



วารสารรามคำแหง

ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)
Ramkhamhaeng University Journal: Faculty of Education
(Humanities and Social Sciences)

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2567); Vol.5 No.2 (July - December, 2024)

ISSN 3027-7795 (Print); ISSN 3027-7809 (Online)



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
Faculty of Education, Ramkhamhaeng University
Website : <http://www.edujournal.ru.ac.th>
E-mail : journal.edu.ru@gmail.com



วารสารรามคำแหง

ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

Ramkhamhaeng University Journal: Faculty of Education
(Humanities and Social Sciences)

ISSN 3027-7795 (Print)

ISSN 3027-7809 (Online)



วารสารรามคำแหง

ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

Ramkhamhaeng University Journal: Faculty of Education (Humanities and Social Sciences)

วัตถุประสงค์

วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) จัดทำขึ้นเพื่อ (1) เผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการ หรือบทความปริทัศน์ที่มีคุณภาพผ่านการพิจารณากลั่นกรองคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิที่เชี่ยวชาญ เผยแพร่ต่อสังคมและสาธารณะ และ (2) เพื่อยกระดับความรู้ด้านวิชาการและการวิจัยของคณาจารย์ ผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการ นักวิจัย นักศึกษาและผู้สนใจ รวมถึงเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสร้างเครือข่ายสังคมทางวิชาการด้านศึกษาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และสาขาที่เกี่ยวข้อง

ชื่อวารสาร

ภาษาไทย : วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

ภาษาอังกฤษ : Ramkhamhaeng University Journal: Faculty of Education (Humanities and Social Sciences)

ขอบเขต : วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

ตีพิมพ์บทความในสาขาศึกษาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์

กำหนด : 1. ตีพิมพ์ปีละ 2 ฉบับ ประกอบด้วย ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม)

2. การสมัครสมาชิก สามารถสมัครได้ที่ <http://www.edujournal.ru.ac.th>

เจ้าของ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

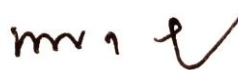
หมายเหตุ

1. กองบรรณาธิการฯ ขอแจ้งว่า ข้อมูลใด ๆ รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นที่ปรากฏในบทความวิชาการ บทความวิจัย และบทความวิจารณ์หนังสือในวารสารรามคำแหง ฉบับศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) เป็นความรับผิดชอบของผู้ประพันธ์ (และคณะผู้ประพันธ์) ซึ่งมิใช่ความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการฯ ในฐานะผู้จัดทำวารสารและคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
2. งานวิจัยที่ได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์แล้ว และประสงค์จะตีพิมพ์ผลงานลงในบทความของวารสารรามคำแหง ฉบับศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) ขอให้ผู้วิจัยในฐานะผู้ประพันธ์แสดงหลักฐานแนบมาในตอนส่งบทความ ทั้งนี้ ผู้ประพันธ์ (และคณะผู้ประพันธ์) เป็นผู้รับผิดชอบต่อผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมวิจัย (หรืออาสาสมัคร) ในทุกกรณี

สารจากฉบับนี้

วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นช่องทางให้บุคลากรและนักศึกษา ตลอดจนผู้ที่สนใจ ได้มีโอกาสเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ บทความวิชาการ บทความวิจัย การแนะนำหนังสือ ที่เกี่ยวข้องในศาสตร์ด้านการศึกษา การเรียนการสอน มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ซึ่งจะเป็นคุณูปการแก่ผู้อ่านทั้งการเชื่อมโยงงานวิจัยไปสู่การปฏิบัติ และการขยายองค์ความรู้ทางการศึกษา โดยวารสารฉบับนี้ มีบทความวิจัย 4 บทความ บทความวิชาการ 3 บทความ ที่ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้วว่ามีคุณภาพทางวิชาการ

อนึ่งผู้จัดทำได้จัดทำตามเกณฑ์คุณภาพตามหลักการของการจัดทำวารสารเป็นอย่างดี หายที่สุดนี้ ขอให้วารสารนี้ประสบความสำเร็จและก่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป



(รองศาสตราจารย์นพคุณ คุณาชีวะ)

รองอธิการบดีฝ่ายนโยบายและแผน

กรรมการสภามหาวิทยาลัยรามคำแหง รักษาการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

บทบรรณาธิการ

วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) จัดทำขึ้นภายใต้การสนับสนุนของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง เพื่อเป็นช่องทางในการเผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการ หรือบทความปริทัศน์ที่มีคุณภาพต่อสังคมและสาธารณะ อันจะนำไปสู่การยกระดับองค์ความรู้ด้านการวิจัยและวิชาการ ตลอดจนเป็นอีกช่องทางในการสร้างเครือข่ายสังคมทางวิชาการ ด้านศึกษาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และสาขาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

คณะกรรมการจัดทำวารสารฯ ให้ความสำคัญกับการยกระดับคุณภาพทางวิจัยและวิชาการให้เป็นไปตามมาตรฐานระดับชาติ จึงได้กำหนดให้มีผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญจากหลากหลายสถาบัน ไม่น้อยกว่า 3 ท่าน ทำหน้าที่เป็นผู้พิจารณาถ้อยแถลงด้วยวิธีการประเมินแบบ Double-blind โดยวารสารฯ ได้ผ่านการรับรองคุณภาพของ TCI กลุ่ม 2 (TCI-2) ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2566 จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารฯ ฉบับนี้จะเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการเผยแพร่บทความคุณภาพ อันนำไปสู่การขยายองค์ความรู้สู่ประโยชน์ทางวิชาการ สังคม และสาธารณะต่อไป

(รองศาสตราจารย์ ดร.มานิกา วิเศษสาธิต)

บรรณาธิการ

ที่ปรึกษาบรรณาธิการ

อธิการบดี

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ผู้อำนวยการสำนักพิมพ์

ผู้อำนวยการบัณฑิตศึกษาคณะศึกษาศาสตร์

บรรณาธิการผู้พิมพ์ผู้โฆษณา

รองศาสตราจารย์ ดร.มานิกา วิเศษสาธิต

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ประจำกองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.ศรียา นิยมธรรม

มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

ศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี สังข์ศรี

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

รองศาสตราจารย์ ดร.กิติพงศ์ มะโน

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์ ดร.ชนะศึก นิษานนท์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

รองศาสตราจารย์ ดร.นาตยา ปลั้ณธนาพันธ์

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยวัฒน์ เกตุวงศา

มหาวิทยาลัยมหิดล

รองศาสตราจารย์ ดร.รชชงพร โกมลเสวิน

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ นพรัถ

ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม มหาวิทยาลัยพะเยา)

รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาภรณ์ สุดหนองบัว

มหาวิทยาลัยนเรศวร

รองศาสตราจารย์ ดร.อัจจรา ประเสริฐสิน

มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒน์ะ พรหมเพชร

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรพิน สติรมน

ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บงกช ทองเอี่ยม

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์น้ำเพชร เทชะบำรุง

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ผู้จัดการ

อาจารย์ ดร.เพชร วิจิตรนาวิน

ฝ่ายศิลป์

อาจารย์เกียรติศักดิ์ ล้วนมงคล

ประจำกองจัดการ

นางสาวธนัชพร เกตุมณี

นางสาวเบญจรัตน์ รัตนกุล

เหรียญก

นางสาวพัชรา เข็มปัญญา

สถานที่พิมพ์

สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

สังกัดผู้ทรงคุณวุฒิประจำฉบับ

ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

รองศาสตราจารย์ พ.ต.ท.ดร.ศิริพงษ์ เศาภายน	มหาวิทยาลัยรามคำแหง
รองศาสตราจารย์ ดร.มานิกา วิเศษสาธ	มหาวิทยาลัยรามคำแหง
รองศาสตราจารย์ ดร.นพพร แหยมแสง	มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บงกช ทองเอี่ยม	มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สง่า วงศ์ไชย	มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติมา เก่งเขตรกิจ	มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณี ยะหะกร	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.จิราภา วิทยากริรักษ์	ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง)
รองศาสตราจารย์ ดร.อิศรา ประมูลสุข	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไผวิทยศิริธรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์	ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
รองศาสตราจารย์ ดร.กริษา พรหมเทพ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พ.ต.หญิงพนมพร พุ่มจันทร์	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทวิทย์ พรพิบูลย์	ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดาวรุ่งอรุณ ถวิลการ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรีย์ ปาลวัฒน์ชัย	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศานิตย์ ศรีคุณ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ ดร.จตุรงค์ สว่างวงศ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

สารบัญ

อุปนิสัย “พอเพียง” เริ่มต้นสร้างตั้งแต่เด็กปฐมวัย	1-14
เสกสรร มาตวงแสง	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอน แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker.....	15-29
ชนิตา มะด้า, ชูไฮ้บ๊ะ เจ๊ะเงาะ, นพรัฐ เสน่ห์	
การศึกษาเชิงวิพากษ์กับการสอนภาษาอังกฤษ	30-35
พัฒน์ วัฒนสินธุ์	
คุณภาพชีวิตผู้เรียนระดับอุดมศึกษาหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19	36-47
ศรัณภัสร์ โพธิวรรณ, ทิพวรรณ เดชสงค์	
วิถีชีวิตนักรบวัย ernenศึกษา: เพชรสุขุมวิท บอยบางนา.....	48-60
พงศ์ธร แสงวิภาค, ณัฐวุฒิ สิทธิชัย	
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	61-75
วิศรา วงศ์หล่มแก้ว, สายฝน วิบูลรังสรรค์	
ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น.....	76-88
ปลายฟ้า วงษ์เดช, ฉัตรวิไล สุรินทร์ชมพู	

อุปนิสัย “พอเพียง” เริ่มต้นสร้างตั้งแต่เด็กปฐมวัย

เสกสรร มาตังแสง¹

(วันรับบทความ: วันที่ 19 ธันวาคม 2565, วันแก้ไขบทความ: วันที่ 6 กันยายน 2566, วันตอบรับบทความ: วันที่ 12 กันยายน 2566)

บทคัดย่อ

การปลูกฝังอุปนิสัยพอเพียงควรเริ่มต้นสร้างตั้งแต่เด็กปฐมวัย เพราะเป็นช่วงวัยแห่งพลังการเรียนรู้และการเจริญเติบโตของชีวิต โดยปลูกฝังให้เด็กรู้จักความพอประมาณ ประหยัด ช่วยเหลือตนเอง มีเหตุผล มีวินัยในตนเอง ในการพัฒนาเด็กให้มีคุณลักษณะดังกล่าว ควรมีกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเดิมสู่พฤติกรรมใหม่ ด้วยการให้ประสบการณ์หรือฝึกฝนจนเปลี่ยนแปลงเป็นพฤติกรรมที่ดีถาวรติดตัว เด็กใช้ชีวิตอยู่ในห้องเรียนอนุบาลเป็นส่วนใหญ่ ครูจึงมีบทบาทสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมทั้งขณะปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน โดยสอดแทรกอุปนิสัยความพอเพียงให้เด็กมีติดตัวไปจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่

คำสำคัญ: ความพอเพียง, เด็กปฐมวัย, อุปนิสัย

ประเภทของบทความ: บทความวิชาการ

การอ้างอิง:

เสกสรร มาตังแสง. (2567). อุปนิสัย “พอเพียง” เริ่มต้นสร้างตั้งแต่เด็กปฐมวัย. *วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 5(2), 1-14.

¹ครู วิทยฐานะครูเชี่ยวชาญ โรงเรียนเทศบาลวัดเนินสุทธาวาส สำนักการศึกษาเทศบาลเมืองชลบุรี (ผู้รับผิดชอบบทความ)

e-mail: kokofree@hotmail.com

The Trait of “Sufficiency” Begins in Early Childhood

Seksan Madwungsang¹

(Received Date: 19 December 2022; Revised Date: 6 September 2023; Accepted Date: 12 September 2023)

Abstract

The fostering of self-sufficiency traits should develop in childhood because this is the age of learning power and the growth of life. The teachers instill the knowledge of sufficiency, frugality, self-help, rationality, and self-discipline in the children. To develop these characteristics, there should be a process of changing old behaviors to new behaviors by giving experience or training for permanent desirable behavior. Children spend most of their time in kindergarten classrooms. Teachers are the most important people who provide activities for students, including performing daily routine activities, by fostering self-sufficiency traits in children until they grow up as good citizens.

Keywords: Sufficiency, Early childhood, The trait

Type of Article: Academic Article

Cite this article as:

Madwungsang, S. (2024). The trait of “Sufficiency” begins in early childhood. *Ramkhamhaeng University Journal: Faculty of Education (Humanities and Social Sciences)*, 5(2), 1-14.

¹Expert Level Teachers, Watnarnsuttawas Municipal School, Department of Education, Chonburi Town Municipality
e-mail: kokofree@hotmail.com (corresponding author)

บทนำ

เด็กปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่สำคัญที่สุดของการวางรากฐานพัฒนาการทุกด้าน ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เป็นช่วงวัยแห่งพลังการเรียนรู้และการเจริญเติบโตของชีวิต เป็นระยะที่เด็กเกิดการเรียนรู้มากที่สุดในชีวิต ซึ่งการปูพื้นฐานให้เด็กมีความพร้อมนั้นขึ้นอยู่กับกรอบเลี้ยงดูเด็กตั้งแต่เยาว์วัย ในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของเด็กนั้นได้รับจากหลายทาง ผู้ปกครองจึงต้องคอยดูแลและคอยสอนเด็ก โรงเรียนต้องเตรียมพร้อมในการจัดให้เด็กมีทั้งความรู้และคุณธรรม และการเตรียมพร้อมเด็กสำหรับการอยู่ในโลกภายนอก ทุกส่วนของสังคมต้องเป็นแบบอย่างที่ดีสำหรับเด็ก เพื่อให้เด็กเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ในอนาคต (Pinyoanuntapong, 2013) เพราะว่าการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยมีผลกระทบในระยะยาวต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์ ดังนั้นการวางรากฐานทางการเรียนรู้จึงมีความสำคัญต่อเด็กปฐมวัยอย่างมาก ซึ่งอุปนิสัยพอเพียงเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ควรปลูกฝังตั้งแต่เด็กและจะติดตัวเป็นนิสัยจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ดังพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ฯ ที่ว่า *"...เด็ก ๆ นอกจากจะต้องเรียนความรู้แล้ว ยังต้องหัดทำการงานและทำความดีด้วย เพราะการทำงานจะช่วยให้มีความสามารถ มีความขยันอดทนพึ่งตนเองได้ และการทำดีนั้นจะช่วยให้มีความสุขความเจริญ ทั้งป้องกันตนไว้ไม่ให้ตกต่ำ..."* พระบรมราโชวาทพระราชทาน พิมพ์ในหนังสือ "วันเด็ก" ประจำปี 2533 อีกทั้งอุปนิสัย "พอเพียง" เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกการตัดสินใจและปฏิบัติอย่างสมเหตุสมผล มีความพอเหมาะพอดีกับอัตภาพของตนเอง มีความรอบคอบ ไม่ประมาท เตรียมพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น รวมถึง การกระทำที่ไม่ก่อให้เกิดความเดือดร้อนต่อตนเองและผู้อื่น โดยสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข ส่วนคุณลักษณะความพอเพียงตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 คือการที่เด็กปฐมวัยมีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้บูรณาการตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงให้ได้ผลนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูจะต้องเข้าใจในหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้องและชัดเจน เพื่อให้เด็กได้มีประสบการณ์ด้วยตนเองในการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ จนเกิดทักษะ เห็นประโยชน์ และนำมาใช้ในชีวิตจนกลายเป็นนิสัย

เด็กปฐมวัย: ฐานรากแห่งการพัฒนาคุณลักษณะที่ดี

เด็กเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าที่สุดและยังเป็นความหวังสูงสุดของประเทศชาติในการพัฒนาให้เจริญก้าวหน้า โดยเฉพาะเด็กปฐมวัยที่ต้องได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วน ทั้งทางด้านกรอบเลี้ยงดู การเอาใจใส่ ความรักและความอบอุ่น ซึ่งเด็กปฐมวัย ตามพระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 คือ เด็กซึ่งมีอายุต่ำกว่าหกปีบริบูรณ์ และรวมถึงเด็กซึ่งต้องได้รับการพัฒนา ก่อนเข้ารับการศึกษาในระดับประถมศึกษา โดยต้องพัฒนาให้มีพัฒนาการที่ดีรอบด้านทั้งทางร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้สมกับวัย เพื่อให้เกิดทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สามารถเรียนรู้อย่างสอดคล้องกับหลักการพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคลและความต้องการจำเป็นพิเศษ สร้างคุณลักษณะให้เด็กปฐมวัยมีอุปนิสัยใฝ่ดี มีคุณธรรม มีวินัย ใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถซึมซับสุนทรียะและวัฒนธรรมที่หลากหลายได้ บ่มเพาะเจตคติของเด็กปฐมวัยให้เคารพคุณค่าของบุคคลอื่น มีจิตวิญญาณของการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเสมอภาค และมีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก (Office of the Education Council, 2019) วัยนี้จึงเป็นช่วงเวลาสำคัญที่เด็กจะสร้างบุคลิกภาพ และลักษณะนิสัยพื้นฐานของตนเอง ซึ่งจะติดตัวต่อเนื่องไปจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ การที่เด็กได้รับการอบรมเลี้ยงดูส่งเสริมอย่างถูกต้อง

และได้รับการตอบสนองขั้นพื้นฐานอย่างเพียงพอ เท่ากับว่าได้เป็นการวางรากฐานคุณภาพชีวิตให้กับเด็กในการใช้ชีวิตในวันข้างหน้า จะเจริญเติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณค่าต่อสังคม และเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศชาติในอนาคตต่อไป ดังนั้นการจัดการศึกษาปฐมวัย จึงมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากการจัดการศึกษาในระดับอื่น ๆ โดยเป็นการพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ (Bureau of Academic Affairs and Education Standards, 2017)

การจัดการศึกษาและการพัฒนาเด็กปฐมวัยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กทุกคนเจริญเติบโตและเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ให้มีความพร้อมตามศักยภาพของแต่ละบุคคล เพราะเป็นช่วงที่สมองมีการเจริญเติบโตในอัตราสูงสุด เป็นช่วงระยะที่สำคัญที่สุดของพัฒนาการทุกด้าน เด็กวัยนี้อยู่ในช่วงวัยแห่งพลังการเจริญเติบโตของชีวิต มีธรรมชาติความเจริญที่แตกต่างจากวัยอื่น ๆ ในช่วงชีวิตของความเป็นมนุษย์ การปูพื้นฐานและส่งเสริมการเรียนรู้ให้แก่เด็กเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งนับตั้งแต่ระดับปฐมวัยไปจนถึงระดับสูง ทำให้การจัดการศึกษาปฐมวัยต้องพัฒนาเด็กให้เจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีของสังคม มีทักษะชีวิตที่ส่งเสริมศักยภาพสูงสุดของเด็ก อันเป็นพลังการเรียนรู้ที่จะช่วยให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมไทยที่เด็กอาศัยอยู่ การพัฒนาคุณลักษณะที่ดีจำเป็นต้องปลูกฝังตั้งแต่เด็ก ซึ่งการปูพื้นฐานให้เด็กมีคุณลักษณะที่ดีขึ้นอยู่กับ การฝึกอบรมเลี้ยงดู เด็กควรได้รับการปลูกฝังและส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้แนวทางในการแสดงพฤติกรรมที่จะปฏิบัติตนให้เข้ากับบุคคลอื่นในสังคม เพื่อที่จะอยู่ร่วมในสังคมได้อย่างเป็นสุข การปลูกฝังคุณลักษณะที่ดีควรให้เด็กเรียนรู้จากการปฏิบัติ และด้วยการใช้เหตุผลอย่างง่าย ๆ โดยฝึกฝนอย่างต่อเนื่องเป็นประจำ คุณลักษณะที่ดีก็จะติดตัวจนเป็นนิสัย ดังที่ Pinyoanuntapong (2013) ได้กล่าวถึงการปลูกฝังคุณลักษณะที่ดีว่าควรเริ่มพัฒนาบ่มตั้งแต่ในช่วงที่เป็นวัยเด็กโดยเฉพาะเด็กระดับปฐมวัย เพราะเด็กวัยนี้สามารถที่พัฒนาระดับคุณธรรมจริยธรรม รู้คิด และเลียนแบบสิ่งที่ดีควรประพฤติปฏิบัติในทางที่ดีที่ถูกต้อง เรียนรู้ที่จะปฏิบัติตามสังคมในการอยู่ร่วมกันกับคนอื่นได้ ปลูกฝังพฤติกรรมที่ดีทางสังคมสามารถสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุขและเมื่อเติบโตผู้ใหญ่ก็จะกลายเป็นพลเมืองที่ดีมีคุณภาพของสังคมได้

นโยบายการศึกษาของชาติ: กับการปลูกฝังอุปนิสัยพอเพียง

1. แผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2560-2576 เป็นกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศ โดยมีมุ่งจัดการศึกษาให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสและความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพ พัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ ความท้าทายที่เป็นพลวัตของโลกศตวรรษที่ 21 ทั้งในส่วนที่เป็นแรงกดดันภายนอก ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงของบริบทเศรษฐกิจและสังคมโลก อันเนื่องจากการปฏิวัติดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงสู่อุตสาหกรรม 4.0 การดำเนินงานเพื่อบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ 2573 ที่ประเทศไทยได้ให้สัตยาบัน รวมทั้งผลกระทบของการเป็นประชาคมอาเซียน และความต้องการกำลังคนที่มีทักษะในศตวรรษที่ 21 ประกอบกับแรงกดดันจากภายในประเทศจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรที่ส่งผลให้

ประเทศเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ในอนาคตอันใกล้ การติดกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางที่คนคิด ความเชื่อ ค่านิยม วัฒนธรรม และพฤติกรรมของประชากรที่ปรับเปลี่ยนไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ การเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศที่ส่งผลให้ทรัพยากรธรรมชาติถูกทำลายและเสื่อมโทรมอย่างรวดเร็ว รวมทั้งระบบการศึกษาที่ยังมีปัญหาหลายประการ นับตั้งแต่ปัญหาคุณภาพของคนไทยทุกช่วงวัย

แนวคิดการจัดการศึกษาตามแผนการศึกษาแห่งชาติ ยึดหลักสำคัญในการจัดการศึกษา ประกอบด้วย หลักการจัดการศึกษาเพื่อปวงชน (Education for all) หลักการจัดการศึกษาเพื่อความเท่าเทียมและทั่วถึง (Inclusive education) หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (Sufficiency economy) และหลักการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนของสังคม (all for education) อีกทั้งยึดตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals–SDGs 2030) ประเด็นภายในประเทศ (Local issues) โดยมีวิสัยทัศน์ว่า “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” และมีวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษา คือ (1) เพื่อพัฒนาระบบและกระบวนการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ (2) เพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นพลเมืองดี มีคุณลักษณะทักษะและสมรรถนะที่สอดคล้องกับบทบาทชีวิตของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ และยุทธศาสตร์ชาติ (3) เพื่อพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ และคุณธรรม จริยธรรม รู้รักสามัคคี และร่วมมือผนึกกำลังมุ่งสู่การพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และ (4) เพื่อนำประเทศไทยก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลาง และความเหลื่อมล้ำภายในประเทศลดลง โดยกำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ที่ 5: การจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มีเป้าหมาย ดังนี้ (1) คนทุกช่วงวัย มีจิตสำนึกรักสิ่งแวดล้อม มีคุณธรรม จริยธรรม และนำแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ และ (2) หลักสูตร แหล่งเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิต ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม คุณธรรม จริยธรรม และการนำแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ (Office of the Education Council, 2017)

2. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดวิสัยทัศน์ที่สะท้อนให้เห็นความคาดหวังที่เป็นจริงได้ในอนาคต ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีคุณภาพ ดังนี้ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข และเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิต และปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาในลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา เด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล มุ่งเด็กให้มีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพ และมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป มีจุดหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กมีคุณลักษณะสำคัญ ดังนี้ (1) ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี (2) สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม (3) มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และ (4) มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย โดยได้กำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามพัฒนาการของเด็กออกเป็น 4 ด้าน จำนวน 12 มาตรฐาน ซึ่งพัฒนาการด้านสังคม ในมาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (Bureau of Academic Affairs and Education Standards, 2017)

คุณลักษณะ: อุปนิสัยพอเพียงของเด็กปฐมวัย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับอุปนิสัยพอเพียงซึ่งเป็นพัฒนาการด้านสังคม โดยอยู่ในมาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ โดยมีสภาพที่พึงประสงค์ตามวัยที่คาดหวังให้เด็กอายุ 3-6 ปี เกิดสภาพที่พึงประสงค์ ดังนี้ (Bureau of Academic Affairs and Education Standards, 2017, p. 30)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
1. ช่วยเหลือตนเอง ในการปฏิบัติ กิจวัตรประจำวัน	แต่งตัวโดยมีผู้ช่วยเหลือ ตนเอง ใช้ห้องน้ำห้องส้วม โดยมี ผู้ช่วยเหลือ	แต่งตัวด้วยตนเอง รับประทานอาหารด้วย ตนเอง ใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วย ตนเอง	แต่งตัวด้วยตนเอง ได้อย่างคล่องแคล่ว รับประทานอาหาร ด้วยตนเองอย่างถูกวิธี ใช้และทำความสะอาด หลังใช้ห้องน้ำห้องส้วม ด้วยตนเอง
2. มีวินัยในตนเอง	เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ เมื่อมีผู้ชี้แนะ เข้าแถวตามลำดับก่อนหลัง ได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ	เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วย ตนเอง เข้าแถวตามลำดับก่อนหลัง ได้ด้วยตนเอง	เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ อย่างเรียบร้อยด้วยตนเอง เข้าแถวตามลำดับ ก่อนหลังได้ด้วยตนเอง
3. ประหยัดและ พอเพียง	ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่าง ประหยัดและพอเพียง เมื่อมีผู้ชี้แนะ	ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่าง ประหยัดและพอเพียง เมื่อมีผู้ชี้แนะ	ใช้สิ่งของเครื่องใช้ อย่างประหยัดและ พอเพียง ด้วยตนเอง

คุณลักษณะความพอเพียงของเด็กปฐมวัย เป็นความพอประมาณ ความมีเหตุผล รวมถึงความจำเป็นที่จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงทั้งภายนอกและภายใน ทั้งนี้จะต้องอาศัยความรู้ ความรอบคอบ และความระมัดระวังอย่างยิ่งในการนำวิชาการต่าง ๆ มาใช้ในการวางแผนและการดำเนินการทุกขั้นตอน และขณะเดียวกันจะต้องเสริมสร้างพื้นฐานจิตใจของคนในชาติในทุกระดับให้มีสำนึกในคุณธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต และให้ความรู้ที่เหมาะสมดำเนินชีวิตด้วยความอดทน ความเพียร มีสติปัญญา และความรอบคอบ (Watanachai, 2012, p. 154) และ Munsettavith (2011) ได้ศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของการพัฒนาที่ยั่งยืนบนวิถีความพอเพียงที่ควรมุ่งปลูกฝังให้กับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย

1. แก้ปัญหาความขัดแย้งด้วยสันติวิธี โดยไม่ใช้อารมณ์ ไม่หุนหันพลันแล่น หรือทำร้ายผู้อื่นด้วยกำลังร่วมกันหาวิธีการแก้ไขความขัดแย้งร่วมกันด้วยความยุติธรรม
2. รู้หน้าที่ตามวิถีประชาธิปไตย ด้วยความเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น เสนอข้อตกลงและกฎระเบียบเพื่อมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเลือก ยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยความเข้าใจในเหตุผล

3. ปฏิบัติตามหลักศาสนาอย่างเลื่อมใส ไม่แสดงความขัดแย้ง เพิกเฉย ต่อต้าน ดุหมั่น ล้อเลียน ศาสนาและวัฒนธรรมประเพณีที่ผู้อื่นนับถือและปฏิบัติ
 4. เป็นมิตรด้วยใจเอื้ออาทร เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นที่อาจแตกต่างไปจากตนเอง ทั้งเพศ อายุ เชื้อชาติ ศาสนา วัฒนธรรม ฐานะความเป็นอยู่ และอื่น ๆ
 5. บริโภคอย่างเหมาะสมและคุ้มค่า เลือกรับประทานหรือซื้ออาหารที่เป็นประโยชน์ต่อสุขภาพ ด้วยปริมาณอาหารที่พอเหมาะกับความต้องการของร่างกาย การใช้หรือซื้อสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ตามความจำเป็น
 6. ใช้เงินตราอย่างประหยัดเศรษฐกิจ โดยใช้จ่ายเงินเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวันด้วยการประหยัด ใช้จ่ายในสิ่งที่จำเป็น แบ่งปันเงินไว้สำหรับการออม และบริโภคสิ่งที่ไม่มีความจำเป็น
 7. ใช้พลังงานและธรรมชาติเพื่อชีวิต ด้วยการปิดไฟ น้ำ ทุกครั้งที่ไม่ใช่ รักษาธรรมชาติแวดล้อมรอบตัว ด้วยการดูแลรักษาต้นไม้ ทิ้งขยะให้เป็นที่และรู้จักการนำสิ่งของที่เหลือใช้หรือใช้แล้วกลับมาใช้ใหม่ให้คุ้มค่า
 8. มีจิตอิสระ สงบ และเบิกบาน ควบคุมอารมณ์จิตใจของตนเองไม่เสพติดเทคโนโลยี มีความร่าเริงแจ่มใส เบิกบาน รู้จักให้อภัย และมีความสุข
- เด็กปฐมวัยที่มีอุปนิสัยพอเพียงต้องรู้จักความพอประมาณ มีภูมิคุ้มกันในตัว มีจิตสำนึกที่ดี ซื่อสัตย์ มีเหตุผล ช่วยเหลือเกื้อกูล มีความสามัคคี เสียสละ มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม โดยยึดหลักความประหยัดไม่ฟุ้งเฟ้อ และช่วยกันอนุรักษ์ทรัพยากร รู้จักใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นความรู้ที่เหมาะสมกับตัวเอง

หลักการเรียนรู้: กระบวนการปลูกฝังอุปนิสัยพอเพียงให้กับเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยเป็นระยะที่สำคัญที่สุดของพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม สติปัญญา เป็นวัยแห่งการเจริญงอกงามของชีวิต ซึ่งมีคุณลักษณะตามวัยและลักษณะในการเรียนรู้ที่แตกต่างจากเด็กในวัยอื่น ดังนั้นหลักการในการปลูกฝังเด็กปฐมวัยให้มีความพอเพียง การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ซับซ้อน เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเดิมสู่พฤติกรรมใหม่อันเนื่องมาจากประสบการณ์หรือการฝึกฝน และต้องเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ค่อนข้างถาวร โดยการเปลี่ยนแปลงนั้นอาจเป็นการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมก็ได้ ซึ่งการเรียนรู้ประกอบด้วองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ (1) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้นั้นจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (2) พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปนั้นเกิดเนื่องจากการได้รับประสบการณ์หรือการฝึกฝน และ (3) พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปนั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่ค่อนข้างจะถาวร (lamsupasit, 2011, pp. 209-210) การเรียนรู้ใหม่ที่เพิ่มขึ้นนี้ สามารถนำไปสู่การเปลี่ยนความคิด ความสามารถ การกระทำและพฤติกรรมของคนได้ การเรียนรู้ทำให้เกิดความจำเป็นในสมอง ซึ่งสมองจะถ่ายโยงไปสู่ประสบการณ์ต่อ ๆ ไป ถ้าได้รับประสบการณ์นั้นและใช้บ่อย ๆ จะทำให้เกิดการจำได้นาน แต่ถ้าขาดการกระตุ้นหรือไม่มีประสบการณ์ซ้ำจะจำได้สั้นหรือลืม ความจำจึงช่วยให้การเรียนรู้สิ่งใหม่เป็นไปอย่างรวดเร็ว

การส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กปฐมวัย โดยเด็กจะเรียนรู้ได้ดีต้องมีการทำงานของสมองที่มีประสิทธิภาพ แนวทางในการจัดเงื่อนไขเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามปัจจัยทั้ง 5 ประการ ดังนี้ (Khayankij & lamsupasit, 2013)

1. ความพร้อม เด็กจะเรียนรู้ได้ดีถ้าเด็กมีความพร้อม แนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กมีโอกาสพัฒนาความพร้อมได้ดียิ่งขึ้น คือ การจัดประสบการณ์ที่หลากหลายให้กับเด็ก โดยที่ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่จัดให้นั้นควรจะสอดคล้องกับทฤษฎีทางพัฒนาการของเด็ก

2. การจูงใจ เป็นเงื่อนไขอีกประการหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดี ซึ่งแนวทางในการสร้างแรงจูงใจ โดยพยายามทำให้สิ่งที่เด็กจะเรียนรู้ น่าสนใจ จัดกิจกรรมให้เด็กมีส่วนร่วมจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่น่าสนใจเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสเลือก ใช้หลักการปรับพฤติกรรมเพื่อช่วยให้เด็กกระทำพฤติกรรม เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ ทำให้เกิดความแน่ใจว่าเด็กรู้ว่าตนต้องทำอะไร ทำอย่างไร และรู้ได้อย่างไร ว่าพวกตนนั้นได้บรรลุเป้าหมายแล้ว ยอมรับว่าเด็กทุกคนมีความแตกต่างกันในด้านความสามารถ พื้นเพเดิม พยายามทำทุกวิถีทางที่จะสนองตอบความต้องการของเด็ก ทั้งในด้านร่างกาย ความปลอดภัย การเป็นพวกและการรู้จักคุณค่า จัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทำให้เด็กมีความรู้สึก ว่าประสบความสำเร็จ เนื่องจากความพยายามของตน พยายามสนับสนุนให้เด็กเกิดความต้องการใฝ่สัมฤทธิ์ มีความมั่นใจตนเองและกำหนดทิศทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3. การเสริมแรงและการลงโทษ จัดได้ว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญอีกประการหนึ่ง ในการที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งครูและผู้ปกครองจะต้องรู้จักวิธีการใช้การเสริมแรงและการลงโทษที่เหมาะสม ซึ่งหลักที่สำคัญของการเสริมแรงและการลงโทษคือ การใช้การเสริมแรงและการลงโทษนั้นจะต้องใช้หลังจากที่เด็กแสดงพฤติกรรมแล้วเท่านั้น เมื่อใช้การเสริมแรงหลังจากที่เด็กแสดงพฤติกรรมแล้วเด็กจะแสดงพฤติกรรมดังกล่าวเพิ่มขึ้น แต่เมื่อใดก็ตามที่ต้องการให้เด็กยุติการแสดงพฤติกรรมก็ใช้การลงโทษหลังจากที่แสดงพฤติกรรมนั้น

4. การฝึกฝนในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพนั้น การฝึกฝนดูเหมือนจะเป็นปัจจัยที่สำคัญอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ การที่ครูจะช่วยให้เด็กฝึกฝนได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ครูต้องฝึกฝนแบบทำซ้ำ ๆ เดิมๆ ไม่ได้เป็นการสอนให้เด็กเกิดการเรียนรู้ การฝึกฝนที่จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ดีนั้น ควรให้มีการเปลี่ยนแปลงบ้างเล็กน้อยในการฝึกฝน ซึ่งการฝึกฝนสามารถทำได้ใน 2 ลักษณะ คือ การฝึกฝนอย่างมากในระยะเวลานานกับการฝึกฝนที่ละน้อยในช่วงเวลาสั้น ๆ

5. ความวิตกกังวล มีลักษณะที่เป็นดาบสองคม ถ้าเด็กมีความวิตกกังวลในระดับที่พอเหมาะจะทำให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นในการที่จะเรียนรู้ แต่ถ้าวิตกกังวลมากเกินไปจะทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้ได้เช่นกัน แต่ถ้าเด็กไม่มีความกังวลเลย เด็กจะเกิดการเฉื่อยชา ดังนั้น ครูและผู้ปกครองจึงควรที่จะทำให้เด็กมีความวิตกกังวลบ้าง แต่ไม่ควรทำให้มีมากเกินไป และถ้าเด็กเกิดมีความวิตกกังวลมากเกินไป ครูและผู้ปกครองจะต้องหาทางแก้ไข ถ้าให้ดีก็ไม่ควรทำให้เด็กมีความวิตกกังวลสูงเลย

