความยุติธรรมทำให้นักเรียนมีความสนใจและมีการเรียนรู้อย่างมีความสุขได้จากการศึกษาของแพรวพรรณ พิเศษ (2548: 121) พบว่า ครูที่เข้าใจธรรมชาติของนักเรียนว่า นักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน มีความถนัดไม่เหมือนกัน ครูมีความรักและเอาใจใส่ต่อนักเรียนจะทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข กิตติยวดี บุญชื้อ และคณะ (2540: 52-62) กล่าวว่า เด็กจะเรียนรู้อย่างมีความสุขเมื่อได้เรียนรู้กับครูที่รักและเอาใจใส่ต่อเด็กทุกคนเท่าเทียมกัน ความเป็นมิตร เข้าใจในตัวเขา ร่วมคิดไปกับเขาค้นสนีย์ ฉัตรคุปต์ (2544: 110-111) กล่าวว่า สิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กเรียนรู้อย่างมีความสุข คือการที่ครูรักเด็กและเข้าใจเด็ก ทำให้เด็กรักครู ชอบครู และสนใจอยากจะได้เรียน และจากการศึกษาของแพรวพรรณ พิเศษ (2548: 121) พบว่า ครูที่เข้าใจธรรมชาติของนักเรียนว่านักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันมีความถนัดไม่เหมือนกัน ครูมีความรักและเอาใจใส่ต่อนักเรียนจะทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข กิตติยวดี และคณะ (2540: 52-62) กล่าวว่า เด็กจะเรียนรู้อย่างมีความสุขเมื่อได้เรียนรู้กับครูที่รักและเอาใจใส่ต่อเด็กทุกคนเท่าเทียมกัน ความเป็นมิตร เข้าใจในตัวเขา ร่วมคิดไปกับเขาค้นสนีย์ ฉัตรคุปต์ (2544: 110-111) กล่าวว่า สิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กเรียนรู้อย่างมีความสุข คือ การที่ครูรักเด็กและเข้าใจเด็ก ทำให้เด็กรักครู ชอบครู และสนใจอยากจะได้เรียน

6. องค์ประกอบด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน มีตัวบ่งชี้ได้แก่ ให้ความสำคัญอิสระในการคิด ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียน ดูแลเอาใจใส่ในการสอน สร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่ดี อาจารย์สอนเนื้อหาและให้ความรู้ใหม่ ๆ อาจารย์เน้นผู้เรียนเป็น ตระกูลสมบัติ (2543: 8-14) กล่าวว่า ทักษะความสามารถของครูในการจัดการเรียนการสอน สอนเนื้อหาที่สนุกและน่าสนใจ รู้จักหาเทคนิคที่จะช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาให้เรียนดีขึ้น ดังนั้น การสอน

ของครูเป็นสิ่งที่สำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข และประเวศ วะสี (2553) ได้เสนอวิธีการสร้างความสุขโดยการทำความเข้าใจ ในเรื่องการเข้าถึงธรรมชาติ การทำงานและการเรียนรู้ ความเป็นชุมชนมีการพูดคุยสื่อสารสนทนากัน และสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ชญาญ บุตรศรี (2563) การวิเคราะห์องค์ประกอบความสุขในการเรียนวิชาสังคม ศึกษาของนักเรียน พบว่า การเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่ใกล้ชิด กิจกรรม การเรียนรู้ที่หลากหลาย และบรรยากาศความปลอดภัยในการเรียนรู้ เป็นตัวบ่งชี้ความสุข ในการเรียน

7. องค์ประกอบด้านครอบครัว มีตัวบ่งชี้ได้แก่ เป็นแบบอย่างที่ดี มีความเชื่อมั่นใน ตัวลูกยอมรับฟังเหตุผลของลูก ไม่กดดันกับเรื่องต่าง ๆ ที่คาดหวังไว้ ยอมรับฟังความคิดเห็น ครอบครัวเข้าใจซึ่งกันและกัน ปฏิบัติตนเป็นคนดี ไม่ออกนอกกลุ่มนอกทางเปิดโอกาสให้แสดง ความคิดเห็น มีกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว มีรางวัลให้กับลูกในบางครั้งที่เขาได้ทำความดี สอดคล้องกับคันสนีย์ ฉัตรคุปต์ (2544: 141) กล่าวว่า การส่งเสริมการเรียนอย่างมีความสุข ของนักเรียนนั้นพ่อแม่ผู้ปกครองต้องเข้าใจศักยภาพของเด็กและส่งเสริมตามความสามารถที่ เด็กมี ต้องเข้าใจว่าเด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกัน จึงควรมีความคาดหวังในตัวลูกตามความ เป็นจริง คาดหวังให้เขาพยายามเต็มที่และยอมรับในความสามารถเท่าที่ทำได้ ไม่ควรคาดหวัง และเคี่ยวเข็ญให้เด็กทำในสิ่งที่เขาทำไม่ได้และไม่อยาก ดังนั้นบุคคลในครอบครัวที่มีความ สามัคคีกัน ให้การสนับสนุน มีกำลังใจ และไม่เข้มงวดเกินไปช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ อย่างมีความสุข

8. องค์ประกอบด้านการอบรมเลี้ยงดู มีตัวบ่งชี้ได้แก่ ให้ความรักและความอบอุ่น อบรมสั่งสอนให้ลูกอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ใช้เหตุผลแทนการทำโทษลูกอย่างรุนแรง ให้คำแนะนำและเป็นທີ່ปรึกษาเมื่อมีปัญหา การสอนแนะนำการใช้ชีวิตที่ดี สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ จุฑิตา อัลอิธีรี (2551) องค์ประกอบด้านการมีครอบครัวอบอุ่น เป็นตัวบ่งชี้ เป็นหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน

9. องค์ประกอบด้านมหาวิทยาลัย มีตัวบ่งชี้ได้แก่ มีระบบการเรียนการสอนที่มี คุณภาพ มีห้องสืบค้นอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง จัดบรรยากาศรอบ ๆ มหาวิทยาลัยให้ร่มรื่น มีอุปกรณ์ในห้องเรียนมีความพร้อมในการเรียน มีสิ่งดึงดูดความสนใจของบุคคลภายนอก เพื่อจะได้มาแวะชม มีแหล่งการเรียนรู้เพิ่มขึ้นจัดบรรยากาศในห้องเรียนให้น่าเรียน ให้กองทุน กุ๊ยมแก่นักศึกษา มีสื่อและอุปกรณ์ในการเรียนที่ทันสมัย มีห้องเรียนและอุปกรณ์การเรียน ที่ได้มาตรฐาน มีการจัดทำตารางใช้ห้องที่ชัดเจน สอดคล้องกับปรีศณี จีรวงศ์รุ่งเรือง (2542:

28-32) กล่าวว่า การที่จะให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุขนั้นเป็นผลมาจากโรงเรียนได้เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมใจ การจัดการศึกษา ให้เด็กได้เลือกเรียนตามความถนัด ยอมรับฟังความคิดเห็นของนักเรียน ดังนั้นองค์ประกอบด้านมหาวิทยาลัยมีความสำคัญ

10. องค์ประกอบด้านการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมเสริมของมหาวิทยาลัย มีตัวบ่งชี้ ได้แก่ มีการส่งเสริมด้านคุณธรรมจริยธรรม มีกิจกรรมที่เสริมสร้างความสัมพันธ์ทำให้เกิดความสามัคคี จัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์แก่นักศึกษาในระหว่างเรียน ส่งเสริมสนับสนุนให้ทำกิจกรรมตามความสนใจ ส่งเสริมด้านกีฬา ร่วมกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของกองทัพบก นาวิกโยธิน และคณะ (2564) องค์ประกอบหลักของตัวบ่งชี้ การส่งเสริมความสุขของนักเรียนหนึ่งในการบริหารจัดการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในโรงเรียน และการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนและการเอื้อโอกาสการทำกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้ประโยชน์

1.1 การที่จะให้นักศึกษาได้เรียนรู้อย่างมีความสุขได้ดียิ่งขึ้นนั้น ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาให้ผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นเพื่อน อาจารย์ผู้สอน มหาวิทยาลัย และผู้ปกครอง ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรนำตัวบ่งชี้ทั้ง 10 ด้าน ดังนี้ ด้านตัวนักศึกษา ด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้านเพื่อน ด้านการปรับตัวทางสังคม ด้านอาจารย์ผู้สอน ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน ด้านครอบครัว ด้านการอบรมเลี้ยงดู และด้านมหาวิทยาลัย ด้านการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมเสริมของมหาวิทยาลัย มาพิจารณาและให้การส่งเสริมร่วมกัน เพื่อให้ นักศึกษามีความสุขในการเรียนรู้ต่อไป

