

Research Article

DEVELOPMENT AND QUALITY EVALUATION OF A THAI LANGUAGE LEARNING
MODEL BASED ON CREATIVITY-BASED LEARNING AND TECHNOLOGY- BASED
LEARNING TO PROMOTE CREATIVE SPEAKING ABILITY IN STUDENTS

การพัฒนาและการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้
การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

Received: March 17, 2025

Revised: May 8, 2025

Accepted: May 14, 2025

Chatchai Sukhum^{1*} and Ubonwan Songserm²

ฉัตรชัย สุขุม^{1*} และอุบลวรรณ ส่งเสริม²

^{1,2}Faculty of Education, Silpakorn University

^{1,2}คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

*Corresponding Author, E-mail: ch.sukhum@gmail.com

Abstract

The objectives of this research were (1) to develop a Thai language instructional model based on Creative-Based Learning (CBL) integrated with Technology-Based Learning (TBL) to enhance secondary students' creative speaking abilities, and (2) to evaluate the quality of the developed instructional model. This study employed a Mixed Methods Research design consisting of two main phases Phase 1 involved gathering foundational data through in-depth expert interviews, focus group discussions with Thai language teachers and supervisors, and a student opinion survey. Phase 2 focused on the development and validation of the instructional model. Five experts evaluated the quality of the model using a rating scale, and the model was further validated through a connoisseurship seminar with nine subject-matter experts. The research instruments included a document analysis form, interview protocol, student opinion questionnaire, focus group discussion guide, and model evaluation form. Data were analyzed using mean (M), standard deviation (SD), and content analysis. The findings revealed that the developed instructional model comprises five key components: Model rationale Objectives Learning process – structured under the SPEAK Model, which includes five stages: 1) Spark imagination with digital tools; 2) Plan goals and conduct research; 3) Engage in creative digital storytelling; 4) Articulate and share collaboratively; 5) Keep reflecting and assessing through digital platforms

Assessment and evaluation Supporting conditions. The overall quality of the instructional model was rated at the highest level ($M = 4.75$, $SD = 0.44$), with the learning process receiving the highest appropriateness score ($M = 4.76$, $SD = 0.44$). Moreover, the expert seminar highlighted that the SPEAK Model is innovative in its integration of technology throughout all instructional stages, particularly in the effective application of digital storytelling. The model was deemed highly applicable and effective in enhancing students' creative speaking skills.

Keywords: Thai Language Instructional Models, Creativity-Based Learning, Technology-Based Learning, Creative Speaking Upper Secondary School Student

บทคัดย่อ

วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียน 2) ตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ใช้การวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) ซึ่งมีขั้นตอนวิจัย ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ สอนในกลุ่มศึกษานิเทศน์และครู และสำรวจความคิดเห็นของนักเรียน ขั้นตอนที่ 2 พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพรูปแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนประเมินผลคุณภาพ และให้การรับรองรูปแบบโดยการสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน เครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย แบบวิเคราะห์เอกสาร สัมภาษณ์ สอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ประเด็นการสนทนากลุ่ม และแบบประเมินรูปแบบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์เนื้อหา ผลวิจัยพบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมี 5 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ 1) หลักการของรูปแบบ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ SPEAK Model มี 5 ขั้น ดังนี้ 1) จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล 2) วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า 3) สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้าง 4) นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ และ 5) ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล 4) การวัดและประเมินผล 5) เงื่อนไขสนับสนุนผลการประเมินรูปแบบการเรียนรู้โดยรวมมีความเหมาะสมมากที่สุด ($M = 4.75$, $SD = 0.44$) ผลการประเมินกระบวนการเรียนรู้ที่ได้รับความเหมาะสมมากที่สุด ($M = 4.76$, $SD = 0.44$) นอกจากนี้ ผลการสัมมนาผู้เชี่ยวชาญพบว่า SPEAK Model มีความแปลกใหม่โดยนำเทคโนโลยีมาใช้ในการทุกขั้นตอนการและประยุกต์การเล่าเรื่องดิจิทัลอย่างเหมาะสม สามารถนำไปใช้พัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน การเรียนรู้โดยเทคโนโลยีเป็นฐาน การพูดเชิงสร้างสรรค์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

บทนำ (Introduction)

ในยุคปัจจุบันโลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่ซับซ้อนและไม่แน่นอนอย่างสูง หรือที่เรียกว่ายุค BANI World (Brittle, Anxious, Nonlinear, Incomprehensible) ซึ่งมีลักษณะเปราะบาง ไม่เป็นเส้นตรง ซับซ้อน และคลุมเครือ Cascio (2020) การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนี้ทำให้การปรับตัวและทักษะการสื่อสารมีความสำคัญมากขึ้น โดยเฉพาะในสังคมดิจิทัลที่ต้องอาศัยการเชื่อมโยงเครือข่ายข้อมูลและเทคโนโลยี การเรียนรู้รูปแบบใหม่ ๆ จึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะทางอาชีพ การใช้เทคโนโลยี การสร้างสรรค์นวัตกรรม และ จรณทักษะ (Soft Skills) ที่สำคัญที่สุดคือ "ทักษะการสื่อสาร" ทักษะนี้เป็นรากฐานสำคัญของการแลกเปลี่ยนข้อมูล การสร้างความเข้าใจ และการทำงานร่วมกันในสังคม ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อสามารถปรับตัวและรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่คาดการณ์ไม่ได้

การพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนสามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนคติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีบทบาทโดยตรงต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคปัจจุบันที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ทักษะนี้ช่วยให้นักเรียนสื่อสารได้อย่างชัดเจน น่าสนใจ และสร้างสรรค์ โดยเฉพาะเมื่อต้องแสดงความคิดเห็น ตอบคำถาม หรืออธิบายประเด็นต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน อีกทั้งการพูดสร้างสรรค์ยังเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาและสร้างทางเลือกในการสื่อสารเชิงบวก ช่วยลดความขัดแย้ง และส่งเสริมการประนีประนอม โดยอาศัยศิลปะการเล่าเรื่อง (Storytelling) และการนำเสนอที่สร้างแรงบันดาลใจ เช่น รูปแบบ TED Talk ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงมุมมองและความคิดของผู้ฟังได้อย่างมีพลัง ในด้านการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (Ministry of Education, 2009) ได้กำหนดให้ “การสื่อสาร” เป็นหนึ่งในสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเน้นให้ผู้เรียนสามารถพูดอย่างมีมารยาท มีเหตุผล และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านการเรียนรู้ การอยู่ร่วมกันในสังคม และการเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในอนาคต อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาการพูดสร้างสรรค์ แต่การส่งเสริมทักษะดังกล่าวในนักเรียนยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้อยู่คงเน้นการถ่ายทอดความรู้แบบบรรยายและการตอบคำถามแบบปิด ขาดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ การสื่อสารของตนเอง ส่งผลให้การพูดของนักเรียนมักจำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดข้อมูล ไม่ใช้การสื่อสารที่สร้างแรงบันดาลใจหรือโน้มน้าวใจ นอกจากนี้ ครูจำนวนมากยังขาดแนวทางการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการสอนพูดสร้างสรรค์ การเลือกถ้อยคำที่สร้างอารมณ์ และการจัดสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยทางจิตวิทยา ส่งผลให้นักเรียนหลายคนยังขาดความมั่นใจ ขาดทักษะในการจัดระเบียบความคิด และวิตกกังวลต่อการแสดงออกต่อหน้าผู้อื่น ดังนั้น การพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์จึงจำเป็นต้องมีการออกแบบอย่างเป็นระบบ โดยเน้นการสร้างแรงบันดาลใจ การใช้ภาษาอย่างมีศิลปะ และเทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และมีความหมายในบริบทของสังคมยุคใหม่

การพัฒนาการพูดสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ในยุค BANI World ซึ่งต้องอาศัยแนวทางการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Based Learning: CBL) จึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการพูดสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นแนวทางที่ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาการคิดเชิงนวัตกรรมผ่านการตั้งคำถาม ค้นหาแนวทางใหม่ ๆ และสร้างองค์ความรู้ของตนเอง (Ruachaiyanich, 2015) โดยเฉพาะในกระบวนการพูดสร้างสรรค์ที่ต้องอาศัยความคิดริเริ่ม การเลือกใช้ถ้อยคำที่เหมาะสม และการนำเสนอที่ดึงดูดใจ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานจึงเป็นรากฐานสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการพูดที่มีเอกลักษณ์และมีพลังในการสื่อสาร แม้ว่าแนวคิด CBL จะมีจุดเด่นในการส่งเสริมทักษะระดับสูง แต่มีข้อจำกัดบางประการ คือ กระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานต้องการแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เครื่องมือในการผลิตสื่อ หรือการทดลองแนวคิดใหม่ ซึ่งผู้เรียนอาจขาดโอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ ความจำกัดด้านแหล่งเรียนรู้และการสื่อสารจึงเป็นอุปสรรคต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานนำมาผสมผสานในกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพาะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อมัลติมีเดีย โปรแกรมสร้างสรรค์เนื้อหา แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ และเครื่องมือการทำงานร่วมกันของนักเรียน (collaborative tools) จะช่วยสร้างโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างไม่จำกัดและสะดวกรวดเร็ว และเปิดพื้นที่สำหรับการสื่อสารทางความคิดอย่างไร้ขีดจำกัด (Mishra and Koehler, 2008) นอกจากนี้ เทคโนโลยียังเอื้อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบ ทดลอง และนำเสนอผลงานได้อย่างรวดเร็วและหลากหลายรูปแบบ อันเป็นการเพิ่มพลังให้กับกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งในเชิงแนวคิดและการนำเสนอ

แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เมื่อบูรณาการกับแนวทางการใช้เทคโนโลยีตาม TPACK Model ของ Mishra and Koehler (2006) ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการผสมผสานความรู้ด้านเนื้อหา (CK) วิธีการสอน (PK) และเทคโนโลยี (TK) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาและถ่ายทอดความคิดได้อย่างเป็น

ระบบและน่าสนใจและการใช้เทคโนโลยียังสอดคล้องกับ SAMR Model ของ Puentedura (2013) ที่แบ่งระดับการใช้เทคโนโลยีออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ การแทนที่ (Substitution) เช่น การใช้แอปบันทึกเสียง การเสริมศักยภาพ (Augmentation) เช่น การใช้ AI วิเคราะห์เสียง การปรับเปลี่ยน (Modification) เช่น การฝึกพูดบนแพลตฟอร์มออนไลน์ และการสร้างประสบการณ์ใหม่ (Redefinition) เช่น การใช้ VR จำลองสถานการณ์พูดต่อหน้าผู้ชม ซึ่งล้วนเป็นแนวทางที่ช่วยยกระดับการพูดของผู้เรียนในโลกยุคดิจิทัล

ดังนั้น การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานจึงมีความสัมพันธ์กันที่จะช่วยพัฒนาการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) เป็นแนวทางที่มุ่งเน้นการส่งเสริมความคิดริเริ่มและการสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ของผู้เรียน ผ่านการพัฒนาแนวคิด การออกแบบเนื้อหา การเรียบเรียงเนื้อหาที่แปลกใหม่ และการสื่อสารอย่างมีศิลปะ และสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology-Based Learning) เป็นแนวทางที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ การเข้าถึงแหล่งข้อมูล ช่วยเสริมให้ผู้เรียนมีเครื่องมือในการออกแบบการนำเสนอ ทดลองการพูดในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย และสะท้อนคิดเพื่อนำไปสู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การสร้างผลงาน และการสื่อสารที่หลากหลายด้วยเครื่องมือดิจิทัลที่ทันสมัย (Mishra and Koehler, 2008 Robinson, 2015) การผสมผสานการเรียนรู้ทั้งสองแนวทางจึงช่วยเสริมสร้างศักยภาพและพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking Ability) ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ ทันสมัย และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนโลกยุคดิจิทัลได้อย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์ (Objectives)