การเรียนรู้เป็นกระบวนการซับซ้อนที่ทำให้พฤติกรรมของบุคคลเปลี่ยนแปลงไป อันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่ได้รับผ่านประสาทสัมผัส สามารถเกิดขึ้นได้โดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ทั้งนี้ผลของการเรียนรู้จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านความรู้ ด้านทักษะหรือกระบวนการ และด้านความรู้สึก การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเกิดจากการที่เด็กมีความสนใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เรียนรู้โดยการลงมือกระทำ เกิดจากการทำซ้ำ ๆ และการเลียนแบบ

แนวทางการจัดประสบการณ์: ในการปลูกฝังอุปนิสัยพอเพียงให้กับเด็กปฐมวัย

การปลูกฝังอุปนิสัยพอเพียงให้กับเด็กปฐมวัยในเรื่องความสามารถในการช่วยเหลือตนเอง การมีวินัยในตนเอง และการประหยัดและพอเพียง สามารถทำได้หลายแนวทาง ดังต่อไปนี้

1. แนวทางการส่งเสริมความสามารถในการช่วยเหลือตนเอง ความสามารถในการช่วยเหลือตนเอง ประกอบด้วย การช่วยเหลือตนเองในการแต่งตัว การรับประทานอาหาร และการทำความสะอาดร่างกาย ซึ่งผู้ใหญ่มีแนวทางในการส่งเสริมความสามารถดังกล่าว ได้ดังนี้ (Bunyarit, 2017)

1.1 การสอนตรง ให้เด็กฝึกช่วยเหลือตนเองโดยเริ่มจากการปฏิบัติตามกิจวัตรประจำวัน อ่านการสอน การบอก และการช่วยให้เด็กทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองในช่วงเวลาของการทำกิจวัตรนั้น ๆ เช่น สอนให้เด็กรู้จักแปรงฟันเอง สอนให้เด็กล้างมือหลังเข้าห้องน้ำ เป็นต้น

1.2 การสอนโดยการแนะนำ สาธิต ให้การช่วยเหลือในระยะเริ่มต้น ให้กำลังใจ ให้เวลาที่เพียงพอหรือสร้างความกดดันให้เด็กรู้สึกเครียด ให้เวลากับเด็กโดยเฉพาะในช่วงแรกเด็กจะใช้เวลาในการช่วยเหลือตนเอง

1.3 การเป็นแบบอย่างที่ดี แสดงให้เห็นว่าเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนจะต้องทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง เมื่อสามารถทำได้ และไม่ใช่เรื่องยากที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง เช่น ในการรับประทานอาหาร เด็กควรช่วยเหลือตนเอง ไม่จำเป็นต้องมีคนป้อน หรือการแต่งกาย ก็สามารถแต่งกายได้ด้วยตนเอง เป็นต้น

1.4 การฝึกผ่านการเล่น เป็นการเล่นกับวัสดุ อุปกรณ์ที่ฝึกการช่วยเหลือตนเอง เช่น การเล่นกับวัสดุฝึก การแต่งกาย ไม่ว่าจะเป็นการฝึกติดกระดุม รูดซิป ผูกเชือกกรองเท้า เป็นต้น

1.5 การเสริมแรง เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมทางบวกในการช่วยเหลือตนเอง ควรให้การเสริมแรงทางบวก เช่น แสดงความชื่นชม เป็นต้น

2. แนวทางการส่งเสริมการมีวินัยในตนเอง เป็นการปฏิบัติตนของเด็กในการควบคุมตนเองให้สามารถดูแลรับผิดชอบงานเล็ก ๆ น้อย เช่น การเก็บของเล่นของใช้ การรู้จักอดทนรอคอย ไม่แย่งชิงผู้อื่น เป็นต้น ซึ่งผู้ใหญ่มีแนวทางในการส่งเสริมความสามารถดังกล่าว ได้ดังนี้ (Sommitr & Makkasman, 2017, p. 76)

2.1 การให้การเสริมแรง ผู้ใหญ่ควรส่งเสริมเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมที่ดีและถูกต้อง ด้วยการพูดสนับสนุน ให้กำลังใจ หรือให้คำชมเชย

2.2 การเป็นแบบอย่างที่ดี ผู้ใหญ่ต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการอดทนอดกลั้นควบคุมตนเอง และรับผิดชอบ ต่องานที่ได้รับมอบหมาย

2.3 การมอบหมายความรับผิดชอบ ผู้ใหญ่ควรสนับสนุนให้เด็กรับผิดชอบทำงานให้แล้วเสร็จด้วยการให้เด็กมีโอกาสได้รับผิดชอบงานเล็ก ๆ น้อย ๆ ในส่วนที่สามารถจะทำได้ ให้เด็กมีโอกาสร่วมมือในการปฏิบัติกิจวัตรหรือ กิจกรรมของเด็กเอง

2.4 การฝึกฝนทีละน้อย ผู้ใหญ่ควรฝึกฝนให้เด็กรู้จักรอคอยทีละน้อย และค่อย ๆ เพิ่มระยะเวลาของการรอคอย

2.5 การให้ความสนใจในพฤติกรรมด้านบวก ผู้ใหญ่ไม่ควรจุกจิกบ่น พุดจาซ่าซาก แต่ต้องช่วยเสริม ให้กำลังใจ และดึงความสนใจของเด็กไปในทางพฤติกรรมด้านบวกที่พึงประสงค์

3. แนวทางการส่งเสริมการประหยัด เป็นความสามารถที่แสดงออกด้วยการใช้สิ่งของ เครื่องใช้ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันอย่างประหยัด โดยโรงเรียนสามารถทำเพื่อส่งเสริมให้เด็กรู้จักการประหยัด ได้ดังนี้

3.1 การจัดเตรียมอาหารที่เป็นมิตรต่อสุขภาพ โดยโรงเรียนจัดอาหารให้ครูและเด็กบริโภค ด้วยการปลูกผักปลอดสารพิษรับประทานเอง หรือจัดหาจากเกษตรกรผู้ทำเกษตรอินทรีย์ ลดขยะพลาสติกด้วยการรณรงค์ใช้ขวด ถุง ถ้วยพลาสติก กล่องโฟม และส่งเสริมให้คนในโรงเรียนนำถุงผ้า กล่อง หรือปิ่นโตมาใส่อาหาร เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็ก และให้เด็กเห็นว่าการประหยัดสามารถทำได้อย่างไร

3.2 การจัดมีของใช้ส่วนตัวประจำตัวเด็ก เช่น แก้วน้ำ ซ้อนส้อม กล่อง ถุงผ้า เพื่อลดการใช้ทรัพยากรอื่น ๆ ซึ่งเมื่อรับประทานอาหารเสร็จแล้ว ทุกคนสามารถล้างภาชนะที่ใช้ และนำกลับมาใช้ได้อีกเมื่อต้องการ

3.3 การดูแลทำความสะอาด จัดห้องเรียนเสมือนเป็นบ้านของตัวเอง จัดหาน้ำยาล้างมือ น้ำยาล้างจาน น้ำยาทำความสะอาดที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมเพื่อใช้ในโรงเรียน และสอนให้เด็กรู้จักใช้อย่างประหยัด

นอกจากการส่งเสริมการประหยัดดังที่กล่าวในข้างต้น ครูยังสามารถชวนเด็ก ๆ ปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงด้วยการชวนเด็ก ๆ ปลูกพืชผัก ช่วยกันดูแลรักษาจนพืชผักเจริญเติบโต สามารถนำมาประกอบอาหารรับประทานร่วมกัน อันจะเป็นการปลูกฝังให้เด็กเห็นคุณค่าของการทำงานที่ตนได้ลงมือปฏิบัติลงแรงและได้เห็นผลของการปฏิบัติ ซึ่งจะค่อย ๆ ก่อรูปพัฒนาขึ้นเป็นการเห็นคุณค่าของการปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงต่อไป

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นบูรณาการในทุกกิจกรรมเป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กได้รับประสบการณ์ตรง ให้เด็กได้รับความรู้ ได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน ได้รับรู้และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น มีความสุขสนุกสนาน ทำให้เด็กค่อย ๆ ซึมซับความรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียง และกล้าแสดงออกในด้านการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งสามารถทำได้ ดังนี้ (The Supporting Project of Driving Sufficiency Economy in Basic Education and Youth, 2013)

1. จัดกิจกรรมที่นำหลักคิดจากปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ทั้งในการเรียนการสอน และการอบรมเลี้ยงดูโดยปลูกฝังวิถีคิด พฤติกรรมและอุปนิสัย จนเป็นวิถีการดำเนินชีวิตประจำวันตามปรัชญาของเศรษฐกิจ

2. สร้างภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีในชีวิตประจำวันให้แก่เด็ก เช่น วิธีการสวมรองเท้าที่ถูกต้อง การผูกเชือกรองเท้าให้ดีเพื่อป้องกันการสะดุดล้ม การเล่นเครื่องเล่นสนามให้ปลอดภัย การเลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ การพักผ่อนให้เพียงพอ รวมทั้งการฝึกทักษะที่จำเป็นสำหรับชีวิต ฝึกให้เด็กมีส่วนร่วมในการคิดวางแผนอย่างรอบคอบ ไตร่ตรองรอบด้าน และมีแผนสำรองเพื่อพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นได้

3. ปลูกฝังการดำเนินชีวิตและปฏิบัติตนในทางสายกลาง ใช้คุณธรรมนำความรู้เพื่อพัฒนาให้ก้าวหน้าไปอย่างสมดุลพร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งทางด้านวัตถุสังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม โดยปลูกฝังให้เด็กได้รู้จักตัวตนของตนเอง (รู้จักประมาณตน รู้คุณค่ายอมรับ นับถือ ภาควุฒิในตนเองและครอบครัว) เพื่อจะได้ใช้ชีวิตพอเพียงภายใต้เงื่อนไขความรู้และคุณธรรม

4. จัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมนำความรู้ เช่น ปลูกฝังความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ปลูกฝังเรื่องการช่วยเหลือตนเอง ปลูกฝังความรับผิดชอบหน้าที่ในบ้านของตน

5. ไม่ควรจัดกิจกรรมโดยที่เด็กไม่รู้จักการกระทำนั้นๆ หรือไม่ได้อธิบายให้สามารถแยกแยะถูกผิดได้ เช่น ให้เด็กนำเงินมาหยอดกระปุกออมเงินที่โรงเรียนทุกวัน โดยมีได้สอนให้เด็กคิดถึงเหตุผลของการกระทำที่แท้จริงของการออม เด็กอาจปฏิบัติเพราะเกรงกลัวหรือเชื่อฟังครูโดยไม่ได้มีหลักของความพอประมาณ เด็กต้องเบียดเบียนผู้ปกครองที่มีรายได้น้อย เป็นภาระที่ต้องมอบเงินให้ลูกทุกวัน ดังนั้น ในกรณีที่ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ ต้องมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ว่า แค่ไหนจึงพอเหมาะกับตนเองและให้เด็กรู้ว่าทำไปเพื่ออะไร

การจัดประสบการณ์ในการปลูกฝังอุปนิสัยพอเพียงให้กับเด็กปฐมวัย สามารถทำได้หลากหลายวิธีการ ทั้งในขณะที่เด็กปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น การป้อนยาสีฟันให้พอดี การกดน้ำดื่มให้พอดี การรับประทานอาหารให้หมด พฤติกรรมในการเลือกบริโภคอาหาร/ขนม/เครื่องดื่ม และในการจัดกิจกรรมประจำวันที่เป็นการจัดประสบการณ์ที่ยึดเด็กเป็นสำคัญด้วยรูปแบบที่หลากหลาย บูรณาการหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงให้เด็กโดยที่เขาไม่รู้ตัวว่ากำลัง

เรียนรู้ อยู่ เปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างเสริมประสบการณ์ด้วยตนเอง โดยครูจำเป็นต้องปลูกฝัง ส่งเสริมให้โอกาสเด็กได้ฝึกคิดและทำอย่างสม่ำเสมอ เพื่อจะทำให้เด็กได้ทำซ้ำ ๆ จนคุณลักษณะที่ดีที่ครูต้องการปลูกฝังให้เด็กติดตัวจนเป็นนิสัย

กระบวนการจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้: ในการปลูกฝังอุปนิสัยพอเพียงให้กับเด็กปฐมวัย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ควรดำเนินกิจกรรมให้สอดคล้องกับการปฏิบัติตนในชีวิตประจำวัน เหมาะสมกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของเด็กในแต่ละวัน ให้เด็กเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองจนเขาเกิดการเรียนรู้เป็นไปตามสาระการเรียนรู้ที่หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนด ครูมีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังความดี มีน้ำใจ อบรมบ่มนิสัยให้เป็นพลเมืองที่ดีของสังคม ฝึกฝนให้รู้จักสามัคคี มีทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม รู้จักดูแลช่วยเหลือผู้อื่น เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ทั้งความรู้ สิ่งของ และประสบการณ์แก่กัน ในการจัดกิจกรรมจะมีการบูรณาการทักษะทางวิชาการ การใช้วัสดุในท้องถิ่น การใช้สื่อการเรียนรู้ที่หาได้รอบตัว จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยึดเด็กเป็นสำคัญผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นกลุ่มเรียนรู้จากสถานที่จริง จากธรรมชาติ ภายใต้อากาศแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ซึ่งครูควรเป็นต้นแบบในการดำรงชีวิตอย่างพอเพียงให้กับเด็ก สร้างวินัย ฝึกให้เด็กได้พึ่งพาตนเองตามวัย ปลูกฝังวิถีคิด อุปนิสัย และพฤติกรรมของเด็กตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มุ่งเน้นให้เกิดความก้าวหน้าด้วยความสมดุลไปพร้อมกัน วิถีชีวิตของคนในชุมชนมี (Nacharoen & Manoosilp, 2019, pp. 218-219)

การบูรณาการปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สามารถทำได้โดย (1) สอนสาระปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงโดยตรง คือครูจัดกิจกรรมหลาย ๆ กิจกรรมให้ผู้เรียนเข้าใจหลักปรัชญา ยิ่งทำได้มากก็จะยิ่งดี และถ้ามีการสอนให้ละเอียดลงไปในแต่ละหลักของหลักปรัชญาจะยิ่งดีใหญ่ (2) สอนบูรณาการแบบแยกส่วน เรื่องที่ครูสามารถบูรณาการในการสอนได้ทุกครั้งเลย คือเรื่องความรู้และคุณธรรม โดยเงื่อนไข "ความรู้" หมายความว่า เวลาเราจะคิดอะไรหรือจะทำอะไร จะต้องตั้งอยู่บนฐานของข้อมูล ความรู้ และถ้าความรู้นั้นเป็นความรู้ที่ลึก ที่เชื่อถือได้ เป็นความรู้ที่กว้าง ไม่แคบ เป็นความรู้ที่ซัดก็ยิ่งดีถึงรู้เท่าทันด้วยยิ่งดีใหญ่ ทุกวันนี้ครูทุกคนสอนให้ความรู้อยู่แล้ว เพราะฉะนั้นครูก็ใช้หลักปรัชญามาส่งเสริมการสอนได้เลยว่าเมื่อครูสอนเนื้อหาหรือสอนความรู้ใด ให้พยายามสอนผู้เรียนได้รู้ลึก รู้กว้าง รู้ซัด และรู้เท่าทัน ในเรื่องนั้น เช่น การสอนปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงผ่านโครงงาน ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยให้เด็กทำโครงงานหมายความว่าเด็กจะต้องทำงาน ไม่ว่าจะทำงานแบบไหนก็แล้วแต่ เมื่อมีงานจะต้องมีการคิดก่อนทำ เพราะฉะนั้น ครูสามารถที่จะให้เด็กใช้กระบวนการคิดตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้ครบทุกหลักทุกองค์ประกอบ ไม่ว่าจะด้วยวิธีอะไร (Kammanee, 2015, pp. 1-9) การเรียนรู้การทำโครงงานเป็นการสร้างประสบการณ์การใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจหลักปรัชญานี้อย่างลึกซึ้ง ถ้าจะให้ดีต้องให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติและทบทวนสะท้อนคิดจากการทำงานว่าได้ใช้หลักปรัชญาในกระบวนการใด เกิดอะไรขึ้น ทำไมจึงเกิด หรือเมื่อผิดพลาดถามว่าทำไมจึงผิดพลาดได้นำหลักปรัชญามาใช้ครบถ้วนหรือไม่ อย่างไรก็ตาม เหล่านี้เป็นกระบวนการสร้างการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งซึ่งตามแนวทางของ Transformative learning คือ เรียนรู้ทฤษฎี ฝึกปฏิบัติ และสะท้อนคิด หากผู้สอนจัดให้มีการเรียนรู้ซ้ำ ๆ กันก็จะทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนำหลักปรัชญามาใช้อย่างต่อเนื่องจนเป็น "นิสัย" คำว่าการสร้างการเรียนรู้เพื่อเกิดเป็นอุปนิสัย "พอเพียง"

การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ในระดับปฐมวัย ครูปฐมวัยจะต้องศึกษาทำความเข้าใจให้ชัดเจนดีก่อน สิ่งที่ครูปฐมวัยควรปฏิบัติ คือ ควรมีการวิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่

สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง นำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก มีการจัดสภาพแวดล้อมทั้งภายใน ภายนอกที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง การจัดกิจกรรมควรรีดยังเด็กเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ครูเป็นเพียงผู้คอยสนับสนุน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ดี มีการวัดประเมินผลการจัดกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม มุ่งเน้นให้เกิดความก้าวหน้าไปพร้อมกับความสมดุล มีความพอเพียง เปิดโอกาสให้ผู้ปกครองและชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กให้เป็นไปตามศักยภาพ และครูปทุมวัยควรเป็นผู้นำหรือสนับสนุนที่สามารถขยายผลการเรียนรู้ ความเข้าใจปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงออกสู่ชุมชนได้

การเลือกนวัตกรรม สื่อและเทคโนโลยีมาใช้ส่งเสริมปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของเด็ก ปฐมวัยได้ดี และครูจะสามารถเลือกและใช้นวัตกรรม สื่อและเทคโนโลยีได้ดียิ่งขึ้น หากศึกษาความรู้เกี่ยวกับประเภท ของนวัตกรรม สื่อและเทคโนโลยี ที่จะนำมาใช้ในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของเด็ก ปฐมวัย 3 ประเภท คือ วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการ ดังต่อไปนี้ (Sommitr & Makkasman, 2017, pp. 9-10)

1. นวัตกรรม สื่อ และเทคโนโลยีที่เป็นวัสดุ มีวัสดุหลากหลายที่สามารถนำมาใช้ในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของเด็กปฐมวัย ทั้งที่เป็นสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและมีอยู่ทั่วไป หาได้ง่าย หรือที่มีผู้จัดทำจำหน่าย วัสดุที่จะนำมาใช้ในการส่งเสริมการช่วยเหลือตนเองในการทำความสะอาดร่างกาย เช่น ยาสีฟัน สบู่ ภาพขั้นตอนการแปรงฟัน หนังสือนิทานเกี่ยวกับการแต่งกายด้วยตนเอง เป็นต้น หรือวัสดุที่จะนำมาใช้ในการส่งเสริมการมีวินัยในตนเอง เช่น ซีดีเพลงเกี่ยวกับการรอคอย การเก็บของเล่นใช้ของใช้เข้าที่ หนังสือนิทานเกี่ยวกับความรับผิดชอบ เป็นต้น วัสดุที่จะนำมาใช้ในการส่งเสริมการประหยัดและเพียงพอ เช่น เมล็ดพืชผักสำหรับการนำไปปลูก กระดาษรีไซเคิล เป็นต้น

2. นวัตกรรม สื่อ และเทคโนโลยีที่เป็นอุปกรณ์ การใช้อุปกรณ์ในการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของเด็กปฐมวัย ครูสามารถนำอุปกรณ์ที่ใช้แสดงภาพและเสียง อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และอุปกรณ์อื่น ๆ มาส่งเสริมการปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของเด็กปฐมวัยได้อย่างหลากหลาย ดังในกรณีการใช้ อุปกรณ์เพื่อการส่งเสริมการช่วยเหลือตนเองในการแต่งกาย ก็อาจนำอุปกรณ์การฝึกการช่วยเหลือตนเอง หรือการใช้อุปกรณ์ในการส่งเสริมความมีวินัย เช่น การจัดเตรียมกล่องสำหรับเก็บของเล่นของใช้ให้เด็ก การใช้เครื่องเล่นซีดี สมาร์ทโฟน เพื่อเปิดเพลงเกี่ยวกับความรับผิดชอบ การรอคอย การเก็บของเล่นของใช้ การฝึกการรู้จักอดทนรอคอย ไม่แข่งคิว เป็นต้น

3. นวัตกรรม สื่อ และเทคโนโลยีที่เป็นวิธีการ การส่งเสริมการปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของเด็กปฐมวัยมีวิธีการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย ซึ่งอาจจะเป็นการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้เด็กทำเพื่อส่งเสริมความสามารถในการช่วยเหลือตนเอง ดังการเล่นสมมติ หรือการเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีประสบการณ์ในการช่วยเหลือตนเอง เช่น การเล่นกวาดบ้าน การเล่นแต่งกายเลียนแบบผู้ใหญ่อาชีพต่าง ๆ การเล่นเกมช่วยกัน แต่งตัว การช่วยกันเก็บของ การช่วยกันทำความสะอาด เป็นต้น

การที่จะใช้นวัตกรรม สื่อ และเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของเด็กปฐมวัยของเด็กปฐมวัยได้ดี ครูควรมีความรู้ความเข้าใจขอบข่ายและลักษณะพฤติกรรมตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของเด็กปฐมวัย แนวทางการส่งเสริมการปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของเด็กปฐมวัย

ของเด็กปฐมวัย รวมทั้งควรมีความรู้เกี่ยวกับประเภทของนวัตกรรม สื่อ และเทคโนโลยีที่ใช้ส่งเสริมการปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของเด็กปฐมวัยประกอบด้วยวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการ

บทสรุป

การที่ครู พ่อ แม่ ผู้ปกครองจากปลูกฝังอุปนิสัย “พอเพียง” ต้องเริ่มต้นสร้างตั้งแต่เด็กปฐมวัย เพราะเป็นวัยทองแห่งการเรียนรู้และปลูกฝังคุณลักษณะที่ดี ถ้าเด็กเล็กมีอุปนิสัยพอเพียงในการใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งสามารถส่งได้ทั้งในรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ด้วยกระบวนการและสื่อที่หลากหลาย อีกทั้งสามารถปลูกฝังในขณะปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของเด็กในทุก ๆ วัน โดยที่เด็กไม่รู้ตัวว่าตนเองกำลังดำเนินชีวิตอย่างพอเพียงตามบริบทความเป็นไทยในสังคมยุคปัจจุบัน

References

- Bunyarit, W. (2017). *Assessment and behavior enhancement in early childhood*. Sukhothai Thammathirat Open University Press. (in Thai)
- Bureau of Academic Affairs and Education Standards. (2017). *Early childhood curriculum era 2560*. The Teachers' Council of Thailand. (in Thai)
- Iamsupasit, S. (2011). *Teaching behavior in early childhood education*. Sukhothai Thammathirat Open University Press. (in Thai)
- Kammanee, T. (2015). Sufficiency economy philosophy and learning management in example of learning management for promoting sufficiency traits. Amarin Printing. (in Thai)
- Khayankij, S., & Iamsupasit, S. (2013). *Principles of early childhood education*. Sukhothai Thammathirat Open University Press. (in Thai)
- Munsettavith, C. (2011). The innovation of early childhood learning for sustainable development based on sufficiency ways. *Journal of Education Studies*, 39(1), 29-41. (in Thai)
- Nacharoen, J & Manoonsilp, A. (2019). Early Childhood teachers and child development according to the King's Philosophy. *Valaya Alongkorn Review (Humanities and Social Science)*, 9(3), 211-221. (in Thai)
- Office of the Education Council. (2017). *The national scheme of education B.E. 2560-2579 (2017-2036)*. Office of the Education Council. (in Thai)
- Office of the Education Council. (2019). *Early childhood development ACT B.E. 2562 (2019)*. Office of the Education Council. (in Thai)
- Pinyoanuntapong, S. (2013). The development of Thai early childhood education curriculum to promote desirable characteristics of preschool children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 88, 321-327.

- Sommitr, R. & Makkasman, W. (2017). *Innovation media and educational technology in early childhood*. Sukhothai Thammathirat Open University Press. (in Thai)
- The supporting project of driving sufficiency economy in basic education and youth. (2013). *Do & don't: Sufficiency economy philosophy learning model of early childhood*. Yuvabadhana Foundation. (in Thai).
- Watanachai, K. (2012). *Royal King's Rama 9 works principle and sufficiency economy philosophy*. Bopith Press. (in Thai)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูป แอปพลิเคชัน Animaker

ชิตตา มะดำ¹, ซูไฮบะ เจ๊ะเงาะ², นพรัฐ เสน่ห์³

(วันรับบทความ: วันที่ 1 เมษายน 2566, วันแก้ไขบทความ: วันที่ 8 พฤษภาคม 2567, วันตอบรับบทความ: วันที่ 9 พฤษภาคม 2567)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker และ (2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้วรรณคดีด้วยวิธีการข้างต้น การวิจัยใช้แบบแผนการวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียวโดยวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 39 คน ที่ได้รับเลือกมาแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การศึกษาก่อนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทีแบบกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: วรรณคดี, วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E), บทเรียนสำเร็จรูป, แอปพลิเคชัน Animaker

ประเภทของบทความ: บทความวิจัย

การอ้างอิง:

ชิตตา มะดำ, ซูไฮบะ เจ๊ะเงาะ และนพรัฐ เสน่ห์. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูป แอปพลิเคชัน Animaker. *วารสารรวมคำแห่ง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 5(2), 15-29.

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปัตตานี (ผู้รับผิดชอบบทความ)

e-mail: Chatita2558@gmail.com

²นักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปัตตานี

e-mail: suhaibah.deksu@gmail.com

³อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปัตตานี

e-mail: nopparat.sa@psu.ac.th

The development of academic achievement in the literature titled "The Battle of Kramang Kuning in Inao" through the inquiry-based teaching method (5E) along with ready-made lessons from the Animaker application

Chathita Madam¹, Suhaibah Chengoh², Nopparat Sane³

(Received Date: 1 April 2023; Revised Date: 8 May 2024; Accepted Date: 9 May 2024)

Abstract

The study aimed to (1) develop academic achievement in the literature of "The Battle of Kramang Kuning in Inao" through the inquiry-based teaching method (5 E) along with ready-made lessons from the Animaker application, and (2) study the satisfaction level of students regarding the learning of literature through the aforementioned method. The research utilized a quasi-experimental group design, measuring outcomes before and after instruction. The sample group comprised 39 fourth-year high school students who were selected through purposive sampling. Research tools included lesson plans for teaching the literature of "The Battle of Kramang Kuning in Inao" using the inquiry-based teaching method (5 E) along with ready-made lessons from the Animaker application, pre- and post-instructional achievement tests, and satisfaction surveys. Data analysis involved frequency, percentage, mean, standard deviation, and independent t-test for non-interdependent group comparisons.

The research findings indicated that the academic achievement in Thai literature of students using the inquiry-based teaching method (5E) along with ready-made lessons from the Animaker application had significantly higher average scores after instruction compared to before instruction, at a statistical significance level of .05. Additionally, students expressed a high level of satisfaction with this teaching method overall.

Keywords: Literature, Inquiry-based teaching method (5E), Ready-made lessons, Animaker Application

¹Undergraduate student in the Thai Language Program, Faculty of Education, Prince of Songkla University, Pattani
e-mail: Chatita2558@gmail.com (corresponding author)

² Undergraduate student in the Thai Language Program, Faculty of Education, Prince of Songkla University, Pattani
e-mail: suhaibah.deksu@gmail.com

³Lecturer, Faculty of Education, Prince of Songkla University, Pattani
e-mail: nopparat.sa@psu.ac.th

Type of Article: Research Article

Cite this article as:

Madam, C., Chengoh, S., & Sane, N. (2024). The development of academic achievement in the literature titled "The Battle of Kramang Kuning in Inao" through the inquiry-based teaching method (5E) along with ready-made lessons from the Animaker application. *Ramkhamhaeng University Journal: Faculty of Education (Humanities and Social Sciences)*, 5(2), 15-29.

บทนำ

วรรณคดีไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนความงามทางภาษา วิถีชีวิตในแต่ละยุคสมัย รวมทั้งมุมมองความคิดที่หลากหลายของผู้ประพันธ์ ผู้อ่านก็ได้ฝึกคิด ตีความ ตลอดจนวิเคราะห์คุณค่าที่ปรากฏในเรื่อง ด้วยเหตุนี้ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาจึงได้รับการส่งเสริมให้อ่านวรรณคดีไทยอย่างหลากหลายตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ดังที่ระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้วรรณคดีไทยยังคงมีข้อจำกัดบางประการ เนื่องจากนักเรียนไม่เข้าใจคำศัพท์และความหมาย สำนวนโวหาร จดจำฉันทลักษณ์ ตลอดจนการตีความของเรื่องที่ศึกษาได้ นอกจากนี้ นักเรียนบางคนยังคุ้นเคยกับการเรียนรู้วรรณคดีด้วยวิธีการอธิบายความหมายคำศัพท์ทีละคำ รวมทั้งการถอดคำประพันธ์ทีละบทจนจบเรื่อง ด้วยเหตุนี้ นักเรียนจึงรู้สึกเบื่อหน่ายในการอ่านวรรณคดีและไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญในการศึกษาวรรณคดีไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษา เนื่องจากไม่สามารถวิเคราะห์และเชื่อมโยงความรู้จากเรื่องที่อ่านมาปรับใช้ในชีวิตจริงได้ (Hongnoi, 2016)

สภาพปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับที่พบในชั้นเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งคณะผู้วิจัยเป็นผู้รับผิดชอบในการสอนวิชาภาษาไทยและวรรณคดีไทย เมื่อพิจารณาจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ตลอดจนสนทนากับเพื่อนครูผู้สอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นเดียวกัน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบอ่านวรรณคดี นักเรียนไม่สามารถอธิบายศัพท์และสำนวนที่ปรากฏในวรรณคดีที่ศึกษาได้ โดยเฉพาะวรรณคดีที่มีลักษณะคำประพันธ์เป็นแบบร้อยกรอง นอกจากนี้ นักเรียนยังไม่สามารถถอดคำประพันธ์และวิเคราะห์สาระสำคัญหรือแก่นของเรื่องที่ อ่านได้ ด้วยเหตุนี้ จึงส่งผลให้นักเรียนส่วนใหญ่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไม่ผ่านเกณฑ์ซึ่งโรงเรียนได้กำหนดเกณฑ์ไว้ร้อยละ 70

จากการวิเคราะห์หน่วยจัดการเรียนรู้เรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมิงกุงหนิง พบว่า มีธรรมชาติของเนื้อหาที่ยาก มีตัวละครหลากหลาย มีคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย มีวัฒนธรรมต่างชาติ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้นและขาดความสนใจต่อการเรียนวรรณคดี ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยฉบับนี้จึงได้นำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) มาใช้ เนื่องจากเป็นวิธีการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามบทความของ Ninnun (2016) ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและมีส่วนร่วมในการเรียนได้มากขึ้น โดยผสมผสานกับการนำบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker ซึ่งสอดคล้องกับบทความของ Thammawithikul (2009) ที่ได้กล่าวถึงบทเรียนสำเร็จรูปว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างยืดหยุ่น สามารถศึกษาความรู้ได้ด้วยตนเอง ทบทวนซ้ำได้ จะช่วยลดปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคลลงได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ตามบทความของ Sawatsaringkarn (2020) ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถค้นหาความรู้หรือเชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิม แล้วสร้างองค์ความรู้และหาแนวทางการแก้ปัญหาด้วยตัวเองโดยมีครูผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกและสนับสนุน โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสืบ

เสาะหาความรู้ (5E) มี 5 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือนำเข้าสู่เรื่องที่สนใจและเกิดข้อสงสัย ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นหา (Exploration) เป็นขั้นที่ครูผู้สอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้า ขั้นที่ 3 การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เป็นขั้นที่ครูผู้สอนให้นักเรียนนำข้อมูลที่ได้อธิบายมาวิเคราะห์และแปลผล ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ (Elaboration) เป็นขั้นของการนำความรู้ที่ได้จากขั้นที่ 3 มาเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือใช้อธิบายถึงสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง และขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นของการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจนนำไปสู่การเรียนรู้ (Saengmanee, (2016)

จากเหตุผลข้างต้น จึงพอที่จะอนุมานได้ว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปโดยแอปพลิเคชัน Animaker จะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่ดีในการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง เพราะมีกระบวนการสอนและใช้สื่อที่หลากหลาย อีกทั้งผู้เรียนสามารถศึกษาบทเรียนสำเร็จรูปได้ด้วยตนเองโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ มีคำถามให้ผู้เรียนได้คิดค้นหาคำตอบ มีคำเฉลยให้ทราบได้ทันที กล่าวคือ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาหายาก จำตัวละครที่หลากหลาย ได้รู้จักคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย และได้รับการกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้ด้วยบรรยากาศที่สนุกสนาน

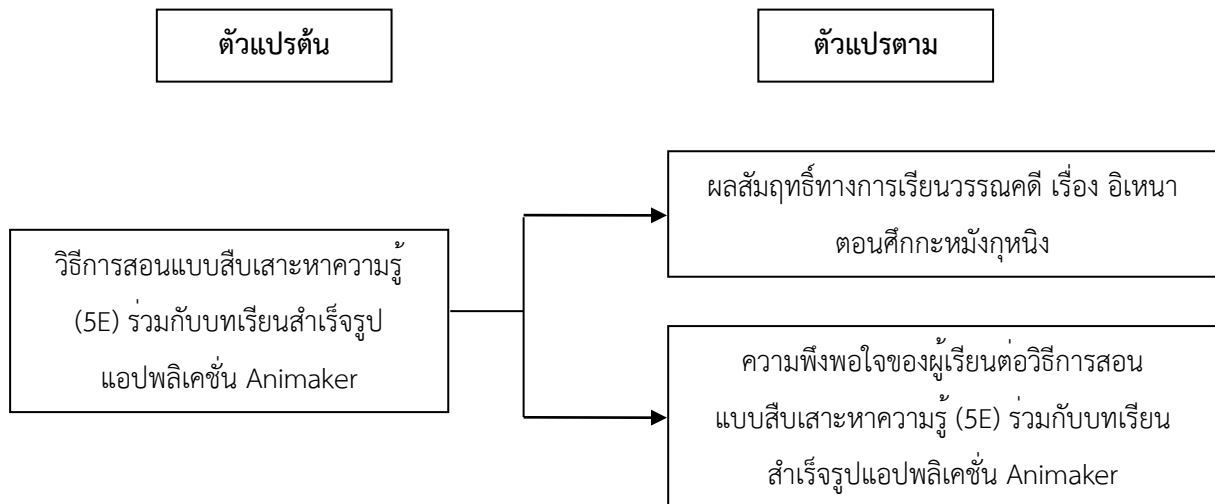
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการทำวิจัยครั้งนี้มีตัวแปรต้น คือ วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker เรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง และความพึงพอใจของผู้เรียนต่อวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker

วิธีดำเนินการวิจัย



ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกันตังพิทยากร จังหวัดตรัง ภาคการเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 8 ห้อง นักเรียนทั้งหมด 289 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 นักเรียนทั้งหมด 39 คน ซึ่งพิจารณาจากการสุ่มแบบยกกลุ่ม (Cluster random sampling) ทั้งนี้ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม ทั้งหมด 1 ห้องเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 2 ประเภท ได้แก่

1. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน และมีผลประเมินอยู่ในระดับเหมาะสม ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นนี้เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือนำเข้าสู่เรื่องที่สนใจและเกิดข้อสงสัย ครูผู้สอนกระตุ้นความสนใจโดยใช้เกมนำมาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียน โดยมีการนำเกมจากเว็บไซต์ wordwall ใช้ในการแก้ปัญหาเรื่องคำศัพท์ยาก ลักษณะตัวละครที่หลากหลาย คณะผู้วิจัยคาดว่าในขั้นตอนนี้จะทำให้ผู้เรียนคุ้นเคยคำศัพท์ยากและจดจำตัวละครได้ดีขึ้นก่อนเข้าสู่เนื้อหาในวรรณคดี ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดที่มีความกระตือรือร้นในการเรียน เพราะผู้เรียนจะถูกกระตุ้นจากการเล่นเกมนำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบและสนใจใคร่รู้ในเรื่องที่จะเรียนในขั้นถัดไป

ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นหา (Exploration) เป็นขั้นที่ครูผู้สอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้า โดยการรวบรวมข้อมูลเพื่อตรวจสอบทำความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทของเนื้อหาก่อนที่จะอธิบายและสรุปขั้นนี้ครูผู้สอนจะสร้างบทเรียนสำเร็จรูป โดยแอปพลิเคชัน Animaker ซึ่งเป็นโปรแกรมมัลติมีเดียที่มีความสามารถในการออกแบบสร้างวีดิโอแอนิเมชันหลากหลายรูปแบบและสามารถแก้ไขตัดต่อวีดิโอด้วย ซึ่งเหมาะสมกับยุคสมัยปัจจุบันที่นำเทคโนโลยีมาใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยในบทเรียนสำเร็จรูปมีเนื้อหาวรรณคดี เรื่อง อิเหนา

ตอนศึกะหมังกุหนิง ดังนี้ ประวัติความเป็นมา คำศัพท์ยาก ลักษณะตัวละคร การวิเคราะห์ตัวละคร ลักษณะบทประพันธ์ วิธีการถอดบทประพันธ์และคุณค่าของวรรณคดี โดยนักเรียนศึกษาจากบทเรียนสำเร็จรูปด้วยตนเอง นักเรียนร่วมกันตอบคำถามจากบทเรียนสำเร็จรูปในห้องเรียนแบบถามตอบ ซึ่งคาดว่าในขั้นนี้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทักษะการคิดวิเคราะห์ รวมทั้งฝึกทักษะการสำรวจและค้นหาข้อมูล

ขั้นที่ 3 การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เป็นขั้นที่ครูผู้สอนให้นักเรียนนำข้อมูลที่ได้ศึกษามาวิเคราะห์และแปลผล เพื่อสรุปผล โดยนักเรียนทำกิจกรรม Active learning ใช้วิธีการระดมพลังสมอง (brainstorming) เพื่อถอดบทประพันธ์และร่วมกันแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นระหว่างกันภายในกลุ่ม คณะผู้วิจัยคาดว่าในขั้นนี้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการอภิปรายภายในกลุ่ม และได้เรียนรู้ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม

ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ (Elaboration) เป็นขั้นของการนำความรู้ที่ได้จากขั้นที่ 3 มาเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือใช้อธิบายถึงสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง ครูผู้สอนให้นักเรียนนำเสนอเนื้อหาที่ได้จากการถอดบทประพันธ์ ขณะที่ครูทำหน้าที่ตั้งคำถามเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและร่วมกันอภิปรายระหว่างครูกับนักเรียน คณะผู้วิจัยคาดว่าในขั้นนี้ผู้เรียนได้ฝึกความกล้าแสดงออกในการนำเสนอหน้าชั้นเรียน รวมทั้งได้ฝึกทักษะการคิดและแสดงความคิดเห็น

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นของการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ โดยครูผู้สอนใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนในระหว่างการทำกิจกรรม รวมถึงการทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบเรื่องอิเหนา ตอนศึกะหมังกุหนิง ซึ่งการทำแบบฝึกหัดนั้นจะสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ Thorndike ข้อที่ 2 กฎแห่งการฝึกหัด (Law of exercise) หมายถึง การที่ผู้เรียนได้ฝึกหัดหรือกระทำซ้ำ ๆ บ่อย ๆ ย่อมจะทำให้เกิดความสำเร็จถูกต้อง คณะผู้วิจัยคาดว่าขั้นนี้ผู้เรียนได้รับความรู้ และเข้าใจเนื้อหาทั้งหมดเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกะหมังกุหนิง และสามารถนำไปใช้ต่อยอดในชีวิตได้

2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน (ค่า IOC มากกว่า 0.5 ค่าความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.2-1.00 ค่าอำนาจจำแนก 0.00-0.63 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.302)

2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker (ค่า IOC มากกว่า 0.5 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.844)

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) กลุ่มทดลองได้รับเลือกมาแบบเจาะจง มีการวัดผลก่อนและหลังการทดลอง (pretest posttest) ดังนี้

O1	X	O2
----	---	----

เมื่อ O1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker

O2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นตอนการทดลอง (2) ขั้นตอนการทดลอง (3) ขั้นตอนหลังทดลอง ดังนี้

1. ขั้นตอนการทดลอง การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลกับตัวอย่างผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ผู้วิจัยพบปัญหาในการจัดการเรียนการสอนสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้เรียนขาดความสนใจในการเรียนวรรณคดี และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนได้กำหนดไว้ คณะผู้วิจัยจึงปรึกษากับคุณครูสอนภาษาไทยเพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา

1.2 สัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

1.3 ติดต่อขอความอนุเคราะห์จากคุณครูพี่เลี้ยง เพื่อให้ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 39 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ โดยประสานงานกับผู้บริหารโรงเรียน ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากหนังสือเรียนวรรณคดีวิจักขณ์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และศึกษาวิธีการทำบทเรียนสำเร็จรูปร่วมกับแอปพลิเคชัน Animaker

1.4 จัดเตรียมเครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแอปพลิเคชัน Animaker และเครื่องมือในการเก็บข้อมูล คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ

2. ขั้นตอนการทดลอง ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เวลาทั้งหมด 8 คาบ ดังนี้

คาบที่ 1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (pretest) เป็นข้อสอบปรนัยจำนวน 20 ข้อ

คาบที่ 2 กระตุ้นความสนใจนำเกมจากเว็บไซต์ wordwall นักเรียนจับคู่คำศัพท์ยาก ลักษณะตัวละครนักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความรู้เพื่อนำเข้าสู่บทเรียนเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง

คาบที่ 3 นักเรียนศึกษาค้นคว้าบทเรียนสำเร็จรูปด้วยตนเองเกี่ยวกับเนื้อหาวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทของเนื้อหาจากนั้นนักเรียนร่วมกันตอบคำถาม จากบทเรียนสำเร็จรูปในห้องเรียนแบบถามตอบจำนวน 10 ข้อ

คาบที่ 4 นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อถอดบทประพันธ์จากเนื้อหาวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยเขียนลงในกระดาษชาร์ตพร้อมตกแต่งให้สวยงาม

คาบที่ 5-6 นักเรียนนำเสนอเนื้อหาที่ได้จากการถอดบทประพันธ์ขณะที่ครูผู้สอนทำหน้าที่ตั้งคำถามเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและร่วมกันอภิปรายระหว่างครูกับนักเรียน

คาบที่ 7 นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของเนื้อหา โดยมีประเด็นดังนี้ ประวัติความเป็นมา คำศัพท์ยาก ลักษณะตัวละคร การวิเคราะห์ตัวละครลักษณะบทประพันธ์ วิธีการถอดบทประพันธ์และคุณค่าของวรรณคดี

คาบที่ 8 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (pretest) เป็นข้อสอบปรนัยจำนวน 20 ข้อ ทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker

3. ชั้นหลังการทดลอง ตรวจสอบและให้คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน ตรวจสอบความถูกต้องของแบบฝึกหัดตรวจสอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ในกรณีที่ข้อมูลผลการทดสอบของผู้เรียนไม่ครบถ้วน คณะผู้วิจัยจะติดตามให้ผู้เรียนทดสอบเพิ่มเติมหลังจากนั้นได้จัดเตรียมบันทึกข้อมูลเพื่อจะวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้สถิติ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (X) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และ dependent t-test

2. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker ผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามเกณฑ์ดังนี้

ระดับ 1 ค่าเฉลี่ย 1.00-1.67 มีความพึงพอใจระดับน้อย

ระดับ 2 ค่าเฉลี่ย 1.68-2.35 มีความพึงพอใจระดับปานกลาง

ระดับ 3 ค่าเฉลี่ย 2.36-3.00 มีความพึงพอใจระดับมาก

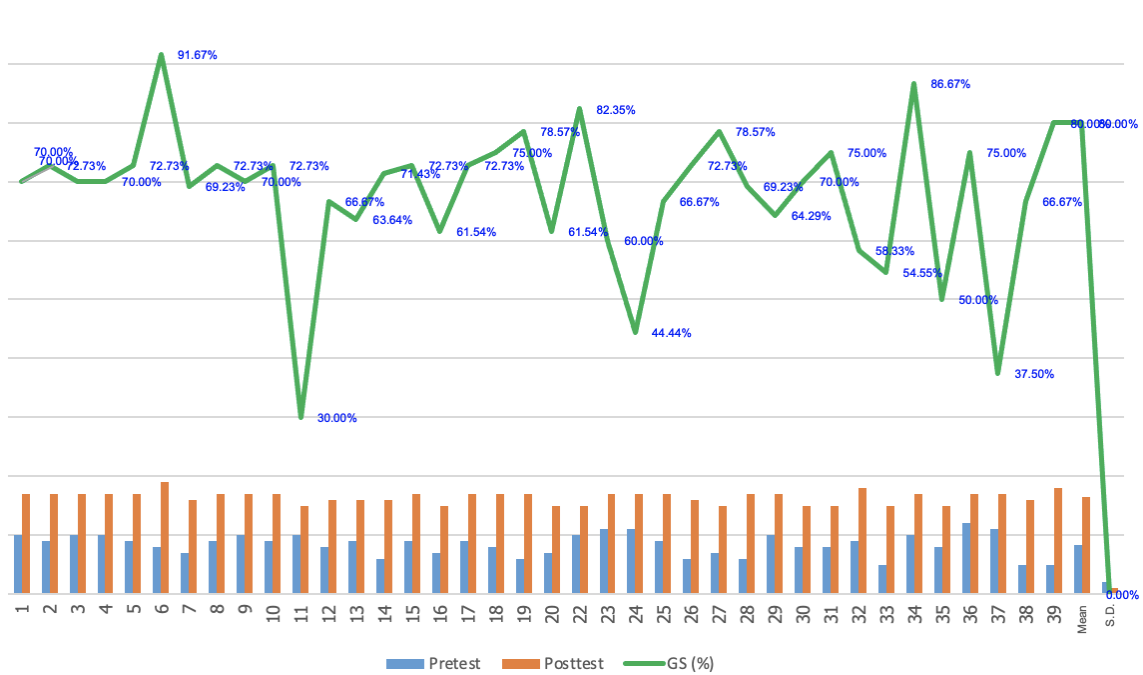
ผลการวิจัย

1. คะแนนทดสอบก่อน-หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.31 คะแนน และ 16.41 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.00 และ 8.31 สรุปได้ว่าผลคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียนเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีผลคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	8.31	2.00	8.10	2.45	20.68 *	0.0000
หลังเรียน	16.41	1.09				



2. นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอนแบบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker มีภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 2.74$, $SD = 0.24$) ทำให้นักเรียนมีกระบวนการคิดเป็นขั้นตอนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด และรองลงมา คือ บทเรียนสำเร็จรูปสามารถทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาลำดับจากง่ายไปยากตามศักยภาพและความสามารถของแต่ละคน และการจัดการเรียนรู้ Active learning ใช้วิธีการระดมพลังสมอง (Brainstorming) ตามลำดับ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2

คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอนแบบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker

ประเด็นประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	M	SD	แปลผล
1. วิธีการสอนสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker ทำให้นักเรียนมีกระบวนการคิดเป็นขั้นตอน	2.87	0.34	มาก
2. บทเรียนสำเร็จรูปสามารถทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาลำดับจากง่ายไปยากตามศักยภาพและความสามารถของแต่ละคน	2.79	0.47	มาก
3. การจัดการเรียนรู้ Active Learning ใช้วิธีการระดมพลังสมอง (brainstorming) เป็นการฝึกทำงานร่วมกันเป็นทีมและส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานเป็นกลุ่ม	2.79	0.41	มาก
4. ความพึงพอใจภาพรวมต่อวิธีการสอนสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker	2.77	0.43	มาก

5. วิธีการสอนในรูปแบบนี้เสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกภูมิใจเมื่อสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องและมีความพยายามที่จะแก้ไขในส่วนที่บกพร่อง	2.74	0.55	มาก
6. นักเรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	2.74	0.55	มาก
7. วิธีการสอนสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น	2.72	0.51	มาก
8. บทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker มีรูปแบบการนำเสนอที่ดีและง่ายต่อความเข้าใจ	2.67	0.48	มาก
9. นักเรียนเห็นคุณค่าและมีความเข้าใจในการเรียนวรรณคดีมากยิ่งขึ้น	2.67	0.48	มาก
10. วิธีการสอนมีความน่าสนใจและสร้างความท้าทายในการเรียนรู้	2.62	0.54	มาก
สรุปความพึงพอใจโดยภาพรวม	2.74	0.24	มาก

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอน ตอнокกะหมังกุหนิง โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker มีประเด็นการอภิปรายดังนี้

1. วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker มีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอน ตอнокกะหมังกุหนิงของนักเรียน

จากการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอน ตอнокกะหมังกุหนิงโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker ครั้งนี้พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอน ตอнокกะหมังกุหนิงสูงขึ้น จากคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบหลังเรียน ($M = 16.41, SD = 1.09$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 8.31, SD = 2.00$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker ส่งผลให้ผู้เรียนมีคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 94.9 และผู้เรียนที่มีคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนต่ำกว่าก่อนเรียนจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 5.1 อนึ่งมีข้อมูลที่น่าสนใจคือ ผู้เรียนเลขที่ 10 มีคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนอยู่ที่ 8 คะแนน และแบบทดสอบหลังเรียนอยู่ที่ 19 คะแนนซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนถึง 11 คะแนน ทั้งนี้ นักเรียนยังคงรักษาคะแนนเดิม 8 คะแนนได้ตั้งนี้ เนื้อหาข้อสอบเกี่ยวกับลักษณะคำประพันธ์ รสในวรรณคดี ไวยากรณ์ภาพจน์ เนื่องจากนักเรียนมีพื้นฐาน เกี่ยวกับเนื้อหาดังกล่าว และพบว่านักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอน ตอнокกะหมังกุหนิง อยู่ในระดับมาก เนื่องจากนักเรียนร้อยละ 94.9 สามารถทำข้อสอบได้ ส่วนผู้เรียน 2 คนที่มีคะแนนต่ำกว่าก่อนเรียนเกิดจากสาเหตุที่ผู้เรียนไม่มีความรับผิดชอบในงานที่ครูมอบหมายให้ไปศึกษาในบทเรียนสำเร็จรูป และผู้เรียนอีกคนหนึ่งพบว่าไม่สามารถศึกษาบทเรียนสำเร็จรูปด้วยตนเองเนื่องจากเทคโนโลยีไม่เอื้ออำนวย ซึ่งในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ปรากฏผลเป็นดังนี้

ในขั้นที่ 1 ขั้นการสร้างความสนใจ (Engage) ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและให้ความร่วมมือในการเรียนเป็นอย่างดี เพราะผู้เรียนได้รับการกระตุ้นความสนใจจากกิจกรรม เกม Wordwall ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี

ของ Gagne ที่กล่าวไว้ว่าการกระตุ้นความสนใจก่อนเรียนนั้นเป็นการสร้างความน่าสนใจให้ผู้เรียนมีความรู้สึกอยากเรียนรู้ เนื่องจากมีสื่อการสอนที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ขั้นที่ 2 ขั้นสำรวจ (Explore) นักเรียนได้ฝึกทักษะการสำรวจ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี Professor Seymour Papert แห่ง M.I.T. สรุปได้ว่าการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองนั้นเป็นองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพเพราะเกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการลงมือทำ ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ใหม่ ความรู้ใหม่ ร่วมกับประสบการณ์เดิม ความรู้เดิม ส่งผลให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ได้จริง (Khaemmanee, 2014) ขั้นที่ 3 ขั้นอธิบาย (Explain) นักเรียนได้ฝึกทักษะในการทำงานเป็นทีมและการแลกเปลี่ยนความรู้ แสดงความคิดเห็น ขั้นที่ 4 ขั้นขยายความรู้ (Elaborate) นักเรียนได้ฝึกทักษะการนำเสนอหน้าชั้นเรียนฝึกความกล้าแสดงออก และฝึกทักษะในการคิดและตอบคำถาม ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluate) นักเรียนได้รับความรู้จากเนื้อหาในบทเรียนทั้งหมดและสามารถนำไปใช้ต่อยอดในชีวิตประจำวันได้

นอกจากนี้ วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน มีการเรียงลำดับตามขั้นตอนโดยจัดเรียงเนื้อหาจากง่ายไปยากตามลำดับ ผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ได้ด้วยตนเอง เมื่อเกิดความไม่เข้าใจในเนื้อหาสามารถทบทวนซ้ำได้ ซึ่งเป็นการลดปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้เรียนรู้อย่างเป็นระบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ได้ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิด อภิปรายโต้แย้งร่วมกัน ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาทั้งในเรื่องคำศัพท์ยาก สามารถจำตัวละครได้ เข้าใจเนื้อหาวรรณคดี อีกทั้งกระบวนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนมีกิจกรรมที่สร้างความท้าทายให้แก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน สร้างความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้บรรยากาศเหมาะสมต่อการเรียนรู้ ทำให้สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมิงกุหนิง ของผู้เรียนได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hongnoi (2016) เรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง มัทนะพาธาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) พบว่า ผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Salaksorn and Boonwanno (2022) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนละงูพิทยาคม อำเภอละงู จังหวัดสตูล พบว่า ผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

จากผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker ได้คะแนนเฉลี่ยรวมในระดับมาก ($M = 2.49$) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็น พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด 3 ประเด็น ดังนี้ (1) ด้านวิธีการสอนสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker ทำให้นักเรียนมีกระบวนการคิดเป็นขั้นตอน มีความกระตือรือร้นในการเรียน (2) บทเรียนสำเร็จรูปสามารถทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาลำดับจากง่ายไปยากตามศักยภาพและความสามารถของแต่ละคน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pookkesorn (2008) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปวิชาภาษาไทย เรื่องการอ่านตีความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสเซเวียร์

นบุรี ได้กล่าวว่า บทเรียนสำเร็จรูปวิชาภาษาไทย ได้รับการพัฒนาอย่างมีระบบตามลำดับขั้นตอนที่ถูกต้อง มีการทดลองหาข้อบกพร่องและทำการปรับปรุงแก้ไขให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้สมบูรณ์ พฤติกรรมของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน มีความตั้งใจในการทำบทเรียน มีการศึกษาและปรึกษาเนื้อหาในบทเรียนระหว่างเพื่อนในกลุ่มเดียวกัน โดยที่นักเรียนได้สามารถเรียนรู้จากบทเรียนที่ละเอียดเรียงตามลำดับจากง่ายไปยาก และหากเกิดข้อผิดพลาดในการทำบทเรียน นักเรียนก็สามารถย้อนกลับไปเรียนได้อีก นักเรียนจึงให้ความร่วมมือในการทำบทเรียนสำเร็จรูปด้วยความตั้งใจ (3) ด้านการจัดการเรียนรู้ Active learning ใช้วิธีการระดมพลังสมอง (Brainstorming) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Namna (2017) ที่ศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กล่าวว่า การสอนแบบ Active learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว ซึ่งการสอนในแนวทางนี้ผู้สอนจะช่วยสร้างบรรยากาศ สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างครูกับนักเรียน ยิ้มแย้มแจ่มใส จัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จัดสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยครูคอยแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนได้อย่างทั่วถึงแบบกลุ่มย่อย สนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน และเสริมแรงทางบวก ให้กับนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ และสอดคล้องกับความคิดเห็นของ Chanthanuwong and Sinthuwong (2015) ที่กล่าวว่า การพัฒนาความคิดของผู้เรียนบรรยากาศในการเรียนรู้ แนวการสอนแบบ Active learning เป็นสิ่งสำคัญที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียน สิ่งแวดล้อมต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์ในการร่วมกิจกรรม คือ การที่ผู้สอนจะต้องสร้างบรรยากาศที่จะทำให้ผู้เรียนไม่เครียด กล้าแสดงความคิดเห็นที่เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในกิจกรรมที่เหมาะสมมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Thammawithikul (2009) เรื่องการพัฒนาชุดการเรียนรู้วรรณคดีด้วยตัวเองเรื่อง อิเหนา ตอนศึกกะหมิงกฤษีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ได้กล่าวไว้ว่า การนำชุดการเรียนรู้วรรณคดีด้วยตนเอง ส่งให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

การจัดทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนดังกล่าว พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกข้อแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีได้ เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นวิธีการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ อีกทั้งกระบวนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนมีกิจกรรมที่หลากหลายส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนวรรณคดีความสนุกสนาน กระตือรือร้นในการเรียน มีปฏิสัมพันธ์และบรรยากาศที่ดีภายในชั้นเรียน รวมถึงการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีให้ผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

สรุปผลการศึกษา

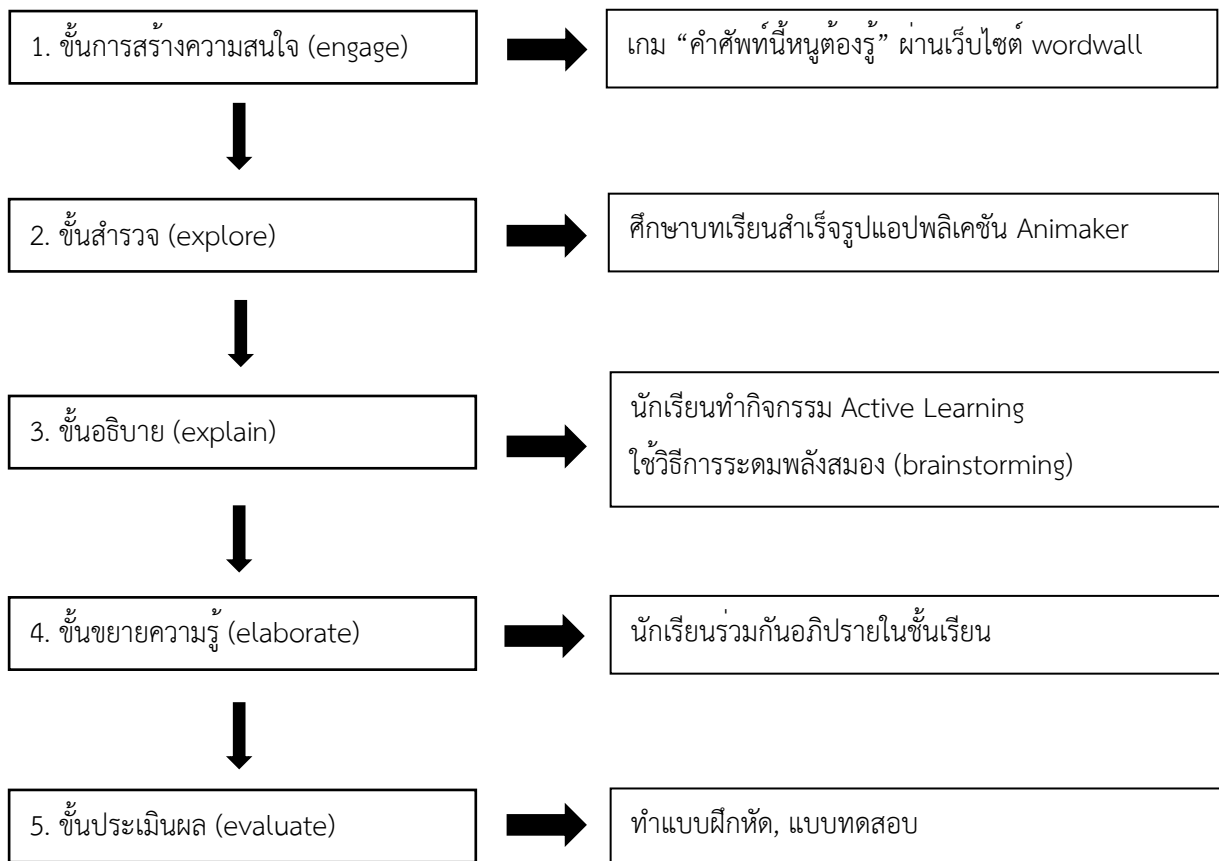
วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีอยู่ในระดับมาก เพราะเป็นวิธีการสอนที่มีกระบวนการที่เป็นขั้นตอน มีกิจกรรมที่หลากหลาย มีความทันสมัย น่าสนใจ ลดปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล สร้างบรรยากาศที่ทำนาย สนุกสนานให้แก่ผู้เรียน อีกทั้งสามารถสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีแก่ผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

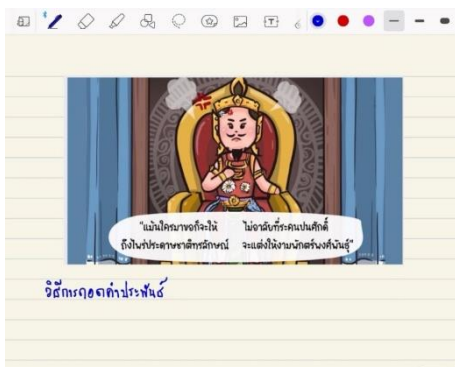
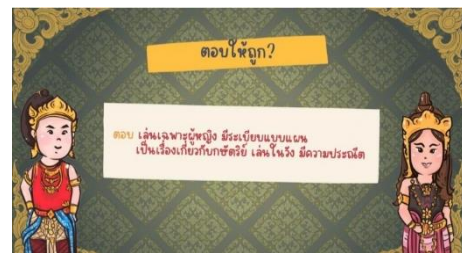
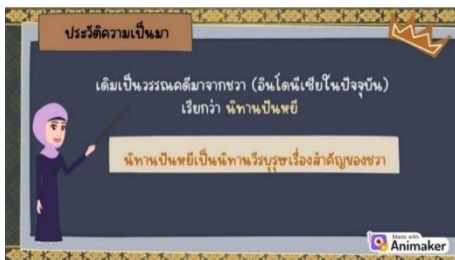
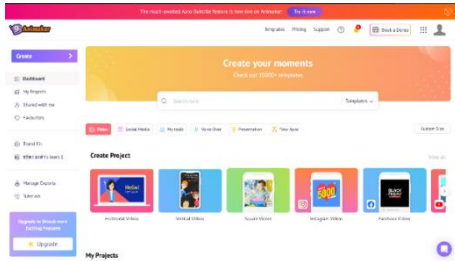
1. การศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สามารถนำไปปรับใช้ร่วมกับเทคนิคหรือวิธีสอนแบบอื่น ๆ เช่น ห้องเรียนกลับด้าน การใช้เกมเป็นฐาน เป็นต้น
2. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) กับเนื้อหาวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ หรือสาระอื่น ๆ ในรายวิชาภาษาไทย เช่น สาระการอ่าน สาระการเขียน หลักภาษา เป็นต้น รวมทั้งเนื้อหาในรายวิชาอื่น ๆ เช่น ภาษาอังกฤษ สังคม เป็นต้น
3. ครูควรคำนึงข้อจำกัดของแอปพลิเคชัน Animaker เนื่องจากมีหลายรูปแบบให้เลือกใช้งานได้ฟรี และแบบเสียค่าใช้จ่าย ซึ่งจะมีแบบโปร (pro) กับแบบพรีเมียม (premium) ซึ่งมีข้อจำกัดการใช้งานแตกต่างกันไป

ภาคผนวก

1. ขั้นตอนการออกแบบแผนการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker



2. บทเรียนสำเร็จรูปแอปพลิเคชัน Animaker วรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอนศึกกะหมังกูหนิง ประกอบด้วยประวัติความเป็นมา ประวัติผู้แต่ง ลักษณะคำประพันธ์ เรื่องย่อ คุณค่าของวรรณคดี และวิธีการถอดคำประพันธ์ ดังรูปตัวอย่าง



References

- Chanthanuwong, W., & Sinthuwong, K. (2015). *Metacognitive development process (MDP)*. Kulanganawitthaya.
- Hongnoi, P. (2016). *A comparison of achievement in Thai literature "Mathanabadha" of Mattayomsuksa 5 students taught by inquiry method (5E)*. [Master thesis, Silpakorn University]. https://sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/23226/MA_Ponpimon_Hongnoi.pdf?sequence=1&isAllowed=y (in Thai)
- Khaemmanee, T. (2014). *Pedagogy: The body of knowledge for efficient learning process management*. (18th ed.). Chulalongkorn University. (in Thai)
- Namna, C. (2017). *A study of achievement on Thai literature of Matthayomsuksa 4 students taught by creativity-based learning*. Master thesis, Silpakorn University]. Retrieved from <http://itthesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1508/1/58255303.pdf> (in Thai)
- Ninnun, K. (2016). *The importance of student-centered teaching and learning*. <https://www.gotoknow.org/posts/602149> (in Thai)
- Pookkesorn, N. (2008). *The development of programmed instruction on Thai interpretive reading for mathayomsuksa iv students, st. Francis XAVIER SCHOOL, NONTHABURI*. http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Sec_Ed/Nittaya_P.pdf (in Thai)
- Saengmanee, T. (2016). *Exploratory teaching (5Es)*. <http://www.thaischool.in.th/fileschool/84101600/workteacher/> (in Thai)
- Salaksorn, S., & Boonwanno, J. (2022). Development of learning achievements in Thai literature Rachathirat story Saming Rama volunteered with a search-for-knowledge teaching method (5E) of Mathayom Suksa 1 students at La-ngu Pittayakom School, La-ngu District, Satun Province. The 13th Hatyai National and International Conference, Hatyai, 2129–2138. <https://www.hu.ac.th/Conference/conference2022/proceedings/doc/Proceeding%20HU%20Conference13.pdf> (in Thai)
- Sawatsaringkarn, P. (2020). *5E Instructional Model*. <https://drpiyanan.com/2020/07/29/5e-instructional-model/?fbclid=> (in Thai)
- Thammawithikul, A. (2009). *Ready-made lessons*. <https://panchalee.wordpress.com/2009/04/17/programinstructional1/> (in Thai)
- Vipavawanich, T. (2010). *The development of self-learning packages through literature in title Inao episode on the war of Kamangkuning section for Mathayomsuksa iv students, Triamudomsuksa school* [Master thesis, Srinakharinwirot University]. https://ir.swu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/965/1/Thitaporn_V.pdf (in Thai)

การศึกษาเชิงวิพากษ์กับการสอนภาษาอังกฤษ

พัฒน์ วัฒนสินธุ์¹

(วันรับบทความ: วันที่ 13 เมษายน 2566, วันแก้ไขบทความ: วันที่ 15 สิงหาคม 2566, วันตอบรับบทความ: วันที่ 30 สิงหาคม 2566)

บทคัดย่อ

การศึกษาเชิงวิพากษ์เกิดจากแนวความคิดของ Paulo Freire ถือเป็นการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีความตระหนักเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษ โดยพิจารณาบทบาทของภาษาอังกฤษในบริบททางการเมือง เพื่อให้เกิดความเท่าเทียมกันทางสังคม ผู้เรียนที่ได้รับการศึกษาตามแนวทางนี้จะเปลี่ยนแปลงวิถีคิดและพฤติกรรมที่ทำให้ตนเองเสียผลประโยชน์ ส่วนผู้สอนนอกจากการสะท้อนความคิดจากการสอนแล้วยังสามารถประยุกต์การศึกษาเชิงวิพากษ์ในการสอนได้หลากหลายตามความเหมาะสมในแต่ละห้องเรียนดั่งนั้น ผู้สอนจึงควรที่จะทำทุกวิถีทางที่จะทำได้ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอำนาจและการเมือง

คำสำคัญ: การศึกษาเชิงวิพากษ์, การนำแนวความคิดมาประยุกต์ในการสอน, การสอนภาษาอังกฤษ

ประเภทของบทความ: บทความวิชาการ

การอ้างอิง:

พัฒน์ วัฒนสินธุ์. (2567). การศึกษาเชิงวิพากษ์กับการสอนภาษาอังกฤษ. *วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 5(2), 30-35.

¹อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรัตนนคร (ผู้รับผิดชอบบทความ)

e-mail: patwatanasin@gmail.com

Critical Pedagogy in English Language Teaching (ELT)

Pat Watanasin¹

(Received Date: 13 April 2023; Revised Date: 15 August 2023; Accepted Date: 30 August 2023)

Abstract

Paulo Freire's work is particularly associated with critical pedagogy. It is a method of teaching that encourages students to develop a critical understanding of the relationship between why and how English is learned in a political context, as well as to challenge and address social injustice. Moreover, critical pedagogy empowers students to consider and alter attitudes and practices that disadvantage them as English language learners. In addition to reflective practices, the implications of critical pedagogy for teachers differ from classroom to classroom. Teachers must therefore think about what they can do in the area of ELT that is inextricably linked to politics and power.

Keywords: critical pedagogy, teaching implications, ELT

Type of Article: Academic Article

Cite this article as:

Watanasin, P. (2024). Critical Pedagogy in English Language Teaching (ELT). *Ramkhamhaeng University Journal: Faculty of Education (Humanities and Social Sciences)*, 5(2), 30-35.

¹Lecturer, Department of English, Faculty of Humanities, Naresuan University
e-mail: patwatanasin@gmail.com (corresponding author)

Introduction

It was believed that teaching English had nothing to do with politics and that English belonged to the English-speaking world, specifically the United States and the United Kingdom. Thus, native English speakers were the most effective language teachers. Now that English is taught everywhere, the situation has drastically changed. In the case of English as a global language, teachers can instill in students the self-assurance necessary to assert control over English. According to McKay (2002), English is the language of globalization, international communication, commerce and trade, tourism, the media, and popular culture; as a result, various reasons exist for acquiring it. What is more, English is no longer considered the property of the English-speaking world but rather a global commodity, sometimes referred to as the international language. Teachers are no longer required to be experts in British and American culture and literature. Larsen-Freeman and Anderson (2017) argue that learning English is a political act. Those who are fluent in a language have an advantage over those who are not. In addition, McKay (2012) asserts that teachers and students must develop critical language awareness in order to challenge unequal power relations that manifest not only in language and culture but also in race, gender, class, and other social categories. With this awareness, the connections between the power structures between groups would be empirically analyzed.

Fundamentally, critical pedagogy is closely related to the philosophy of Paolo Freire. He (1970, as cited in Orem, 2012) objects to the traditional conceptions of education in which teachers view their job as filling students with what they consider to be true knowledge — deposits that are divorced from reality. He argues instead that students should be permitted to negotiate learning outcomes, collaborate with teachers and other students in a process of discovery, and relate everything they do in school to their lives outside the classroom. For teachers, it is thus necessary to assist students in engaging with this real-world reality. Teachers must emphasize teaching students to think critically. To that end, critical pedagogy is a method of teaching and learning based on the importance of social justice. Due to the significance of English as a global language, this academic article seeks to translate critical pedagogy into ELT.

Implications for ELT

Undoubtedly, learning English requires the acquisition of more than just knowledge and skills. It is a sociocultural engagement that changes students' lives. Moreover, through the learning process, students construct and reproduce beliefs, values, behaviors, and roles. These factors affect the usefulness and worth of English. The significance of English as a global language inevitably has an effect on how students learn in the classroom.

According to Rose and Galloway (2019), education is viewed as a political act. Knowledge is not viewed as a neutral concept, and education has the potential to enhance social justice by developing active citizens. Critical pedagogy acknowledges positionality in terms of class, race, gender, and ethnicity and teaches students to oppose and reorganize social forms that are exploitative and harmful, in contrast to traditional teaching, which tends to strive for neutrality. According to Hall and Wichsono (2017), critical pedagogy requires careful consideration of the connections between the reasons for learning a language and its social, economic, and political contexts of use. Importantly, critical teachers do not simply consider these unequal relationships. They encourage their students to consider and act to alter attitudes and practices that disadvantage them as language learners and users of English.