1.2 การนำตัวบ่งชี้ที่ได้ไปใช้นั้นควรพิจารณาถึงกลุ่มเป้าหมายที่จะนำไปใช้เป็นสำคัญเนื่องจากธรรมชาติของนักศึกษาไม่เหมือนกัน ตัวบ่งชี้ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ได้จากการพัฒนาตัวบ่งชี้จากนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จึงเหมาะกับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ถ้าจะใช้กับกลุ่มเป้าหมายอื่น ต้องพิจารณาให้รอบคอบถึงความเหมาะสม

1.3 ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในปัจจุบัน ดังนั้นควรให้ความสำคัญกับการส่งเสริมด้านกลุ่มเพื่อนเป็นลำดับแรก และพยายามให้เกิดความร่วมมือกันในการจัดการเรียนรู้ และให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ตัวบ่งชี้ได้มาจากนักศึกษาโดยตรงสามารถนำตัวบ่งชี้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้กับบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษา ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

2.1 การพัฒนาตัวบ่งชี้ในครั้งนี้ได้ตัวบ่งชี้มาจากนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี นำมาพัฒนาเท่านั้น ดังนั้นจึงควรให้บุคคลที่มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาบุคคลอื่น เช่นครู ผู้ปกครอง ผู้บริหารและศิษย์เก่าได้ให้เป็นผู้เขียนตัวบ่งชี้อื่น ๆ ด้วย

2.2 กระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ที่ผู้วิจัยได้ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยถือว่าการบ่งชี้ความสุขของนักศึกษา ควรจะเกิดจากการให้ข้อมูลจากนักศึกษาเอง ดังนั้นหากจะมีการพัฒนาตัวบ่งชี้ในเรื่องอื่น ๆ ผู้วิจัยท่านอื่นอาจนำแนวทางนี้ไปประยุกต์ใช้

2.3 ควรมีการพัฒนาตัวบ่งชี้เกี่ยวกับความสุขของนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาในกลุ่มอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะบริบทของแต่ละสถาบันอุดมศึกษามีความแตกต่างกัน แล้วแต่จุดประสงค์ของการนำตัวบ่งชี้ไปใช้

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2543). **รูปแบบหรือแนวการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างคุณลักษณะดี เก่ง มีสุขระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2545). **คู่มือกิจกรรมเสริมสร้าง ความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 3-1 ปี**. นนทบุรี: โรงพิมพ์ ร.ส.พ. นนทบุรี.
- กองทัพบก นาวิกโยธิน และคณะ. (2564). **การพัฒนาองค์ประกอบและตัวบ่งชี้การส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม**. วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.). 27(1): 48; มกราคม-มิถุนายน 2564.
- กิตติยวดี บุญเชื้อ และคณะ. (2540). **ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข ต้นแบบการเรียนรู้ทางด้านหลักทฤษฎี และแนวปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

- ชญาญ บุตรศรี. (2563). การพัฒนาตัวบ่งชี้ความสุขในการเรียนวิชาสังคมศึกษาของ
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ฐิตยา อัลอิดริสี. (2551). การพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของ
นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในจังหวัดปัตตานี. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สงขลา:
มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ทองคุณ หงส์พันธุ์. (2542). คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาและบำเพ็ญประโยชน์.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2542). โมเดลลิสรล: สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2542). รูปแบบการจัดการเรียนร่วมแบบรวมพลัง (Collaborative
Inclusion Model =CIM). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ประเวศ วะสี. (2553). เคล็ดลับสร้างความสุขในการทำงาน. จดหมายข่าวชุมชนคนรัก
สุขภาพ, 7(111) : 7.
- ปรีศนิ จีรวงศ์รุ่งเรือง. มิถุนายน-ตุลาคม, (2542). “การเรียนรู้อย่างมีความสุข,” เอกสารทาง
วิชาการ เทคโนโลยี-ทับแก้ว 2. 3(1): 45.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2542). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- พระธรรมปิฎก.ป.อ.ปยุตโต. (2538). ชีวิตที่สมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: สหธรรมิก.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). (2549). สุขภาวะองค์กรรวมแนวพุทธ. พิมพ์ครั้งที่ 12.
กรุงเทพฯ: อักษรสัมพันธ์.
- แพรวพรรณ พิเศษ. (2548). โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้
อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ชลบุรี:
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- คันศนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ. (2544). การเรียนรู้อย่างมีความสุข: สารเคมีในสมองกับ
ความสุขและการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สกายบุ๊กส์.
- สำนักงานคณะกรรมการการพัฒนากิจการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2559). แผนพัฒนา
เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564). กรุงเทพฯ : สำนักงาน
คณะกรรมการการพัฒนากิจการ เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎามนตรี.

สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). **แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2579.**

กรุงเทพฯ: บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.

สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. 15 – 22 กุมภาพันธ์, (2549). **แนวทางการบริหารหลักสูตรและการเรียนการสอน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544.** เอกสารการประชุมชี้แจงเจตนารมณ์ กระทรวงศึกษา “2549 ปีแห่งการปฏิรูปการเรียนการสอน”.

สำนักงานสภาพัฒนาการศึกษาราชภัฏ. (2542). **คู่มือการปฏิบัติงานกิจการนักศึกษาของสถาบันราชภัฏ.** กรุงเทพฯ: แสงสว่าง.

อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2543). **ปัญหาการเรียนและเทคนิคช่วยให้ลูกเรียนดี.** กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว.

Burton, J. (2010). **WHO healthy workplace framework and model: Background and supporting literature and practices.** Geneva: World Health Organization.

Diener, E., (2010). New measures of well-being: **Flourishing and positive and negative Feeling**, Social Indicators Research, 39, 247-266.

Helliwell, J., Layard, R., & Sachs, J. (2012). **World happiness report.** Retrieved from http://www.earth.columbia.edu/sitefiles/file/sachswriting/2012/world_happinessreport.pdf

Layard, R. (2005). **Happiness.** UK: Penguin Press.

Lundin, S., Paul, M., & Christenes, J. (2003). **Fish tales!**. NY: Hyperion.

Manion, J. (2003). Joy at work: Creating a positive workplace. **Journal of Nursing Administration**, 33(12), 9-652.

Seligman, M. (2002). **Authentic happiness: Using the new positive psychology to realize your potential for lasting fulfillment.** NY: Free Press.

Warr, P. (2007). **Work, happiness, and unhappiness.** NJ: Lawrence Erlbaum.

ผลของการใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะสมอง (EF) ของนักศึกษา
หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู

THE EFFECT OF USING CREATIVE ART ACTIVITIES TO DEVELOP EXECUTIVE
FUNCTION (EF) AMONG STUDENTS OF THE TEACHER PROFESSIONAL
GRADUATION CERTIFICATE PROGRAM

กฤตวรรณ คำสม*

Kittawan Khamsom

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้ศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง EF ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพครู ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา TP15101 จิตวิทยาสำหรับครู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 29 คน งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยในชั้นเรียน โดยจัดให้นักศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นรายบุคคล จำนวนทั้งสิ้น 21 วัน 21 ผลงาน และเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์ร่วมกับการใช้ข้อมูลจากการบันทึกสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้การคำนวณหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำมาทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะสมอง EF สูงขึ้น 6 ด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และมี 3 ด้านที่ไม่แตกต่าง 2) นักศึกษาสะท้อนความคิดว่า กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาทักษะสมอง EF ทุกด้าน

คำสำคัญ: กิจกรรมศิลปะ, ทักษะสมอง

* ผู้ประสานงาน: กฤตวรรณ คำสม

อีเมล: Kittawan.kh@udru.ac.th

Abstract

The purpose of this research was to study the effect of using creative art to improve Executive Function (EF) of students in the Teacher Graduate Certificate Program, Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University. The sample group was 29 students of the Teacher Vocational Certificate Program who registered for the course TP15101, psychology for teachers, in 1st semester of the academic year 2021. This research is classroom research conducted by assigning students to create individual works of art for 21 days with 21 works. The qualitative data were collected by interviewing and using the data from the records of students' reflection on learning experiences. The quantitative data were analyzed using mean calculation, standard deviation, and t-test.

The results of the research showed that 1) after the creation of art works, the students in the sample group had mean scores of Executive Function (EF) increased in 6 aspects with statistical significance of .05, and 3 aspects were not different. 2) The students reflected that the creative art activities develop all aspects of Executive Function (EF).