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียน
2. เพื่อประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียน

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

กรอบแนวคิดในการวิจัยที่รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด หลักการและทฤษฎี สามารถสรุปกรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) ดัง Figure 1

วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

การวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methodology) ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและสอบถามนักเรียน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ในขั้นตอนที่ 1 มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ 1) แบบวิเคราะห์เอกสาร สร้างโดยศึกษาเอกสารการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร และสร้างแบบวิเคราะห์เอกสารโดยมีหัวข้อดังนี้ ชื่อเอกสาร ชื่อผู้แต่ง และปีที่พิมพ์ สถานที่พิมพ์ วันที่ศึกษา ประเด็นที่ศึกษา สรุปประเด็นสำคัญ จากนั้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scales) 5 ระดับ ผลการตรวจสอบ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากที่สุด ($M = 4.93$, $SD = 0.32$) ซึ่งแสดงว่าแบบวิเคราะห์เอกสารมีความเหมาะสม 2) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ สร้างโดยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สร้างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นโดยใช้การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview Protocol) ลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบปลายเปิด (Open-end Questions) แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ และเป็นแบบสัมภาษณ์ปลายเปิดเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย จากนั้นนำแบบสัมภาษณ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 คน ผลการตรวจสอบ มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากที่สุด ($M = 4.77$, $SD = 0.63$) ซึ่งแสดงว่าแบบสัมภาษณ์มีความเหมาะสมสามารถ 3) ประเด็นการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ สร้างโดยศึกษาเอกสารการสร้างประเด็นสนทนากลุ่ม ดำเนินการสร้างประเด็นสนทนากลุ่ม และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 คน ผลการตรวจสอบ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากที่สุด ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) ซึ่งแสดงว่าประเด็นสนทนากลุ่มมีความเหมาะสม 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สร้างโดยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น ดำเนินการสร้างแบบสอบถาม โดยลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบตรวจรายการ (Check list) แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 2 สำรวจความต้องการและความสนใจการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย 3 ความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยี 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จากนั้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 คน ผลการตรวจสอบพบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องมากที่สุด ($M = 4.88$, $SD = 0.37$) ซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามความคิดเห็นมีความเหมาะสม

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน แนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานโดยผู้วิจัยใช้แบบวิเคราะห์เอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย
2. สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง จำนวน 10 คน เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย
3. สนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 10 คน

4. ศึกษาความต้องการ ความสนใจที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยสอบถามนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร จำนวน 230 คน เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) จากการวิเคราะห์ 1) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน 2) ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ 3) ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แยกประเภทและจัดหมวดหมู่ของข้อมูล (Categories) วิเคราะห์ลักษณะโครงสร้าง (Structure Feature) เพื่อนำไปสู่การเรียบเรียงระบบข้อมูลใหม่อีกครั้ง (Organize the Data) และสรุปข้อค้นพบ (Conclusions)

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) วิเคราะห์ข้อมูลจากการสอบถามความต้องการ ความสนใจของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ (Design and Development: D&D)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย มีขั้นตอนการส้างและพัฒนาโดยนำข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการวิเคราะห์มาสร้างกรอบแนวคิดของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แล้วพัฒนาร่างรูปแบบเสนอผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมโดยใช้แบบประเมินมาตราส่วน 5 ระดับ ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.75$, $SD = 0.44$) จากนั้นตรวจสอบคุณภาพรูปแบบด้วยการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน ผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.77$, $SD = 0.42$) แสดงว่ารูปแบบมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้

2. เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ผู้วิจัยได้พัฒนาคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาจัดทำเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิด องค์ประกอบ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม และการประเมินผล แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม ผลการประเมินพบว่าคู่มือมีระดับความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.63$, $SD = 0.49$) และแผนการจัดการเรียนรู้มีระดับความเหมาะสมในระดับมากที่สุดเช่นกัน ($M = 4.85$, $SD = 0.36$) แสดงว่าเครื่องมือทั้งสองสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างเหมาะสม

3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

3.1 แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีลักษณะเป็นการประเมินการปฏิบัติ (Performance assessment) โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) ตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ($M = 4.40$, $SD = 0.66$) และทดสอบหาความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน (Inter-rater Reliability) พบว่า มีความเชื่อมั่น .866 ซึ่งอยู่ในระดับสูง แสดงว่าเครื่องมือมีคุณภาพและเหมาะสมสำหรับการเก็บข้อมูล

3.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ครอบคลุม 5 ด้าน ได้แก่ เนื้อหา กิจกรรม บรรยากาศ การประเมินผล และประโยชน์การนำไปใช้ ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่ามีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.83$, $SD = 0.43$) แสดงว่าเครื่องมือมีความเหมาะสมสำหรับการเก็บข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัย

1. นำแนวคิดที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 ได้แก่ องค์ประกอบของรูปแบบ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ การประเมินผล และเงื่อนไขสนับสนุน แนวการจัดการเรียนรู้ควรเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยีให้อิสระผู้เรียน ฝึกฝนทำงานกลุ่ม การเล่าเรื่องดิจิทัล และการนำเสนอในรูปแบบดิจิทัล มาสังเคราะห์ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยมีองค์ประกอบได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขสนับสนุน

2. นำร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลแล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3. ตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อรับรองร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้จริงและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิจากการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลจากข้อมูลสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แยกประเภทและจัดหมวดหมู่ของข้อมูล (Categories) วิเคราะห์ลักษณะโครงสร้าง (Structure Feature) เพื่อนำไปสู่การเรียบเรียงระบบข้อมูลใหม่อีกครั้ง (Organize the Data) และสรุปข้อค้นพบ (Conclusions)

การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย (Results)

ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า

1. ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน พบว่า แนวทางการสอนพูดสร้างสรรค์ควรออกแบบอย่างเป็นระบบประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการที่เน้นการบูรณาการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน 2) วัตถุประสงค์ที่มุ่งพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ ที่ใช้ Digital Storytelling เป็นกลวิธีในการฝึกฝน 4) การประเมินผล ด้วยเกณฑ์รูบริกและการประเมินตนเองร่วมกับครูและเพื่อน และ 5) เงื่อนไขความสำเร็จ ความพร้อมของครู เทคโนโลยี และการเข้าถึงทรัพยากรของผู้เรียน ผู้ทรงคุณวุฒิรายหนึ่งกล่าวว่า "การพูดสร้างสรรค์ไม่ควรเริ่มจากครูบอกว่าต้องพูดอะไรแต่ควรเริ่มจากผู้เรียนตั้งคำถามว่าเราจะเล่าอะไรที่น่าสนใจและเทคโนโลยีควรเป็นเครื่องมือให้เขาได้ลองผิด ลองถูกอย่างอิสระ" (ผู้ทรงคุณวุฒิ) นอกจากนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นตรงกันว่า การเรียนรู้ควรออกแบบให้ผู้เรียนมีโอกาส สร้างผลงานจริง ที่ใช้ภาษาร่วมสมัย คลิปพูดสร้างแรงบันดาลใจ อินโฟกราฟิก ซึ่งเป็นวิธีที่ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และความกล้าแสดงออก ผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านกล่าวว่า "เมื่อผู้เรียนรู้ว่าเขาจะถูกประเมินด้วยคลิปวิดีโอ ไม่ใช่แค่ฟังพูดหน้าห้อง เขาจะใช้เวลาออกแบบการพูด เขียนสคริปต์ ซ้อม และสะท้อนคิดด้วยตนเองมากขึ้น นั่นคือกระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริง" (ผู้ทรงคุณวุฒิ) ในด้านการประเมินผล มีข้อเสนอให้ใช้วิธีที่หลากหลาย ได้แก่ การสังเกต การใช้รูบริก และการสะท้อนตนเองจากผู้เรียนเองและเพื่อนร่วมชั้น เพื่อส่งเสริมพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง แทนการวัดผลเพียงครั้งเดียว ข้อเสนอจากผู้ทรงคุณวุฒิสะท้อนว่าการสอนพูดสร้างสรรค์ควรเป็นกระบวนการที่ให้อิสระ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการจุดประกายความคิดและขยายศักยภาพการสื่อสารของผู้เรียนให้เกิดขึ้นอย่างแท้จริง

2. ผลการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน พบว่า การจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดสร้างสรรค์ในปัจจุบันมีข้อจำกัดหลายประการ โดยเฉพาะการขาดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่เน้นการลงมือจริง ครูส่วนใหญ่มักใช้วิธีการสอนแบบบรรยายและให้ท่องจำ อีกทั้งเวลาที่จำกัดในหลักสูตรและความหลากหลายของกิจกรรมก็ยังไม่เพียงพอ ซึ่งส่งผลกระทบต่อแรงจูงใจและพัฒนาการทางการพูดของผู้เรียน ครูผู้สอนท่านหนึ่งให้ความเห็นว่า “เด็กไม่ค่อยได้ฝึกพูดในชั้นเรียนจริงจึงส่วนใหญ่แค่ตอบคำถามสั้น ๆ หรือท่องบท เพราะเวลาไม่พอ กิจกรรมก็ซ้ำเดิม” (ครู) นอกจากนี้ ยังพบว่านักเรียนหลายคนขาดทักษะพื้นฐานในการพูด และยังขาดความมั่นใจในการพูดต่อหน้าผู้อื่น ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์อย่างมาก เพื่อแก้ไขปัญหา ผู้ร่วมสนทนาเสนอให้ใช้กระบวนการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ 5 ขั้นตอน ตั้งแต่การจุดประกายด้วยสื่อดิจิทัล การตั้งคำถามและค้นคว้า การออกแบบเรื่องเล่า การนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ และการประเมินผลด้วยเครื่องมือหลากหลาย ทั้งรูบริก การประเมินเพื่อน และการสะท้อนคิด ศึกษานิเทศก์ท่านหนึ่งกล่าวว่า “เราต้องเปลี่ยนจากให้เด็กฟังเฉย ๆ เป็นให้เขาได้ ‘สร้าง’ ได้ ‘พูด’ และได้ ‘เห็น’ ตัวเองพัฒนา ผ่านกิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยี เช่น การทำคลิปสั้นหรือเล่าเรื่องใน TikTok ที่เขาค้นเคย” (ศึกษานิเทศก์) ในด้านสื่อและเทคโนโลยีที่แนะนำให้ใช้ ได้แก่ YouTube, TikTok, Canva, Padlet, Google Forms และ Jamboard ซึ่งช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้จัดระบบความคิดฝึกทักษะการนำเสนอ และได้รับการสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่อง

3. ผลการศึกษาความต้องการ ความสนใจนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

Table 1

The Results of the Needs and Interests Assessment on Organizing Thai Language Learning Activities to Develop Creative Speaking Ability

ผลการประเมินความต้องการและความสนใจการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