To implement critical pedagogy in English teaching, Pennycook (1999, as cited in Wintergerst and McVeigh, 2012) emphasizes the issue of power, specifically the subjugating power of English, and warns against attempting to divorce teaching from a political stance—a fundamental concept of critical pedagogy. In addition, he argues that the force of critical teaching lies in its ability to transform individuals, both teachers and students. The initial step in this direction should be to raise awareness, not only of oneself but also of language and, in particular, of issues that require modification. The next phase involves transformative pedagogy—giving students control over the curriculum. To genuinely achieve transformation, one must engage with the investment of individuals in particular discourses, i.e., questions of desire. This results in what could be termed a pedagogy of engagement: an approach that considers gender, sex, race, class, sexuality, and postcolonialism to be so fundamental to identity and language that they must serve as the foundation for curricular organization and pedagogy. He concludes by stating that critical teachers must always be willing to challenge their own ideas and must avoid allowing their own personal convictions to stagnate. He even recommends that teachers be skeptical of their own teaching positions.

My analysis

Based on my experiences integrating critical methods into my own teaching, I have made a number of observations. Critical pedagogy encompasses social justice education that supports the growth of engaged, active students. In other words, it is a type of critical ELT that emphasizes bringing about social change through the study of English. Once, I encouraged my students to develop a critical awareness of textbooks. With this backdrop, it is crucial for my students to battle against the ways that these corporatized ELT materials present them with particular ways of thinking, talking, and being in English language classrooms. Addressing these issues while constantly

keeping power at the forefront, rather than offering a simple solution to the complicated relationships between classrooms, language, and power, my students were given critical approaches to ELT, not as a given to be accepted but as a given that they must constantly fight against.

Nevertheless, to teach English critically is to push one's viewpoint on students, since there has been tremendous resistance to such critical approaches to ELT in Thailand. Such a viewpoint both ignores the larger political environment of the classroom and underestimates the students' ability to resist and critically analyze what is being presented to them. Finally, I came to the conclusion that the demand that teachers act as agents of change and think critically is not novel. It is a plea for classroom practices that guide students to become critical thinkers and, ultimately, activists in the face of injustices.

Conclusion

Since English is a global language, it is currently regarded as the language of authority. Teachers must understand the political issues that arise when students learn English. Language is not taught in a neutral manner by teachers. Critical pedagogy is a method of education that incorporates teaching on social injustice into the curriculum in an effort to make society more equitable. As Thornbury (2006) comments, English teaching is neither value-free nor ideologically neutral. First and foremost, critical pedagogy assumes that education can never be completely disinterested or neutral. Instead, it either serves the power structures in a society by maintaining the status quo or it works to alter the status quo by challenging, criticizing, resisting, or subverting those power structures. The domain of critical pedagogy is this latter set of functions. Wright (2012) acknowledges that the concept of critical pedagogy has permeated practice and theory in English language teaching and is having an ever-increasing impact on classroom practice and teacher preparation.

In essence, critical pedagogy can assist teachers in going beyond meaningful communication to discuss what has the most significant impact on students' lives. By doing so, students are able to engage in critical thinking, research, and analysis. Teachers are responsible for preparing students to become informed citizens and agents of change. Students must be considered the most valuable resource for promoting and defending democracy, and they must be encouraged to question textbooks, teachers, and even curricula. Teachers who understand critical pedagogy can become more effective teachers. It has to do with the reflective essence of teaching. It also necessitates taking a step back and analyzing the current teaching methods. "As ELT practitioners, therefore, we cannot simply bury our heads in our classrooms and assume none of

this has anything to do with us," says Pennycook succinctly (2020, p. 27). These claims support my assertion that critical thinking development for students is crucial.

References

- Hall, C. J., Smith, P. H., & Wichksone, R. (2017). *Mapping applied linguistics: A guide for students and Practitioners*. Routledge.
- Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2017). *Language techniques and principles teaching* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Mckay, S. L. (2002). *Teaching English as an international language*. Oxford University Press.
- Mckay, S. L. (2012). Principles of teaching English as an international language. In L. Alsagoff, S. L. McKay, G. Hu, & W. A. Renanda, (Eds). *Principles and practices for teaching English as an international language*. Routledge.
- Orem, R. (2012). Teaching adults. In A. Burns & J. C. Richards (Eds). *The Cambridge guide to pedagogy and practice in second language teaching*. Cambridge University Press.
- Pennycook, A. (2020). Politics, power relationships and ELT. In G. Hall (Ed.), *The Routledge handbook of English language teaching*. Routledge.
- Rose, H. & Galloway, N. (2019). *Global English for language teaching*. Cambridge University Press.
- Thornbury, S. (2006). *An A-Z of ELT: A dictionary of terms and concepts used in English language teaching*. Macmillan.
- Wright, T. (2012). Managing the classroom. In A. Burns & J. C. Richards (Eds.). *The cambridge guide to pedagogy and practice in second language teaching*. Cambridge University Press.
- Wintergerst, A. C., & McVeigh, J. (2012). *Practical culture teaching tips approaches to intercultural communication*. Pearson.

คุณภาพชีวิตผู้เรียนระดับอุดมศึกษาหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19

ศรัณภัสร์ โพธิวรรณ¹ ทิพวรรณ เดชสงค์²

(วันรับบทความ: วันที่ 1 พฤษภาคม 2566, วันแก้ไขบทความ: วันที่ 7 ธันวาคม 2566, วันตอบรับบทความ: วันที่ 13 ธันวาคม 2566)

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้กล่าวถึงคุณภาพชีวิตของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา (Quality of life for higher education student) หลังจากการระบาดโควิด 19 ซึ่งคุณภาพชีวิตของผู้เรียนเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง “คุณภาพชีวิตผู้เรียนระดับอุดมศึกษาหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19” เป็นบทความวิชาการที่มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอ แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมให้กับนักศึกษาหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักศึกษาและสอดคล้องกับคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ โดยให้นักศึกษาได้รับการพัฒนาคุณภาพชีวิตทางด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ ร่างกาย และคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้เรียนระดับอุดมศึกษาในสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 ประกอบด้วย สุขภาพที่ดีของนักศึกษา (Healthy) ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ของนักศึกษา (Adaptability) ความคิดในการสร้างสรรค์ (Mindset) และความมีอิสระในการเรียนสามารถบริหารตนเอง (Flexible learning approach)

คำสำคัญ: คุณภาพชีวิตผู้เรียน, ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา, หลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19

ประเภทของบทความ: บทความวิชาการ

การอ้างอิง:

ศรัณภัสร์ โพธิวรรณ และทิพวรรณ เดชสงค์. (2567). คุณภาพชีวิตผู้เรียนระดับอุดมศึกษาหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19. *วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 5(2), 36-47.

¹การศึกษาศุภบัณฑิต สาขาการบริหารและการจัดการการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ผู้รับผิดชอบบทความ)

e-mail: rathsweet3@gmail.com

²อาจารย์ สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

e-mail: tippawand@g.swu.ac.th

Quality of Life for Higher Education Students in the Post COVID-19 Epidemic

Saranpath Phothiwan¹, Tippawan Datesong²

(Received Date: 1 May 2023; Revised Date: 7 December 2023; Accepted Date: 13 December 2023)

Abstract

This academic article examines the quality of life for students in higher education (Quality of Life for Higher Education Students) following the COVID-19 pandemic, emphasizing the paramount significance of student well-being. The objective of the academic article titled "Quality of Life for Higher Education Students in the Post-COVID-19 Epidemic" is to provide guidelines for designing learning experiences and suitable environments for students in the post-COVID-19 context. The aim is to enhance students' quality of life and align it with the desired attributes of graduates. This is achieved by fostering the development of students' quality of life across intellectual, social, emotional, physical, and moral dimensions. The enhancement of the quality of life of higher education students in the context of the COVID-19 pandemic encompasses promoting students' physical well-being (Healthy), enhancing emotional adaptability (Adaptability), cultivating a creative mindset (Mindset), and empowering students to manage their own learning with a flexible approach (Flexible learning approach).

Keywords: Quality of life; Higher education students; Post COVID-19 epidemic

Type of Article: Academic Article

Cite this article as:

Phothiwan, S., & Datesong, T. (2024). Quality of Life for Higher Education Students in the Post COVID-19 Epidemic.

Ramkhamhaeng University Journal: Faculty of Education (Humanities and Social Sciences), 5(2), 36-47.

¹Doctor of Education (Education Administration and Management) Srinakharinwirot University
e-mail: rathsweet3@gmail.com (corresponding author)

²Lecturer, Learning Innovation Center, Srinakharinwirot University
e-mail: tippawand@g.swu.ac.th

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันมหาวิทยาลัยสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งได้พยายามจัดประสบการณ์การเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมให้กับนักศึกษาทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยมหาวิทยาลัยได้จัดให้มีสิ่งอำนวยความสะดวก การบริการพื้นฐานที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักศึกษาให้มีความสุข ในรั้วมหาวิทยาลัย อันจะส่งผลให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ดีและสอดคล้องกับคุณลักษณะของบัณฑิต ที่พึงประสงค์ โดยให้นักศึกษาได้รับการพัฒนาคุณภาพชีวิตทางด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ ร่างกาย และคุณธรรม จริยธรรม ที่สอดคล้องกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ 5 ประการ ได้แก่ ความรู้ ทักษะการคิด ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ทักษะการวิเคราะห์และการสื่อสารและการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (Ministry of Education, 2003) ดังนั้น ชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงจากวัยรุ่นสู่ผู้ใหญ่ นับเป็นก้าวสำคัญสำหรับนักศึกษาหลาย ๆ คน เพราะการเข้ามหาวิทยาลัย อาจหมายถึงการที่ต้องก้าวออกจากบ้านย้ายไปอยู่ในสถานที่ใหม่ สังคมใหม่ เผชิญกับ สภาพแวดล้อม สังคม และโอกาสเจอเพื่อนใหม่ ๆ แต่ด้วยสถานการณ์ของโลกปัจจุบันที่มาพร้อมกับการแพร่ระบาดของ โควิด 19 กลายเป็นอีกอุปสรรคหนึ่งที่ทำให้การปรับตัวเข้ากับสังคมใหม่เป็นไปได้ยากขึ้น ส่งผลให้นักศึกษา หลายคนเกิดความเครียด วิตกกังวล จนนำมาสู่การประสบปัญหาทางด้านสุขภาพจิต (mental health) เช่นนั้นแล้ว การเปลี่ยนผ่านสู่ปีการศึกษาใหม่ จึงเป็นช่วงเวลาสำคัญที่จะเตรียมพร้อมกลยุทธ์สำหรับส่งเสริมสุขภาพจิตและ ความเป็นอยู่ที่ดีให้แก่นักศึกษา (SDG MOVE, 2021)

สำหรับประเทศไทยความท้าทายในการในสถานการณ์โควิด 19 ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน รวมถึงคุณภาพชีวิตของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา โควิด 19 มีผลกระทบทางการศึกษากับการศึกษามาก ในช่วงการระบาด เด็กนักเรียนนักศึกษาทั่วโลก มากกว่า 1,500 ล้านคนต้องหยุดการเรียนการสอนในโรงเรียน และมีการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนเป็นการสอนทางไกล เรียนที่บ้าน ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วย หลายคนจะต้องปรับตัว กับระบบการเรียนการสอน แม้ว่าบางโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยจะสามารถเตรียมตัวรับมือกับการเรียนการสอน ออนไลน์ได้ดี แต่ปฏิเสธไม่ได้เลยว่า การแพร่ระบาดของโควิด 19 เป็นการบังคับให้การศึกษาต้องรู้จักปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย และเทคโนโลยีในช่วงเวลาสั้น ๆ แต่หากการศึกษาต้องปรับตัวในระบบออนไลน์ ซึ่งอาจทำการเปลี่ยนแปลงรวมของระบบการศึกษา การศึกษาที่มีรูปแบบเป็นแพลตฟอร์ม (Education platform) ผู้เรียนจะเป็นฝ่ายเลือก สิ่งที่เรียนตามความสนใจ เช่น ระบบ MOOC นักเรียนเข้าใจความชอบและสิ่งที่ตัวเองเรียน นักเรียนอยากเรียนในวิชา ที่เหมาะสมกับตัวเองมากที่สุด ซึ่งแน่นอนว่าจะเกิดความเปลี่ยนแปลงในระยะยาว ซึ่งแม้ว่าสถานการณ์การแพร่ระบาดของ โควิด 19 จะคลี่คลายลงแล้ว แต่ก็ยากที่ระบบการศึกษาจะเปลี่ยนกลับสู่รูปแบบเดิม (New normal) นอกจาก ทางด้านการศึกษาแล้ว วิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนก็ปรับเปลี่ยนไปมาก การระมัดระวังตนเอง การใส่หน้ากากอนามัย การเว้นระยะห่าง การล้างมือ การดำเนินชีวิตที่ดูแลตนเองมากขึ้น วิถีชีวิตแบบใหม่นี้ (New normal) น่าจะ ปรับเปลี่ยนอยู่ต่อไป (Phuworawan, 2021)

ในเรื่องผลกระทบของคุณภาพชีวิตผู้เรียนหลังสถานการณ์การระบาดโควิด 19 พบว่ากระทบการศึกษา ปฐมวัยถึงมหาวิทยาลัย นอกจากผลกระทบด้านการเรียนรู้โควิด 19 ยังส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ โดย กสศ. พบว่า ยิ่งเด็กยากจนยิ่งได้รับผลกระทบทางเศรษฐกิจอย่างมาก ทั้งครอบครัวที่ผู้ปกครองตกงาน ผู้ที่มีรายได้ลดน้อยลง หรือ มีภาระพึ่งพิงมากขึ้น ล้วนกระทบต่อการศึกษาของลูกหลาน และทำให้แนวโน้มของความเหลื่อมล้ำระหว่างคนจนกับ คนรวยมีมากขึ้น เพราะอาจจะทำให้เด็กต้องขาดเรียนมากขึ้นหรือครอบครัวมีรายจ่ายเพื่ออุดหนุนการศึกษาน้อยลง

สำหรับในส่วนของมหาวิทยาลัยเองก็มีรายได้ลดลง โดยเฉพาะมหาวิทยาลัยเอกชนที่ขาดรายได้จากนักศึกษาต่างชาติ หรือจากภาวะเศรษฐกิจที่ผู้ประกอบการมีรายได้ลดลง ในต่างประเทศ มหาวิทยาลัยชั้นนำทั้งในสหรัฐอเมริกา อังกฤษ ออสเตรเลีย ซึ่งอาศัยรายได้จำนวนมากจากนักศึกษาต่างชาติหรือนักศึกษาต่างรัฐ เมื่อเกิดการแพร่ระบาดต้องเรียนทางไกล ทำให้นักศึกษาหลายคนตัดสินใจพักการเรียนไว้ก่อน มหาวิทยาลัยหลายแห่งประสบปัญหารายได้ลดลง ทำให้ต้องปิดตัวหรือชะลอการเปิดหลักสูตรเอาไว้ก่อน หรือยกเลิกการรับนักศึกษาในระดับบัณฑิตในบางสาขา นับเป็นปรากฏการณ์ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน (Thongliamnak, 2021)

จากสภาพปัญหาในปัจจุบันพบว่าคุณภาพชีวิตของผู้เรียนในสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 ซึ่งเป็นผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายหรือผู้ใหญ่ตอนต้น เป็นวัยที่ต้องปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ อีกมากมาย จึงทำให้นักศึกษามีความวิตกกังวล ประกอบกับสถานการณ์การระบาดของโรคระบาดโควิด 19 ซึ่งพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีปัญหาด้านสุขภาพร่างกาย คือ อาการเจ็บป่วยด้วยภาวะอากาศที่แปรปรวนปัญหาด้านจิตใจ คือ ไม่มีความสุขในการเรียน เพราะมีความเครียดในเรื่องส่วนตัวและเรื่องอื่น ๆ ส่วนปัญหาด้านสังคม คือไม่สามารถเข้ากับเพื่อนใหม่เพราะบางครั้งต้องเรียนออนไลน์ และเพื่อนๆ ในวัยเดียวกันมี ความหลากหลายทางด้านทัศนคติ ส่วนปัญหาด้านค่าใช้จ่าย ผู้ปกครองอาจได้รับผลกระทบด้านเศรษฐกิจ ส่งผลให้นักศึกษาไม่พร้อมต่อการเรียน โดยในช่วงสถานการณ์การระบาดของโควิด 19 สำหรับประเทศไทยเป็นความท้าทายที่ควรเป็นการเปลี่ยนวิกฤตให้เป็นโอกาสในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนให้ดีกว่าเดิม ดังที่ Pinyosinwat (2020) ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนอย่างไรในสถานการณ์โควิด 19 จากบทเรียนต่างประเทศสู่การจัดการเรียนรู้ของไทยมี ดังนี้ มาตรการการเรียนรู้อาจไม่จำเป็นต้องปรับแค่กระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียน แต่ต้องปรับใหญ่ทั้งระบบการเรียนรู้ที่ต้องสอดคล้องกันและเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ของผู้เรียน เพิ่มความยืดหยุ่นของโครงสร้างการเรียนและความหลากหลายของรูปแบบการเรียนรู้ ความยืดหยุ่นในการใช้เวลาและการเลือกรูปแบบการเรียนที่ครูสามารถออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสมและส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคล (Personalized learning) ตัวอย่างเช่น ชั่วโมงเรียนรู้ผ่านจอสำหรับเด็กแต่ละช่วงวัย โดยคำนึงถึงพัฒนาการด้านร่างกาย (ปัญหาด้านสายตา) และพัฒนาการด้านสังคม (ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น) ชั่วโมงการเรียนรู้ด้วยตนเองที่บ้านจากการทำใบงาน ชิ้นงาน ค้นคว้าด้วยตนเองและชั่วโมงที่ครูกับนักเรียนเรียนรู้ร่วมกัน การออกแบบหน่วยการเรียนรู้ และสอนอย่างมีแผนที่เหมาะสมในสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป

จากสภาพสถานการณ์ดังกล่าว สรุปได้ว่าคุณภาพชีวิตของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามีปัจจัยด้านการการศึกษา ปัจจัยด้านค่าใช้จ่าย ปัจจัยด้านสุขภาพจิต ปัจจัยด้านที่อยู่อาศัย ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของนักศึกษา ดังนั้น ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องต้องดำเนินการพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักศึกษา หาแนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยการส่งเสริมคุณภาพชีวิตผู้เรียนระดับอุดมศึกษาในสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 ซึ่งแนวทางการส่งเสริมต้องให้ความสำคัญกับกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น การทำงานความสนใจ การเขียนบันทึกการเรียนรู้ การตั้งคำถามตามความสนใจ การเขียนบันทึกการเรียนรู้ การตั้งคำถามและตอบคำถามการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และการศึกษางานวิจัย โดยมหาวิทยาลัยต้องส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา โดยคำนึงถึงบรรยากาศของการเรียนการสอน บทบาทของผู้สอน กระบวนการทัศนของการสอน การสะท้อนการเรียนรู้ (Kitiyanusan, 2009)

บทวิเคราะห์

การพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

การศึกษาการพัฒนาคุณภาพชีวิตเป็นเรื่องที่มีปัจจัยและแนวทางในการศึกษาที่สลับซับซ้อน ทั้งนี้เพราะการมีคุณภาพชีวิตที่ดีหมายถึงรวมถึงคุณภาพที่ดีทั้งกาย จิตใจ วิญญาณและสติปัญญาและความต้องการมีคุณภาพชีวิตที่ดีนั้นแปรผันได้ตามสภาวะแวดล้อมในด้านต่าง ๆ รวมถึง ลักษณะของแต่ละบุคคล ในขณะที่ปัจจัยและแนวทางในการศึกษาคุณภาพชีวิตมีความเกี่ยวข้องกับขอบเขตของพื้นที่ สภาพทางภูมิศาสตร์ สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ขนาดประชากร ลักษณะเฉพาะของประชากร และวัตถุประสงค์ของการศึกษา ดังนั้น จึงเกิดแนวคิดในเรื่องการให้ความหมาย เกณฑ์ การวัด การวิเคราะห์และการตีความคุณภาพชีวิตที่แตกต่างกัน ดังที่ UNESCO (1978) กล่าวถึง คุณภาพชีวิตว่าเป็นความรู้สึกของการมี การอยู่อย่างมีความสุข มีความพอใจต่อองค์ประกอบต่าง ๆ ของชีวิตที่เป็นส่วนสำคัญมากของบุคคล การที่บุคคลมีความรู้สึกมีคุณค่าแห่งตน มีความมุ่งหมายในชีวิต และมีความวิตกกังวลน้อยที่สุดเป็นความรู้สึกมีความสุข (Sense of well-being) ซึ่งมีผลมาจากความรู้สึกพึงพอใจ หรือไม่พึงพอใจในแต่ละด้านของชีวิตที่มีความสำคัญต่อบุคคลนั้น ๆ

คุณภาพชีวิตของบุคคลเป็นความสามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับสังคมได้อย่างเหมาะสมไม่เป็นภาระและ ไม่ก่อให้เกิดปัญหาแก่สังคม เป็นชีวิตที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ และสามารถดำรงชีวิตที่ขอบธรรมสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และค่านิยมสังคมตลอดจนแสวงหาสิ่งที่ตนปรารถนาให้ได้มาอย่างถูกต้องภายใต้เครื่องมือและทรัพยากรที่มีอยู่ คุณภาพชีวิตแบ่งเป็น 3 ประการคือ

1. ทางด้านร่างกาย คือ บุคคลจะต้องมีสุขภาพร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรงปราศจากโรคร้ายไข้เจ็บ อันเป็นผลตอบสนองมาจากปัจจัยพื้นฐาน
2. ทางด้านจิตใจ คือ บุคคลจะต้องมีสภาวะจิตใจที่สมบูรณ์ร่าเริงแจ่มใส ไม่วิตกกังวล มีความรู้สึกพึงพอใจในชีวิตตนเอง ครอบครัวและสังคมสิ่งแวดล้อม มีความปลอดภัยในชีวิต
3. ทางด้านสังคม คือ บุคคลสามารถดำรงชีวิตภายใต้บรรทัดฐานและค่านิยมของสังคมในฐานะเป็นสมาชิกของสังคมได้อย่างปกติ

แนวทางการฟื้นตัวทางการศึกษาจากสถานการณ์ COVID-19 ที่มีประสิทธิภาพและเสมอภาค

แนวคิดเรื่องการฟื้นตัวทางการศึกษาจากสถานการณ์ COVID-19 ที่มีประสิทธิภาพและเสมอภาคเป็นแนวทางที่หลายประเทศให้ความสนใจ ในการศึกษาวิจัยและประกอบการพิจารณาเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบการศึกษาที่ส่งผลถึงภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loses) ความเครียดและปัญหาทางสุขภาพจิต ภาวะขาดโภชนาการ และปัญหาที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคมของผู้เรียน ที่เกิดขึ้นจากการปิดโรงเรียนที่ไม่มีกำหนด และส่งผลกระทบยาวต่อการพัฒนามนุษย์และความเป็นอยู่ที่ดี (Well-being) ของผู้เรียน แม้ช่วงสถานการณ์ COVID-19 จะทำให้เห็นศักยภาพและประโยชน์ของนำนวัตกรรมในการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ทางไกลหรือออนไลน์มาใช้อย่างมากมายและรวดเร็ว แต่การจัดการเรียนรู้ทางไกลหรือออนไลน์ในวิกฤติการระบาด COVID-19 ไม่สามารถทดแทนการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าหรือแบบตัวต่อตัวได้ทั้งหมด การหยุดชะงักของระบบการศึกษาที่ผ่านมาทำให้เกิดความสูญเสียและความไม่เท่าเทียมกันในการเรียนรู้อย่างมาก ดังนั้นแนวทางการฟื้นตัวทางการศึกษาจากสถานการณ์ COVID-19 ที่มีประสิทธิภาพและเสมอภาค จึงมีใช้เพียงเป็นการดำเนินการภายหลังสถานการณ์ COVID-19 ผ่านพ้นไปเท่านั้น หากแต่

จะต้องมีการศึกษา พัฒนา และดำเนินการไปตลอดช่วงเวลา ทั้งในสถานการณ์และภายหลังการระบาดไปอย่างต่อเนื่อง (Office of the Secretariat of the Education Council, 2023)

ดังนั้น หัวใจของการแก้ไขปัญหาการศึกษายุคหลังโควิด 19 จึงประกอบด้วย

1. การรับประกันว่าเด็กทุกคนจะมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ตลอดจนได้รับความช่วยเหลือที่จำเป็นโดยเท่าเทียมกัน ไม่ว่าจะเป็นความช่วยเหลือด้านการเรียนรู้ หรือความช่วยเหลือเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของเยาวชน

2. การพัฒนาระบบการศึกษาที่ยืดหยุ่น พร้อมรับมืออุบัติภัยในอนาคต ผ่านการปรับปรุงกลไกในโรงเรียน สร้างสรรค์ทรัพยากรทางการศึกษาที่หลากหลาย ส่งเสริมองค์ความรู้และทักษะของครู รวมถึงศักยภาพของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อการสนับสนุนผู้เรียนอย่างครบวงจร

ทั้งนี้ ยูนิเซฟจำแนกแนวปฏิบัติเพื่อบรรลุเป้าหมายข้างต้นเป็น 4 ประเภทด้วยกัน ได้แก่ ประเภทแนวปฏิบัติ เพื่อเพิ่มโอกาสเข้าถึงการศึกษา

1. Quality and inclusive learning: ประเภทแนวปฏิบัติเพื่อพัฒนาคุณภาพและความครอบคลุมของการจัดการศึกษา

2. Well-being: mental health and psychosocial support: ประเภทแนวปฏิบัติเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้เรียน ครอบครัว ตลอดจนบุคลากรทางการศึกษา

3. Safe schools: ประเภทแนวปฏิบัติเพื่อพัฒนาโรงเรียนและสาธารณูปโภคที่จำเป็นต่อการรับมือวิกฤตในปัจจุบันและอนาคตของสถานศึกษา (Noola, 2021)

องค์การอนามัยโลก ได้กำหนดปัจจัยสำคัญของคุณภาพชีวิตสำหรับบุคคลทั่วไปว่า ควรประกอบด้วยปัจจัยสำคัญของคุณภาพชีวิต 6 ด้าน คือ (Uamsamang, 2004)

1. ด้านร่างกาย (Physical domain) คือการรับรู้สภาพทางด้านร่างกายของบุคคลซึ่งมีผลต่อชีวิตประจำวัน เช่น การรับรู้สภาพสมบูรณ์แข็งแรงของร่างกาย การรับรู้ถึงความรู้สึกสบายไม่มีความเจ็บปวดการรับรู้ถึงความสามารถที่จะจัดการกับความเจ็บปวดทางร่างกายได้ การรับรู้ถึงพลังกำลัง ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การรับรู้เรื่องการนอนหลับและพักผ่อนรวมทั้งการรับรู้เรื่องการมีเพศสัมพันธ์ ซึ่งการรับรู้เหล่านี้มีผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

2. ด้านจิตใจ (Psychological domain) คือ การรับรู้สภาพทางด้านจิตใจของตนเอง เช่น การรับรู้ความรู้สึกลึกซึ้งทางบวกที่บุคคลมีต่อตนเอง การรับรู้ภาพลักษณ์ของตนเอง การรับรู้ถึงความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง การรับรู้ถึงความมั่นใจในตนเอง การรับรู้ถึงความคิด ความจำ สมาธิ การตัดสินใจ และความสามารถในการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ของตนและการรับรู้ถึงความสามารถในการจัดการกับความเศร้าหรือกังวล เป็นต้น

3. ด้านระดับความเป็นอิสระของบุคคล (Level of independence) คือ การรับรู้ถึงความเป็นอิสระที่ไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น การรับรู้ถึงความสามารถในการเคลื่อนไหวของตน การรับรู้ถึงความสามารถในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตน การรับรู้ถึงความสามารถในการทำงาน การรับรู้ว่าตนไม่พึ่งพาต่าง ๆ หรือการรักษาทางการแพทย์อื่น ๆ เป็นต้น

4. ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม (Social relationships) คือการรับรู้เรื่องความสัมพันธ์ของตนกับบุคคลอื่น การรับรู้ถึงการที่ได้รับความช่วยเหลือจากบุคคลอื่นในสังคม รวมทั้งการรับรู้ที่ตนได้เป็นผู้ให้ความช่วยเหลือบุคคลอื่นในสังคมด้วย

5. ด้านสิ่งแวดล้อม (Environment) คือ การรับรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต เช่น การรับรู้ว่าคุณภาพชีวิตอยู่ดีหรือไม่ดี ไม่ถูกกักขัง มีความปลอดภัย และมั่นคงในชีวิต การรับรู้ว่าได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่ดี ปราศจากมลพิษต่าง ๆ การคมนาคมสะดวก มีแหล่งประโยชน์ด้านการเงิน สถานบริการทางสุขภาพและสังคม สงเคราะห์ การรับรู้ว่าคุณภาพชีวิตจะได้รับข่าวสาร หรือฝึกฝนทักษะต่าง ๆ การรับรู้ว่าคุณได้มีกิจกรรมสันทนาการ และมีกิจกรรมในเวลาว่าง เป็นต้น

6. ด้านความเชื่อส่วนบุคคล (Spirituality/religion/personal beliefs) คือ การรับรู้เกี่ยวกับความเชื่อต่าง ๆ ของตนที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต เช่น การรับรู้ถึงความเชื่อด้านจิต-วิญญาณ ศาสนา การให้ความหมายของชีวิตและความเชื่ออื่น ๆ ที่มีผลในทางที่ดีต่อการดำรงชีวิต มีผลต่อการเอาชนะอุปสรรค เป็นต้น

ปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิต

มนุษย์ประกอบด้วยโครงสร้างทางร่างกายและจิตใจมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เข้ามากระตุ้น ส่งผลให้เกิดเป็นพฤติกรรม นอกจากสิ่งเร้าแล้วสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการแสดงออกของพฤติกรรม ได้แก่ การรับรู้ การเรียนรู้ แรงจูงใจ เจตคติและบุคลิกภาพ รวมถึงสิ่งเร้าภายนอก เช่น อิทธิพลทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ได้แก่ ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก (Jittangwattana, 2005) โดยปัจจัยภายในตัวบุคคลประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่

1. ความต้องการ (need) เป็นสภาวะความจำเป็นของบุคคลที่ได้รับการกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองแตกต่างกันไปตามเพศ อายุ วุฒิภาวะ ความสามารถ ความสนใจ และพัฒนาการด้านต่าง ๆ
2. การรับรู้ (perception) เป็นกระบวนการในการเลือกรับจัดระเบียบและแปลความหมายของสิ่งเร้าว่ามีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมเช่นไร ซึ่งการแปลความนั้นเป็นผลการเรียนรู้
3. การเรียนรู้ (learning) เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลไปจากเดิมเป็นผลมาจากประสบการณ์ที่ได้รับทั้งทางตรงและทางอ้อม
4. แรงจูงใจ (motivation) เป็นภาวะที่บุคคลได้รับการกระตุ้นให้มุ่งไปสู่เป้าหมายบางอย่าง
5. เจตคติ (attitude) เป็นความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดในการที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบสิ่งนั้น
6. บุคลิกภาพ (personality) เป็นคุณสมบัติและอุปนิสัยเฉพาะตัวของบุคคลที่ได้รับการปลูกฝังแต่วัยเด็กและเป็นตัวกำหนดลักษณะการแสดงออกของบุคคลนั้น

สำหรับปัจจัยภายนอกตัวบุคคล ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ (Jittangwattana, 2005)

1. อิทธิพลทางครอบครัว (Family impact) เป็นจุดเริ่มต้นของการที่บุคคลแสดงพฤติกรรมในสังคมตามแบบอย่างค่านิยม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมของครอบครัว
2. อิทธิพลทางสังคม (Social impact) สภาวะการณ์ของสังคมมีผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของบุคคลและส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคม
3. อิทธิพลทางวัฒนธรรม (Culture impact) เป็นตัวกำหนดรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเกิดความแตกต่างระหว่างเชื้อชาติ

4. อิทธิพลทางเศรษฐกิจ (Economic impact) มีความสัมพันธ์กับการกินอยู่และความสามารถในการตอบสนองความต้องการทางด้านเศรษฐกิจ

5. อิทธิพลทางสิ่งแวดล้อม (Environment impact) ที่บุคคลต้องมีปฏิสัมพันธ์ด้วยเกิดเป็นพฤติกรรม การแสดงออกต่าง ๆ

จากปัจจัยพื้นฐานที่ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักศึกษา ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านสุขภาพจิตใจ ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านการศึกษา ด้านที่อยู่อาศัย ด้านครอบครัวและการมีเป้าหมายในชีวิต และด้านค่าใช้จ่าย ดังนั้น มหาวิทยาลัยต้องพัฒนาคุณภาพของนักศึกษาโดยการส่งเสริมตามแนวทางดังนี้ ด้านสุขภาพ (Healthy) ดูแลสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง มีสุขภาพจิตที่ดี การพักผ่อนที่ดี ด้านการปรับตัว (Adaptability) ความคล่องตัวในการเรียนรู้ ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ ใจที่เปิดกว้าง ด้านความคิด (Mindset) เรียนรู้และเติบโต คิดค้นคว้า และมีการวางแผน มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านความยืดหยุ่น (Flexible learning approach) มีอิสระในตนเอง สามารถบริหารเข้าแหล่งเรียนรู้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย มีทักษะการจัดการข้อมูล นำไปประยุกต์ใช้ได้

คุณภาพชีวิตผู้เรียนระดับอุดมศึกษาหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19

ความจำเป็นในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 ผู้เขียนจึงขอเสนอ แนวทางการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้เรียนระดับอุดมศึกษาหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 โดยนำเสนอ ใน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านสุขภาพที่ดีของนักศึกษา (Healthy) ด้านความยืดหยุ่นทางอารมณ์ของนักศึกษา (Adaptability) ด้าน ความคิดในการสร้างสรรค์ (Mindset) และด้านความมีอิสระในการเรียน สามารถบริหารตนเอง (Flexible learning approach) ดังภาพที่ 1 (Adecco, 2022)



ภาพที่ 1 คุณภาพชีวิตผู้เรียนระดับอุดมศึกษาหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19

จากภาพที่ 1 คุณภาพชีวิตผู้เรียนระดับอุดมศึกษาหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านที่ 1 สุขภาพที่ดีของนักศึกษา (Healthy) การดูแลสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง การมีสุขภาพจิตที่ดี และการพักผ่อนที่ดี ของนักศึกษา สุขภาพที่ดีของนักศึกษาสามารถแบ่งได้เป็นสุขภาพทางร่างกายและสุขภาพทางจิตใจ ซึ่งมีความสอดคล้องกันอย่าแยกไม่ได้ สุขภาพร่างกาย หมายถึงร่างกายที่มีความเจริญเติบโตและพัฒนาการสมกับวัย สะอาดแข็งแรงสมบูรณ์ ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บและทุพพลภาพ พร้อมทั้งมีภูมิคุ้มกันโรคหรือต้านทานโรคเป็นอย่างดี ส่วนสุขภาพจิต หมายถึง ความสามารถในการปรับตัวของเราให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน รวมทั้งสถานการณ์ในอดีตและอนาคตด้วยในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อสร้างคุณภาพชีวิตให้แก่มนุษย์ ชุมชนหรือสังคมใดก็ตามมีองค์ประกอบที่พึงกระทำอยู่อย่างน้อย 2 ประการ คือ การศึกษา เศรษฐกิจ (Somprayoon, 2004)

ด้านที่ 2 ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ของนักศึกษา (Adaptability) การเสริมสร้างความยืดหยุ่นทางอารมณ์ของนักศึกษาถือว่าเป็นหัวใจสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากนักศึกษายู่ในช่วงเริ่มต้นของวัยรุ่นตอนปลาย ซึ่งองค์การอนามัยโลกได้ให้ความหมายของวัยรุ่นว่าเป็นช่วงทศวรรษที่ 2 ของชีวิต อยู่ในช่วงระหว่าง 18-19 ปี (World Health Organization, 2011) เป็นช่วงเวลาที่ยืดหยุ่นและมีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วเพื่อเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กสู่การเป็นผู้ใหญ่เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ช่วงนี้จึงเป็นช่วงสำคัญของชีวิต เนื่องจากนักศึกษาซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นจะมีอารมณ์ไม่คงที่ รุนแรงและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การปรับตัวทางอารมณ์ของนักศึกษาวัยนี้นับเป็นเรื่องยาก ซึ่งการควบคุมอารมณ์ถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับวัยนี้ (Mangrulkar et al., 2001)