Keywords: Art activities, Executive Function (EF)

บทนำ

หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ให้ความสำคัญกับการปรับเปลี่ยนจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพคนในสังคมไทยให้มีคุณธรรม มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และศีลธรรม สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่สังคมฐานความรู้ได้อย่างมั่นคง การวางแผนหลักสูตรจะคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงด้านสังคมยุคการสื่อสารไร้พรมแดน ซึ่งมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วและเพื่อสนองพระราชโบายด้านการศึกษาในสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ร.10 ในการยกระดับคุณภาพ การศึกษาโดยให้ความสำคัญต่อการผลิตและพัฒนาครู ให้มีคุณลักษณะครูในศตวรรษที่ 21 ไม่ว่าจะเป็นมีความรู้ทางวิชาการ มีประสบการณ์การเรียนรู้ เข้ารับการฝึกอบรมและศึกษา

ดูงาน เพื่อเปิดโลกทัศน์ในสิ่งใหม่ การปลูกฝังความเป็นพลเมือง เทคนิคการสอนดี ถ่ายทอด
เข้าใจง่าย การให้ความสำคัญกับระดับการเรียนรู้ผู้เรียน การสร้างแรงบันดาลใจ ตลอดจน
บุคลิกภาพที่ดี และจิตวิญญาณความเป็นครู

ทักษะสมอง EF หรือ Executive Function คือ ความสามารถที่เกิดจากการ
ทำงานของสมองส่วนหน้าที่ช่วยให้เราสามารถควบคุม ความคิด อารมณ์ พฤติกรรม
เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ตนต้องการสำเร็จ โดยมีชื่อเรียกในภาษาไทยได้หลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็น
“ความสามารถในการจัดการ” “ทักษะที่จำเป็นในการทำกิจที่มีเป้าหมาย” หรือ “ทักษะ
การคิด” (อรรรัตน์ เขาว์กุลจรัสศิริ. 2565: ออนไลน์) ซึ่งสอดคล้องกับสุภาวดี หาญเมธี
(2560: 1) ได้กล่าวถึงทักษะสมอง Executive Functions(EF) คือ ชุดกระบวนการทาง
ความคิด (Mental Process) ที่ช่วยให้เราวางแผน มุ่งใจจดจ่อ จดจำคำสั่ง และจัดการกับ
งานหลาย ๆ อย่าง ที่ประดังเข้ามาให้ลุล่วงเรียบร้อยได้ สามารถจัดลำดับความสำคัญของงาน
วางแผนเป้าหมายและทำไปเป็นขั้นตอนจนสำเร็จ รวมทั้งควบคุมแรงอยาก แรงกระตุ้นทั้งหลาย
ไม่ให้น่าสนใจไปนอกกลุ่มนอกทางเหมือนกับระบบควบคุมการบินในสนามบินที่ต้องจัดการกับ
เที่ยวบินเข้า-ออกจำนวนหลายสิบเที่ยวในเวลาเดียวกัน ผศ.ดร.ปนัดดา ธนเศรษฐกร จาก
สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดลสรุปว่า EF คือ
กระบวนการทำงานของสมองระดับสูง ที่ประมวลประสบการณ์ในอดีต และสถานการณ์ใน
ปัจจุบันมาประเมิน วิเคราะห์ ตัดสินใจ วางแผน เริ่มลงมือทำ ตรวจสอบตนเอง และแก้ไข
ปัญหา ตลอดจนควบคุมอารมณ์บริหารเวลา จัดความสำคัญ กำกับตนเอง และมุ่งมั่นทำ จน
บรรลุเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ (Goal- Directed Behaviors) หรือกล่าวง่าย ๆ ได้ว่า เป็นทักษะ
ความสามารถที่มนุษย์เราทุกคน ไม่ว่าเด็ก ผู้ใหญ่ ไม่ว่าชนชาติชนชั้นใด ๆ และไม่ว่าในอดีต
ปัจจุบัน หรือแม้แต่ในอนาคต เมื่อเกิดเป็นมนุษย์แล้วก็ต้องใช้สมองเหล่านี้ในการดำเนิน
ชีวิตทุก ๆ วัน ให้อยู่รอดปลอดภัย และทำกิจการงานต่าง ๆ ให้สำเร็จเรียบร้อย ดังที่ ญัฐฐณี
สุขปรีดี (2565: ออนไลน์) กล่าวว่า ทักษะสมองส่วนหน้า (EF) แบ่งออกเป็นทั้งหมด 9 ด้าน
ด้วยกัน ได้แก่ ความจำเพื่อใช้งาน (Working Memory) เป็นทักษะหรือความสามารถในการ
จดจำและดึงข้อมูลออกมาใช้ได้ สถานการณ์ที่ต้องการ ยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory Control)
เป็นทักษะหรือความสามารถในการหยุดหรือยับยั้งตนเองทั้งในแง่ของความคิดและการ
แสดงออก Shifting หรือ ยืดหยุ่นความคิด (Cognitive Flexibility) เป็นทักษะพื้นฐานใน
การแก้ปัญหา คือการรู้จักปรับเปลี่ยนความคิด ไม่ยึดติด รู้จักพลิกแพลง Focus หรือ จดจ่อ

ใส่ใจ (Attention) เป็นทักษะในการใส่ใจ จดจ่อ มีสมาธิอยู่กับกิจกรรมหรืองานที่ทำอยู่หรือได้รับมอบหมายได้ตั้งแต่นั้นจนสำเร็จจุล่ง ควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) เป็นทักษะในการรู้จักอารมณ์ตนเอง และสามารถควบคุมให้แสดงออกในระดับที่เหมาะสมได้ ติดตามประเมินตนเอง (Self-Monitoring) เป็นทักษะในการเข้าใจและเรียนรู้ตนเองตามความเป็นจริง สามารถใช้การประเมินนี้ในการพัฒนาและปรับปรุงตนเองได้ ริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) เป็นทักษะในการริเริ่มปฏิบัติ ลงมือทำในสิ่งที่คิดหรือวางแผนไว้ ไม่เลื่อน ไม่ผัดผ่อน วางแผน จัดระบบ ดำเนินการ (Planning and Organizing) เป็นทักษะในการคิดอย่างเป็นขั้นตอน รู้จักวางแผน รู้จักการเรียงลำดับความสำคัญ ความยากง่าย ทำงานเป็นระบบได้ มุ่งเป้าหมาย (Goal-Directed Persistence) เป็นทักษะที่สำคัญ เพราะเป็นการรวบรวมเอาทุกทักษะมาทำให้เกิดเป็นผลงานหรือความสำเร็จตามที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้ โดยไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคหรือปัญหา ในแต่ละด้านต่างก็สนับสนุนการพัฒนาและเติบโตของอีกด้าน จึงจำเป็นที่จะต้องฝึกฝนควบคู่กันไป

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าในการรับรู้โดยอาศัยประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม จนเกิดความเข้าใจทำให้เกิดความคิดจินตนาการและมีการแสดงออก โดยใช้การถ่ายทอดผลงานแสดงความรู้สึกต่าง ๆ ที่ตนเองได้เรียนรู้ ซึ่งแสดงออกทั้งความคิด ความรู้สึก ปัญญา อารมณ์ และทำให้ศักยภาพที่อยู่ในตัว มีการพัฒนาสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ (ศรีเพชร จันทราภิรมย์.2550: 28) ซึ่งกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ จะเป็นการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ธรรมชาติ ประสบการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก เพื่อสื่อสารและแสดงออกผ่านสื่อ วัสดุ ให้ผู้อื่นเข้าใจ เกิดเป็นผลงานออกมา เช่น การวาดภาพ ระบายสี พิมพ์ภาพ ปั้น ฉีก ตัดปะ การประดิษฐ์ ฯลฯ (สมศรี เมฆไพบูลย์วัฒนา. 2551: 8-9) ซึ่งฉลอง สุนทรนนท์. (2558: 8) กล่าวว่า ศิลปะ หมายถึง การสร้างสรรค์รูปลักษณ์ต่าง ๆ ตามความรู้สึก จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยผ่านวัสดุและกระบวนการต่าง ๆ เช่น การวาดภาพ การปั้น การพิมพ์ การแกะสลัก การออกแบบก่อสร้าง เป็นต้น

ศิลปะไม่ใช่ข้อเท็จจริงทางกายภาพ ไม่ใช่ความรู้สึกที่เกิดจากการใช้เหตุผลหรือการทดลอง แต่เป็นอารมณ์ ความรู้สึกที่เกิดจากประสบการณ์และจินตนาการของแต่ละคน ซึ่งศิลปะเป็นศาสตร์แขนงหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วยแขนงวิชาย่อยมากมาย เช่น ทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ นาฏศิลป์ และวรรณศิลป์ เป็นต้น มุ่งเน้นเพื่อพัฒนาจิตใจและยกระดับ