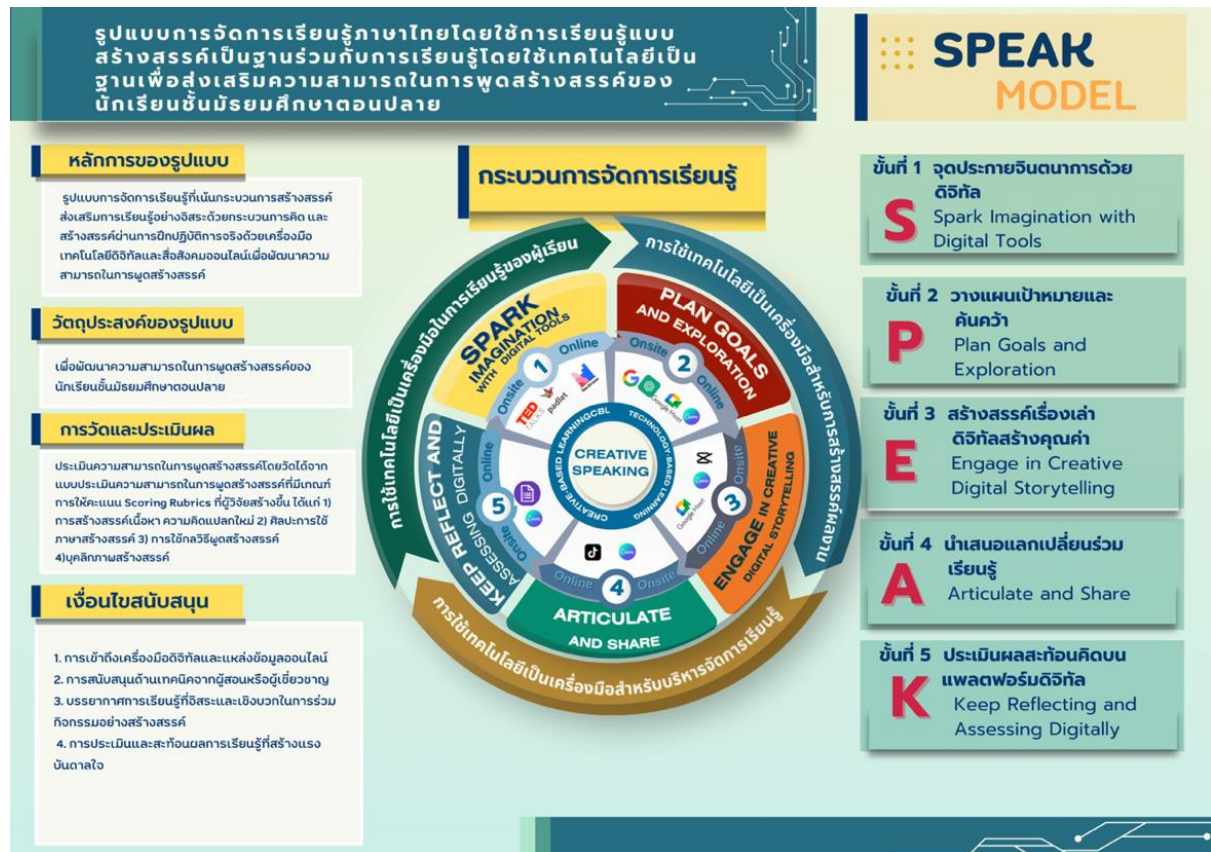
รายการ	M	SD	ผลการประเมิน
ด้านการจัดการเรียนรู้ที่ให้อิสระในการค้นคว้าและสร้างสรรค์ตามความสนใจ	4.22	0.78	มาก
ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้/เทคโนโลยีประเภทเกมออนไลน์	4.03	0.84	มาก
ด้านการวัดและประเมินผลโดยเพื่อนและครูร่วมกันประเมินสะท้อนคิดโดยใช้แบบประเมิน	3.72	0.79	มาก
ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์			
ทางด้านเทคโนโลยี ผู้เรียนสนใจแพลตฟอร์มดิจิทัล TikTok	4.24	0.95	มาก

4. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขสนับสนุน รายละเอียดดัง Figure 2

Figure 2

Instructional Model Using Creative-Based Learning and Technology-Based Learning to Enhance Creative Speaking Ability of High School Students

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์หรือ “SPEAK model” ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) เป็นขั้นตอนที่มีเป้าหมายเพื่อจุดประกายจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ นักเรียนโดยผ่านเครื่องมือดิจิทัล นักเรียนศึกษาวิดีโอการพูดสร้างสรรค์จาก TED Talks หรือนักพูดที่มีชื่อเสียง วิเคราะห์จุดเด่นของการสื่อสารที่น่าประทับใจ ใช้คำถามกระตุ้นความคิด และแบ่งปันความคิดเห็นผ่าน Padlet เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองและสร้างแรงบันดาลใจในการพูดของตนเอง

ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้วางแผนเป้าหมายการและค้นคว้าการพูดสร้างสรรค์ที่ตนเองสนใจอย่างอิสระ นักเรียนวางแผนสร้างเรื่องเล่าผ่าน Storytelling Canvas ค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมโดยใช้ ChatGPT สรุปแนวคิดสำคัญด้วย Canva เพื่อเตรียมสร้างเรื่องเล่าดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานการพูดสร้างสรรค์ในรูปแบบของเรื่องเล่าดิจิทัล นักเรียนพัฒนาเรื่องเล่าดิจิทัลโดยใช้ CapCut

เพิ่มองค์ประกอบภาพ เสียง และดนตรีเพื่อเสริมอารมณ์ส บันทึกวีดีโอฝึกพูดและตรวจสอบการสื่อสาร ฝึกถ่ายทอดเรื่องราวอย่างสร้างสรรค์ให้มีผลกระทบต่อผู้ฟัง

ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนๆ เผยแพร่ผลงานดิจิทัลที่สร้างขึ้นบนแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น TikTok เปิดโอกาสให้เพื่อนและผู้ชมแสดงความคิดเห็น รับข้อเสนอแนะ และฝึกทักษะการตอบโต้แบบเรียลไทม์ เพื่อพัฒนาการพูดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ประเมินผลการเรียนรู้และทบทวนความสำเร็จ นักเรียนประเมินโดยใช้ Google Forms และเขียน Reflection ในรูปแบบ e-Portfolio แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สรุปและสะท้อนคิดถึงทักษะที่พัฒนาและแนวทางการปรับปรุงการพูดสร้างสรรค์

5. ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ดัง Table 2

Table 2

Results of evaluating the appropriateness of the components of Instructional Model Using Creative-Based Learning and Technology-Based Learning to Enhance Creative Speaking Ability of High School Students

ผลการประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายการตรวจสอบ	<i>M</i>	<i>SD</i>	ผลการประเมิน
หลักการของรูปแบบ	4.73	0.46	เหมาะสมมากที่สุด
วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	4.80	0.42	เหมาะสมมากที่สุด
กระบวนการจัดการเรียนรู้	4.73	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
การวัดและประเมินผล	4.80	0.42	เหมาะสมมากที่สุด
เงื่อนไขสนับสนุน	4.80	0.42	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.75	0.44	เหมาะสมมากที่สุด

จากTable 2 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.75$, $SD = 0.44$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าวัตถุประสงค์ของรูปแบบ การวัดและประเมินผลและเงื่อนไขสนับสนุน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.80$, $SD = 0.42$) รองลงมาได้แก่หลักการของรูปแบบ และ กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.73$, $SD = 0.45$) ตามลำดับ

ผลการประเมินความเหมาะสมของกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดัง Table 3

Table 3

Results of evaluating the appropriateness of the of the learning process according of Instructional Model Using Creative-Based Learning and Technology-Based Learning

ผลการประเมินความเหมาะสมกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

รายการตรวจสอบ	M	SD	ผลการประเมิน
ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.76	0.44	เหมาะสมมากที่สุด

จาก Table 3 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.76$, $SD = 0.44$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ในขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ และขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.80$, $SD = 0.45$) รองลงมา ได้แก่ ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.60$, $SD = 0.55$) ตามลำดับ

6. ผลการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ของผู้ทรงคุณวุฒิมีข้อคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (SPEAK Model) ดังนี้

ความแปลกใหม่และน่าสนใจ รูปแบบ SPEAK Model มีความสร้างสรรค์ในการบูรณาการเทคโนโลยีและกระบวนการเรียนรู้ เช่น การใช้ Digital Storytelling และการนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและพัฒนาทักษะการพูดได้อย่างเป็นธรรมชาติ

ความเหมาะสมในการพัฒนาเรียนรู้ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่ารูปแบบนี้สามารถนำไปใช้ได้จริงในห้องเรียน ช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การสื่อสารอย่างมีโครงสร้าง และการมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมที่ออกแบบมาอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

การใช้เทคโนโลยีตอบโจทย์ผู้เรียนยุคใหม่ เทคโนโลยีถือเป็นหัวใจสำคัญของรูปแบบนี้ ทั้งในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ การสร้างปฏิสัมพันธ์ และการประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ทรงคุณวุฒิจึงเห็นว่า SPEAK Model

อภิปรายผล (Discussions)

การอภิปรายผลต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ กรอบแนวคิดหรือคำถามการวิจัย และสมมติฐานการวิจัย ตลอดจนมีการเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ผลการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขสนับสนุน ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน มีระดับความเหมาะสมใน

ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และผ่านการรับรองคุณภาพจากการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 9 คน ซึ่งลงมติเห็นชอบว่ารูปแบบมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ในบริบทการจัดการเรียนรู้ระดับมัธยมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ ผลการประเมินดังกล่าวแสดงว่า SPEAK Model มีความเป็นไปได้ทั้งในเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้นำแนวทางการพัฒนารูปแบบตามกรอบ Dick et al. (2005) ซึ่งประกอบด้วยกำหนดยุทธศาสตร์การเรียนรู้ การวิเคราะห์ผู้เรียน การออกแบบเครื่องมือประเมิน การเลือกสื่อและกลยุทธ์การสอน ตลอดจนการประเมินและปรับปรุงมาใช้เป็นกรอบหลักในการพัฒนาร่วมกับกระบวนการพัฒนารูปแบบ ADDIE Model (Dick & Carey, 2005; Branch, 2009; Kruse, 2008) ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) นอกจากนี้รูปแบบที่พัฒนาขึ้นยังสอดคล้องกับแนวทางของ Khammani (2009) ที่เสนอว่า การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพควรเริ่มต้นจากการกำหนดจุดมุ่งหมายอย่างชัดเจน ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง และออกแบบองค์ประกอบให้เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ซึ่ง SPEAK Model ได้รับการออกแบบโดยคำนึงถึงหลักการดังกล่าว

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย SPEAK Model ที่พัฒนาขึ้น โดยอิงจากทฤษฎีและงานวิจัยของนักวิชาการ Truman (2011) ที่เสนอว่าการเรียนรู้ควรเน้นการตั้งคำถามและการคิดนอกกรอบเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และ Resnick (2019) ที่ชี้ให้เห็นว่าการใช้เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสทดลอง คิดค้น และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับแนวคิดของ Ruchaiphanitch (2015) และ Puangpae (2017) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการบูรณาการเทคโนโลยีและการคิดวิเคราะห์ นอกจากนี้ รูปแบบที่พัฒนาขึ้นยังสะท้อนองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่สำคัญ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่วทางความคิด และความยืดหยุ่นทางความคิด ตามข้อเสนอของ Wongyai and Patphol (2020) และจากการเก็บข้อมูลพื้นฐานจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ สอนในกลุ่มครูผู้สอน และศึกษานิเทศก์ และสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้ตาม SPEAK Model ตอบโจทย์ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ทักษะการพูดที่พบในสถานศึกษา ทั้งในด้านการขาดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ การขาดเทคโนโลยีที่สนับสนุนการเรียนรู้ และการไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกฝนการสื่อสารจริงในบริบทหลากหลายจึงส่งผลให้ SPEAK Model มีคุณภาพตรงกับความต้องการต่อการพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนมากยิ่งขึ้น