ด้านที่ 3 ความคิดในการสร้างสรรค์ (Mindset) ความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้และเติบโต คิดค้นคว้า และมีการวางแผนในการมีความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นเป้าหมายของการศึกษา ซึ่งควรสนับสนุนให้เกิดขึ้นในสถานศึกษา เพราะสามารถส่งเสริมให้มีการพัฒนาได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรง คือ การสอน การฝึกฝน การอบรมและในทางอ้อมคือ การสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้ ระบบการศึกษาทั่วโลกใช้ Educational Technology มากขึ้น การใช้ระบบออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบมากขึ้น เช่น DingTalk Tencent Google Hangout Meet Google Classroom เป็นต้น รวมทั้งยังมีแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการศึกษาต่าง ๆ มากมาย ซึ่งเทคโนโลยีสามารถเปลี่ยนบทบาทครูผู้สอน จากที่เคยเป็นผู้ชี้แนะ ไปสู่การเป็นผู้สนับสนุน และให้คำแนะนำแก่นักเรียน ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาการเรียนการสอนมีความน่าสนใจขึ้น และช่วยเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสร้างความร่วมมือ ความคิดสร้างสรรค์ ออกจากกรอบของการเรียนรู้ที่จำกัดเฉพาะในห้องเรียนที่เปลี่ยนดังที่เคยเป็นมา (SCG Foundation, 2023)

ด้านที่ 4 ความมีอิสระในการเรียน สามารถบริหารตนเอง (Flexible learning approach) ความมีอิสระในตนเอง สามารถบริหารเข้าแหล่งเรียนรู้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย มีทักษะการจัดการข้อมูล นำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่สูงขึ้นเพื่อมุ่งสร้างสรรค์องค์ความรู้ เพื่อการพัฒนาคน สร้างคน ผลิตบัณฑิตให้ตอบโจทย์เป้าหมายหลักคือ คุณภาพของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาและออกไปรับใช้สังคมในบริษัทต่าง ๆ ดังนั้น ตัวแปรที่สำคัญและเป็นพลังในการที่จะบรรลุเป้าหมายผู้สอนในระดับอุดมศึกษาจึงมีส่วนสำคัญต่อการสร้างคนหรือการพัฒนาคนให้ตอบโจทย์ได้ตามเป้าหมายสำหรับกระบวนการที่ต้นใหม่ในการจัดการเรียนการสอนโดยจะทำการศึกษาควรเป็นการมุ่งเน้นส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อค้นหาศักยภาพควบคู่ไปกับการเสริมสร้างพลังให้แก่ผู้เรียนทั้งในด้านพลังของความคิด พลังสติปัญญาพลังจิตใจหรือกำลังกายที่แข็งแรงของร่างกายเป็นต้น ซึ่งพลังเชิงบวกในลักษณะเช่นนี้จะเป็นการเรียนรู้

ที่ส่งผลต่อการเติบโตและการใช้ชีวิตในทิศทางที่นำไปสู่ความเข้มแข็งต่อบริบทที่มีการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ในด้านต่าง ๆ และเป็นแนวทางที่สำคัญ ที่จะได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดขึ้นจากตัวผู้เรียนซึ่งแม้ว่าผลงานนั้นสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจะเป็นผลงานประเภทต่าง ๆ ได้แก่ ผลงานวิชาการผลงานสิ่งประดิษฐ์คิดค้นต่าง ๆ ผลงานสร้างสรรค์ (Meesaen, 2021)

บทสรุป

คุณภาพชีวิตผู้เรียนระดับอุดมศึกษาหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ สุขภาพที่ดีของนักศึกษา (Healthy) ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ของนักศึกษา (Adaptability) ความคิดในการสร้างสรรค์ (Mindset) ความมีอิสระในการเรียน และความสามารถบริหารตนเอง (Flexible learning approach)

สุขภาพที่ดีของนักศึกษา (Healthy) ได้แก่การส่งเสริมสุขภาพและป้องกันโรคให้นักศึกษา โดยการสร้างความตระหนักในการมีสุขภาพที่ดี การพัฒนาทักษะทางสุขภาพ การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเอื้อต่อการส่งเสริมสุขภาพ เช่น การด้านการบริโภค ด้านการออกกำลังกายและนันทนาการ ด้านสุขภาพจิตส่วนบุคคล ด้านสุขภาพจิตและการปรับตัว ด้านบริหารสุขภาพ โดยการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่มีความเหมาะสมเช่น ส่งเสริมการออกกำลังกาย ปรับพฤติกรรมบริโภคอาหารให้ถูกต้องตามหลักโภชนาการและตามช่วงวัย การดูแลสุขภาพอนามัยส่วนบุคคล การใช้วัคซีนป้องกันโรค ส่งเสริมทักษะพื้นฐานที่จำเป็นด้านสุขภาพและพฤติกรรมเสี่ยงที่มีโอกาสสัมผัสโรคและติดเชื้อได้ง่ายขึ้น ส่วนทางด้านจิตใจ ส่งเสริมให้นักศึกษาทำในสิ่งที่ตนเองชอบ จัดให้มีการวางแผนในการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน โดยสามารถดำเนินชีวิตในแต่ละวันได้อย่างมีความสุข การใช้กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะในการดำรงชีวิตและการทำงานของผู้เรียนในอนาคต (Essential future skills) ตลอดจนมีการจัดตั้งศูนย์ให้คำปรึกษา แนะนำ และศูนย์ประสานงานกลาง ทั้งที่เป็นปัญหาด้านสุขภาพ ภาวะขาดโภชนาการ สุขภาพจิต ปัญหาครอบครัว อารมณ์ สังคมที่กระทบต่อความเป็นอยู่ที่ดีของผู้เรียน การขาดอุปกรณ์ในการเรียนรู้ เป็นต้น (Thongliamnak, 2021)

ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ของนักศึกษา (Adaptability) ได้แก่การส่งเสริมความยืดหยุ่นทางอารมณ์ของนักศึกษา ได้แก่ ความคล่องตัวในการเรียนรู้ ได้แก่ การที่นักศึกษาสามารถในการปรับตัวและปรับวิถีชีวิตซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ๆ เมื่อเผชิญปัญหาและความท้าทายต่าง ๆ สามารถยืดหยุ่นความคิดและวิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยการส่งเสริมให้นักศึกษา เข้าใจตนเอง รู้จุดอ่อน จุดแข็งของตนเอง ควบคุมอารมณ์และความคิดของตนเองได้ มีทักษะในการสื่อสาร ตอรองและขอความช่วยเหลือ มีทักษะในการจัดการปัญหาและพยายามหาทางออกที่ดีที่สุด ส่งเสริมให้นักศึกษามีสัมพันธภาพที่ดีราบรื่นกับคนใกล้ชิด มีที่ปรึกษามีจุดมุ่งหมายในชีวิต รู้ว่าตนเองกำลังต้องการอะไรในชีวิต สิ่งใดสำคัญมาก สิ่งใดสำคัญน้อย และสิ่งใดไม่ใช่เรื่องสำคัญเมื่อมีความกดดัน ความเครียดมาก ๆ ก็มีวิธีการระบายความกดดันออกไป เช่น มีเพื่อนพูดคุยระบายความทุกข์ ช่วยให้ความอดทนกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ เช่น มีคนพูดปลอบใจ มองส่วนดีหรือคุณค่าที่มีอยู่เพื่อปลอบใจตัวเอง คิดถึงเป้าหมายที่ต้องการ และพัฒนาระบบการประเมินตามสภาพจริง (Authentic assessment) เปลี่ยนจากการทดสอบแบบดั้งเดิมที่อาศัยการตอบแบบเลือกตอบ ถูก ผิด การใช้คำถามปลายเปิดเพื่อตอบคำถามที่กำหนด ไปสู่การประเมินตามสภาพจริง เน้นการวัดว่านักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างไร ด้วยการประเมินการเรียนรู้ (Assessments of learning) และการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessments for learning) ร่วมกัน (Thongliamnak, 2021) ความคิดในการสร้างสรรค์ (Mindset) ได้แก่การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยให้นักศึกษามีโอกาสเรียนรู้ด้วยการคิดริเริ่มของ

ตนเอง ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเป็นผู้ค้นพบและอยากลองเรียนรู้ การจัดการบรรยากาศ การเรียนรู้แบบเสรี ให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดและการแสดงออก มีอิสระในการศึกษาค้นคว้า โดยไม่ปิดกั้นความคิด โดยการเตรียมแหล่งสารสนเทศที่ช่วยในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่เรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญในโลกยุคดิจิทัล คิดเป็นวิเคราะห์ได้ โลกดิจิทัลทำให้ข้อมูลไหลเข้ามามากมายผ่านสารพัดช่องทาง นักศึกษาจึงจำเป็นต้องมีความรู้เท่าทันสื่อ มีความสามารถวิเคราะห์แยกแยะ ข้อมูลและข่าวสารต่าง ๆ ที่อยู่บนโลกอินเทอร์เน็ตได้ สิ่งสำคัญคือคิดเป็นและสามารถเลือกสิ่งที่มีประโยชน์มาใช้ในการทำงานได้ (Department of Mental Health, 2023)

สามารถบริหารตนเอง (Flexible learning approach) ได้แก่การจัดการจัดเตรียมและพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน (Digital/Online learning infrastructure) เพื่อการเรียนรู้ทางไกลให้เพียงพอ เข้าถึงได้และมีประสิทธิภาพ และจัดทำแพลตฟอร์ม (Learning platform) การเรียนรู้ที่ผู้เรียน ครู ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย สามารถเข้าถึงเพื่อการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะและตอบสนองความต้องการทางสังคมและอารมณ์ที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่มให้เข้าถึงได้จริง มีการพัฒนาต่อเนื่อง และหลากหลาย (Thongliamnak, 2021) ควรให้นักศึกษาติดตามสถานการณ์และเรียนรู้โลกใบนี้ เพราะการเรียนหนังสือก็ต้องปรับรูปแบบ จึงควรส่งเสริมให้พยายามค้นหาตัวเอง เพื่อที่จะได้รู้ว่าจะจริง ๆ แล้วสามารถทำอะไรได้ดี ถนัดอะไร และพร้อมที่จะเรียนรู้ไปตลอดชีวิต (Lifelong learning) (Department of Mental Health, 2023)

References

- Adecco. (2022). *Adaptability an important skill for workers in the 20th century*. <https://adecco.co.th/en/knowledge-center/detail/career-advice/adaptability-skill-and-adaptive-mindset> (in Thai)
- Department of Mental Health. (2023). *New skills for children in the post-COVID-19 era*. <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30582> (in Thai)
- Jittangwattana, B. (2005). *Sustainable tourism development*. Press and Design. (in Thai)
- Kitiyanusan, R. (2009). Promoting students' self-learning: Reflections from the research process Action. *Journal of Education and Social Development*, 5(1-2), 145–166. (in Thai)
- Mangrulkar, L., Whitman, C., & Ponner, M. (2001). *Life skills approach to child and adolescent health human development*. Education Development Center.
- Meesaen, N. (2021). Techniques for creating power to produce student work. In P. Sinlarat, & N. Meesaen (Eds.). *Productive education*. (pp. 289 - 301). College of Education Dhurakij Pundit University Press. (in Thai)
- Ministry of Education. (2003). *Project to produce basic education teachers at the bachelor's degree level. (5year course)*. Religion Printing House. (in Thai)
- Noola, K. (2021). *Because the future can't wait! Opening the educational textbooks that will flow after COVID-19*. <https://www.the101.world/lessons-for-education-from-covid-19/> (in Thai)

- Office of the Secretariat of the Education Council. (2023). Report on research on the efficiency of national education. Educational Research Division Office of the National Education Commission. (in Thai).
- Phuworawan, Y. (2021). *COVID-19 and epidemiology. Online lessons for students and citizens impact In the field of education.* Covid -19 Course. <https://learningcovid.ku.ac.th/> (in Thai)
- Pinyosinwat, P. (2020). *How to organize teaching and learning in the COVID-19 situation, from foreign lessons to Thai learning management.* <https://tdri.or.th/2020/05/examples-of-teaching-and-learning-in-covid-19-pandemic/> (in Thai)
- SCG Foundation. (2023). *Covid-19 reinforces the importance of learning skills in the 21st century.* SCG Foundation. <https://www.scgfoundation.org/covid19/> (in Thai)
- SDG MOVE. (2021). *Ready for the new term, 5 strategies to promote mental health. In the COVID-19 era After encountering students Stress increases.* <https://www.sdgmove.com/2022/08/22/mental-health-university/> (in Thai)
- Somprayoon, S. (2004). *Health of life.* Dok Ya. (in Thai)
- Thongliamnak, P. (2021). *Exploring the effects after COVID-19, an important turning point in world education.* <https://thaipublica.org/2021/01/exploring-the-effects-of-covid-19-the-turning-point-of-world-education/> (in Thai)
- Uamsamang, A. (2004). *A study of the quality of life of secondary school students under the welfare education division* [Master Thesis, Srinakharinwirot University]. (in Thai)
- UNESCO. (1978). *Indicators of environmental quality and quality of life.* UNESCO.
- World Health Organization. (2011). *Life skill education in schools.* World Health Organisation.

วิถีชีวิตนักมวย กรณีศึกษา: เพชรสุขุมวิท บอยบางนา

พงศ์ธร แสงวิภาค¹ ณัฐวุฒิ สิทธิชัย²

(วันรับบทความ: วันที่ 11 พฤษภาคม 2566, วันแก้ไขบทความ: วันที่ 23 สิงหาคม 2566, วันตอบรับบทความ: วันที่ 30 สิงหาคม 2566)

บทคัดย่อ

กรณีศึกษา วิถีชีวิตของ เพชรสุขุมวิท บอยบางนา นักมวยอาชีพผู้มีประสบการณ์มากมายในวงการมวยไทยนี้ มีวัตถุประสงค์หลัก 2 ประการคือ (1) เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับวิถีชีวิตและกิจวัตรประจำวันของ เพชรสุขุมวิท บอยบางนา และ (2) เพื่อสำรวจสิ่งท้าทายทางร่างกายและจิตใจ เพชรสุขุมวิท บอยบางนา เผชิญอยู่ในการดำรงชีวิตประจำวัน เพชรสุขุมวิท บอยบางนา ชกมวยไทยมาเป็นเวลา 15 ปี ขึ้นชกในเวทีมวย ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เขาพักอาศัยอยู่ในค่ายมวย และกำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัยเปิดที่มีชื่อเสียงที่สุดของประเทศ “มหาวิทยาลัยรามคำแหง” เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของกรณีศึกษา ผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกต หลังจากที่ได้วิเคราะห์เนื้อหาและสังเคราะห์ข้อมูลแล้ว ผลการวิจัยพบว่า การตัดสินใจของ เพชรสุขุมวิท บอยบางนา ในการมาเป็นนักมวย มาจากเหตุผลส่วนตัว ครอบครัว เศรษฐกิจ และสังคม เพชรสุขุมวิท บอยบางนา จึงพัฒนาความสามารถในการพึ่งพาตนเองและมีความรับผิดชอบ รวมถึง การสร้างวิถีชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองในฐานะนักมวย ซึ่งแม้จะเผชิญกับสิ่งท้าทายที่รุมเร้าเข้ามาอย่างมากและหลากหลาย แต่เพชรสุขุมวิท บอยบางนา ก็ยอมรับกับวิถีชีวิตในปัจจุบันของเขา

คำสำคัญ: มวยไทย, วิถีชีวิต, สิ่งท้าทายทางร่างกายและจิตใจ, เพชรสุขุมวิท บอยบางนา

ประเภทของบทความ: บทความวิจัย

การอ้างอิง:

พงศ์ธร แสงวิภาค และณัฐวุฒิ สิทธิชัย. (2567). วิถีชีวิตนักมวย กรณีศึกษา: เพชรสุขุมวิท บอยบางนา. *วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 5(2), 48-60.

¹รองศาสตราจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง (ผู้รับผิดชอบบทความ)

e-mail: ramuniversity42@gmail.com

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

e-mail: nuttawut.s@pkru.ac.th

A Case Study of the Boxer's Way of Life: Petch Sukhumvit Boy Bangna

Pongtorn Sangwipak¹, Nuttawut Sittichai²

(Received Date: 11 May 2022; Revised Date: 23 August 2022; Accepted Date: 30 August 2022)

Abstract

The fostering of self-sufficiency traits should develop in childhood because this is the age of learning power and the growth of life. The teachers instill the knowledge of sufficiency, frugality, self-help, rationality, and self-discipline in the children. To develop these characteristics, there should be a process of changing old behaviors to new behaviors by giving experience or training for permanent desirable behavior. Children spend most of their time in kindergarten classrooms. Teachers are the most important people who provide activities for students, including performing daily routine activities, by fostering self-sufficiency traits in children until they grow up as good citizens.

Keywords: Thai boxing, lifestyle, physical and mental challenges, Phetchsukhumvit "Boy Bangna"

Type of Article: Research Article

Cite this article as:

Sangwipak, P., & Sittichai, N. (2024). A case study of the boxer's way of life: Petch Sukhumvit Boy Bangna. *Ramkhamhaeng University Journal: Faculty of Education (Humanities and Social Sciences)*, 5(2), 48-60.

¹Associate Professor, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University
e-mail: ramuniversity42@gmail.com (corresponding author)

²Assistant Professor, Faculty of Education, Phuket Rajabhat University
e-mail: nuttawut.s@pkru.ac.th

บทนำ

ศิลปะมวยไทยนั้นได้ถือกำเนิดขึ้นมาเมื่อใดนั้น หรือสมัยใดนั้น ไม่สามารถที่จะตอบได้แน่ชัดแต่ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตประจำวันของคนไทยในอดีตไม่ว่าจะเป็นบทบาททางด้านสังคม หรือบทบาททางด้านความเป็นเอกราชของชาติไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นอกจากนั้นยังเป็นศิลปะประจำชาติที่ได้มีการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษมาสู่ รุ่นลูกหลานเรื่อยมา และทำให้ผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดเองได้เกิดการซึมซับรับรู้ถึงวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีอันดีงามของชาติไทย ซึ่งสอดคล้องกับ Unthong (2004) ที่ได้กล่าวว่า มวยไทยเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง เพราะเป็น การเล่น การแสดง และเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ เป็นผลผลิตของพฤติกรรม รวมทั้งทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ และความรู้ต่าง ๆ ที่ชาวไทยมีส่วนร่วมเป็นเจ้าของที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ ความเป็นมวยไทยนั้นมิได้กำหนดเจาะจงลงไปว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้กันของนักมวยทั้งสองฝ่ายที่ใช้อวัยวะในร่างกายไม่ว่าจะเป็น หมัด เท้า เข่า ศอกเข้าประลองกันเท่านั้น แต่ยังคงปรากฏสิ่งให้เห็นเป็นรูปธรรม อีกทั้งมีกระบวนการสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามที่ถือปฏิบัติกันมา อย่างเช่น การไหว้ครู มวยไทย ที่ถือได้ว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมไทยที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์และเผยแพร่ให้ลูกหลานไทย และชาวโลกได้ประจักษ์

ศิลปะมวยไทยในปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางไม่เฉพาะชาวไทยในประเทศเท่านั้น ซึ่งชาวต่างชาติก็ยิ่งให้ความสนใจ จนทำให้ก้าวเข้ามาเป็นกีฬาอาชีพอย่างเต็มตัว ทำให้มวยไทยเป็นที่รู้จักในประเทศต่าง ๆ ทวีปต่างๆ มากขึ้น จนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญเพราะได้มีการตราพระราชบัญญัติกีฬา Office of Boxing Sport Board (2016) ที่ได้กล่าวว่า เหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้ คือ เนื่องจากกีฬามวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้และเป็นวัฒนธรรมประจำชาติที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางจากชาวไทยและชาวต่างประเทศ รวมทั้งการแข่งขันมวยไทยได้กลายเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย แต่ในปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายที่ควบคุมดูแล การแข่งขันมวย และส่งเสริมสนับสนุนกีฬามวยให้มีมาตรฐาน ดังนั้นสมควรให้มีกฎหมายเพื่อควบคุมกิจการดังกล่าว และเพื่อจัดให้มีสวัสดิการแก่นักมวยและบุคคลในวงการมวยที่เหมาะสม จึงจำเป็นต้องตราพระราชบัญญัตินี้

การตรากฎหมายกีฬามวยซึ่งถือได้ว่าเป็นกฎหมายกีฬามวยฉบับแรกของประเทศไทย คือ พระราชบัญญัติกีฬามวย พ.ศ. 2542 ที่มีรายละเอียดของกฎกระทรวง ข้อบังคับ ระเบียบ ซึ่งออกตามความในพระราชบัญญัติกีฬามวย พ.ศ. 2542 โดยสำนักงานคณะกรรมการกีฬามวย การกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬานั้น ในรายละเอียดได้มีการกล่าวถึงบุคคลในวงการกีฬามวยและผู้ที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็น นักมวย นายสนามมวย ผู้จัดการ นักมวย ผู้จัดการรายการแข่งขันมวย หัวหน้าค่ายมวย ผู้ตัดสิน และผู้ฝึกสอนนั้น ล้วนแล้วแต่มีส่วนเกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติกีฬามวย พ.ศ. 2542 ทั้งสิ้น โดยเฉพาะตัวของนักมวยเองซึ่งในพระราชบัญญัติกีฬามวย พ.ศ. 2542 ก็ได้มีการกล่าวถึงนิยามความหมายของนักมวย โดยกล่าวว่านักมวย หมายความว่า ผู้ซึ่งเข้าแข่งขันกีฬามวย Office of Boxing Sport Board (2016) ซึ่งจากความหมายดังกล่าว รวมถึงบทบัญญัติของกฎหมายถือได้ว่ากฎหมายมีเจตนารมณ์ที่จะให้ความคุ้มครองความปลอดภัย และสวัสดิภาพของผู้ที่จะประกอบอาชีพนี้ว่าเป็นรูปธรรม เพราะจากการศึกษาข้อมูลในเบื้องต้นที่ปรากฏนักมวยส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่มีฐานะยากจน ขาดโอกาสได้รับการศึกษาที่ดี เพราะครอบครัวมีรายได้ไม่เพียงพอ จึงนำมาซึ่งการชกมวยเพื่อหารายได้เลี้ยงตัวเองและครอบครัว ชีวิตการชกมวยสามารถเริ่มได้ตั้งแต่อายุยังน้อย ตามที่เป็นข่าวคราวที่มีการพูดถึงกันอยู่อย่างมากมายมาโดยตลอดนานนับเป็นหลายสิบปี เกี่ยวกับการเป็นนักมวยไทยและการชกมวยไทยเพื่อการหาเลี้ยงชีพ จนถึงการใช้วิชาชีพดังกล่าวมาประกอบ

เป็นอาชีพของคนไทย ทั้งที่ยังเป็นเด็กและเป็นผู้ใหญ่แล้ว ซึ่งเป็นข่าวคราวที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งที่เป็นสิ่งดีและสิ่งที่ไม่ดี โดยเฉพาะเกี่ยวกับการชกมวยไทยของเด็ก ที่เรียกว่า “นักมวยเด็ก”

เมื่อนักมวยเด็กเจริญเติบโตจนเป็นวัยรุ่น เป็นผู้ใหญ่ ที่เผชิญกับสิ่งท้าทายต่าง ๆ ทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ ทางร่างกาย เช่น การฝึกซ้อมที่หนักเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง พร้อมทั้งจะขึ้นชก และมีวินัยในการควบคุมน้ำหนักให้อยู่ใน พิกัดตามรุ่นที่ขึ้นชก และสิ่งที่เผชิญทางจิตใจ เช่น การอดทนต่อความเจ็บปวดตลอดการฝึกซ้อมและการขึ้นชกจริง บางคนอาจเลิกล้มหรือลุ่มเลิกจากการชกมวยไทยไปเลย บางคนก็ยังยืนหยัดขึ้นต่อสู้กับสิ่งท้าทายเรื่อยมา จนกระทั่ง บางคน ได้เป็นนักมวยถึงระดับแชมป์เปี้ยน กลายเป็นผู้มีชื่อเสียง และได้รับเงินรางวัลมากมายซึ่งส่งผลให้ชีวิตความเป็นอยู่ดีขึ้น หนึ่งในนักมวยที่มีวิถีชีวิตคล้ายคลึงกับที่ได้กล่าวมา คือ เพชรสุขุมวิท บอยบางนา เขาเริ่มต้นเป็นนักมวยไทยตั้งแต่อายุประมาณ 9 ขวบ เป็นแชมป์รายการมวยที่มีชื่อเสียงมากมาย เช่น เวทีราชดำเนิน เวทีลุมพินี เป็นต้น ปัจจุบันกำลังเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ผู้วิจัยสนใจศึกษาวิถีชีวิตของเพชรสุขุมวิท บอยบางนา เป็นกรณีศึกษา (case study) เพื่อสะท้อนถึงวิถีชีวิต และปัจจัยต่างๆที่ส่งผลต่อความสำเร็จในเส้นทางของการเป็นนักมวยไทยของเขา ผู้วิจัยหวังว่าการศึกษานี้จะเป็นกำลังใจ และแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่สนใจเป็นนักกีฬาอาชีพในอนาคต

วิธีการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) มีรายละเอียด ดังนี้

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักมวยไทยอาชีพ เพศชาย เพชรสุขุมวิท บอยบางนา (นายธราพงศ์ บุญเพ็ง) เกิดวันที่ 20 มิถุนายน พ.ศ. 2541 ที่จังหวัดนครศรีธรรมราช อายุปัจจุบัน 25 ปี บริบูรณ์ ส่วนสูง 167 เซนติเมตร ชกมวยไทยมาแล้วมากกว่า 100 ครั้ง เป็นมวยที่ถนัดขวา และถนัดการใช้อาวุธมวยไทย คือ “เข่า” มีชื่อเล่นว่า “ขวด” สังกัดค่ายมวยอันสุขุมวิท แชมป์รุ่นซูเปอร์เฟเธอร์เวท 130 ปอนด์ของสนามมวย เวทีราชดำเนิน ผู้วิจัยมีเกณฑ์การเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญแบบอิงจุดมุ่งหมาย โดยได้กำหนดนิยามให้ความหมายว่า นักมวย หมายถึง บุคคลที่มีประสบการณ์ในการชกมวยไทยตามเวทีต่าง ๆ ทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด ติดต่อกัน ตั้งแต่ 15 ปี และพักอาศัยอยู่ในค่ายมวย เพื่อที่จะได้บอกเล่าเรื่องราวการดำเนินชีวิตของนักมวยเองได้อย่างละเอียดในการประกอบกิจวัตรประจำวันที่เกี่ยวข้องและมีความสอดคล้องกับประเด็นในเรื่องราวต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การปรับตัว การหารายได้เพื่อเลี้ยงตัวเองและครอบครัวทางบ้านที่อยู่ต่างจังหวัด และรวมถึงพฤติกรรมการแสดงออกทางด้านแนวความคิดและความรู้สึกของนักมวย

ตารางที่ 1

รายละเอียดเกี่ยวกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ชื่อในการชกมวยไทย	อายุ	สถานภาพ	ระดับการศึกษาสูงสุด	ประสบการณ์ในการชกมวยไทย
เพชรสุขุมวิท	25 ปี	นักศึกษา	(ม.6) ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	15 ปี
บอยบางนา			กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง	

ตารางที่ 2

สถิติการชมมวยไทยในช่วงปี พ.ศ. 2557-2566 ทั้งหมด 74 ครั้ง ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

ประเทศไทย	ต่างประเทศ
ชก 73 ครั้ง ชนะ 45 ครั้ง (ชนะคะแนน 30 ครั้ง และชนะน็อก 15 ครั้ง) แพ้ 28 ครั้ง (แพ้อัด 26 ครั้ง และแพ้น็อก 2 ครั้ง)	ชก 1 ครั้ง (ประเทศคาซัคสถาน) ชนะ 1 ครั้ง (ชนะคะแนน)

การปกป้องสิทธิผู้ร่วมวิจัย

การปกป้องสิทธิของผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ก่อนที่จะเริ่มต้นการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้ขออนุญาตผู้ให้ข้อมูลในการบันทึกเทปเสียงและการจดบันทึกข้อมูลประเด็นที่สำคัญจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล โดยได้ทำการอธิบายถึงสิทธิในการตอบคำถามตามความต้องการของผู้ให้ข้อมูล ซึ่งหากประเด็นใดไม่ต้องการที่จะตอบคำถามก็สามารถทำได้ นอกจากนี้การนำข้อมูลไปใช้ในการวิจัยผู้วิจัยได้ใช้ชื่อตอนชกมวยไทย ควบคู่กับชื่อ-นามสกุลจริงของผู้ให้ข้อมูล พร้อมทั้งระบุถึงชื่อค่ายมวยที่ผู้ให้ข้อมูลสังกัดอยู่ โดยได้รับการอนุญาตและได้รับความยินยอมจากผู้ให้ข้อมูล ในการที่จะนำเอาข้อมูลจากการสัมภาษณ์นี้ไปใช้ในการวิจัย ในลักษณะของการอ้างอิงคำพูดของผู้ให้ข้อมูลในการนำเสนอผลของการวิจัย อีกทั้งจะไม่มีการนำเทปบันทึกเสียงนี้ไปเผยแพร่ในที่ใด และหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการวิจัยเอกสารและเทปบันทึกเสียงผู้วิจัยจะได้นำการทำลายทิ้งทั้งหมด

เครื่องมือ

เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก และแบบสังเกตถูกสร้างขึ้นจากวัตถุประสงค์ของการวิจัยเป็นหลัก และเป็นชุดคำถามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ โดยมีประเด็นที่มีความสำคัญ ดังต่อไปนี้ การสร้างสัมพันธภาพการสนทนา ภูมิหลังของผู้ให้ข้อมูล (เรื่องส่วนตัว เรื่องครอบครัว) การให้คุณค่าและความหมายของการใช้ชีวิต นักมวย ประสบการณ์ในการดำเนินชีวิตนักมวย การเริ่มต้นเข้าสู่ชีวิตนักมวยและการดำรงชีพในแต่ละวัน ตัวอย่างแนวคำถามที่ใช้ในงานวิจัย เช่น มีอะไรที่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของชีวิตที่ทำให้ต้องมาเป็นนักมวย การดำรงชีวิตในแต่ละวันเป็นอย่างไรบ้าง ความยากลำบากในการปรับตัวกับชีวิตที่ต้องต่อมวยคืออะไร ได้เรียนรู้อะไรบ้างจากการใช้ชีวิตนักมวย และ การใช้ชีวิตแบบนักมวยมีความหมายอย่างไรกับตัวเรา เป็นต้น โดยระหว่างการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้ใช้การสนทนาเพื่อการสอบถามข้อมูลพร้อมกับตั้งคำถามเพิ่มเติมเพื่อให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทที่ได้ค้นพบจากการสัมภาษณ์ ส่วนแบบสังเกตผู้วิจัยใช้การสังเกตพฤติกรรมการดำเนินชีวิตของนักมวยในพื้นที่ที่ศึกษา อีกทั้งการสังเกตพฤติกรรมการแสดงออก ทั้งน้ำเสียง คำพูด และพฤติกรรมท่าทางตลอดระหว่างการสัมภาษณ์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูลมากขึ้น รวมทั้งการจดบันทึกข้อมูลสำคัญที่ค้นพบในการเก็บข้อมูล ซึ่งจะเห็นได้ว่ารายละเอียดต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในเครื่องมือดังกล่าวนี้ ตามที่ได้กล่าวไว้ในเบื้องต้นถูกสร้างขึ้นจากวัตถุประสงค์ของการวิจัยเป็นหลัก จึงมีความครอบคลุมทุกประเด็นในสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการทราบเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบที่มีความถูกต้องชัดเจน

ผลการวิจัย

วิถีชีวิตของนักมวยที่ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมจากการศึกษาเชิงคุณภาพในครั้งนี้พบว่า ความหมายและประสบการณ์การดำเนินชีวิตในสังคมของนักมวยนั้นเกิดจากปัจจัยหลายประการที่ทำให้นักมวยต้องหันเหชีวิตของตนเองมาต่อมวย ซึ่งการดำรงชีพให้อยู่ได้ด้วยตนเองนั้นถือได้ว่าเป็นสิ่งที่จำเป็น เพื่อที่จะให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพการณ์ของการเป็นนักมวย โดยมีรายละเอียดที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

1. ความหมายคุณค่าของการใช้ชีวิตนักมวยในสังคม

1.1 การให้ความหมายเกี่ยวกับการใช้ชีวิตนักมวย การใช้ชีวิตนักมวยของนักมวยแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ตามการรับรู้ของตนเอง ตัวของเพชรสุขุมวิท บอยบางนามองว่าการต่อมวยเป็นสิ่งที่ทำให้ตนเองมีชีวิตที่ดีขึ้น มีความสุข เพราะได้ทั้งเงินรางวัล และชื่อเสียง มีความเป็นอิสระ หาเลี้ยงตนเองและครอบครัวได้โดยไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ต่อไปนี้ ... “ผมต่อมวยมาตั้งแต่อายุ 9 ขวบ ที่บ้านจังหวัดนครศรีธรรมราช เท่าที่จำความได้นะ ไม่ได้ตั้งใจหรือใครบงการในตอนแรก แต่ตอนเด็ก ๆ ไปวิ่งเล่นกับเพื่อน ๆ พี่ ๆ แล้วเข้าไปในค่ายมวยที่ มีนักมวยเขาซ้อมกันซึ่งนั่นถือเป็นจุดเริ่มต้นของชีวิตการเป็นนักมวย พอชกไปเรื่อย ๆ เริ่มรู้สึกชอบ สนุก และรู้สึกว่ามีมีความสุขดี ทุกวันนี้ก็ยังต่ออยู่ ในขณะที่เพื่อน ๆ พี่ ๆ ที่เริ่มชกมาไล่ ๆ กันเลิกชกกันไปหมดแล้วครับ ตอนเด็ก ๆ ทุกครั้งที่ต่อแยจก็จะได้เงินค่าตัวไม่เท่ากันมากบ้าง น้อยบ้าง อาจจะเป็นเพราะช่วงแรกๆ เรายังเป็นมวยใหม่ ยังไม่ค่อยมีชื่อเสียง ผลการชกก็มีทั้งแพ้อ้าง ชนะบ้าง สลับกันไป แต่พอเริ่มชนะบ่อย ๆ ขึ้นก็จะมีชื่อเสียงตามมา และได้เงินค่าตัวมากขึ้น พร้อมกับจะมีรายการต่อย่อยขึ้นด้วยเช่นกัน เงินที่ได้มาจากการชกมวยก็จะนำมา ใช้จ่ายส่วนตัวส่งให้กับทางบ้านที่ต่างจังหวัด และเก็บออมไว้เพื่อใช้จ่ายในเรื่องการศึกษา” ... Phetchsukhumwit Boy Bangna (2022)

ส่วนในเรื่องการศึกษาในมุมมองของผู้ให้ข้อมูลมีมุมมองว่าในปัจจุบันที่ตนเองกำลังเรียนหนังสือทางด้านพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหงอยู่นั้น ก็เพื่ออยากจะทำให้ตัวเองมีความรู้ ซึ่งจะทำความคู่กันไปพร้อมกับต่อมวยไปด้วย และหากมาถึงวันหนึ่งเมื่อตัวเองเลิกชกมวยไปแล้ว จะนำคุณวุฒิที่ได้เรียนมานั้นไปสมัครงานเพื่อจะได้มีอาชีพที่มั่นคงในอนาคต ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ต่อไปนี้ ... “ตัวผมเองเรียนไม่เก่งเลย แต่อยากมีความรู้บ้าง จึงไปสมัครเรียนที่มหาวิทยาลัยรามคำแหง วิชาพลศึกษา โดยหากว่างจากการชกมวย หรือซ้อมมวยก็จะหาเวลาไปเรียนที่มหาวิทยาลัย กลับมาจากเรียนใช้เวลาว่างจากการซ้อมมวย หาเวลามาอ่านหนังสือเองแล้วก็ไปสอบ โดยตั้งใจว่าวันข้างหน้าอายุมาก ๆ ไม่ได้ต่อมวยหรือเลิกชกไปแล้ว จะเอาวุฒิ ป. ตรี ที่เรียนจบมานั้นไปสมัครสอบบรรจุเป็นข้าราชการครู หรือเดินทางไปสอนมวยที่ต่างประเทศ จะได้มีรายได้ และยังถือเป็นอาชีพที่มั่นคงครับ” ... Phetchsukhumwit Boy Bangna (2022)