จิตวิญญาณเป็นสำคัญ ศิลปะช่วยพัฒนาทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ช่วยส่งเสริมให้ความสามารถเรียนรู้ในเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดีขึ้น เก็บรายละเอียดเพิ่มขึ้น ช่วยจัดระบบความคิด และสามารถเชื่อมโยงความคิดต่าง ๆ ที่กระจัดกระจาย เข้าหากันเป็นเอกภาพง่ายขึ้น ทำให้เกิดความคิดรวบยอด (concept) ในเรื่องต่าง ๆ ที่เรียนรู้ อีกทั้งศิลปะยังช่วยเพิ่มองค์ประกอบต่าง ๆ ของความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ดังนี้ ความคิดริเริ่ม (originality) ช่วยให้มีความคิดแปลกใหม่เกิดการนำความรู้เดิมมาดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ ความคิดคล่อง (fluency) ช่วยให้มีความคิดที่ไม่ซ้ำในเรื่องเดียวกัน ไม่หมกมุ่น คิดวกวน สามารถคิดได้รวดเร็ว นำมาซึ่งการพูดที่คล่องแคล่ว และการกระทำที่รวดเร็ว ความยืดหยุ่น (flexibility) ช่วยให้คิดได้หลากหลายมุมมอง ไม่ซ้ำรูปแบบหรือกรอบคิดแบบเดิม ไม่ยึดติด สามารถเห็นประโยชน์ของสิ่งของอย่างหนึ่งว่า มีอะไรบ้าง ได้หลายอย่าง ความละเอียดลออ (elaboration) ช่วยให้มีคามพิถีพิถันในการตกแต่งรายละเอียด ช่างสังเกต ในสิ่งที่คนอื่นไม่เห็น หรือมองข้าม การทำกิจกรรมศิลปะ พบว่า ช่วยเสริมสร้างสมาธิให้ดีขึ้นได้ชัดเจน เนื่องจากได้ฝึกฝนการจดจ่อทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ไม่มีผิด ไม่มีถูก และไม่ยากเกินความสามารถ จนสูญเสียความมั่นใจ และที่สำคัญ คือ ได้สนุกกับกิจกรรมที่ทำ เป็นการฝึกฝนให้เรียนรู้ประสบการณ์ของการทำกิจกรรมอย่างมีสมาธิ การนำศิลปะมาพัฒนาจิตใจ จะช่วยให้ผู้ที่มีปัญหาทางด้านอารมณ์ และจิตใจ ได้ระบายปัญหา ความคับข้องใจ ผ่านมาทางงานศิลปะ ระบายอารมณ์ออกมาในหนทางที่สร้างสรรค์ ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย ลดความขุ่นมัวในจิตใจ เข้าใจและรับรู้อารมณ์ต่าง ๆ ของตนเอง สามารถยับยั้งและควบคุมได้ดีขึ้น มีสมาธิ ลดความตึงเครียด และความวิตกกังวลลดลงได้มากที่สุด ความภาคภูมิใจยังเป็นผลพลอยได้ที่เกิดขึ้นระหว่างการสร้างสรรค์งานศิลปะ ช่วยให้เกิดความสุข ตระหนักในคุณค่าของตนเอง มีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าแสดงออกเพิ่มขึ้น ศิลปะช่วยให้เรียนรู้ทักษะสังคม ผ่านการทำกิจกรรมศิลปะร่วมกันเป็นกลุ่ม รู้จักรอคอย ผลัดกันทำ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เสียสละ มีน้ำใจ ไม่เอาเปรียบกัน นอกจากนี้ยังเรียนรู้ที่จะแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความต้องการของตนเอง และการเข้าใจผู้อื่น โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อ (ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา. 2550: 9-16)

การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่สามารถนำมาช่วยพัฒนาทักษะสมอง EF ทั้ง 9 ด้านได้ อีกทั้งงานวิจัยที่ศึกษาการใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ที่มาใช้พัฒนาทักษะสมองในวัยผู้ใหญ่มีค่อนข้างน้อย ส่วนใหญ่จะเป็นงานวิจัยที่ศึกษาในเด็กปฐมวัย ดังนั้นผู้วิจัย

จึงสนใจที่จะนำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์มาใช้เพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF ของผู้เรียนที่เป็นวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ให้ผู้เรียนได้ทบทวนทักษะสมองแต่ละด้านของตนเอง และพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยจะใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ 3 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมจะใช้เวลาในการทำกิจกรรมละ 7 วัน 7 ผลงาน รวมทั้งสิ้น 21 วัน 21 ผลงาน โดยบูรณาการเข้ากับรายวิชา TP15101 จิตวิทยาสำหรับครู ปีการศึกษา 1/2564 อันจะนำไปสู่คุณภาพของนักศึกษาครูที่จะพัฒนาตนเองนำไปสู่การเป็นครูผู้สอนอย่างมีคุณภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาทักษะทางสมอง EF ก่อนและหลังการใช้ศิลปะสร้างสรรค์ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียน

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา TP 15101 จิตวิทยาสำหรับครู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 179 คน

1.2 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา TP 15101 จิตวิทยาสำหรับครู ที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 29 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ดังนี้

- 1) กิจกรรมศิลปะวงกลม
- 2) กิจกรรมศิลปะ Nature Mandala
- 3) กิจกรรมศิลปะ Drawing Mandala

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะสมอง EF 9 ด้าน ได้แก่

- 1) ความจำเพื่อใช้งาน (Working Memory)

- 2) ยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory Control)
- 3) ยืดหยุ่นความคิด (Shifting หรือ Cognitive Flexibility)
- 4) จดจ่อ ใส่ใจ (Focus หรือ Attention)
- 5) ควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)
- 6) ติดตาม ประเมินตนเอง (Self - Monitoring)
- 7) ริเริ่มและลงมือทำ (Initiating)
- 8) วางแผน จัดระบบ ดำเนินการ (Planning and Organizing)
- 9) มุ่งเป้าหมาย (Goal - Directed Persistence)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

3.1 แผนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF ประกอบด้วย กิจกรรมศิลปะวงกลม กิจกรรม Nature Mandala และกิจกรรม Drawing Mandala จำนวน 3 แผนกิจกรรม แต่ละแผนนักศึกษาจะต้องทำงานส่ง แผนละ 7 ผลงาน รวมทั้งสิ้น 21 วัน 21 ผลงาน คุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมโดยรวมมีค่า IOC 0.67-1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ

3.2 แบบประเมินตนเองทักษะสมอง EF ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบประเมินแบบมาตรประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 9 ข้อ เวลาที่ใช้ในการทำแบบประเมิน 20 นาที มีค่า IOC 0.67-1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยออกแบบแผนการใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF โดยบูรณาการกับเนื้อหาวิชา ดังนี้

4.1 ผู้วิจัยดำเนินการประเมินทักษะสมอง EF กับนักศึกษาก่อนเริ่มกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นคะแนน pre-test

4.2 ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF เป็นเวลา 3 สัปดาห์ ดังนี้

4.2.1 สัปดาห์ที่ 1 ศิลปะวงกลม เป็นงานศิลปะที่ให้นักศึกษาสร้างสรรค์รูปภาพจากวงกลมหลาย ๆ ขนาด และระบายสีตามความสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยกำหนดให้ทำงานศิลปะวงกลม วันละ 1 ผลงาน เป็นเวลา 7 วัน แต่ละวันให้ถ่ายภาพ

ผลงานลงในอัลบั้มของตนเองในกลุ่มไลน์ เมื่อครบ 7 ผลงาน ผู้วิจัยให้นักศึกษาเขียนสะท้อนสิ่งที่ได้จากการทำกิจกรรมศิลปะวงกลม

4.2.2 สัปดาห์ที่ 2 Nature Mandala เป็นกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ โดยการใช้วัสดุธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ใบไม้ กิ่งไม้ ก้อนหิน เม็ดทราย ลูกไม้ มาจัดเรียงในกระดาษ A3 โดยเริ่มจากจุดศูนย์กลาง แล้วขยายออกไปทีละวง จนนักศึกษาพอใจ โดยกำหนดให้ทำงาน Nature Mandala วันละ 1 ผลงาน เป็นเวลา 7 วัน แต่ละวันให้ถ่ายภาพผลงานลงในอัลบั้มของตนเองในกลุ่มไลน์ เมื่อครบ 7 ผลงาน ผู้วิจัยให้นักศึกษาเขียนสะท้อนสิ่งที่ได้จากการทำ Nature Mandala