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย SPEAK Model มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (S) ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (P) ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (E) ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (A) ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (K) โดยแต่ละขั้นตอนถูกออกแบบตามแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Based Learning: CBL) ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology-Based Learning: TBL) อย่างเป็นระบบ ร่วมกับข้อมูลพื้นฐานจากผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ การสนทนากลุ่มกับครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ รวมถึงการสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สะท้อนปัญหาสำคัญของการจัดการเรียนรู้ด้านการพูดสร้างสรรค์ ได้แก่ การขาดกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ การใช้การสอนแบบบรรยายที่ไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง และขาดสื่อหรือกิจกรรมที่ทันสมัย ทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและขาดทักษะที่จำเป็นต่อการพูดอย่างสร้างสรรค์ข้อเสนอจากครูผู้สอนชี้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ควรเริ่มจากการจุดประกายจินตนาการผ่านสื่อดิจิทัล การกำหนดเป้าหมายอย่างมีระบบ ฝึกฝนผ่านการพูดจริงโดยใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ และประเมินผลแบบมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Resnick (2017) ที่เสนอว่าการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ควรเน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์และจากผลการประเมินความต้องการของนักเรียน ยังพบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจในกิจกรรมที่ให้อิสระในการค้นคว้า การสร้างผลงานด้วยสื่อดิจิทัล และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งสะท้อนแนวโน้มของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางของ Mishra and Koehler (2008) ในกรอบ TPACK

ที่ชี้ว่าการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพควรบูรณาการความรู้ด้านเนื้อหา วิธีการสอน และเทคโนโลยี ดังนั้น ขั้นตอนการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอนใน SPEAK Model จึงถูกออกแบบให้ตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการดังกล่าวอย่างเป็นระบบ โดยเน้นการสร้างแรงบันดาลใจ การมีส่วนร่วม และการสะท้อนคิดผ่านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง ซึ่งช่วยยกระดับศักยภาพการสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับข้อเสนอของ Khammani (2009) ที่เน้นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยอิงจากข้อมูลบริบทจริงและพฤติกรรมของผู้เรียน

2. ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักการของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology-Based Learning) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดสร้างสรรค์ วางแผน ค้นคว้า สร้างสรรค์ผลงาน ดิจิทัล แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ ผ่านเทคโนโลยีที่หลากหลาย นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้วิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบของการเรียนการสอนให้มีความสัมพันธ์กันเพื่อไปสู่จุดหมายปลายทางของการเรียนการสอน อีกทั้งผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเอกสารจากแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ สอบถามนักเรียนวิเคราะห์ความต้องการและความสนใจในการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำข้อมูลมาสังเคราะห์ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และตรวจสอบคุณภาพโดยการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญรวมทั้งประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งผู้วิจัยดำเนินการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน Kruse (2008) เป็นกระบวนการที่ใช้วิธีการเชิงระบบ ซึ่งผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้ 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และความต้องการของผู้เรียน 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) เป็นการระบุกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้ การเลือกสื่อ และวิธีการจัดการเรียนการสอน 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาวัตรกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลสอดคล้องกับ Nilphan (2015) กล่าวถึงการวิจัยและพัฒนาเป็นกระบวนการศึกษา ค้นคว้าและพัฒนาวัตรกรรมทางการศึกษาเพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงคุณภาพการศึกษาให้เกิด ประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล การเรียนการสอนจัดเป็นกระบวนการหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพ การศึกษาสามารถใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนาในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนได้ โดยเริ่มต้นจากขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐาน สภาพการปฏิบัติงานจริง ปัญหาที่เกิดขึ้น หรือการประเมินความต้องการจำเป็นของกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้ง การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ผลการวิจัย ตลอดจนการวิเคราะห์เอกสารต่าง ๆ แล้วนำผลที่ได้จากการ วิเคราะห์มาสังเคราะห์ไปสู่ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Develop: D1) คือการออกแบบ พัฒนาวัตรกรรม การศึกษาโดยนำผลจากขั้นตอนที่ 1 (R1) มาพัฒนาวัตรกรรมทำให้งานวัตรกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถ ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและในขั้นพัฒนา (D1) นี้จะต้องพัฒนาวัตรกรรมให้มี คุณภาพและมีประสิทธิภาพก่อนแล้วไปใช้พัฒนาผู้เรียน

กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดของ Joyce Weil and Calhoun (2015) ในเรื่อง "Model of Teaching" ที่ระบุว่าจัดการเรียนรู้ที่ดีควรมีโครงสร้างชัดเจน มีลำดับขั้นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ผ่านการกระทำจริง (active construction of knowledge) SPEAK Model วางโครงสร้างการเรียนรู้แบบเป็นขั้นตอนชัดเจน ซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามวงจรการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของ Resnick (2017) ที่อธิบายว่าวงจรการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ควรมี