1.2 ความรู้สึกภายในจิตใจเมื่อเป็นนักมวย ความรู้สึกของตัวนักมวยนั้น ไม่ต้องการให้ใครมาดูถูก หรือต้องการความเห็นอกเห็นใจ ความสงสารจากผู้อื่น เพราะไม่อยากให้ใครมองว่าตนเองนั้นเป็นคนน่าสงสาร ไร้ค่า ไม่มีประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม แต่ในทางตรงกันข้ามนั้นตัวของนักมวยเองมีความภาคภูมิใจ เชื่อมั่นว่าตัวของเขาเองนั้นมีร่างกายและพลังกำลังที่พอที่จะสร้างรายได้ให้กับตนเองและครอบครัวได้โดยไม่เป็นภาระของสังคม เพียงแค่ต้องการให้คนในสังคมยอมรับในสิ่งที่เขาทำ และเห็นว่าการชกมวยนั้นไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใด 3 ยก หรือ 5 ยก ก็เป็นกีฬาที่มีกฎ กติกาการแข่งขันควบคุม เพราะบางคนไม่เข้าใจมักจะมองว่าเป็นความรุนแรง หรือเป็นการทำร้ายร่างกายมนุษย์ด้วยกันเอง ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ต่อไปนี้ ... “จริง ๆ แล้วโดยปกติผมก็ใช้ชีวิตธรรมดาโดยทั่ว ๆ ไป

เหมือนกันกับคนอื่น ๆ เขาเนอะครับ กิน เที่ยว เล่นกับเพื่อนฝูงเป็นปกติ ไม่อยากให้ใครมองว่าคนที่ชกมวยจะต้องเป็นคน ที่ก้าวร้าว หรือน่าสงสารเนอะครับ เพราะเชื่อว่านักมวยทุกคนไม่อยากให้เป็นภาระคนอื่น แล้วถึงแม้บางคนอาจจะมองว่า การชกมวยเป็นกีฬาที่มีอันตรายต่อร่างกายไม่ว่าจะ 3 ยก หรือ 5 ยก แต่ก็อยู่ในกติกาการแข่งขัน และผมคิดว่าผมมี ร่างกายที่แข็งแรง ที่เป็นผลพวงมาจากการขยันในการซ้อม จึงไม่กลัวในความเจ็บปวด อีกทั้งผมมองว่าการชกมวยไทย ของผมเป็นการสร้างรายได้ให้กับตัวเองและครอบครัว นอกจากนี้ยังจะทำประโยชน์ให้แก่ประเทศชาติ เพราะถือ เป็นการเผยแพร่ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวของคนไทยเราให้ต่างชาติได้รู้จัก”... Phetchsukhumwit Boy Bangna (2022)

2. ประสบการณ์การดำเนินชีวิตในสังคมของนักมวย

2.1 หลากหลายปัญหาที่นำเข้าสู่เส้นทางชีวิตนักมวย บุคคลที่ต้องมาใช้ชีวิตนักมวยก็จะมีสาเหตุหรือ หลากหลายปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้อง เช่น การหาเงินส่งตัวเองเรียนหนังสือ การว่างงานของคนในครอบครัว การขาด เสื่อหลักในครอบครัว ฐานะทางครอบครัว ความอบอุ่นในครอบครัว การจากถิ่นฐานบ้านเกิดมาพักอาศัยใน กรุงเทพมหานคร และปัญหาทางเศรษฐกิจในภาพรวม ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นสาเหตุที่ผู้วิจัยได้ค้นพบจากการศึกษา สะท้อนให้เห็นว่าเป็นปัญหาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวและสังคมซึ่งส่วนมากมักจะพบในสังคมไทย และมีความ เชื่อมโยงสัมพันธ์กันส่งผลให้เกิดปัญหาอื่น ๆ อีกมากมายเกิดขึ้นตามมา ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ต่อไปนี้ ... “ฐานะ ทางบ้านไม่ได้ร่ำรวยอะไรครับ ตอนนั้นพ่อกับแม่มีอาชีพเกษตรกรรวม ประกอบกับที่บ้านมีลูก 2 คน ผมเองเป็นคนที่ 2 ผมกับพี่ชายผมชกมวยทั้งคู่ครับ แต่พี่ชายผมตอนนี้เลิกชกไปแล้ว อย่างที่บอกไว้ตั้งแต่ตอนแรกว่าตอนเด็ก ๆ ไปวิ่งเล่น กับเพื่อน ๆ พี่ ๆ แล้วเข้าไปในค่ายมวยที่มีนักมวยเขาซ้อมกัน ซึ่งนั่นถือเป็นจุดเริ่มต้นของชีวิตการเป็นนักมวย เพราะ หลังจากนั้นไม่นานก็ได้ขึ้นต่อยในงานรายการชกมวยที่จัดขึ้นตามหมู่บ้าน ได้ค่าตัวครั้งแรก 300 บาทครับ หลังจากนั้น ก็ได้ต่อยเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน”... Phetchsukhumwit Boy Bangna (2022)

2.2 ชีวิตในแต่ละวันของนักมวย โดยปกติจะซ้อมอย่างต่อเนื่องตลอดอยู่แล้ว แต่ถ้ามีโปรแกรมการชก ที่ชัดเจน ก่อนชก 3 สัปดาห์ในแต่ละวันต้องทำการฝึกซ้อมมวยที่ค่ายมวยอันสุขุมวิท โดยในตอนเช้า ตื่นนอนตั้งแต่ เวลา 05.00 น. พร้อมกับนักมวยในค่ายคนอื่น ๆ กว่าที่จะฝึกซ้อมเสร็จก็ประมาณ 08.00 น. หลังจากนั้นทุกคนก็จะแยก ย้ายกันไปประกอบอาชีพ พักผ่อน หรือบ้างก็ไปเรียนหนังสือ อย่างเช่นผมพอซ้อมมวยช่วงเช้าเสร็จก็อาบน้ำแต่งตัว เตรียมตัวไปเรียนหนังสือตามตารางสอนที่มหาวิทยาลัยรามคำแหง หัวหมาก เขตบางกะปิ เลิกเรียนตอนบ่ายเดินทาง กลับมาถึงค่ายมวยได้พักผ่อนบ้างเล็กน้อย พอถึงตอนเย็นตั้งแต่เวลา 16.00 น. นักมวยทุกคนก็จะกลับมาฝึกซ้อมมวย กันอีกครั้งจนถึงเวลา 19.00 น. แล้วจึงพักผ่อนตามอัธยาศัย โดยผมจะเอาเวลาช่วงนี้มาทำการบ้าน หรือรายงานที่ เกี่ยวข้องกับการเรียนซึ่งจะมีมากน้อยแตกต่างกันไปในแต่ละวัน ขึ้นอยู่กับวิชาที่ลงทะเบียนเรียน และอาจารย์แต่ละ ท่าน หรือบางครั้งก็ใช้ช่วงเวลาดังกล่าวนี้โทรศัพท์กลับไปหาพ่อ แม่ พี่น้องที่บ้านจังหวัดนครศรีธรรมราชเพื่อถามไถ่ สารทุกข์สุขดิบ เช่นถามพ่อ แม่ว่ามีเงินใช้ไหม และบางครั้งก็จะคุยบอกให้ทางบ้านได้ทราบว่าผมมีโปรแกรมต่อยวัน ไหน กับใคร เวลากี่โมง เพื่อที่ทางบ้านจะได้เปิดโทรศัพท์รอเชียร์เป็นกำลังใจให้ ซึ่งผมจะโทรศัพท์ติดต่อกับทางบ้านอยู่ เป็นประจำสม่ำเสมอครับ ส่วนกรณีถ้าผมไม่มีโปรแกรมการขึ้นชกก็ไม่ต้องฝึกซ้อมในตอนเช้า จะฝึกซ้อมเฉพาะช่วงเย็น เท่านั้น ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ต่อไปนี้ ... “ชีวิตในแต่ละวัน ก็ซ้อมมวยเป็นหลักทั้งเช้า ทั้งเย็น อย่างเช้าก็ต้องตื่น ตั้งแต่ตี 5 กว่าที่จะซ้อมเสร็จ 8 โมงเช้า ต่อจากนั้นผมก็เดินทางไปเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัยรามคำแหง พอมาถึงบ่าย ๆ เรียนเสร็จก็จะกลับมาที่ค่ายมวยเพื่อพักผ่อน พอถึงในช่วงเย็นก็จะเริ่มซ้อมตั้งแต่ 4 โมงเย็น ถึง 1 ทุ่ม พร้อมกับ

นักมวยในค่ายด้วยกัน ซ้อมมวยเสร็จจอบน้ำเรียบร้อยถ้ามีการบ้าน หรือรายงานจากการเรียนก็จะเอาการบ้าน หรือรายงานนั้นมานั่งทำ และจะใช้เวลานี้โทรศัพท์กลับไปหาพ่อแม่ หรือญาติพี่น้องที่อยู่ต่างจังหวัดเพื่อพูดคุย สอบถามชีวิตความเป็นอยู่ และส่งข่าวว่าจะชกวันไหน เพราะพ่อแม่ ญาติพี่น้องทางบ้านจะคอยเชียร์ทุกครั้งที่ผม ขึ้นชก ส่วนถ้าช่วงไหนผมไม่มีโปรแกรมชกก็จะดีหน่อย คือจะซ้อมแต่เฉพาะช่วงเย็นอย่างเดียวเพื่อให้ร่างกายได้เกิดการเคลื่อนไหวบ้าง และเพื่อจะได้เป็นคู่ซ้อมให้กับนักมวยเพื่อนร่วมค่ายคนอื่น ๆ ด้วย” ... Phetchsukhumwit Boy Bangna (2022)

2.2.1 การได้มาของรายได้ รายได้ที่ได้มาจากการชกในแต่ละครั้งถ้าย้อนไปตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน จะมีความแตกต่างกันในเรื่องของรายได้ ทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยไม่ว่าจะเป็นฝีมือการชก ผลการแข่งขัน ชื่อเสียงและ ประสิทธิภาพ เช่น ตอนชกอยู่ต่างจังหวัดยังไม่ได้เข้ามากรุงเทพฯ ทางผู้จัดการแข่งขันเห็นว่าเป็นมวยใหม่ที่ยังไม่มีชื่อเสียง พอที่จะเป็นที่รู้จักของผู้ชมและแฟนมวยมากนัก ค่าตัวจึงอยู่ที่ประมาณ 15,000-20,000 บาท/ครั้ง และจะมีรายได้จากเงิน สนับสนุนอีกแต่เป็นจำนวนเงินที่ไม่แน่นอน แต่พอได้มีโอกาสเข้ามาชกในกรุงเทพฯ เริ่มพัฒนาฝีมือการชกได้ขึ้นชกเป็น คู่เอกของรายการจนเป็นแชมป์รุ่นซูเปอร์เฟเธอร์เวท 130 ปอนด์ของสนามมวยเวทีราชดำเนิน อีกทั้งยังชนะติดต่อกัน จนเริ่มมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในวงการมวย ทำให้ได้มีโอกาสถูกทาบทามให้ไปต่อในรายการใหญ่อย่างต่อเนื่อง จนทำให้ ทุกวันนี้มีรายได้ในการชกแต่ละครั้งอยู่ที่ 150,000 บาท และใน 1 เดือนโดยเฉลี่ยจะมีโปรแกรมการชก 1 ครั้ง โดยถ้า รายการชกในกรุงเทพฯ หลัก ๆ จะขึ้นชกที่เวทีมาตรฐานคือ สนามมวยเวทีราชดำเนิน สนามมวยเวทีลุมพินี และสนามมวย เวที 7 สี เป็นต้น แต่ถ้าไปชกต่างจังหวัด ก็จะตระเวนเดินทางไปชกทั่วประเทศทั้งภาคเหนือ ภาคใต้ ภาคตะวันออก และ ภาคกลาง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้จัดการแข่งขันว่าจะไปจัดที่จังหวัดใด แต่เงินที่ได้มาจากการชกมวยในแต่ละครั้งส่วนมากจะส่ง ให้กับทางครอบครัวที่อยู่ต่างจังหวัด จะมีที่เหลือเก็บไว้ใช้เองบ้าง และใช้เกี่ยวกับเรื่องการศึกษา ดังตัวอย่างการให้ สัมภาษณ์ต่อไปนี้ ... “สมัยก่อนค่าตัวผมได้ไม่เยอะครับขึ้นชกแต่ละครั้งผมจะได้เงินค่าตัว 15,000-20,000 บาท ไม่นับเงิน สนับสนุนแต่ละครั้งที่ไม่แน่นอนครับ มาตอนหลังพอเริ่มชกชนะบ่อย ๆ ค่าตัวเริ่มเพิ่มขึ้น ประกอบกับประสิทธิภาพเริ่มมี มากขึ้นเพราะเข้ามาชกในกรุงเทพฯ หลายปีแล้วจึงเริ่มเป็นที่รู้จักของคนจัด และคนดู จนทำให้ทุกวันนี้มีรายได้ในการชกแต่ละครั้งอยู่ที่ 150,000 บาท ใน 1 เดือนโดยเฉลี่ยก็จะมีโปรแกรมการชก 1 ครั้ง ซึ่งเป็นผลดีต่อผมเพราะทำให้มีรายได้อย่างต่อเนื่อง เงินที่ได้มาส่วนใหญ่จะส่งให้ทางพ่อแม่ ที่ต่างจังหวัด มีเก็บไว้ใช้เองบ้างในชีวิตประจำวัน กับเก็บไว้ใช้เรื่องเรียน หนังสือตอนลงทะเบียนเรียนในแต่ละเทอม” ... Phetchsukhumwit Boy Bangna (2022)

2.2.2 ที่พักอาศัย ที่พักอาศัยจะพักอยู่ที่ค่ายมวยอื่น สุขุมวิทโดยเจ้าของค่ายมวยจะอนุญาตให้นักมวยในสังกัดทุกคนอาศัยกินอยู่หลับนอนที่ค่ายมวย เนื่องจากทุกคนมีภูมิลำเนาบ้านเกิดอยู่ที่ต่างจังหวัดซึ่งที่พักก็จะเป็น ในลักษณะห้องพักรวมกัน มีทั้งหมดประมาณ 10 - 15 คน มีเครื่องปรับอากาศ และพัดลมให้ใช้ร่วมกันทั้งหมด มีห้องน้ำพร้อมห้องอาบน้ำใช้ร่วมกัน และแยกห้องนอน ค่าน้ำและค่าไฟในแต่ละเดือนจะไม่มีค่าใช้จ่ายเพราะหัวหน้าค่าย มวยจะออกให้ แต่ทุก ๆ คนจะทราบว่าจะต้องช่วยกันประหยัดค่าใช้จ่ายในส่วนนี้ให้มากที่สุดเพราะไม่ยากให้เป็นภาระของ หัวหน้าค่ายมวย ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ต่อไปนี้ ... “ค่อนข้างสะดวกครับสำหรับที่พัก มีที่นอนเป็นระเบียบ เป็นสัดส่วนเวลานอนเราจะนอนรวมกันทุกคน หรือบางคนอยู่มาก่อนตั้งแต่ก่อตั้งค่าย ก็จะมีห้องพักส่วนตัว มีเครื่องปรับอากาศและพัดลมให้ วันไหนซ้อมมาหนัก ๆ กลับมาถึงห้องพักหลับสบาย และถึงแม้ว่าห้องจะไม่ได้กว้าง อะไรแต่ก็อยู่ได้ครับ เพราะนักมวยทุกคนในค่ายรักสมัครสมานสามัคคีกลมเกลียวกันครับ มาจากต่างจังหวัดไม่รู้จักรใคร

“ไม่มีบ้านพักในกรุงเทพฯ ดีที่ไม่เสียค่าน้ำค่าไฟ เจ้าของค่ายเขาช่วยให้ แต่ทุกคนก็เกรงใจเลยต้องช่วยกันใช้อย่างประหยัดครับ” ... Phetchsukhumwit Boy Bangna (2022)

2.2.3 ความกังวลของนักมวย สิ่งที่กังวลคิดมาก มี 3 เรื่องไม่ใช่ความเจ็บปวดบนเวทีแต่เป็นผลแพ้ชนะ ชีวิตความเป็นอยู่ของคนทางบ้าน และการลดน้ำหนักตัว เนื่องจากว่าผลของการแพ้ชนะนั้นจะไปมีผลต่อรายได้ที่ตัวนักมวยจะได้รับจากการชกมวย ต้องเข้าใจว่าการชกมวยนั้นถ้าชนะติดต่อกันหรือชนะบ่อยครั้งขึ้น แฟนมวยหรือผู้ชมมวยประทับใจในฟอร์มการชกก็จะนำมาซึ่งชื่อเสียงมีคู่ชกอยากที่จะมาชกด้วยมากขึ้น ทำให้โปรโมเตอร์ผู้จัดเองก็ต้องการที่จะจัดให้ชก ค่าตัวก็จะเพิ่มขึ้นนำมาซึ่งรายได้อย่างสม่ำเสมอที่จะได้รับซึ่งนี่คือสิ่งที่นักมวยทุกคนใฝ่ฝันต้องการจะไปให้ถึงแต่ในทางตรงกันข้ามถ้าชกแพ้มากกว่าชนะค่าตัวก็จะไม่เพิ่ม หรือถ้าโชคร้ายอาจจะถูกลดค่าตัวด้วยซ้ำไป โปรโมเตอร์ผู้จัดเองก็ไม่อยากจัดให้เราชกทำให้ตัวเองต้องขาดรายได้ในส่วนนั้นไป นำมาซึ่งการมีรายได้ไม่ต่อเนื่อง หรือมีรายได้ที่ไม่เพียงพอ ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ต่อไปนี้ ... “การชกมวยมันแพ้ ชนะกันได้หมด แต่ถ้าให้เลือกได้ก็ไม่มีความอยากแพ้อะไรครับ ผมก็ไม่อยากแพ้อะไร เพราะถ้าแพ้อะไร ๆ โอกาสก็มาไม่ต่อเนื่อง บางครั้งอาจจะไม่มีคนจัดให้ชก ทำให้รายได้หาย นี่ผมชกครั้งที่แล้วก็เพิ่งแพ้อ่าว่าจะพักร่างกายหน่อย ครั้งต่อไปมีคิวขึ้นชกต้องเต็มที่ครับ ยังไงก็ต้องเอาชนะให้ได้ มีเพื่อนนักมวยด้วยกันบางคนมาจากต่างจังหวัดพร้อม ๆ กับผมเลย มีมือดีต่อยชนะบ่อย มีชื่อเสียงตอนนี้ค่าตัวเขาแพงผมไปแล้ว อีกทั้งมีช่องทางได้รับโอกาสเสนอบรรจุแต่งตั้งให้เข้าทำงานในหน่วยงานราชการอีกด้วย ก็ถือว่าเป็นโชคดีของเขาครับ” ... Phetchsukhumwit Boy Bangna (2022)

ส่วนเรื่องชีวิตความเป็นอยู่ของคนทางบ้าน การจากบ้านมานานๆ ไม่ค่อยได้กลับบ้าน และมาอยู่ในสถานที่ที่ไม่มีพ่อแม่ ญาติพี่น้องทำให้คิดถึงคนทางบ้าน รวมไปถึงการเป็นห่วงการใช้ชีวิตความเป็นอยู่ของคนทางบ้านในแต่ละวันว่ามีชีวิตความเป็นอยู่อย่างไร ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ต่อไปนี้ ... “ถึงผมยังไม่แต่งงานมีครอบครัว แต่ก็ยังห่วงคนทางบ้านครับ พ่อ แม่ ญาติ พี่ น้อง อยู่ภาคใต้อันไหน โทรศัพทพูดคุยกัน ส่งเงินไปให้บ่อยอยู่ก็จริงเพราะกลัวทางบ้านไม่มีใช้ แต่ไม่ค่อยได้กลับไปหาเพราะติดในเรื่องของการรายการแข่งขันที่มีมาอย่างต่อเนื่องต้องฝึกซ้อมอยู่ตลอดเวลา บางครั้งถ้ารู้ข่าวว่ามีใครที่บ้านเจ็บป่วยผมก็จะกังวลใจ คิดมากไปจนทำให้นอนไม่หลับก็เคยมีมาแล้วครับ” ... Phetchsukhumwit Boy Bangna (2022)

ส่วนเรื่องการลดน้ำหนักตัว เนื่องจากในการชกมวยนั้นมีการจำแนกรุ่นน้ำหนักตัวในการชกที่ใช้ในการแข่งขันนักมวยทุกคนจึงต้องมีการควบคุมน้ำหนักตัวของตัวเองเพื่อให้อยู่ในพิกัดรุ่นที่ตนเองจะชก ซึ่งจะต้องมีการควบคุมอาหาร รับประทานอาหารได้ไม่เต็มมือ หรืออาจจะต้องอดบ้างในบางมื้อ ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ต่อไปนี้ ... “บางวันทานอาหารในแต่ละมื้อได้ไม่เต็มมือ หรือบางมื้อต้องอดบ้างและด้วยความที่ว่องไวเราโตขึ้นเรื่อยๆ น้ำหนักตัวเลยเพิ่มขึ้น อยากกินอะไรของอร่อย ๆ แต่ต้องอดทน กลัวน้ำหนักตัวขึ้นเดี๋ยวชั่งน้ำหนักไม่ผ่าน ไม่ได้ชก” ... Phetchsukhumwit Boy Bangna (2022)

อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

1. ความหมายคุณค่าของการใช้ชีวิตนักมวยในสังคม

1.1 การให้ความหมายเกี่ยวกับการใช้ชีวิตนักมวย จะเห็นได้ว่าการให้ความหมายของการใช้ชีวิตนักมวยของเพชรสุขุมวิท บอยบังนา เป็นการใช้ชีวิตชกมวยเพื่อแลกมาซึ่งรายได้เลี้ยงตัวเอง ครอบครัว และเก็บออมเพื่อใช้ในยามจำเป็น โดยไม่ต้องเป็นภาระแก่ผู้อื่น สอดคล้องกับ Sangsawang (1979) ที่กล่าวว่า นักมวยปัจจุบันฝึกเพื่อ

อาชีพเพราะต้องการเงินรายได้มาใช้สำหรับการดำรงชีวิต ดังนั้นการชกมวยจึงมีจุดมุ่งหมายเพียงเพื่อช่วยชนะ และเพื่อเงินรางวัล ทำให้คุณธรรมด้านต่าง ๆ ลดน้อยลงไป และตัวของเพชรสุขุมวิท บอยบางนา เองยังมองไปถึงอนาคตวันข้างหน้า โดยชกมวยไปพร้อมกับวางแผนในเรื่องการเรียนหนังสือเพื่อหาความรู้ให้ได้มาซึ่งวุฒิทางการศึกษาเพื่อที่จะเอาไปสมัครงานที่มั่นคงในวันข้างหน้า หรือมีอาชีพที่เป็นที่พึงให้แก่ครอบครัวได้ในตอนที่ไม่สามารถชกมวยได้แล้ว ซึ่งถือได้ว่าวิถีชีวิตนักมวยในตอนที่เกิดจากการชกมวยไปแล้ว จะเป็นช่วงที่สำคัญช่วงหนึ่งของชีวิตมนุษย์ เพราะเมื่อถึงวันหนึ่งสภาพร่างกายไม่ไหวต้องเลิกชกมวย ก็ไม่มีรายได้ ถ้าไม่มีอาชีพประจำ เงินเก็บที่มีอยู่ก็จะถูกนำมาใช้จนหมด ทำให้ต้องออกหางานอาชีพประจำทำ แต่นักมวยส่วนมากความรู้ที่มีไม่สูงมากนัก จึงไม่มีโอกาสที่จะเลือกงาน งานที่ได้ทำจึงได้ค่าตอบแทนไม่เพียงพอต่อการเลี้ยงดูตนเองและครอบครัว จึงสะท้อนให้เห็นถึงความยากลำบากในช่วงบั้นปลายชีวิตที่จะต้องประสบถ้าไม่ได้เรียนหนังสือ หรือไม่ได้มีวุฒิการศึกษาที่สูงพอที่จะนำไปสมัครงานที่ได้รายได้หรือค่าตอบแทนสูง ๆ ได้

1.2 ความรู้สึกภายในจิตใจเมื่อเป็นนักมวย และนี่คือสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่าภายในจิตใจของ เพชรสุขุมวิท บอยบางนา เป็นนักมวยที่มีความมั่นใจในตัวเองคิดเสมอว่าตัวเขานั้นสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้โดยคิดว่าไม่ต้องเป็นภาระให้กับใคร สามารถที่จะดูแลตัวเองได้ อีกทั้งยังมองว่าสิ่งที่เขาได้กระทำในทุกวันนี้คือการชกมวยถือได้ว่าเป็นการถ่ายทอดศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวของชาติไทยเพื่อให้ชาวต่างประเทศหรือผู้ที่สนใจได้รู้จัก ซึ่งในอีกแง่มุมหนึ่งของนักมวยเขาจะสะท้อนและสามารถบ่งบอกให้เห็นถึงคุณค่าด้านภูมิปัญญาของไทยที่เกิดจากการได้ศึกษาวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาจากผู้รู้ จากรุ่นสู่รุ่นสืบต่อกันมา โดยมีความเชื่อ ความเลื่อมใส และความศรัทธาที่ยึดถือปฏิบัติ ผู้ถ่ายทอดศิลปะมวยไทยจำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์และทักษะพื้นฐานที่ดี สำหรับทักษะพื้นฐานที่ดีนั้น เกิดขึ้นจากการฝึกฝนของแต่ละคน การกระทำซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ และมีทักษะเพิ่มมากขึ้นในท้ายที่สุดนั่นเอง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Kaewsringam (2004) ที่พบว่า หากใจไม่รักหรือไม่มีความจำเป็นจริง ๆ คงไม่มีใครมาเป็นนักมวย ดังนั้นพบว่านักมวยจำนวนมากกว่าครึ่งที่ไม่ประสบความสำเร็จในอาชีพนักมวยในช่วงแรก เนื่องจากพวกเขาไม่สามารถทนต่อระบบการฝึกซ้อมอย่างหนักของค่ายมวยได้ต้องออกจากวงการมวยไป จะเห็นได้ว่านักมวยไทยในอดีตและปัจจุบันกว่าจะประสบความสำเร็จต้องผ่านกระบวนการฝึกมาอย่างโชกโชน จากค่ายมวย จากโรงเรียน และจากสำนัก เป็นต้น

2. ประสบการณ์การดำเนินชีวิตในสังคมของนักมวย

2.1 หลากหลายปัญหาที่นำเข้าสู่เส้นทางชีวิตนักมวย หลากหลายของปัญหาที่นำคนคนหนึ่งเข้าสู่อาชีพเพชรสุขุมวิท บอยบางนา เข้าสู่วิถีชีวิตนักมวยนั้นย่อมมีหลายสาเหตุและหลายปัจจัยนำมาสู่เส้นทางของการต่อสู้บนเวทีผ้าใบ สอดรับกับโครงสร้างทางสังคมไทยเรานั้นที่มักจะมีทัศนคติที่จำแนกบุคคลตามความสามารถ คุณวุฒิทางการศึกษา หรือฐานะทางสังคมที่ส่งผลกับการสร้างรายได้ การมีอาชีพ และการได้รับการยอมรับในสังคม อีกทั้งในสภาพเศรษฐกิจและสังคมยุคปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปตามระบอบทุนนิยมกอบปรักกับโลกเข้าสู่กระแสโลกาภิวัตน์ ทำให้ส่งผลต่อวิถีชีวิตที่ทุกคนต้องนำพาชีวิตของตนเองไปตามอัตภาพในเส้นทางดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคล ซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างและหน้าที่ Choomjit (1985) ได้กล่าวว่า สังคมส่วนรวม เป็นระบบหนึ่งซึ่งประกอบด้วยส่วนหรือระบบต่าง ๆ ที่ยึดเหนี่ยวและมีความสัมพันธ์กัน การเปลี่ยนอาจเกิดหรือเริ่มต้นได้ในทุกส่วนและส่งผลกระทบต่อส่วนอื่น สังคมจะต้องมีโครงสร้างทำหน้าที่ของสังคม ทุกสังคมจะต้องมีระเบียบ กฎเกณฑ์ให้สมาชิกปฏิบัติตาม

สังคมจะต้องสร้างสถาบันเพื่อให้สถาบันทำหน้าที่สำคัญ ๆ ในการช่วยเหลือปัญหาต่าง ๆ ของสมาชิกในสังคม และสมาชิกจะต้องทำหน้าที่ของตนได้อย่างสมบูรณ์เสมอไป

2.2 ชีวิตในแต่ละวันของนักมวย ชีวิตในแต่ละวันของ เพชรสุขุมวิท บอยบางนา ถือได้ว่าเป็นการดำเนินชีวิตที่ต้องปฏิบัติตามภาระหน้าที่และต้องมีความรับผิดชอบในหน้าที่ต่อการฝึกซ้อมมวยและการศึกษาเล่าเรียนที่ทำอยู่เป็นประจำตามอัตราภาพและศักยภาพของตัวเอง โดยภาระหน้าที่ต่าง ๆ นี้จะกระทำควบคู่กันไปตั้งแต่เช้าจรดค่ำ ซึ่งด้านหนึ่งถือเป็นการทำในสิ่งที่ตนเองชอบและรัก และจะนำมาซึ่งรายได้เจือจุนตนเองและครอบครัว ส่วนอีกด้านหนึ่งก็จะเป็นการเสาะแสวงหาความรู้เพื่อต่อยอดสู่การสำเร็จการศึกษา นำมาซึ่งการมีอาชีพที่มั่นคงในอนาคตเมื่อแขวนนวมหรือเลิกชกมวยไปแล้ว เป็นสองภาระหน้าที่หลักที่คนคนเดียวได้ทำอยู่เป็นประจำ เพราะถ้าคาดหวังแต่เพียงการหารายได้จากชกมวยด้านเดียวก็คงจะไม่เพียงพอในการเลี้ยงตัวเองและครอบครัว จึงต้องมองถึงอนาคตทางการศึกษาที่จะสามารถนำเอาวิชาความรู้ที่ได้อ่านเรียนมาไปใช้ในการประกอบอาชีพที่มั่นคงต่อไปในอนาคต อีกทั้งการที่ เพชรสุขุมวิท บอยบางนาเรียนหนังสือควบคู่ไปกับการชกมวยเพื่อหารายได้เลี้ยงตัวเองจากการชกมวยและส่งให้ทางบ้านเป็นครั้งคราวนั้น มีความสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Yapimine (1999) ได้กล่าวว่า ผู้ที่เข้ามาเป็นนักมวยไทยนั้นต้องการมีรายได้เพื่อการดำรงชีวิต โดยรายได้ของนักมวยนั้น ได้มาจากเงินค่าตัว เงินเดิมพันของผู้ชมกับเจ้าของค่ายมวย และเงินจากการชกประทับใจผู้ชม นอกจากนั้นยังมีรางวัลประเภททองคำ เครื่องใช้ไฟฟ้า หากนักมวยต้องการมีรายได้มากและมีทรัพย์สินเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จะต้องชกชนะคู่ต่อสู้บ่อยครั้ง จนได้เป็นแชมป์มวยไทยในรุ่นต่าง ๆ จึงจะทำให้ค่าตัวเพิ่มมากขึ้นได้ ดังนั้นนักมวยจึงต้องพยายามชกมวยทุกวิถีทาง เพื่อให้ได้ผลการแข่งขันชนะ

2.2.1 การได้มาของรายได้ การได้มาของรายได้ โดยหลัก เพชรสุขุมวิท บอยบางนาจะได้รายได้จากค่าตัวในการชก และรายได้จากการเดิมพัน รายได้จากค่าตัวนั้นจะขึ้นอยู่กับเงื่อนไขที่ระบุไว้ในสัญญาที่เจ้าตัวได้ทำไว้กับทางค่ายมวย ส่วนรายได้จากการเดิมพันจะเป็นรายได้ที่ไม่แน่นอนตายตัวทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเซียนมวยที่เล่นการพนันและได้เงินมาก็จะนำเอาเงินส่วนที่เล่นการพนันได้นั้นมาแบ่งให้บ้างบางส่วน มากบ้าง น้อยบ้าง แตกต่างกันไปไม่แน่นอน ถ้าวชกชนะติดต่อกัน หรือชกชนะได้บ่อย ๆ ก็จะได้เงินเป็นกอบเป็นกำ หรือรางวัลสิ่งของมีค่าอื่น ๆ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Khumpeng (1994) ที่พบว่า แรงจูงใจที่นักมวยหันมาชกมวยอาชีพนั้น เพราะต้องการมีรายได้ มีชื่อเสียง และมีเงินรางวัล โดยมีสิ่งล่อใจที่สำคัญ คือ เงิน ทองคำ บ้าน ที่ดิน นักมวยจะกระทำทุกวิถีทางที่จะทำให้ผลการแข่งขันชนะ และได้ครองตำแหน่งแชมป์ จะทำให้ค่าตัวสูงขึ้น

2.2.2 ที่พักอาศัย จากการที่ต้องจากบ้านเกิดมาใช้ชีวิตกรุงเทพฯ เพชรสุขุมวิท บอยบางนาจึงต้องพักอาศัยที่ค่ายมวยอื่น สุขุมวิท ซึ่งเป็นค่ายมวยที่ตนเองสังกัดและได้รับการสนับสนุน แต่ก็สามารถปรับตัวอยู่ได้เพราะเป็นการประหยัดค่าใช้จ่าย อีกทั้งนักมวยทุกคนที่มาจากต่างจังหวัดไม่ว่าจะเป็นภูมิภาคใดก็ใช้ชีวิตกันอยู่หลับนอนด้วยกันทั้งหมดในค่ายนี้จนนำมาซึ่งความผูกพันที่เกิดขึ้นเสมือนเป็นที่เพื่อน้องกัน จึงมีความผูกพันกันเหมือนเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับ Ngammeesri (1987) ที่ได้กล่าววามวยไทยเป็นสิ่งที่ช่วยป้องกันไม่ให้เด็กยากจนขาดความอบอุ่น ไม่ประพฤติตนเป็นอันธพาล เป็นนักเลง เกเร และเป็นโจร รวมทั้งไม่ติดยาเสพติด เพราะเด็กจะใช้เวลาส่วนใหญ่ในการฝึกซ้อม จึงไม่มีเวลาที่จะไปประพฤติตนเกเร

2.2.3 ความกังวลของนักมวย สำหรับ เพชรสุขุมวิท บอยบางนา เรื่องแรก คือ ผลของการแพ้ชนะบนเวทีถือเป็นสิ่งหนึ่งที่มีผลทางตรงต่อตัวของเขาเอง เพราะอยากที่จะชนะคู่ต่อสู้หลาย ๆ ไฟท์ ติดต่อกันเพื่อหวังผลในเรื่องของค่าตัว รายได้ และผลประโยชน์อื่น ๆ ที่จะได้รับตอบแทนกลับมา ซึ่งมันจะส่งผลต่อไปยังชีวิตความเป็นอยู่ของ

คนในครอบครัวที่อยู่ต่างจังหวัดเพราะรายได้ที่ได้จากการชกมวยมานั้นจะเป็นเหมือนน้ำหล่อเลี้ยงส่งต่อมายังครอบครัว พ่อ แม่ ญาติ พี่ น้อง สอดคล้องกับ Nakaphol (2021) ที่ได้กล่าวว่า นักมวยไทยอาชีพนั้นถ้าหากชกได้ประทับใจคนดู ผู้จัด และชกชนะคู่ต่อสู้บ่อยครั้ง ไม่ว่าจะน้ำหนักตัวรุ่นใดก็ตามจะมีค่าตัวสูงขึ้นในการชกไฟต์ต่อมาอย่างแน่นอน นอกจากนี้เรื่องที่สอง คือ การลดน้ำหนักตัวก็ถือว่าเป็นเรื่องที่สร้างความกังวลให้กับนักมวยอีกเรื่องหนึ่ง การรับประทานอาหารไม่ครบทุกหมู่ ทุกมื้อนำมาซึ่งการไม่พร้อมของสมรรถภาพร่างกายโดยรวมก็เป็นได้ เพราะจะเห็นได้ว่าตัวของนักมวยเองก็ต้องมีพัฒนาการในการเจริญเติบโต แต่ในทางตรงกันข้ามกลับต้องมาอดอาหารหรือรับประทานอาหารไม่ครบทุกมื้อในแต่ละวันทำให้มีผลต่อการเจริญเติบโต สมรรถภาพ หรือสุขภาพร่างกาย อีกทั้งยังผิดหลักการโภชนาการที่ดีของนักกีฬา ซึ่งสอดคล้องกับ Sports Authority of Thailand and Thailand National Sports University (2008) ได้กล่าวว่า ตามหลักโภชนาการนักกีฬาคควรรับประทานอย่างน้อย 3-5 มื้อ ในแต่ละวัน และรับประทานอาหารหลักให้ครบอย่างน้อย 4 หมู่ โดยควบคุมปริมาณคอเรสเตอรอลด้วยการลดการรับประทานไขมันสัตว์ รับประทานคาร์โบไฮเดรตไม่บริสุทธิ์จำนวนมาก ควรดื่มน้ำมาก ๆ และงดของหวาน ไขมัน คอเรสเตอรอลอาหารที่มีไขมันมาก และเค็มจัด อาหารก่อนการแข่งขันส่วนใหญ่ควรประกอบด้วยคาร์โบไฮเดรตไม่บริสุทธิ์ และควรรับประทานอาหารก่อนการแข่งขัน 2-3 ชั่วโมง

ข้อเสนอแนะ

สำนักงานคณะกรรมการกีฬามวย การกีฬาแห่งประเทศไทย และกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา หรือหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน ควรร่วมมือกันในการศึกษาปัญหาและความต้องการของนักมวยไทยอาชีพ เพื่อนำไปกำหนดนโยบายที่สำคัญในการแก้ไขปัญหาให้เหมาะสม เช่น การช่วยเหลือการดำรงชีวิตขั้นพื้นฐาน การเข้าถึงการศึกษา และการเข้าถึงรายได้ หรือการมีสวัสดิการต่าง ๆ ให้แก่นักมวย ซึ่งจะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่เป็นรูปธรรมมีการบูรณาการและสามารถเข้าถึงได้กับวิถีชีวิตนักมวยตามสภาพความเป็นจริง

References

- Choomjit, Y. (1985). *Sociology of education*. Odeon Store. (in Thai)
- Kaewsringam, J. (2004). *Muay Thai World Outlook: The relationship between boxers, boxing training camps and the Muay Thai business* [Master's thesis, Thammasat University]. (in Thai)
- Khumpeng, V. (1994). *A study of achievement motivation of muay Thai professional boxers*. Research Report, Chulalongkorn University. (in Thai)
- Nakaphol, K. Interview, March 11, 2021) (in Thai).
- Ngammeesri, K. (1987). *A test of Thai boxing skills for male students of the College of Physical Education*, Ph.D. Bangkok: Graduate School of Srinakharinwirot University. (in Thai)
- Office of Boxing Sport Board. (2016). *Boxing act, B.E. 2542 (1999) (8th ed.)*. M.T.P. (in Thai)
- Phetchsukhumwit Boy Bangna. (Tarapong Boonpeng). Interview, 24 January 2022. (in Thai)
- Sangsawang, P. 1979. *A development of muay Thai* [Master's Thesis, Chulalongkorn University]. (in Thai)

- Sports Authority of Thailand and Thailand National Sports University. (2008). *Effective sports coaching methods*. Rum Thai Press. (in Thai)
- Unthong, C. (2004). *The globalization of muay Thai* [Master's Thesis, Nakhon Pathom Rajabhat University]. (in Thai)
- Yapimine, P. (1999). *Socio-economic condition of Thai boxers pimine district Nakhon Ratchasima Province*. [Master's thesis, Mahasarakham University]. (in Thai)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

วาริสรา วงศ์หล่มแก้ว¹ สายฝน วิบูลรังสรรค์²

(วันรับบทความ: วันที่ 3 มิถุนายน 2566, วันแก้ไขบทความ: วันที่ 17 พฤศจิกายน 2566, วันตอบรับบทความ: วันที่ 6 ธันวาคม 2566)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ (3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจำการบุญ จำนวน 44 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม จำนวน 8 แผน (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย จำนวน 10 ข้อ อัตนัย จำนวน 2 ข้อ และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t test) ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน, เกม, รูปเรขาคณิตสามมิติ

ประเภทของบทความ: บทความวิจัย

การอ้างอิง:

วาริสรา วงศ์หล่มแก้ว และสายฝน วิบูลรังสรรค์. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 5(2), 61-75.