4.2.3 สัปดาห์ที่ 3 Drawing Mandala เป็นกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ โดยกำหนดเส้นวงกลม ซ้อนกันเป็นชั้น 4 ชั้น และใช้เส้นตรงแบ่งวงกลมออกเป็นส่วน หลังจากนั้นให้ใช้รูปทรงต่างๆ สร้างสรรค์ในแต่ละช่องจนครบทุกช่องที่นักศึกษาแบ่งไว้ นักศึกษาจะระบายสีหรือไม่ระบายสีก็ได้ โดยกำหนดให้ทำงาน Drawing Mandala วันละ 1 ผลงาน เป็นเวลา 7 วัน แต่ละวันให้ถ่ายภาพผลงานลงในอัลบั้มของตนเองในกลุ่มไลน์ เมื่อครบ 7 ผลงาน ผู้วิจัยให้นักศึกษาเขียนสะท้อนสิ่งที่ได้จากการทำ Drawing Mandala

4.3 ผู้วิจัยดำเนินการประเมินทักษะสมอง EF กับนักศึกษาหลังจากทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ครบ 21 วัน เพื่อใช้เป็นคะแนน posttest รวบรวมข้อมูลจากการสะท้อนคิด

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF และแบบประเมินทักษะสมอง EF ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ภาษา และรูปแบบการบันทึกข้อมูล ผู้วิจัยคำนวณหาค่าความตรงของเครื่องมือ (IOC) ได้ระหว่าง 0.06-1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ จากนั้นนำไปทดลองนำร่องกับนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู หมู่ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจข้อคำถาม พบว่า นักศึกษาตอบแบบประเมินได้อย่างเข้าใจ

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการคำนวณหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการเปรียบเทียบข้อมูลทักษะทางสมอง EF ก่อนและหลังการใช้ศิลปะสร้างสรรค์ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จ.อุดรธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบการใช้กิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จ.อุดรธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

ทักษะสมอง EF	ก่อน		หลัง			
	การทดลอง		การทดลอง		t-test	p
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD		
1. ความจำเพื่อใช้งาน (Working Memory)	3.83	0.60	4.41	0.57	4.05	0.00
2. ยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory Control)	4.20	0.73	4.59	0.57	2.37	0.03
3. ยืดหยุ่นความคิด (Shifting หรือ Cognitive Flexibility)	4.03	0.73	4.38	0.68	1.78	0.08
4. จดจ่อ ใส่ใจ (Focus หรือ Attention)	4.00	0.65	4.66	0.55	4.33	0.00
5. ควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)	4.00	0.53	4.55	0.57	3.79	0.00
6. ติดตาม ประเมินตนเอง (Self - Monitoring)	3.93	0.70	4.34	0.77	2.05	0.05
7. ริเริ่มและลงมือทำ (Initiating)	3.83	0.80	4.41	0.73	2.82	0.01
8. วางแผน จัดระบบ ดำเนินการ (Planning and Organizing)	3.83	0.93	4.48	0.63	3.17	0.00
9. มุ่งเป้าหมาย (Goal - Directed Persistence)	4.28	0.75	4.45	0.63	0.93	0.36

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนทักษะสมอง EF หลังการทดลอง สูงกว่าคะแนนก่อนการทดลองทุกด้าน โดยด้านที่มีการเปลี่ยนแปลงเรียงตามลำดับสูง และลดระดับลงมา ดังนี้ ด้านจดจ่อใส่ใจ ด้านวางแผน จัดระบบ ดำเนินการ ด้านริเริ่มและลงมือทำ ด้านความจำเพื่อใช้งาน ด้านควบคุมอารมณ์ และด้านยั้งคิด ไตร่ตรอง คะแนนทักษะสมอง EF หลังจัด

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านยึดหยุ่นความคิด ด้านติดตาม ประเมินตนเอง และด้านมุ่งเป้าหมาย ไม่มีความแตกต่าง

2. ข้อมูลจากการสะท้อนคิด

2.1 ศิลปะวงกลม นักศึกษาได้เขียนสะท้อนคิดสิ่งที่ได้จากกิจกรรมศิลปะวงกลม ดังนี้ “ได้นำไปปรับใช้ในห้องเรียน ผ่อนคลาย เกิดจินตนาการ มีสมาธิ ได้ฝึกสมาธิในขณะ วาดเส้นและระบายสี ฝึกความอดทน ฝึกความใจเย็น ฝึกการวางแผน ได้อยู่กับตัวเองมากขึ้น ทบทวนชีวิตตัวเองในแต่ละวัน คิดวิเคราะห์ชิ้นงาน ได้ความเพลิดเพลินในการลงสี ได้อิสระ ในการออกแบบชิ้นงาน ได้การแก้ไขปัญหเฉพาะด้าน ได้ฝึกพัฒนาตนเองในด้านศิลปะ ได้ใช้ ความคิดสร้างสรรค์ ได้ความสุข ได้อยู่กับตัวเองมากขึ้น รู้จักยืดหยุ่นความคิด ชื่นชมและให้ กำลังใจตนเอง ฝึกความรับผิดชอบ”

2.2 ศิลปะ Nature Mandala นักศึกษาได้เขียนสะท้อนคิดสิ่งที่ได้จากกิจกรรม ศิลปะ Nature Mandala ดังนี้ “สร้างความใจเย็น ความคิดสร้างสรรค์ ความสงบ การอยู่กับ ตนเอง ฝึกสมาธิให้อยู่กับสิ่งนั้น มีสมาธิมากขึ้นกว่าเดิม รู้จักการประดิษฐ์ การประยุกต์ใช้ การ วางแผน ได้ความสนุกสนานกับการทำผลงาน มีความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้ฝึกการ วางแผนในการทำงานเป็นขั้นตอน สิ่งไหนควรทำก่อนหรือทำทีหลัง การหาสิ่งของธรรมชาติมา ประดิษฐ์งาน ได้ฝึกความอดทนในการทำงาน ได้ฝึกทำสิ่งที่ตนเองไม่ถนัดแต่ก็สามารถทำงาน ออกมาได้สำเร็จ ได้รู้จักตัวเองมากขึ้น สามารถจัดระบบความคิดเห็นความสวยงามของ ธรรมชาติ มีความภาคภูมิใจในตนเองที่ทำสำเร็จทุกวัน สร้างความใจเย็นขึ้น ค่อย ๆ คิด ค่อย ๆ ทำ ทำให้ชิ้นงานสวยงาม ตามที่ตัวเองได้คาดหวังไว้ มีสติได้แก้ปัญหาเฉพาะหน้า”

2.3 ศิลปะ Drawing Mandala นักศึกษาได้เขียนสะท้อนคิดสิ่งที่ได้จากกิจกรรม ศิลปะ Drawing Mandala ดังนี้ “มีความเพลิดเพลิน สงบ ผ่อนคลาย ได้มีการออกแบบ ผลงาน มีการวางแผน ได้มีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่ทำ มีความสุขกับการทำงานได้ความสนุกสนาน ได้รู้จักและเข้าใจตนเอง ได้วางแผนในการทำงาน ได้นำมาใช้กับนักเรียนได้ฝึกความอดทนใน การทำงาน ได้ฝึกทำในสิ่งที่ไม่ถนัดและเราก็ทำออกมาได้สำเร็จ มีความรับผิดชอบ ได้หยุดคิด ได้สำรวจความคิดตัวเอง รู้เท่าทันอารมณ์ คิดทบทวน ปรับปรุงสิ่งที่ทำพลาดไปแล้วปรับใจ ตัวเองใหม่ รู้จักตัวเองมากขึ้น และเริ่มค่อย ๆ มีความรู้สึกชอบผลงานที่ตัวเองทำเพิ่มขึ้นทุก ครั้งที่ได้ทำงานชิ้นนี้”

สรุปผลการวิจัย

1. นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จ.อุดรธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ มีคะแนนทักษะสมอง EF 6 ด้าน หลังจัดกิจกรรม สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมี 3 ด้านที่ไม่แตกต่าง

2. นักศึกษาสะท้อนกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สามารถพัฒนาทักษะสมอง EF ได้ทุกด้าน และจะนำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ไปใช้กับนักเรียนของตนเอง เพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF ต่อไป

อภิปรายผล

จากการวิจัยการใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะสมอง (EF) ของนักศึกษา หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ผู้วิจัยอภิปรายตามดังนี้

นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ มีคะแนนทักษะสมอง EF หลังจัดกิจกรรม สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งอาจเป็นผลมาจากกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ใช้เวลาในการทำกิจกรรมทุกวันอย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 21 วัน ซึ่งจะต้องสร้างสรรค์ผลงานวันละ 1 ผลงาน รวมเป็น 21 ผลงาน ซึ่งในแต่ละผลงานนั้น นักศึกษาจะได้ใช้ทักษะสมอง EF ที่นักศึกษาได้รับการฝึกฝนมาแล้วในวัยเด็ก นักศึกษาได้ทบทวนตัวเอง สำนวณตัวเองว่าทักษะสมอง EF ของตนเองผ่านการทำงานศิลปะในแต่ละวัน ซึ่งนักศึกษาจะได้ใช้ทักษะทั้ง 9 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะความจำเพื่อใช้งาน (Working Memory) 2) ทักษะยับยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory Control) 3) ทักษะยืดหยุ่นความคิด (Shifting หรือ Cognitive Flexibility) 4) ทักษะจดจ่อใส่ใจ (Focus หรือ Attention) 5) ทักษะควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) 6) ทักษะติดตามประเมินตนเอง (Self - Monitoring) 7) ทักษะริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) 8) ทักษะวางแผน จัดระบบ ดำเนินการ (Planning and Organizing) 9) ทักษะมุ่งเป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) ทั้งนี้เมื่อนักศึกษาได้ทบทวนทักษะสมอง EF ของตนเองทั้ง 9 ด้านผ่านกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ จะช่วยให้ นักศึกษาเห็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะสมอง EF

ทั้ง 9 ด้านให้กับผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับปรียาภรณ์ เจริญบุตร (2557: 69-83) ได้ศึกษารูปแบบวรรณกรรมและศิลปะ ที่สามารถเสริมสร้างความมั่นคงด้านจิตใจ เพื่อให้เยาวชนตระหนักคุณค่าในตนเอง : กรณีศึกษา ชุมชนวังทอง งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัญหาเด็กและเยาวชนในชุมชนวังทอง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี และศึกษารูปแบบการใช้วรรณกรรมและศิลปะที่สามารถเสริมสร้างความมั่นคงด้านจิตใจ ให้เยาวชนตระหนักคุณค่าในตนเอง พบว่า ลักษณะกิจกรรมที่สามารถเสริมสร้างความมั่นคงด้านจิตใจและตระหนักในคุณค่าตนเอง ได้แก่ 1) วรรณกรรมที่มีแนวคิดหลักเกี่ยวกับการยอมรับความแตกต่างในสังคม แนวคิดเรื่องการปรับตัวเข้ากับเพื่อน และแนวคิดเรื่องการให้อภัย 2) ศิลปะการแสดงละคร 3) การวาดรูปประกอบเรื่อง และ 4) การทำสมุดทำมือ และ 5) กิจกรรมผสมผสาน ซึ่งทุกกิจกรรมทำให้เด็กและเยาวชนมีพื้นที่ของตนเองกล้าแสดงออก สร้างความตระหนักรู้ในตนและความสามารถของตน

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านจดจ่อใส่ใจมีคะแนนการเปลี่ยนแปลงสูงที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการทำงานศิลปะแต่ละงานนั้น นักศึกษาจะต้องอยู่กับการทำผลงาน จึงทำให้ได้ฝึกการจดจ่อใส่ใจ อยู่กับปัจจุบัน อยู่กับงานศิลปะที่อยู่ตรงหน้า เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย จึงทำให้ทักษะสมองด้านจดจ่อใส่ใจได้รับการพัฒนามากที่สุด รองลงมาจะเป็นทักษะสมองด้านวางแผน จัดระบบ ดำเนินการ ซึ่งงานศิลปะจะช่วยให้ นักศึกษาได้ฝึกการวางแผนการทำงานศิลปะแต่ละงาน มีการจัดระบบ รวมถึงการดำเนินการทำงานศิลปะในแต่ละวัน รองลงมาคะแนนการพัฒนาเท่ากัน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านริเริ่มและลงมือทำ และด้านความจำเพื่อใช้งาน ซึ่งทั้ง 2 ด้านนี้ นักศึกษาจะต้องใช้ความจำเดิมมาช่วยทำงานศิลปะ ซึ่งการทำงานศิลปะในงานวิจัยครั้งนี้ จะให้นักศึกษาเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ดังนั้นทักษะสมองด้านการคิดริเริ่มจึงได้ถูกกระตุ้นให้นำมาใช้งานมากขึ้น ส่วนด้านควบคุมอารมณ์ ด้านยั้งคิด ไตร่ตรอง ทั้ง 2 ด้านนี้ งานศิลปะสร้างสรรค์ช่วยให้นักศึกษาควบคุมอารมณ์ได้ เมื่อผลงานของตนเองทำเสร็จแล้ว แต่มีเหตุให้งานนั้นไม่เป็นไปตามที่ นักศึกษาต้องการ นักศึกษาจะได้ฝึกการควบคุมอารมณ์ของตนเอง อีกทั้งได้ฝึกทักษะการยั้งคิด ไตร่ตรองก่อนทำงานศิลปะ ขณะทำงานศิลปะ และหลังจากทำงานศิลปะเสร็จแล้ว และด้านที่ไม่พบความแตกต่าง คือ ด้านติดตาม ประเมินตนเอง ด้านยืดหยุ่นความคิด และด้านด้านมุ่งเป้าหมายนี้ นักศึกษาได้ฝึกการติดตามและประเมินตนเองในการทำงานทุกครั้ง และเมื่อ

เกิดความผิดพลาด นักศึกษาก็สามารถยืดหยุ่นความคิดได้ ประกอบกับนักศึกษามีเป้าหมายชัดเจนในการทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายในรายวิชาจิตวิทยาสำหรับครูอยู่แล้ว ดังนั้น นักศึกษาจึงทำงานศิลปะให้บรรลุเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับ สุภาวดี หาญเมธ (2660: 6) ได้กล่าวว่า มนุษย์เราไม่ได้เกิดมาพร้อมกับทักษะ EF ในทันที แต่เราเกิดมาพร้อมกับ “ศักยภาพ” ที่จะพัฒนาทักษะเหล่านี้ ส่วนจะพัฒนาได้แค่ไหน อย่างไร ขึ้นอยู่กับการฝึกฝนผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ ตั้งแต่ช่วงวัยทารก จนถึงวัยเด็กและต่อไปยังวัยรุ่น EF ใช้เวลาพัฒนายาวนาน ตั้งแต่ขวบปีแรกจนถึงวัยรุ่นผู้ใหญ่ ทักษะสมอง EF นี้ยังมีอัตราการพัฒนาต่อเนื่อง ไปจนถึงวัยรุ่น วัยรุ่น และถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น (ประมาณ 25–30 ปี) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สมองส่วนหน้าพัฒนาเต็มที่ แต่ทั้งนี้ อัตราการพัฒนาของทักษะสมอง EF ในช่วงวัยรุ่น วัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ตอนต้น จะพัฒนาในอัตราที่ไม่สูงมากเท่ากับอัตราการพัฒนา EF ในช่วง 3-6 ปี และหลังจากนั้น เมื่อสมองส่วนหน้าพัฒนาเต็มที่แล้ว อัตราการพัฒนา EF ก็จะลดลงเล็กน้อย ก่อนที่จะค่อนข้างคงที่ไปจนถึงวัยสูงอายุ

ข้อเสนอแนะ

1. การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ให้ผู้เรียน ผู้สอนควรเลือกกิจกรรมศิลปะ ที่สร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ ใส่ใจทำกิจกรรมด้วยความสนุก
2. เนื่องจากการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ผู้เรียนได้อยู่กับงานศิลปะของตนเอง ได้ชื่นชมทั้งของตนเองและของผู้อื่น จึงควรให้มีการเขียนชื่นชมผลงานของเพื่อน ๆ ด้วย

เอกสารอ้างอิง

- ณัฏฐณี สุขปรีดี. (2565). การพัฒนาทักษะสมองส่วนหน้า (EF) ในสภาวะวิกฤต. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มี.ค. 65 จาก <https://www.eef.or.th/article-executive-functions-151221/>.
- ปรียาภรณ์ เจริญบุตร (2557). ได้ศึกษารูปแบบวรรณกรรมและศิลปะ ที่สามารถเสริมสร้างความมั่นคงด้านจิตใจ เพื่อให้เยาวชนตระหนักคุณค่าในตนเอง : กรณีศึกษา ชุมชนวังทอง. วารสารวิจัยเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่, 6(6) , 69-83.