ลักษณะวนรอบ (Iterative Process) ประกอบด้วย จินตนาการ สร้างสรรค์ เล่น แบ่งปัน และไตร่ตรอง ซึ่งแต่ละองค์ประกอบเหล่านี้สามารถพบได้ในกระบวนการเรียนรู้ของ SPEAK Model ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) เชื่อมโยงกับ "จินตนาการ" ผ่านการสร้างแรงบันดาลใจและการศึกษาตัวอย่าง ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) สะท้อนการ "สร้างสรรค์" และ "เล่น" ผ่านการออกแบบและทดลองเล่าเรื่อง ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) ตรงกับ แบ่งปัน ซึ่งเน้นการนำเสนอผลงานต่อสาธารณะ ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) เป็นกระบวนการไตร่ตรองที่ผู้เรียนพิจารณาผลลัพธ์และปรับปรุงตนเองและยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Seyyedani (2020) ยังสนับสนุนว่าการสอนที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ส่งผลต่อ ความคิดสร้างสรรค์ทางปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ทางอารมณ์ และผลการเรียนรู้ นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการพูด (Technology-Based Learning: TBL) ยังพบว่า SPEAK Model ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การสร้างแรงบันดาลใจ การค้นคว้า ไปจนถึงการนำเสนอและสะท้อนคิด ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของ Wijayanti (2020) ที่ระบุว่า Digital Storytelling สามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียน สร้างเรื่องราว สื่อสารแนวคิด และพัฒนาทักษะทางสังคมผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sharifah Kuraisya Syed Ibrahim and Harwati Hashim (2021) ที่พบว่า การใช้ วิดีโอคอนเฟอเรนซ์แบบเรียลไทม์ สามารถช่วยพัฒนาความสามารถด้านการพูดของผู้เรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ขั้นที่ 4 ของ SPEAK Model ที่ส่งเสริมการนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น TikTok และในการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดียมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการพูด Lisnawati (2021) พบว่า การเรียนรู้การพูดที่ใช้มัลติมีเดียช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมากขึ้น และส่งเสริมทักษะที่สำคัญ เช่น การปรับปรุงการออกเสียงและจังหวะการพูด ผ่านการฝึกบันทึกวิดีโอและใช้แอปพลิเคชันเสียง การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ร่วมกันซึ่งตรงกับแนวทางของ SPEAK Model ที่ใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น CapCut, Canva, Google Forms และ e-Portfolio เพื่อให้การเรียนรู้การพูดเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยการใช้เทคโนโลยีอย่างเป็นระบบในทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะในขั้นตอนการสร้างเรื่องเล่าดิจิทัลและการนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างเต็มที่ การเสริมความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความน่าสนใจ

1.2 จากผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะต้องมีการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ โดยพิจารณาจากทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติ การเชื่อมโยงทฤษฎีต่าง ๆ อย่างเหมาะสมจะช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีความครอบคลุมและสามารถนำไปสู่การพัฒนาทักษะที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาผลกระทบของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ในระยะยาวเพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของนักเรียนมีการพัฒนาอย่างยั่งยืนหรือไม่

2.2 ควรวิจัยพัฒนาประยุกต์เทคโนโลยีขั้นสูงในการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ และวิเคราะห์ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันในแต่ละทักษะการสื่อสาร การมีส่วนร่วม และพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์

2.3 ควรพัฒนาเครื่องมือการประเมินผลที่สามารถวัดทักษะการพูดสร้างสรรค์ในหลายมิติ เช่น การใช้คะแนนที่สัมพันธ์กับการสร้างสรรค์เนื้อหา การใช้ภาษาทางศิลปะ การใช้เทคนิคในการพูด และบุคลิกภาพในการพูด เพื่อให้การประเมินผล

References

- Branch, R. M., & SpringerLink (Online service). (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
DOI: 10.1007/978-0-387-09506-6
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction* (6th ed.). Allyn & Bacon.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson Education.
- Khammani, T. (2009). *Science of teaching: A knowledge-based approach to learning process* (20th ed.). Chulalongkorn University Press.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2008). Introducing TPCK. In AACTE Committee on Innovation and Technology (Ed.), *The handbook of technological pedagogical content knowledge (TPCK) for educators* (pp. 3–29). Routledge.
- Kruse, K. (2008). *Instructional design*. <http://www.cognitivedesignsolutions.com/Instruction/LearningTheory.htm>
- Lisnawati, E. (2021). Multimedia learning and speaking skills development. *Journal of English Language Teaching*, 13(4), 111–124.
- Ministry of Education. (2009). *The basic education core curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008)*. Agricultural Cooperative Federation of Thailand Printing.
- Nilphan, M. (2015). *Educational research methods* (8th ed.). Silpakorn University Printing House.
- Phuangphae, P. (2017). Creativity-based learning in social studies. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Arts*, 10(5), 365–374.
- Puentedura, R. R. (2013). *SAMR: Getting to transformation*.
<http://www.hippasus.com/rpweblog/archives/2013/04/16/SAMRGettingToTransformation.pdf>
- Resnick, M. (2017). *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. MIT Press.
- Resnick, M. (2019). The next generation of Scratch teaches more than coding. *EdSurge*. <https://www.edsurge.com>
- Robinson, K., & Aronica, L. (2015). *Creative schools: Revolutionizing education from the ground up*. Penguin Books.
- Ruachaiyanich, W. (2015). Creativity-based learning (CBL) approach. *Journal of Learning Innovation*, 1(2), 23–37.
- Seyyedani, M., Rezaei, H., & Khodadadi, E. (2020). Effects of creative thinking in education. *Journal of Creative Education*, 11(3), 125–136.
- Sharifah Kuraisya Syed Ibrahim, & Hashim, H. (2021). Enhancing speaking skills through video conferencing. *Language Education Journal*, 20(1), 63–77.
- Truman, S. (2011). A generative framework for creative learning: A tool for planning creative-collaborative tasks in the classroom. *Border Crossing*, 1(1), 1–13. DOI: 10.33182/bc.v1i1.518
- Wijayanti, F. (2020). Digital story project: Using technology to foster learners' speaking skill. *Journal of English in Academic and Professional Communication*, 6(2), 19–27.
- Wongyai, W., & Phatphon, M. (2020). *Creative learning*. Charansanitwong Publishing.