¹การศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร (ผู้รับผิดชอบบทความ)

e-mail: warisaraw61@nu.ac.th

²สาขาวิจัยและประเมินทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

e-mail: saifonv@nu.ac.th

Development of Learning Achievement with a Flipped Classroom Integrated with Game for the Mathematics Topic of 3D Geometric Shapes for Grade 6 Students

Warisara Wonglomkaew¹, Saifon Vibulrangson²

(Received Date: 19 December 2022; Revised Date: 6 September 2023; Accepted Date: 12 September 2023)

Abstract

The research aimed to (1) compare learning achievement before and after implementing flipped classroom learning integrated with games; (2) compare learning achievement against a 70% achievement criterion; and (3) investigate satisfaction with the implementation of flipped classroom learning integrated with games in the context of mathematics, specifically, three-dimensional geometry. The sample group comprises 44 sixth-grade students from Jakarnboon School, selected through cluster random sampling. The research tools included: (1) eight lesson plans for flipped classroom learning integrated with games; (2) a test measuring learning achievement with ten multiple-choice questions and open-ended questions; and 3) a satisfaction questionnaire. Statistical analysis included the mean, standard deviation, and t-test. The research findings indicated that post-learning learning achievement was significantly higher than pre-learning and surpassed the 70% achievement criterion at a statistically significant level of .05. Additionally, the sixth-grade students expressed a high level of satisfaction with the implementation of flipped classroom learning integrated with games.

Keywords: learning achievement, flipped classroom, game, 3D geometrical shapes

Type of Article: Research Article

Cite this article as:

Wonglomkaew, W., & Vibulrangson, S. (2024). Development of learning achievement with a flipped classroom integrated with game for the mathematics topic of 3D geometric shapes for grade 6 students. *Ramkhamhaeng University Journal: Faculty of Education (Humanities and Social Sciences)*, 5(2), 61-75.

¹Bachelor of Education (Mathematics), Faculty of Education, Naresuan University
e-mail: warisaraw61@nu.ac.th (corresponding author)

²Educational Research and Evaluation Program, Faculty of Education, Naresuan University
e-mail: saifonv@nu.ac.th

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 พบว่า บทที่ 9 เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ ที่อยู่ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนน้อยที่สุด และจากการสัมภาษณ์ครูที่สอนวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ เนื่องจากเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา สายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19) ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ ไม่สามารถระบุได้ว่าต้องแก้ปัญหาอย่างไรจึงจะได้คำตอบของปัญหา รวมทั้งนักเรียนไม่สามารถเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัญหาได้ จึงนำมาสู่การค้นพบปัญหาในชั้นเรียนของผู้วิจัย คือ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าทุกปีที่ผ่านมา รวมทั้งนักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ไม่ชอบคิด ไม่ชอบแก้ปัญหา ไม่กล้าแสดงออก ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวทางที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ ให้กับนักเรียนก็คือ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ซึ่ง Pahea (2013) ได้กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้าน เป็นรูปแบบหนึ่งของการสอน โดยที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากการบ้านที่ได้รับผ่านการเรียนด้วยตนเองจากสื่อวีดิทัศน์ (video) นอกชั้นเรียนหรือที่บ้าน ส่วนการเรียนในชั้นเรียนปกตินั้นจะเป็นการเรียนแบบสืบค้นหาความรู้ที่ได้รับร่วมกับเพื่อนร่วมชั้น โดยมีครูเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือชี้แนะ สอดคล้องกับ Piyawat (2014) ได้กล่าวไว้ว่า ห้องเรียนกลับด้าน เป็นรูปแบบที่นักเรียนศึกษาเนื้อหาทางออนไลน์จากบ้าน และครูจะเป็นผู้เอื้ออำนวยการเรียนการสอน มีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและเอื้อให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น กระตุ้นให้เกิดบรรยากาศในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า การเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้เด็กที่ไม่ได้เข้าชั้นเรียนหรือนักเรียนที่ต้องการทำความเข้าใจเนื้อหาหลังการเรียนในชั้นเรียนสามารถทวนกลับมาศึกษาได้อีก ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา เมื่อนักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาส่วนใดนักเรียนสามารถทบทวนซ้ำ แล้วหาความรู้เพิ่มเติมหรือจุดที่ไม่เข้าใจมาถามครูหรือเพื่อนในชั้นเรียน

อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านอาจไม่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจได้เพียงพอ จากหลักทฤษฎีจิตสังคมของ Erikson (1980) กล่าวไว้ในขั้นพัฒนาการทางบุคลิกภาพ ขั้นที่ 4 ในช่วงอายุ 6-12 ปี วัยนี้เด็กสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างที่ผู้ใหญ่ทำ แต่ยังไม่ดีเท่าผู้ใหญ่ ถ้าผู้ใหญ่สร้างบรรยากาศที่ท้าทายให้เด็กทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสนุกสนาน เขาจะพัฒนาความรับผิดชอบ ทำงานด้วยความกระตือรือร้น ขยันหมั่นเพียร ดังนั้นวิธีการเรียนการสอนที่น่าสนใจอีกวิธีหนึ่ง คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมซึ่ง Khammanee (2001) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ซึ่งสอดคล้องกับ Sriphom (2001) ที่กล่าวว่า เกมช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน ช่วยให้เกิดความสนใจ และกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียน นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ และบรรยากาศในการเรียนการสอนก็เป็นไปอย่างสนุกสนาน จากปัญหาและการค้นหาแนวทางการแก้ปัญหาดังกล่าวทำให้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาแนวทางการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นอกจากนี้จะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ดีขึ้นแล้ว ยังสามารถทำให้นักเรียนสนุกสนานกับการเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียน รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านว่า เป็นรูปแบบการเรียนที่จะเปลี่ยนช่วงเวลาในการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมเพื่อเพิ่มความเข้าใจให้นักเรียน และในส่วนของบรรยายจะอยู่ในรูปแบบของวิดีโอที่ค้นจาก YouTube โดยที่นักเรียนสามารถเรียนซ้ำได้ตลอดเวลาที่นักเรียนต้องการ ซึ่งจะเป็นการยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางไม่เน้นการบรรยายเป็นหลัก ครูทำหน้าที่เป็นโค้ช คอยแนะนำ คอยให้คำปรึกษากับนักเรียน และนักเรียนสามารถสอบถามครูในเรื่องที่สงสัยหรือยังไม่เข้าใจในเนื้อหาได้ ดังที่ Educause (2012) ได้กล่าวไว้ว่า ห้องเรียนกลับด้าน เป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบกลับด้าน โดยจัดให้นักเรียนเรียนที่บ้านผ่านวิดีโอที่ค้นขึ้น ๆ ก่อนเข้าชั้นเรียน และทำการบ้านทำโครงงาน และอภิปรายในห้องเรียน สอดคล้องกับ Pahea (2013) ได้กล่าวถึง ห้องเรียนกลับด้านว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการสอนโดยที่นักเรียนจะได้เรียนรู้จากการบ้านที่ได้รับผ่านการเรียนด้วยตนเองจากสื่อวิดีโอ (video) นอกชั้นเรียนหรือที่บ้าน ส่วนการเรียนในชั้นเรียนปกตินั้นจะเป็นการเรียนแบบสืบค้นหาความรู้ที่ได้รับร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้น โดยมีครูเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือและชี้แนะ และ Piyawat (2014) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ห้องเรียนกลับด้าน เป็นรูปแบบที่นักเรียนศึกษาเนื้อหาทางออนไลน์จากบ้านและครูจะเป็นผู้เอื้ออำนวยการเรียนการสอนมีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและเอื้อให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้นกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน โดยผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ทำให้นักเรียนที่ไม่ได้เข้าชั้นเรียนหรือเรียนที่ตรงความต้องการทำความเข้าใจเนื้อหาหลังการเรียนในชั้นเรียนสามารถทวนกลับมาศึกษาได้อีก ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา เมื่อนักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาส่วนใดนักเรียนสามารถทบทวนซ้ำ แล้วหาความรู้เพิ่มเติมหรือจุดสิ่งที่ไม่เข้าใจมาถามครูหรือเพื่อนในชั้นเรียน ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและนักเรียนด้วยกันมากขึ้น อีกทั้งการทำกิจกรรมในชั้นเรียนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น โดยมีครูคอยตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกคิดในระดับที่สูงขึ้น จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ Duangtod (2018) ที่ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านกับการเรียนรู้แบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แต่การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านอย่างเดียวยังไม่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจได้เพียงพอ จากหลักทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสัน Erikson (1980) กล่าวไว้ในขั้นพัฒนาการทางบุคลิกภาพ ขั้นที่ 4 ในช่วงอายุ 6-12 ปี วัยนี้เด็กสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างที่ผู้ใหญ่ทำ แต่ยังไม่ดีเท่าผู้ใหญ่ ถ้าผู้ใหญ่สร้างบรรยากาศที่ท้าทายให้เด็กทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสนุกสนาน เขาจะพัฒนาความรับผิดชอบ ทำงานด้วยความกระตือรือร้น ขยันหมั่นเพียร ดังนั้นวิธีการเรียนการสอนที่น่าสนใจอีกวิธีหนึ่ง คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ในส่วนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Naiyachit (1998) กล่าวว่า เกมคณิตศาสตร์ หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกติกาที่กำหนดไว้ที่นำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ให้บทเรียนน่าสนใจ นักเรียนเกิดความสนุกสนานและได้ความรู้ พัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์ สอดคล้องกับ Boontanom (1999) ที่กล่าวว่า เกมคณิตศาสตร์ เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีการแข่งขันคนเดียวหรือหลายคนแข่งขัน โดยใช้ทักษะด้านคณิตศาสตร์เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานพร้อมกับนักเรียนข้อเท็จจริง เกิดมโนคติและพัฒนาต่าง ๆ ตามหลักการหรือตามวัตถุประสงค์ และ Meelah (2003) กล่าวว่า เกมคณิตศาสตร์ หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ใช้ประกอบในการสอนวิชาคณิตศาสตร์ อาจมีอุปกรณ์ประกอบด้วยก็ได้ เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามความจริงทางคณิตศาสตร์ครูกำหนดปัญหาขึ้น เกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการฝึกทักษะ อาจจัดในรูปการแข่งขันภายใต้กฎ กติกาที่ตกลงกันและอาจมีการตัดสิน แพ้ชนะหรือมีการแข่งขัน ซึ่งอาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มใหญ่ก็ได้ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เกมคณิตศาสตร์ หมายถึง กิจกรรมที่อาจมีหรือไม่มีอุปกรณ์ประกอบการเล่นก็ได้ โดยใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและได้ความรู้ไปพร้อมกัน ซึ่งอาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มใหญ่ก็ได้ จากการวิจัยของ Wantum (2012) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมประกอบการสอน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เกมประกอบการสอน จากการทดสอบ จำนวน 5 ครั้ง ในแต่ละครั้งมีคะแนนเฉลี่ย 3.24, 3.72, 4.24, 4.52 และ 4.84 ตามลำดับ มีพัฒนาการที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษาแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม น่าจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น โดย Pongsawat (2017) กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน แบ่งออกเป็น 2 กระบวนการ ดังนี้ (1) การเรียนนอกห้องเรียน ประกอบด้วย บทนำ (Introduction) คือ ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจก่อนเรียน เพื่อวัดความรู้พื้นฐาน ภารกิจ (Task) คือ ระบุเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้แก่ผู้เรียน แหล่งข้อมูล (Information resources) คือ การชี้แหล่งข้อมูลที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย และให้อิสระในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งอื่น ๆ กระบวนการ (Process) คือ การให้ผู้เรียนวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีการสรุปผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้คำแนะนำ (Guidance) คือ ผู้สอนให้คำปรึกษาชี้แจงแก่ผู้เรียนที่เกิดปัญหาในการเรียนรู้ ประเมินผล (Evaluation) คือ ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน และสรุป (Conclusion) คือ ให้ผู้เรียนสรุปเป็นความคิดรวบยอดของผู้เรียน พร้อมตั้งคำถามที่ผู้เรียนสงสัยหรือสนใจ

(2) การเรียนการสอนในชั้นเรียนมีองค์ประกอบ ดังนี้ ทบทวนเนื้อหา/ปัญหา ทำกิจกรรมร่วมกันภายในกลุ่ม นำเสนอผล การทำกิจกรรม ประเมินผลการทำกิจกรรม และอภิปรายและสรุปผล และ Chaireag (2008) ได้กล่าวว่าการสร้างเกม หรือนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ครูควรมีหลักการดังนี้ (1) มีจุดประสงค์ที่ชัดเจน (2) กำหนดกติกา เงื่อนไขต่าง ๆ ให้ชัดเจน (3) สื่อที่เป็นเกมควรมีความยากง่ายที่เหมาะสมกับผู้เล่น (4) ก่อนเริ่มเล่นเกม ครูควรอธิบายวิธีการ เล่นหรือสาธิตการเล่นให้นักเรียนเข้าใจเป็นอย่างดีทุกคนเสียก่อน (5) ระยะเวลาเล่นเกมไม่ควรนานเกินไป เวลาที่เหมาะสม ประมาณ 15-20 นาที (6) ครูควรสร้างบรรยากาศในการเล่นและควรให้นักเรียนทุกคนได้เล่นเกม อย่างทั่วถึง และ (7) เมื่อเล่นเกมจบลงต้องมีคำตอบที่ถูกต้องพร้อมการตัดสินใจยุติธรรม

จากความสำคัญของแนวคิดการจัดการเรียนรู้ข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดของ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเป็นแกนหลักในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเข้า ไปเสริมในขั้นที่ 2 คือ ชั้นศึกษาในชั้นเรียน โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมสำหรับ นักเรียน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ชั้นศึกษานอกชั้นเรียน

1.1 นักเรียนศึกษาวิดีโอที่ค้นจาก YouTube เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ ที่ครูจัดทำให้

1.2 นักเรียนแต่ละคนต้องตั้งคำถามมาอย่างน้อยคนละ 1 คำถามต่อวิดีโอที่ค้นจาก YouTube เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ 1 ตอน เพื่อนำมารวมกันอภิปรายในชั้นเรียน

ขั้นที่ 2 ชั้นศึกษาในชั้นเรียน (60 นาที)

2.1 นักเรียนทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านวิดีโอที่ค้น สอบถามข้อสงสัยอย่างน้อยคนละ 1 คำถาม

2.2 นักเรียนทำกิจกรรมโดยใช้เกม โดยเกมที่ผู้สอนนำมา ได้แก่ เกมล่าขุมทรัพย์ เกมบันไดงู เกมบิงโก เกมโดมิโน เกมจิ๊กซอว์ เกมลวงไห และเกมต่อรูป อาจแบ่งนักเรียนทำเป็นกลุ่มหรือเดี่ยวก็ได้ตามความเหมาะสม

แผนที่ขุมทรัพย์

Start

ลูกบาศก์มีความยาว ด้านแต่ละด้านยาว 3 หน่วย จะมีความจุ เท่าใด	27 หน่วย	ลูกบาศก์มีความยาว ด้านแต่ละด้านยาว 6 หน่วย จะมีความจุ เท่าใด
--	----------	--

216 หน่วย

Finish

ภาพที่ 1 ตัวอย่างเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

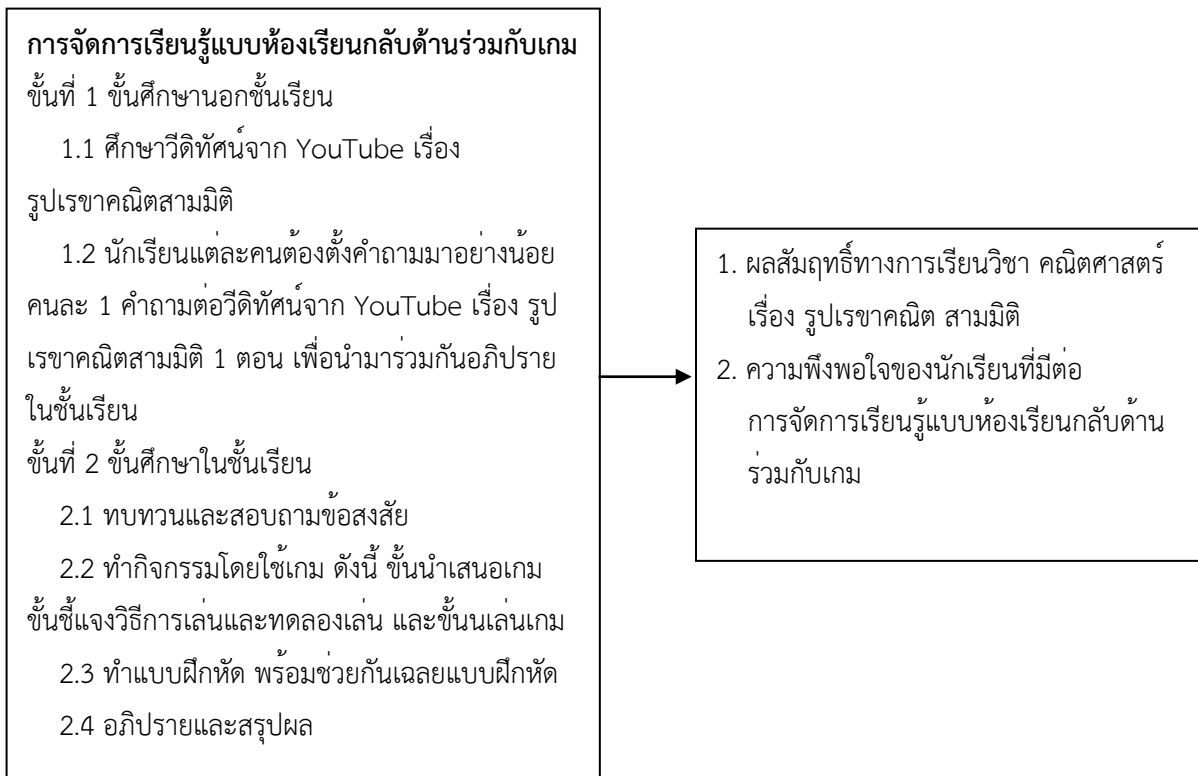
- 1) ชื่อนำเสนอเกม โดยอธิบายว่าเกมที่เล่นนั้นสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่
- 2) ชื่อนี้แจ้งวิธีการเล่นและทดลองเล่น ควรอธิบายไม่ช้าไม่เร็วเกินไป ให้นักเรียนได้ในสิ่งที่ข้องใจ
- 3) ชั้นเล่นเกม ควรเป็นไปตามขั้นตอน ในบางครั้งต้องมีการควบคุมเวลาในการเล่น และในระหว่างนั้นผู้สอน ควรติดตามพฤติกรรมการเล่นอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

2.3 ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ใบงาน หรือชิ้นงาน พร้อมกับเฉลยแบบฝึกหัดร่วมกับนักเรียน

2.4 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปผลการเรียนรู้

อีกทั้งเพื่อเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป จึงมีการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม โดยผู้วิจัยคาดหวังว่านักเรียนจะมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม จึงได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ ในด้านสื่อและอุปกรณ์ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านความรู้ที่ได้รับ ดังที่ Arreerard (2008) ได้กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยเฉพาะ ความรู้สึกนั้นทำให้บุคคลเอาใจใส่และบรรลุถึงความมุ่งหมายที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้น ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ประเมินจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 4 ระดับ ดังนี้ ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง และระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย จำนวนทั้งหมด 10 ข้อ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 กลุ่มประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจำการบุญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจำการบุญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง และมีจำนวนทั้งสิ้น 44 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Sampling Unit)
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
 - 2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม
 - 2.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ และความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ มีลักษณะเป็นปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และอัตนัย จำนวน 2 ข้อ เพื่อใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวนทั้งหมด 10 ข้อ

4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ มีการดำเนินการ ดังนี้

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีลำดับการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล สื่อและแหล่งเรียนรู้ โครงสร้างรายวิชา จากหลักสูตรโรงเรียนมาตรฐานสากลโรงเรียนจำการบุญ (ฉบับปรับปรุง 2561) กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

2) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม จำนวน 8 แผน รวมเวลา 8 ชั่วโมง ไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3) นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบประเมินชนิดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ ได้แก่ ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย และระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด พบว่าในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้

4.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1) วิเคราะห์สาระการเรียนรู้และตัวชี้วัด เพื่อมากำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ สำหรับกำหนดรูปแบบการวัดและจำนวนข้อ

2) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ พบว่า แบบทดสอบประเภทปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.66–1.00 ค่าอำนาจจำแนก (B) อยู่ระหว่าง 0.33–0.58 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบทดสอบโดยใช้วิธีการของ Lovett ทดสอบกับนักเรียนจำนวน 24 คน แบบทดสอบความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน มีค่าเท่ากับ 0.75

4) นำแบบทดสอบประเภทอัตนัย จำนวน 2 ข้อ ตรวจสอบความเชื่อมั่นในการให้คะแนนจากผู้ตรวจจำนวน 2 ท่าน ซึ่งผลการตรวจทั้งรายข้อและรายฉบับ พบว่ามีค่า $r_{xy} = 1$

4.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม ในด้านสื่อและอุปกรณ์ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านความรู้ที่ได้รับ ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (rating scale) 4 ระดับ ดังนี้ ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด ระดับ 3 หมายถึง มีความพึง

พอใจมาก ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง และระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย จำนวนทั้งหมด 10 ข้อ

2) นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างคำนิยามศัพท์กับข้อคำถาม (Index of Congruence-IOC) พบว่า แบบสอบถามความพึงพอใจมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1 และไม่มีข้อเสนอแนะ แสดงว่าข้อคำถามในแบบสอบถามความพึงพอใจสามารถนำไปใช้ได้ทุกข้อ

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยในครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลา 10 ชั่วโมง ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

5.1 นำหนังสือขอความร่วมมือในการทำวิจัยจากมหาวิทยาลัยนเรศวร ส่งถึงผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนจ่าการบุญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก เพื่อขอความร่วมมือในการทำวิจัย

5.2 ทำการทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ

5.3 ทำการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งหมด 8 แผน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง โดยดำเนินการสอนตั้งแต่วันที่ 22 ธันวาคม พ.ศ.2565 ถึง 13 มกราคม พ.ศ.2566

5.4 ทำการทดสอบหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ

5.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปสอบถามกลุ่มตัวอย่าง

5.6 นำข้อมูลมาวิเคราะห์ สรุปผลและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 1

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		จำนวน (คน)	\bar{x}	SD	t	Sig.
ก่อนเรียน	ปรนัย (เต็ม 10 คะแนน)	44	7.61	1.48	13.22*	.00

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	จำนวน (คน)	\bar{X}	SD	t	Sig.
อต้นย (เต็ม 10 คะแนน)	44	5.36	2.31		
รวม (เต็ม 20 คะแนน)	44	12.98	3.19		
หลังเรียน					
ปรันย (เต็ม 10 คะแนน)	44	9.45	0.73		
อต้นย (เต็ม 10 คะแนน)	44	9.60	0.80		
รวม (เต็ม 20 คะแนน)	44	19.06	1.20		

จากตาราง 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนทุกคนมากกว่าก่อนเรียน โดยในภาพรวมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (pretest) มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 12.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 3.19 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (posttest) มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 19.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 1.20 และเมื่อวิเคราะห์ความแตกต่างโดยใช้สถิติ Paired Sample *t* test พบว่ามีค่า *t* เท่ากับ 13.22 (Sig. < .05) ซึ่งหมายความว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 2

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ข้อความ	เกณฑ์การผ่าน (เต็ม 20 คะแนน)	จำนวน (คน)	\bar{X}	SD	t	Sig (2-tailed)
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	14	44	19.06	1.20	27.91*	.00

จากตาราง 2 พบว่า ในภาพรวมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Posttest) มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 19.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 1.20 และเมื่อวิเคราะห์ใช้สถิติ One Sample *t* test พบว่ามีค่า *t* เท่ากับ 27.91 (Sig. < .05) ซึ่งหมายความว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 3

ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ข้อความ	\bar{X}	SD	แปลความหมาย
1. คลิปวิดีโอที่ค้นจาก YouTube มีความน่าสนใจ เนื้อหาเข้าใจง่าย	3.50	0.63	มาก
2. อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม มีความ ครบถ้วน สมบูรณ์	3.68	0.47	มากที่สุด
3. การนำเข้าสู่บทเรียนมีความน่าสนใจ ตื่นเต้น ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้	3.61	0.62	มากที่สุด
4. ผู้สอนชี้แจงวิธีการเล่น และอธิบายกติกาการเล่นได้อย่างชัดเจน	3.86	0.35	มากที่สุด
5. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามในส่วนที่ยังไม่เข้าใจก่อนการเล่นเกม	3.73	0.54	มากที่สุด
6. เกมมีความสนุกสนาน น่าสนใจ	3.80	0.41	มากที่สุด
7. ระหว่างการเล่นเกมนักเรียนมีส่วนร่วมกับผู้เรียน คอยให้คำแนะนำ ผู้เรียนตลอดเวลาที่เล่นเกม	3.61	0.58	มากที่สุด
8. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้	3.64	0.53	มากที่สุด
9. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมกันอภิปราย พูดคุย แสดงความคิดเห็น ที่ได้จากการจัดกิจกรรม	3.64	0.61	มากที่สุด
10. ผู้สอนสรุปความรู้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียน	3.80	0.41	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	3.69	0.52	มากที่สุด

จากตาราง 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.69 และมี ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.52 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับความพึงพอใจ 3 ลำดับแรก คือ ผู้สอนชี้แจงวิธีการเล่น และอธิบายกติกาการเล่นได้อย่างชัดเจน เกมมีความสนุกสนาน น่าสนใจ และผู้สอนสรุปความรู้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียน ยกเว้นความพึงพอใจเกี่ยวกับคลิปวิดีโอที่ค้นจาก YouTube มีความน่าสนใจ เนื้อหาเข้าใจง่าย ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

การอภิปรายผล

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และถ้าพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นรายบุคคล พบว่า นักเรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70

ทั้งนี้เป็นเพราะ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม ทำให้เมื่อเวลานักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหา หรือเมื่อไม่ได้เข้าเรียน นักเรียนสามารถดูวิดีโอที่ค้นย้อนหลังผ่าน YouTube เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ ที่ครูจัดหาให้ หรือจากการเขียนสิ่งที่ไม่เข้าใจลงในกระดาษแล้วนำมาหย่อนใส่ในกล่องคำถามเพื่อให้ครูไขข้อสงสัยในชั้นเรียนทำให้เกิดความสัมพันธ

ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนด้วยกันมากขึ้น ยังส่งผลให้ในชั้นศึกษาในชั้นเรียนนักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น และสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย ครูสามารถสอนได้ตรงประเด็นกับสิ่งที่นักเรียนยังไม่เข้าใจ สอดคล้องกับ Piyawat (2014) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ห้องเรียนกลับด้าน เป็นรูปแบบที่นักเรียนศึกษาเนื้อหาทางออนไลน์จากบ้านและครู จะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการสอนมีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและเอื้อให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้นกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน อีกทั้งในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ทำให้นักเรียนมีเวลาในการทำงานในชั้นเรียนที่มากกว่าในชั้นเรียนปกติ เพราะนักเรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาที่บ้านจากวิดีโอทัศน์ที่ครูจัดหาให้ เมื่อมีการเรียนในชั้นเรียนครูจึงใช้เวลาในการอธิบายที่น้อยลง ทำให้นักเรียนมีเวลาในการทำงานที่มากขึ้น และยังทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิด จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจเนื้อหานั้นอย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ingram et.al. (2014) ที่ได้ศึกษาผลการพัฒนาการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้านคณิตศาสตร์ในโรงเรียนประถมศึกษา ผลการศึกษาพบว่านักเรียนในห้องเรียนกลับด้านมีเวลามากเพียงพอในการทำงานที่เกี่ยวกับจัดการกับปัญหาที่ครูนำเสนอมากกว่าห้องเรียนปกติ เนื่องจากครูใช้เวลาในการพูดคุยในชั้นเรียนน้อยกว่าห้องเรียนปกติ

นอกจากนี้ในชั้นการศึกษาในชั้นเรียนยังมีการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมที่มีการทำกิจกรรมกลุ่ม ทำให้ระหว่างเรียนนักเรียนเกิดความตื่นเต้น สนุกสนานในการเรียน ได้ฝึกการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทน ไม่ลืมง่าย เกิดการพัฒนาพฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wantum (2012) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมประกอบการสอน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เกมประกอบการสอน จากการทดสอบ จำนวน 5 ครั้ง ในแต่ละครั้งมีคะแนนเฉลี่ย 3.24, 3.72, 4.24, 4.52 และ 4.84 ตามลำดับ มีพัฒนาการที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และจากผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนชื่นชอบการทำกิจกรรมโดยใช้เกมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้ เนื่องจากเกมมีความสนุกสนาน น่าสนใจ มีการเล่นทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคลทำให้มีความหลากหลาย เกิดการเรียนรู้ที่ได้รับทั้งความสนุกสนานและความรู้ควบคู่กันไปภายในตัว ทำให้ในห้องเรียนเกิดบรรยากาศที่ทำให้นักเรียนได้เรียน ได้ทำกิจกรรม และได้ทำแบบฝึกหัดที่ได้รับมอบหมายอย่างสนุกสนาน เกิดความกระตือรือร้น ขยันหมั่นเพียร ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน สอดคล้องกับหลักทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสัน Erikson (1980) ที่กล่าวว่า ถ้าผู้ใหญ่สร้างบรรยากาศที่ทำให้นักเรียนที่เด็กทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสนุกสนาน เขาจะพัฒนาความรับผิดชอบ ทำงานด้วยความกระตือรือร้น ขยันหมั่นเพียร

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ในชั้นการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม หากมีการแบ่งกลุ่มนักเรียนที่มีจำนวนประมาณ 8-10 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่ค่อนข้างเยอะ มักจะเกิดความวุ่นวายในการทำกิจกรรม ดังนั้นครูควรสร้างข้อตกลงและชี้แจงแนวทางการจัด

กิจกรรม และตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนก่อนที่จะนำไปใช้ในกิจกรรม เพื่อควบคุมชั้นเรียนไม่ให้เกิดความวุ่นวายในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.2 ในขั้นการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม พบว่ามีการใช้ระยะเวลาที่นานทำให้ในช่วงเวลาในการทำแบบฝึกหัดหรือใบงานไม่เพียงพอ ดังนั้นครูควรมีการกำหนดเวลาที่แน่นอน หรือมีการเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลา ไม่ซับซ้อนจนเกินไป เพื่อให้สามารถควบคุมเวลาในการทำกิจกรรมโดยใช้เกมได้ดียิ่งขึ้น

1.3 ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนเป็นขั้นที่มีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเป็นการเตรียมตัวนักเรียนก่อนเริ่มการเรียนการสอน ทำให้ทราบว่านักเรียนกำลังเรียนเกี่ยวกับอะไร ดังนั้นครูควรให้ความสำคัญกับการนำเข้าสู่บทเรียน โดยการหากิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจนักเรียน มีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเรื่องที่เรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนก่อนเริ่มการเรียนการสอน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากการวิจัยครั้งนี้ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ดังนั้นควรมีการศึกษาผลของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม ในรายวิชาอื่น ๆ หรือในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

2.2 จากการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า มีนักเรียนบางส่วนที่มีปัญหาด้านพฤติกรรมในการเรียน ได้แก่ ไม่ตั้งใจเรียน พูดคุยในขณะที่ครูกำลังสอน และลุกออกจากที่นั่งของตนเอง ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียนและการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนนักเรียนในชั้นเรียน ดังนั้นควรมีการศึกษาแนวทางการแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนักเรียนที่ไม่เหมาะสมดังกล่าวของนักเรียน

2.3 จากการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติสูงขึ้น แต่มีนักเรียนบางส่วนไม่สามารถนำความรู้ในเรื่องที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ ได้ ซึ่งทักษะนี้เป็นส่วนหนึ่งของทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ จึงควรมีการศึกษาแนวทางในการพัฒนาทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนควบคู่ไปด้วย เพราะการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ไม่ใช่เพียงแค่สามารถทำความเข้าใจและจดจำรูปแบบการแก้ไขปัญหานั้นพื้นฐานได้ แต่ต้องสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับปัญหาที่มีรูปแบบใกล้เคียงกันด้วยการเชื่อมโยงและคิดริเริ่มอย่างสร้างสรรค์ได้

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สายฝน วิบูลย์รังสรรค์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

References

- Arreerard, P. (2008). *Educational software development*. Apichat Publication Company Limited. (in Thai)
- Boontanom, A. (1999). *A comparison of mathayom sukca I students' learning achievement attitude and learning retention in mathematics through the discovery method by using games and methods in the teacher's manual*. [Master thesis, Srinakharinwirot University]. (in Thai)

- Chaireag, P. (2008). *A study of learning achievement and mathematical process skills of prathomsuksa 5 students using mathematics games with small ground activities*. [Master thesis, Thaksin University]. (in Thai)
- Duangtod, Y. (2018). *Learning management by using the flipped classroom approach for enhancing learning achievement in mathematics for secondary 3 (Grade 9) students*. [Master thesis, Rajamangala University of Technology Thanyaburi]. (in Thai)
- Educause. (2012). *7 things you should know about flipped classrooms*. Boise State University. <https://www.boisestate.edu/ctl-flipping/publications/7-know/>.
- Erikson, E. H. (1980). *Identity and life cycle*. Norton.
- Ingram, D., Wiley, B., Miller, C., & Wyberg, T. (2014). *A study of the flipped Math classroom in the elementary grades*. [University of Minnesota]. <https://dokumen.tips/documents/a-study-of-the-flipped-math-classroom-in-the-iste-study-of-the-flipped-math-classroom.html?page=1>.
- Khammanee, T. (2001). *Teaching methods for professional teacher*. Bangkok : Text and journal publication company limited. (in Thai)
- Meelah, N. (2003). *The effect of games in mathematics teaching on polynomial for mathayomasuksa 1 students at Satrinakhonsawan school*. [Master thesis, Nakhon Sawan Rajabhat University]. (in Thai)
- Naiyachit, T. (1998). Development of learning achievement with game for the mathematics. *Academic Journal*, 1(5), 62-65. (in Thai)
- Pahea, S. (2013). *The flipped classroom: New classrooms dimension in the 21st century*. Flipped classroom2. <http://www.mbuisc.ac.th/phd/academic/flipped%20classroom2.pdf>. (in Thai)
- Piyawat, J. (2014). *Flipped classroom*. Piyanutphrasong025. <https://piyanutphrasong025.wordpress.com>. (in Thai)
- Pongsawat, P. (2017). *The development of learning a flipped classroom through a scientific inquiry learning on smart phone for undergraduate student*. [Master thesis, Muban Chombueng Rajabhat University]. (in Thai)
- Sriphom, S. (2001). Instructional game. *Academic journal*, 4(5), 73-75. (in Thai)
- Wantum, L. (2012). *The development of the mathematics learning achievement under the topic of "Ratio and Percentage" of Matthayou Suksa 2 students by games instruction*. [Master thesis, Valaya Alongkorn Rajabhat University]. (in Thai)

ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น

ปลายฟ้า วงษ์เดช¹, ฉัตรวิไล สุรินทร์ชมพู²

(วันรับบทความ: วันที่ 5 กรกฎาคม 2566, วันแก้ไขบทความ: วันที่ 4 เมษายน 2567, วันตอบรับบทความ: วันที่ 9 เมษายน 2567)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย อำเภอเมือง จังหวัดเลย (2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย อำเภอเมือง จังหวัดเลย เด็กปฐมวัยชาย-หญิง ที่มีอายุระหว่าง 4-5 ปี ระดับชั้นอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ด้วยการเลือก 1 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมศิลปะการปั้นเพื่อส่งเสริมกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย คือ การปั้นดินน้ำมัน, การปั้นแป้งโด, การปั้นกระดาษหนังสือพิมพ์ และการปั้นขนม (2) แบบประเมินความสามารถในการใช้มือของเด็กปฐมวัย และการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและตรวจวัดคะแนนเพื่อนำไปวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปแล้วนำคะแนนที่ได้จากการประเมินทั้งก่อนและหลังทำกิจกรรมไปวิเคราะห์ค่าสถิติ และแบ่งการวิเคราะห์ ดังนี้ (1) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ (2) *t test dependent*

ผลการวิจัยพบว่า ก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น ระดับความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 มีคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมเท่ากับ 39.01 ($SD = 5.18$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ได้แก่ ด้านความคล่องแคล่วในการใช้มือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.73 ($SD = 1.20$) ความยืดหยุ่นในการมือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.47 ($SD = 1.36$) ความสามารถในการควบคุมการใช้มือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.80 ($SD = 1.35$) และการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.10 ($SD = 1.27$) ดังนั้น ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง จังหวัดเลย หลังใช้กิจกรรมศิลปะการปั้น สูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

คำสำคัญ: กล้ามเนื้อมัดเล็ก, กิจกรรมศิลปะการปั้น, เด็กปฐมวัย

ประเภทของบทความ: บทความวิจัย

การอ้างอิง:

ปลายฟ้า วงษ์เดช และฉัตรวิไล สุรินทร์ชมพู. (2567). ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น. *วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 5(2), 76-88.