- ศรีแพร จันทราภิรมย์. (2550). **ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เปลือกข้าวโพด**. ปรินญานิพนธ์กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมศรี เมฆไพบูลย์วัฒนา. (2551). **ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยที่ได้รับกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ร้อยดอกไม้**. ปรินญานิพนธ์กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุภาวดี หาญเมธี. (2560). **ทักษะสมองเพื่อจัดการชีวิตให้สำเร็จ Executive Functions = EF**. กรุงเทพฯ: สถาบันอาร์แอลจี (รักลูก เลิร์นนิ่ง กรุ๊ป) ปรับปรุงครั้งที่ 2 พฤษภาคม 2560.
- อรรรัตน์ เขาว์กุลจรัสศิริ, แพทย์หญิง, จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น โรงพยาบาลมหาราชนครเชียงใหม่. (2565). **EF Executive Function สำคัญต่อพัฒนาการเด็กแต่ละช่วงวัยอย่างไร? สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2565 จาก https://www.manarom.com/blog/EF_Executive_Function.html**.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2550). **ศิลปะบำบัด ศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ฉลอง สุนทรนนท์. (2558). **ศิลปะสร้างสรรค์พัฒนา(EQ)เด็ก**. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.

สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม
สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
LEARNING MATERIALS ON PLANETS USING AUGMENTED REALITY
TECHNOLOGY FOR CHILDREN WITH HEARING IMPAIRMENTS PRIMARY 4

คณิศร จีกระโทก^{1,*}, นิคม วงศา² และ สุรจิตร์ พระเมือง³
Kanisorn Jeekratok^{1,*} Nikhom Wongsas² and Surajitr Pramuang³

¹ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

² สาขาวิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

³ สาขาวิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

¹ Computer Education, Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University

² Chemistry, Faculty of Science, Udon Thani Rajabhat University

³ Physics, Faculty of Science and Technology Loei Rajabhat University

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่องดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อหาความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านมัลติมีเดีย และ ครูผู้สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่องดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทางด้านมัลติมีเดียต่อสื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่องดาวเคราะห์ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.07) 3) ความพึงพอใจของครูผู้สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.63)

คำสำคัญ: สื่อการเรียนรู้, เทคโนโลยีความจริงเสริม, เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

* ผู้ประสานงาน: ผศ.ดร.คณิศร จีกระโทก

อีเมล: kanisorn_je@udru.ac.th

Abstract

The purposes of this research were 1) to develop learning materials for the solar system on planets using augmented reality technology for children with hearing impairments in grade 4, 2) to find satisfaction from multimedia professionals and teachers for children with hearing impairments.

The results of the study showed that 1) the study resulted in learning materials on planets using augmented reality technology for children with hearing impairment in grade 4. 2) The satisfaction of multimedia specialists on the learning materials for the solar system on planets using augmented reality technology was at a very satisfied level ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.07). 3) The satisfaction of the teachers of children with hearing impairment was at a very satisfied level ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.63).

Keywords: Learning materials, Augmented reality technology, Children with hearing impairments

บทนำ

การศึกษาเป็นสิ่งที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ เพราะฉะนั้นการศึกษาจึงเป็นบริการทางสังคมที่ทุกคนควรได้รับโอกาสที่เท่าเทียมกัน ไม่ว่าผู้เรียนจะมีความบกพร่องทางด้านร่างกาย ทางด้านอารมณ์ และทางสติปัญญา (นิภาธร สาระพันธ์, 2558) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ในมาตราที่ 10 วรรค 2 จึงได้กำหนด ความว่า “การจัดการศึกษาสำหรับบุคคล ซึ่งมีความบกพร่องทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สติปัญญา สังคม การสื่อสารและการเรียนรู้ หรือมีร่างกายพิการ หรือทุพพลภาพ หรือบุคคลซึ่งไม่สามารถพึ่งตนเองได้ หรือไม่มีผู้ดูแล หรือด้อยโอกาส ต้องจัดให้บุคคลดังกล่าวมีสิทธิและโอกาสได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นพิเศษ ” (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542: น.7)

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้เกิดการพัฒนาคิดค้นสิ่งอำนวยความสะดวกต่อการดำเนินชีวิตอย่างหลากหลาย คอมพิวเตอร์เป็นหนึ่งในเทคโนโลยีที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อให้

เหมาะกับการนำมาใช้ในส่วนงานในด้านต่าง ๆ มากมาย (วารุณี ช้องดอน, 2554) มีการนำเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในสื่อการเรียนการสอนเพิ่มเติม เช่น การนำเทคโนโลยีที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนได้มากขึ้น อย่างเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality) โดยเทคโนโลยีนี้ได้รับความนิยม อย่างมากในการนำมาสร้างสื่อโต้ตอบ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีความสนใจสนุกกับการเรียนรู้ ซึ่งทำให้การเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้น (วินา โชติช่วง และคณะ, 2562)

จากการสอบถามไปยังครูผู้สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินพบว่า มีรายวิชาที่สามารถพัฒนาเป็นสื่อการสอนที่จะช่วยในการเรียนของเด็ก และเป็นที่ต้องการของเด็กได้แก่ เนื้อหาวิชา “ดาวเคราะห์” เป็นอีกหนึ่งรายวิชาที่อยู่ในหมวดวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นวิชาที่มีเนื้อหาหลากหลายและซับซ้อนอย่างมาก เด็กจะต้องใช้จินตนาการสูงในการเรียนรู้เนื้อหา ในบางครั้งเด็กจะเกิดความสับสนในเรื่องการโคจรของระบบดวงดาวที่ไม่ถูกต้อง ส่งผลทำให้ตีความจากภาพนิ่งในหนังสือเรียนผิดพลาดบางส่วน ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะทำสื่อเพื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการจินตนาการและสนใจในบทเรียนให้มากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อหาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทางด้านมัลติมีเดีย และครูผู้สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

สมมุติฐานการวิจัย

1. ได้สื่อสื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทางด้านมัลติมีเดีย และครูผู้สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้

1. ออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. ประเมินความพึงพอใจสื่อจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านมัลติมีเดีย และครูผู้สอนเด็ก
3. เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ผล
4. สรุปผลและเขียนรายงานการวิจัย

1. ด้านกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านมัลติมีเดียจำนวน 3 ท่าน
- 1.2 ครูผู้สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 3 ท่าน

2. ด้านเนื้อหา

2.1 เข้าใจองค์ประกอบ ลักษณะ กระบวนการเกิด และวิวัฒนาการของเอกภพ กาแล็กซีดาวฤกษ์และระบบสุริยะ รวมทั้งปฏิสัมพันธ์ภายในระบบสุริยะ ที่ส่งผลต่อสิ่งมีชีวิต และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอวกาศ

2.2 ระบบสุริยะเป็นระบบที่มีดวงอาทิตย์เป็นศูนย์กลางและมีบริวาร ประกอบด้วยดาวเคราะห์แปดดวงและบริวาร ซึ่งดาวเคราะห์แต่ละดวงมีขนาดและระยะห่างจากดวงอาทิตย์แตกต่างกัน และยังประกอบด้วย ดาวเคราะห์แคระ ดาวเคราะห์น้อย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.2 แบบสอบถามความพึงพอใจสื่อของผู้เชี่ยวชาญทางด้านมัลติมีเดีย และครูผู้สอนเด็ก

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมโดยดำเนินการดังนี้

4.1 ผู้วิจัยได้แจ้งให้ผู้เชี่ยวชาญทราบถึงวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษา พร้อมทั้งแนะนำวิธีการใช้สื่อ จากนั้นนำข้อแนะนำครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ที่ได้รับ มาปรับแก้ไขสื่อ ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินผลความพึงพอใจ

4.2 ผู้วิจัยได้แจ้งให้ครูผู้สอนทราบถึงวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษา พร้อมทั้งแนะนำวิธีการใช้สื่อ นำข้อแนะนำครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ที่ได้รับมาปรับ แก้ไขสื่อ และให้ครูผู้สอนประเมินผลความพึงพอใจ

โดยใช้ความกว้างของอันตรภาพชั้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.80 (Fisher อ้างถึง ชัชวาล เรื่องประพันธ์, 2539, หน้า 15) โดยมีเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้

4.21 - 5.00 แปลว่า พึงพอใจมากที่สุด

3.41 - 4.20 แปลว่า พึงพอใจมาก

2.61 - 3.40 แปลว่า พึงพอใจปานกลาง

1.81 - 2.60 แปลว่า พึงพอใจน้อย

1.00 - 1.80 แปลว่า พึงพอใจน้อยที่สุด

4.3 เก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อทำการวิเคราะห์และสรุปงานวิจัย

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตามจุดประสงค์ ดังนี้

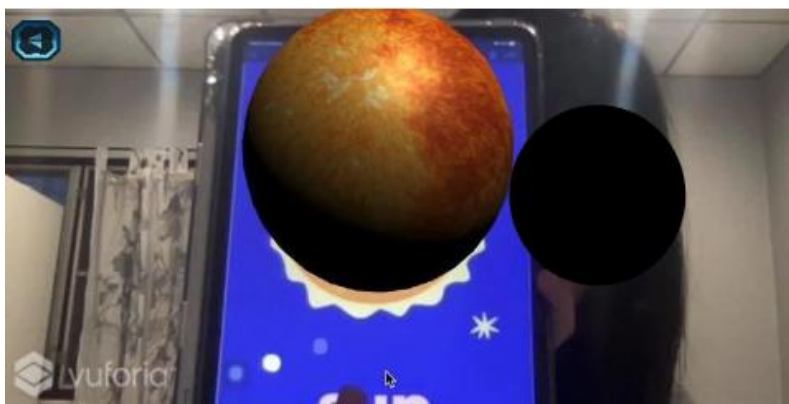
5.1 สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริง เสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



รูปที่ 1 หน้า HOME เพื่อเข้าสู่บทเรียน



รูปที่ 2 เข้าสู่บทเรียนและมีผู้บรรยายภาษามือ



รูปที่ 3 บทเรียนที่มีการแสดงผลของ AR

5.2 ความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านมัลติมีเดียต่อสื่อการเรียนรู้ระบบ
 สूरियะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่อง
 ทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญต่อ สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
รูปแบบของตัวอักษร	4.23	0.86	มากที่สุด	6
ขนาดตัวอักษร	4.10	0.84	มาก	8
สีของตัวอักษร	4.06	0.78	มาก	9
สีของหนังสือ	4.17	0.87	มาก	7
ความถูกต้องของภาษา	4.30	0.84	มากที่สุด	4
เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.57	0.78	มากที่สุด	1
ภาพที่ใช้ประกอบ	4.27	0.91	มากที่สุด	5
ภาพสามมิติที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.33	0.80	มากที่สุด	3
มาร์คเกอร์มีความสวยงาม	4.03	0.89	มาก	10
สีสันทของภาพสามมิติมีความเหมาะสม	4.17	0.87	มาก	7
การใช้งานของโปรแกรมมีความสะดวก	4.50	0.68	มากที่สุด	2
หน้าจอแสดงผลมีความสวยงาม	4.57	0.73	มากที่สุด	1
ภาพรวม	4.28	0.07	มากที่สุด	

จากตารางที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ ต่อ สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.07) โดยค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ เนื้อหาที่น่าสนใจ และหน้าจอแสดงผลมีความสวยงาม ($\bar{X} = 4.57$ และ 4.57 ตามลำดับ) อันดับที่ 2 ได้แก่ การใช้งานของโปรแกรมมีความสะดวก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.68) และอันดับที่ 3 ได้แก่ ภาพสามมิติที่ใช้ประกอบบทเรียน ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.80)

5.3 ความพึงพอใจของครูผู้สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินต่อสื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของครูผู้สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ต่อ สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
ตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.45	0.89	มากที่สุด	8
ขนาดตัวอักษร	4.52	0.51	มากที่สุด	7
สีของตัวอักษร	4.60	0.68	มากที่สุด	5
สีของพื้นหลัง	4.55	0.60	มากที่สุด	6
สีของภาพและกราฟิก	4.60	0.68	มากที่สุด	5
ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	4.66	0.75	มากที่สุด	2
เนื้อหาที่มีความน่าสนใจ	4.65	0.67	มากที่สุด	3
ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	4.62	0.68	มากที่สุด	4
ความน่าสนใจของผู้บรรยายภาษามือ	4.85	0.37	มากที่สุด	1
ภาพรวม	4.61	0.63	มากที่สุด	

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของครูผู้สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ต่อสื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.63) โดยค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ความน่าสนใจของผู้บรรยายภาษามือ ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.37) อันดับที่ 2 ได้แก่ ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.75) และอันดับที่ 3 ได้แก่ เนื้อหาที่มีความน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.67)

สรุปผลการวิจัย

สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ได้สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. ผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจ ต่อ สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

3. ครูผู้สอนมีความพึงพอใจ ต่อ สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยแยกอภิปรายผลออกเป็น 2 ข้อ ได้ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ สาเหตุเพราะสื่อที่ได้ออกแบบมีภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหา เป็นส่วนสำคัญในการกระตุ้นและส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีระศักดิ์ และคณะ (2556) ที่กล่าวว่า สื่อเทคโนโลยีสามารถเข้ามาช่วยอำนวยความสะดวกให้กับกลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษได้เพราะสื่อจะมีการนำข้อมูลของภาพ สี และภาพเคลื่อนไหวมาช่วยในการดึงดูดความสนใจของเด็ก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิชัย บำรุงศรี (2550) กล่าวว่า รูปแบบของสื่อเป็นตัวช่วยกระตุ้นการเรียนรู้สำหรับเด็ก

2. ครูผู้สอนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ สาเหตุเพราะสื่อที่ได้รับการพัฒนาช่วยทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการเรียนที่ทำให้เด็กเกิดการเข้าใจ จดจำได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ คณิตสร และคณะ (2557) สื่อการเรียนรู้จะเป็นเครื่องมือช่วยให้เด็กนั้นเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยสื่อจะเป็นเครื่องมือเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กได้ทุกที่ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดุจฤดี หลักหนองบุญ และคณะ (2559) กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบให้มีความน่าสนใจ และเข้าใจได้ง่าย ช่วยทำให้เกิดการกระตุ้นความต้องการเรียนของเด็ก ส่งผลให้เด็กมีความตั้งใจมากยิ่งขึ้นในการศึกษาบทเรียนนั้น

ข้อเสนอแนะ

ควรมี สื่อการเรียนรู้ระบบสุริยะ เรื่อง ดาวเคราะห์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

เอกสารอ้างอิง

- คณิตกร จีกระโทก, วรัญญา โอภาศรี และ อรพรรณ โอภาศรี. (2557). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มภาษาต่างประเทศเรื่อง My school things and My family สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กรณีศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี. ในรายงานการประชุมวิชาการระดับชาติวิทยาศาสตร์ศึกษาเพื่อสร้างแรงบันดาลใจสู่นวัตกรรม ครั้งที่ 1 (NCSEI 2014). หน้า 48-51. จังหวัดเพชรบุรี. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- จิระศักดิ์ เลิศชัยยุทธพงษ์, คณิตกร จีกระโทก และ ไพศาล ดาแร่. (2556). การพัฒนากระบวนการเรียนรู้เรื่องสีสำหรับเด็กออทิสติกโดยใช้ชุดฝึกมัลติมีเดียเกมและศิลปะ. ในรายงานการประชุมระดับชาติด้านเวชสารสนเทศครั้งที่ 2 (TMI-NCMedInfo 2013). หน้า 38-42. กรุงเทพมหานคร.
- ชัชวาล เรื่องประพันธ์. (2539). สถิติพื้นฐาน. ขอนแก่น: โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา.
- ดุจฤดี หลักหนองบุ, ธนกาญจน์ แสงทอง และ คณิตกร จีกระโทก. (2559). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องรูปร่าง รูปทรง ในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ในรายงานการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ “ราชภัฏวิจัยครั้งที่ 4”. หน้า 238-245. บุรีรัมย์. มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- นิภาธร สารพันธ์. (2558). การพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง ภาษามือไทย สำหรับนักศึกษาพิการหูหนวก. วิทยานิพนธ์. กศ.ม. สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วารุณี ช้องดอน. (2554). การพัฒนาทักษะการพิมพ์ โดยใช้โปรแกรมหัดพิมพ์ดีด Typing master ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสายมิตรเทคโนโลยีนครราชสีมา. รายงานผลการวิจัย. วิทยาลัยสายมิตรเทคโนโลยีนครราชสีมา.
- วิชัย บำรุงศรี. (2550). การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการออกเสียง ภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา พิษณุโลก. ปริญญาโท. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา.

วีณา โชติช่วง, ชิตีพัทธ์ ปานเกษม และ วิจิตรา สายแสง. (2562). การพัฒนาแอปพลิเคชัน
สื่อเสริมการเรียนรู้ระบบสุริยะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง. ในรายงานการประชุม
วิชาการระดับชาติ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระหว่างสถาบัน (ASTC) ครั้งที่ 7
“บูรณาการ วิจัย และ นวัตกรรม เพื่อสร้างเสริมสุขภาพ” หน้า 1637-1645.
ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยรังสิต.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ
พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545.
กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

64 ถ.ทหาร ตำบลหมากแข้ง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี 41000

โทรศัพท์: 042-211040 ต่อ 1702 โทรสาร: 042-241586

เว็บไซต์: <http://rdi.udru.ac.th>

เว็บไซต์: <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edudru>

อีเมล: edjournal@udru.ac.th