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย (ผู้รับผิดชอบบทความ)

e-mail: sb6440186122@lru.ac.th

²อาจารย์ ดร., สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

e-mail: chatwilaitukta@gmail.com

The Ability to use the Fine Motors that Have Been Received in Clay Molding Activities

Plaifa Wongdet¹, Chatwilai Surinchompoo²

(Received Date: 5 July 2023; Revised Date: 4 April 2024; Accepted Date: 9 April 2024)

Abstract

The objectives of this articles were: (1) to study the ability to use fine-motor skills of the early childhood in Kindergarten 2, Anuban Loei School, Mueang District, Loei Province and (2) to compare the ability to use motor skills of the early childhood in Kindergarten 2, Anuban Loei School, Mueang District, Loei Province. Early childhood boys and girls, aged between 4-5 years studying at the level of kindergarten 2, semester 2, academic year 2021, totaling 30 participants, acquired by purposive sampling method by selecting 1 classroom. The tools used in the research were: (1) a teaching plan for clay molding activity to promote hand skills of preschool children, i.e. clay molding, dough making, newspaper molding, and snack molding and (2) an assessment form to examine the early childhood's ability to use hand skills and data analysis. The researcher collected the data, measured the scores to be analyzed with a program, and then took the scores obtained from the assessment both before and after using the activity to analyze for statistics. The analysis was divided as: (1) mean and standard deviation and (2) *t* test dependent.

The results showed that before clay molding activity, the level of ability to use hand skills of the early childhood in kindergarten 2 at Anuban Loei School, Kut Pong Sub-district, Mueang District, Loei Province was at an overall average score of 39.01 (*SD* = 5.18). When considering individually agility in using hand at 9.73 (*SD* = 1.20), hand flexibility at 9.47 (*SD* = 1.36), ability to control the use of hand at 9.80 (*SD* = 1.35), and hand-eye coordination at 10.10 (*SD* = 1.27) Meanwhile, the ability to use hand skills of the early childhood in the Kindergarten 2, Anuban Loei School, Kut Pong Sub-district, Mueang District, Loei Province after using the clay molding was higher than before using the activity with statistical significance at the 0.05 level.

Keywords: fine-motor skills, clay molding activities, the early childhood

¹ Undergraduate student in the Early Childhood Education Program, Faculty of Education, Loei Rajabhat University
e-mail: sb6440186122@lru.ac.th (corresponding author)

²Lecturer, Doctor of Education Program (Educational Administration), Faculty of Education, Loei Rajabhat University
e-mail: chatwilaitukta@gmail.com

Type of Article: Research Article

Cite this article as:

Wongdet, P., & Surinchompoo, C. (2024). The ability to use the fine motors that have been received in clay molding activities. *Ramkhamhaeng University Journal: Faculty of Education (Humanities and Social Sciences)*, 5(2), 76-88.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาปฐมวัยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาเด็กทุกคนอย่างเป็นองค์รวมด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญาให้มีคุณภาพ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุขให้เหมาะสมตามวัย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูบครวี ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย ซึ่งหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ประกอบด้วย พัฒนาการ 4 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านอารมณ์-จิตใจ พัฒนาการทางด้านสังคม และพัฒนาการด้านสติปัญญา ให้เป็นไปตามวัยและความสามารถตามวุฒิภาวะของแต่ละบุคคล (Ministry of Education, 2017)

พัฒนาการด้านร่างกายเป็นพัฒนาการที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของร่างกาย การเจริญเติบโต ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และการทำงานประสานสัมพันธ์กันของกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ หากเด็กมีวุฒิภาวะตามวัยที่สมบูรณ์แข็งแรงก็ย่อมส่งผลให้พัฒนาการด้านร่างกาย รวมไปถึงพัฒนาการด้านอื่น ๆ อีกทั้ง 3 ด้านนั้นสมบูรณ์แข็งแรงไปพร้อมกันด้วย ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้หรือกิจกรรมการเรียนการสอนต้องครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านอย่างเป็นองค์รวม จึงกล่าวได้ว่า การส่งเสริมหรือพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อของเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะกล้ามเนื้อมัดเล็กมีความสำคัญ เพราะเป็นการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเพื่อให้สามารถทำกิจกรรมพื้นฐานในการช่วยเหลือตัวเองในชีวิตประจำวันของเด็กได้เป็นอย่างดี การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย หมายถึง การใช้ข้อมือ ฝ่ามือ นิ้วมือทุกนิ้วให้แข็งแรง สามารถหยิบจับสิ่งของและการช่วยเหลือตัวเองพื้นฐานได้ดีตามพัฒนาการ และเป็นจุดเริ่มต้นของเขียนสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนั้น การทำกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ครูปฐมวัย พ่อแม่ ผู้ปกครองต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีสื่ออุปกรณ์หลากหลายให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรมของเด็กปฐมวัยที่เน้นการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการลงมือปฏิบัติ โดยเฉพาะการฝึกใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเพื่อให้การใช้มือของเด็กปฐมวัยเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่วประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา (Horadol, 2017)

การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก เป็นการพัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ นิ้วมือ การประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือและระบบประสาทตาซึ่งทำให้เด็กปฐมวัยใช้มือได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน โดยการจัดการเรียนรู้หรือการจัดกิจกรรมให้เด็กปฐมวัยได้เล่น จากการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เช่น การช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวันอาบน้ำ ล้างหน้า แปรงฟัน แต่งตัว รับประทานอาหาร หรือการทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่มีสื่ออุปกรณ์วัสดุหลากหลายให้เด็กได้ฝึกฝนการใช้มือประสานสัมพันธ์กับตา เช่น การทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ การวาดภาพระบายสี การประดิษฐ์ การฝึกปะ การตัด และการเล่นสปีด เกมเหล่านี้จะสามารถพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กหรือมือของเด็กปฐมวัยได้ดีที่สุดโดยเฉพาะเด็กอายุ 4-5 ขวบ (Ministry of Education, 2017, p. 41)

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ให้ประสบการณ์เด็กปฐมวัยด้วยการลงมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะผ่านกระบวนการทำงานศิลปะที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อฝึกทักษะการคิด การออกแบบ การวางแผน การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา เป็นลักษณะการบูรณาการกิจกรรมผ่านการเล่นด้วยประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย นอกจากนี้ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างเป็นองค์รวม การเลือกจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยสามารถจัดได้หลายรูปแบบ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเด็กแต่ละช่วงวัย ที่สำคัญผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ให้ครอบคลุมพัฒนาการทุกด้านอย่างเป็นองค์รวม (Ministry of Education, 2017)

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้านการปั้น เป็นกิจกรรมที่เด็กปฐมวัยได้ลงมือทำปฏิบัติด้วยตนเอง โดยมีวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายหาได้ง่าย ราคาไม่แพง เป็นประสบการณ์สำคัญที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านอย่างเป็นองค์รวม ทั้งนี้พัฒนาการด้านร่างกายการฝึกใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กให้ประสานสัมพันธ์กับตาด้วยกิจกรรมการปั้น มีหลากหลายรูปแบบ คือ การปั้นดินน้ำมัน การปั้นแป้งโด การปั้นกระดาษหนังสือพิมพ์ และการปั้นขนม เป็นต้น (Ministry of Education, 2017) กิจกรรมศิลปะด้านการปั้นทำให้เด็กปฐมวัยได้ใช้ความคิด จินตนาการ และปฏิบัติกรปั้นด้วยตนเอง โดยใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กทั้งฝ่ามือ ข้อมือ และนิ้วมือในการทำกิจกรรมศิลปะการปั้น เพื่อให้กล้ามเนื้อเหล่านี้แข็งแรงทำงานได้คล่องตัวขึ้น และยังพัฒนาการทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างการใช้กล้ามเนื้อนิ้วมือกับตา สอดคล้องกับ Krachapngoen (2019) ผลวิจัยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยการปั้นนูนต่ำ เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า กิจกรรมการปั้นสามารถช่วยส่งเสริมทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็กให้เด็กปฐมวัยสามารถใช้มือทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้คล่องแคล่ว ยืดหยุ่นเพิ่มมากขึ้น

ดังนั้น ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมศิลปะการปั้น ซึ่งมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยใน 4 ด้าน ได้แก่ ความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ความยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ความสามารถในการควบคุมการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก และการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาได้อย่างคล่องแคล่วตามวัย ผู้วิจัยมีคาดหวังว่า ผลของการวิจัยจะเป็นแนวทางหนึ่งสำหรับครูผู้สอนระดับปฐมวัย และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในระดับปฐมวัยสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยต่อไป

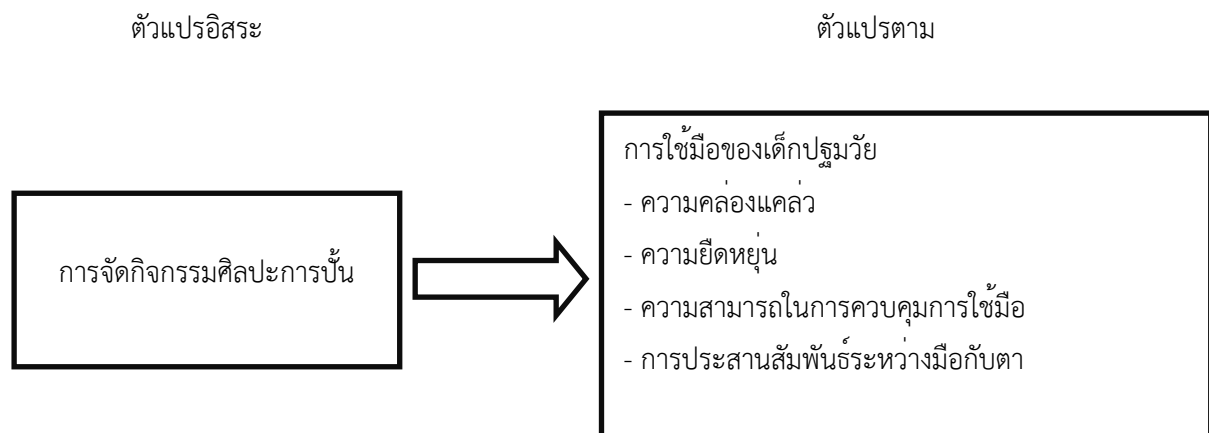
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย อำเภอมือง จังหวัดเลย
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย อำเภอมือง จังหวัดเลย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น

สมมติฐานของการวิจัย

ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 หลังจัดกิจกรรมศิลปะการปั้นสูงกว่า ก่อนจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ
4. แบบแผนการวิจัยและวิธีการดำเนินการทดลอง
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง ที่มีอายุระหว่าง 4-5 ปี กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาล 2 จำนวนทั้งหมด 11 ห้อง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนอนุบาลเลย อำเภอเมือง จังหวัดเลย
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง ที่มีอายุระหว่าง 4-5 ปี กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนอนุบาลเลย อำเภอเมือง จังหวัดเลย จำนวน 35 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ด้วยการเลือก 1 ห้องเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือ 3 ประเภท ได้แก่

1. แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมศิลปะการปั้นเพื่อส่งเสริมกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
 - 1.1 การปั้นดินน้ำมัน
 - กิจกรรมงูน้อย
 - กิจกรรมไข่ไก่
 - 1.2 การปั้นแป้งโด
 - กิจกรรมสัตว์น่ารัก

- กิจกรรมผลไม้หน้ากิน
 - 1.3 การปั้นกระดาษหนังสือพิมพ์
 - กิจกรรมลูกบอลหรรษา
 - กิจกรรมฉันทน์ปั้นได้
 - 1.4 การปั้นขนม
 - กิจกรรมปั้นบัวลอย
 - กิจกรรมลูกชุบแสนอร่อย
2. แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ประเมินความสามารถในการใช้มือ (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) 4 ข้อ เกณฑ์การประเมิน 3 ระดับ ประกอบด้วย
- ประเมินความคล่องแคล่วในการใช้มือ
 - ประเมินความยืดหยุ่นในการใช้มือ
 - ประเมินความสามารถในการควบคุมการใช้มือ
 - ประเมินการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เรื่องการปั้นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 จำนวน 8 แผน

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและหลักการต่าง ๆ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เรื่องการปั้นเพื่อส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กสำหรับเด็กปฐมวัย

1.2 การสร้างแผนกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เรื่องการปั้นมีกรอบรายละเอียด ดังนี้

1.2.1 ชื่อกิจกรรม

1.2.2 จุดประสงค์

1.2.3 วัสดุอุปกรณ์

1.2.4 การดำเนินการทำกิจกรรม ขั้นตอนการดำเนินการดำเนินการ ดังนี้

 ขั้นนำ ครูแนะนำกิจกรรม วัสดุ/อุปกรณ์ อธิบายวิธีทำ วิธีใช้วัสดุ และสาธิต

 ขั้นดำเนินการกิจกรรม เด็กปฏิบัติงานศิลปะการปั้นด้วยตนเอง

โดยเน้นการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก มือ นิ้วมือในการสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อวัสดุที่ครูเตรียมให้ตามหลักการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ดังนี้

1) ความคล่องแคล่ว ประกอบด้วย การปั้นวงกลมขนาดเล็ก การขยำกระดาษหนังสือพิมพ์ และการปั้นเม็ดขนมบัวลอย

2) ความยืดหยุ่น ประกอบด้วย การคลึงดินน้ำมันเป็นเส้นยาว การปั้นกระดาษหนังสือพิมพ์ เป็นก้อนกลมขนาดใหญ่ และการกดแป้งโดเป็นทรงกลม

3) ความสามารถในการควบคุม ดังนี้ การคลึงดินน้ำมันเป็นเส้นยาวโค้ง การกดเป็นแผ่นวาง เรียงในกระดาษ การปั้นกระดาษเป็นทรงกลมเล็ก ๆ และการปั้นเม็ดบัวลอยตามแบบ

4) การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ดังนี้ การปั้นเม็ดบัวลอยตามขนาดที่กำหนด การปั้น ขนมลูกชุบเป็นรูปผัก ผลไม้ตามที่กำหนด

ขั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมและจดบันทึกรายละเอียดผลงาน

1.2.5 การประเมินผล โดยการสังเกตจากความสนใจขณะทำกิจกรรมและ สังเกตจากผลงาน

1.3 นำแผนกิจกรรมศิลปะการปั้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ของแผนการจัดกิจกรรม รวมทั้งความสอดคล้อง (ค่า IOC) ด้านจุดประสงค์ การดำเนินกิจกรรม สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ ในการดำเนินกิจกรรม การประเมินผล เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของแผนการจัดกิจกรรม ความเหมาะสม ของระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ กำหนดการให้คะแนนตัดสินการพิจารณา ดังนี้

+ 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด

0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด

- 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความนั้นไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด

โดยใช้เกณฑ์ว่า ค่าเฉลี่ยดัชนีความสอดคล้องความเห็นของผู้เชี่ยวชาญถ้ามีค่ามากกว่า หรือเท่ากับ 0.5 สามารถนำไปใช้ได้

1.4 นำแผนกิจกรรมศิลปะการปั้นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.5 นำแผนกิจกรรมศิลปะการปั้นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. การสร้างแบบประเมินความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

2.2 สร้างแบบประเมินความสามารถในการใช้มือ (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) แบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ โดยแบ่งแบบประเมินออกเป็น 4 ชุด ดังนี้

- ประเมินความคล่องแคล่วในการใช้มือ จำนวน 4 ข้อ

- ประเมินความยืดหยุ่นในการใช้มือ จำนวน 4 ข้อ

- ประเมินความสามารถในการควบคุมการใช้มือ จำนวน 4 ข้อ

- ประเมินการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา จำนวน 4 ข้อ

2.3 ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

2.4 นำแบบประเมินความสามารถในการใช้มือ (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) ของเด็กปฐมวัย ปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 นำแบบประเมินความสามารถในการใช้มี (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) ของเด็กปฐมวัย ไปใช้กับนักเรียน
ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเลย ระหว่างการจัดประสบการณ์กิจกรรมศิลปะการปั้นเพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้วางแผนการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยปฏิบัติขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยประเมินความสามารถในการใช้มี (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) ของเด็กปฐมวัย ก่อนทำกิจกรรมที่ผู้วิจัย
สร้างขึ้น 4 ข้อ แล้วเก็บรวบรวมผลการประเมินไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนโดยใช้แผนจัดประสบการณ์ คือ

2.1 การปั้นดินน้ำมัน

- กิจกรรมงูน้อย
- กิจกรรมไข่ไก่

2.2 การปั้นแป้งโด

- กิจกรรมสัตว์น่ารัก
- กิจกรรมผลไม้กิน

2.3 การปั้นกระดาษหนังสือพิมพ์

- กิจกรรมลูกบอลหรรษา
- กิจกรรมฉันทันได้

2.4 การปั้นขนม

- กิจกรรมปั้นบัวลอย
- กิจกรรมลูกชุบแสนอร่อย

จำนวน 8 แผน ใช้เวลาสอนทั้งหมด 4 สัปดาห์ และบันทึก โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการ
ใช้มี (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) ของเด็กปฐมวัย และเก็บคะแนนจากชุดการประเมินที่สร้างขึ้น

3. เมื่อจัดกิจกรรมเรื่องที่ 1 คือ การปั้นดินน้ำมัน ประกอบด้วย กิจกรรมงูน้อยและกิจกรรมไข่ไก่
ผู้วิจัยทำการประเมินหลังเรียน โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการใช้มี (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) ของเด็กปฐมวัย
ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 4 ข้อ แล้วเก็บรวบรวมผลการทดสอบไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์

4. เมื่อจัดกิจกรรมเรื่องที่ 2 คือ การปั้นแป้งโด ประกอบด้วย กิจกรรมสัตว์น่ารักและกิจกรรมผลไม้กิน
ผู้วิจัยทำการประเมินหลังเรียน โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการใช้มี (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) ของเด็กปฐมวัย
ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 4 ข้อ แล้วเก็บรวบรวมผลการทดสอบไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์

5. เมื่อจัดกิจกรรมเรื่องที่ 3 คือ การปั้นกระดาษหนังสือพิมพ์ ประกอบด้วย กิจกรรมลูกบอลหรรษา
และกิจกรรมฉันทันได้ ผู้วิจัยทำการประเมินหลังเรียน โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการใช้มี (กล้ามเนื้อมัดเล็ก)
ของเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 4 ข้อ แล้วเก็บรวบรวมผลการทดสอบไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์

6. เมื่อจัดกิจกรรมเรื่องที่ 4 คือ การปั้นขนม ประกอบด้วย กิจกรรมปั้นบัวลอยและกิจกรรมลูกชุบแสนอร่อย ผู้วิจัยทำการประเมินหลังเรียน โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการใช้มือ (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) ของเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 4 ข้อ แล้วเก็บรวบรวมผลการทดสอบไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์

7. เมื่อจัดกิจกรรมครบทั้ง 4 เรื่องแล้ว ผู้วิจัยทำการประเมินความสามารถในการใช้มือ (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) ของเด็กปฐมวัยหลังจัดกิจกรรม โดยใช้แบบประเมินฉบับเดิม แล้วตรวจวัดคะแนนเพื่อนำไปวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

8. นำคะแนนที่ได้จากการประเมินทั้งก่อนจัดกิจกรรม และหลังเรียนจัดกิจกรรม ไปวิเคราะห์ค่าสถิติ

ตารางที่ 1

การจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น

สัปดาห์	เรื่อง	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหาการปฏิบัติกิจกรรม	หมายเหตุ
1	การปั้นดินน้ำมัน	กิจกรรมงูน้อย กิจกรรมไขไก่	การปั้นเป็นเส้นตรง มีขนาดสั้น-ยาว การปั้นเป็นวงกลม วงรี มีขนาดใหญ่-เล็ก	
2	การปั้นแป้งโด	กิจกรรมสัตว์น่ารัก กิจกรรมผลไม้ที่น่ากิน	การปั้นเป็นเส้นตรง วงกลม วงรี การปั้นเป็นเส้นตรง วงกลม วงรี และการใช้อุปกรณ์อื่น ๆ	
3	การปั้นกระดาษหนังสือพิมพ์	กิจกรรมลูกบอล หรรษา กิจกรรมฉันทันได้	การจัดการขยำ การตำ การปั้น ผลการใช้อุปกรณ์อื่น ๆ การปั้นด้วยวัสดุอุปกรณ์ ที่หลากหลาย ดังนี้ ดินน้ำมัน แป้ง โด กระดาษหนังสือพิมพ์ และการ ใช้อุปกรณ์อื่น ๆ	
4	การปั้นขนม	กิจกรรมปั้นบัวลอย กิจกรรมลูกชุบ แสนอร่อย	การปั้นเม็ดบัวลอย เป็นวงกลมขนาดเล็ก-ใหญ่ การปั้นลูกชุบที่มีรูปร่างเป็นผลไม้ และผักชนิดต่าง ๆ เช่น แอปเปิ้ล ส้ม กล้วย มะละกอ พริก พักทอง แตงกวา ถั่วฝักยาว เป็นต้น	

แบบแผนการวิจัยและวิธีการดำเนินการทดลอง

การวิจัยความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะการปั้นโดยผู้วิจัย ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น ดำเนินการทดลองจำนวน 8 ครั้ง เป็นเวลา 4 สัปดาห์ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 แก่เด็กชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง จังหวัดเลย ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยการดำเนินวัดผลก่อนทดลองและหลังการทดลอง

ตารางที่ 2**แบบแผนการวิจัยที่ใช้ในการค้นคว้า**

กลุ่ม	ก่อนเรียน	ทดลอง	หลังเรียน
E	T1	X	T2
ความหมายบอกสัญลักษณ์			
E	แทนกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง		
T1	แทน การสังเกตการทดลอง (Pre-test) โดยใช้แบบ ประเมินความสามารถในการใช้มือ (กล้ามเนื้อมัดเล็ก)		
X	แทน การจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น		
T2	แทน การสังเกตหลังการทดลอง (Post-test) โดยแบบใช้ประเมินความสามารถในการใช้มือ (กล้ามเนื้อมัดเล็ก)		

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. คำนวณหาประสิทธิภาพ E1/E2
2. คະแนนเฉลี่ย (mean)
3. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)
4. สถิติพื้นฐาน (basic statistics)
5. สถิติสำหรับหาค่าคุณภาพเครื่องมือ (improve version)
6. สถิติสำหรับการหาความเชื่อมั่น (reliability)

ผลการวิจัย**ตอนที่ 1 วิเคราะห์ระดับความสามารถในการใช้มือของเด็กปฐมวัย****ตารางที่ 3**

ระดับความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง จังหวัดเลย วิเคราะห์เป็นรายด้าน

ความสามารถในการใช้มือ	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
	\bar{X}	SD	ระดับ	\bar{X}	SD	ระดับ

			คุณภาพ		คุณภาพ	
1. ความคล่องแคล่วในการใช้มือ	4.63	1.27	พอใช้	9.73	1.20	ดี
2. ความยืดหยุ่นในการใช้มือ	5.13	1.33	พอใช้	9.47	1.36	ดี
3. ความสามารถในการควบคุมการใช้มือ	4.93	1.48	พอใช้	9.80	1.35	ดี
4. การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา	5.27	1.31	พอใช้	10.10	1.27	ดี
รวม	19.96	5.39	พอใช้	39.01	5.18	ดี

จากตารางที่ 3 พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น ระดับความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง จังหวัดเลย มีคะแนนค่าเฉลี่ยในภาพรวมเท่ากับ 19.96 ($SD = 5.39$) เมื่อพิจารณาแยกเป็นรายด้าน ได้แก่ ด้านความคล่องแคล่วในการใช้มือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ($SD = 1.27$) ด้านความยืดหยุ่นในการใช้มือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.13 ($SD = 1.33$) ด้านความสามารถในการควบคุมการใช้มือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ($SD = 1.48$) และด้านประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.27 ($SD = 1.31$)

หลังการจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น ระดับความสามารถในการใช้มือของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 มีคะแนนค่าเฉลี่ยในภาพรวมเท่ากับ 39.01 ($SD = 5.18$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ได้แก่ ด้านความคล่องแคล่วในการใช้มือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.73 ($SD = 1.20$) ความยืดหยุ่นในการใช้มือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.47 ($SD = 1.36$) ความสามารถในการควบคุมการใช้มือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.80 ($SD = 1.35$) และประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.10 ($SD = 1.27$)

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการใช้มือ (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) ก่อนและหลังจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น

ตารางที่ 4

การเปรียบเทียบความสามารถในการใช้มือ (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง จังหวัดเลย โดยภาพรวม

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ทดสอบก่อนเรียน		ทดสอบหลังเรียน		df	t	Sig.
		ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน			
30	48	19.96	5.39	39.01	5.18	19	6.99*	0.00

*มีนัยสำคัญที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 4 พบว่า ความสามารถในการใช้มือ (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง จังหวัดเลย หลังใช้กิจกรรมศิลปะการปั้น สูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

การอภิปรายผล

ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะการปั้นของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย อำเภอเมือง จังหวัดเลย กิจกรรมศิลปะการปั้นสามารถส่งเสริมการใช้มือปฏิบัติกิจกรรมสำหรับเด็กชั้นอนุบาล 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ความสามารถในการใช้มือได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน โดยทำให้เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 มีพัฒนาการด้านร่างกายตามมาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อมัดเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กันยิ่งขึ้น ซึ่งสังเกตจากการที่เด็กสามารถทำกิจกรรมศิลปะการปั้นด้วยการใช้ข้อมือ ฝ่ามือ และนิ้วมือทุกนิ้วได้ดีมากยิ่งขึ้นหลังจากที่ทำกิจกรรมศิลปะการปั้น ดังนั้นกิจกรรมศิลปะการปั้นที่ประกอบไปด้วย การปั้นดินน้ำมัน การปั้นแป้งโด การปั้นกระดาษหนังสือพิมพ์ และการปั้นขนม จึงเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กมีความสามารถในการใช้ฝึกฝนเด็กปฐมวัยให้ใช้มือทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้มากขึ้น สอดคล้องกับ Bunurai (2021) ได้ศึกษา ผลของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์แบบวาดภาพต่อเติมที่มีต่อความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านหนองเสือช่าง พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์แบบวาดภาพต่อเติมมีความสามารถในการใช้มือจับดินสอวาดภาพได้ดีมากขึ้นกว่าก่อนการได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์แบบวาดภาพต่อเติม เพราะการใช้มือของเด็กมีความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่นความสามารถควบคุมการใช้มือได้ดีมากขึ้นและประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาดีขึ้น สอดคล้องกับ Khamparak et al. (2019) ได้ศึกษาการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการปั้นสร้างสรรค์ พบว่า เด็กปฐมวัยนั้นสามารถใช้มือได้ดีขึ้น มือมีความแข็งแรงประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว สามารถควบคุมทิศทางบังคับมือได้ดียิ่งขึ้น เพราะเกิดจากการทำกิจกรรมการปั้นสร้างสรรค์เข้าไปเข้ามา จึงทำให้ส่งผลต่อการใช้มือของเด็กปฐมวัย ทั้งภาพรวม และรายด้าน หลังการจัดกิจกรรมการปั้นมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Krachapngoen (2019) ที่ศึกษาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยการปั้นนูนต่ำ เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กสำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1 พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมสามารถพัฒนาการใช้มือทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้ดีขึ้นกว่าก่อนการได้รับการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับผลการวิจัย Singkru et al. (2020) การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่มีต่อความสามารถในการใช้ทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็กและภาษาของเด็กวัยอนุบาล พบว่า เด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดกิจกรรมมีความสามารถในการใช้ข้อมือ ฝ่ามือ และนิ้วมือทุกนิ้วในการทำกิจกรรมศิลปะที่มีวัตถุประสงค์หลากหลายแตกต่างกันไป ทำให้เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการใช้มือและการสื่อสาร ที่ใช้ภาษาดีขึ้น คือ การเล่า การอธิบายผลงานศิลปะสร้างสรรค์ของตนเองให้ผู้อื่นฟังได้เข้าใจด้วยภาษาของตนเองและมีความสามารถในการสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองต่อผลงานศิลปะได้ดีมากยิ่งขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการศึกษา

1. การจัดกิจกรรมศิลปะการปั้น ระดับความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง จังหวัดเลย มีคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมเท่ากับ 39.01 ($SD = 5.18$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ได้แก่ ด้านความคล่องแคล่วในการใช้มือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.73 ($SD = 1.20$) ความยืดหยุ่นในการใช้มือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.47 ($SD = 1.36$) ความสามารถในการควบคุมการใช้มือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.80 ($SD = 1.35$) และการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา มีเฉลี่ยเท่ากับ 10.10 ($SD = 1.27$)

2. ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลเลย ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง จังหวัดเลย หลังใช้กิจกรรมศิลปะการปั้นสูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

References

- Bunurai, S. (2021). The effect of organizing additional creative drawing activities on the ability to use fine muscles Children of early childhood children at Ban Nong Suea Chang School. *Journal of Social Science for Local Development Mahavarakam Rajabhat University*, 5(2), 97. (in Thai)
- Horadol, A. (2017). Physical Development of Pre-school Children: Guidelines for Enhancement and Development. *Journal Name: STOU Education journal*, 10(1), 100-112. (in Thai)
- Khamparak, D., Palinthorn, N., Wansaen, T., & Yooprasert, S. (2019). Muscle development. small group of early childhood children Using creative sculpting activities. *Saeng Isan Journal*, 16(2), 484-498. (in Thai)
- Krachapngoen, W. (2019). The learning experiences by using creative art activity sets with low relief to develop small muscles for early childhood in 1st Kindergarten. *Journal of Educational Technology and Communications Faculty of Education Mahasarakham University*, 2(6), 171-180. (in Thai)
- Ministry of Education. (2017). *Early childhood education curriculum 2017*. Kurusapa Radplao Printing. (in Thai)
- Sing kru, P., Thamsirikwam, P., & Koolnapadol, A. (2020). Effects of Organizing creative art activities on kindergartners' abilities to use fine motor skills and language. *Journal of Graduate Research*, 11(2), 81-93. (in Thai)

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินพิจารณาบทความ

ลงในวารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

ศาสตราจารย์ ดร.ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์	มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
ศาสตราจารย์ ดร.พทธี ศิริบรรณพิทักษ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.มานพ ชูนิล	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
ศาสตราจารย์ ดร.รัตนะ บัวสนธ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ศาสตราจารย์ ดร.ศรียา นิยมธรรม	มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
ศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี สังข์ศรี	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ศาสตราจารย์ ดร.สุรพันธ์ วรรณพงษ์	ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม มหาวิทยาลัยรามคำแหง)
ศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ว่องวานิช	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.อรัญญา ต้อยคำภีร์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.เอมอัสมา วัฒนบุรานนท์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.กรรณิการ์ สัจกุล	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
รองศาสตราจารย์ ดร.กรีธา พรหมเทพ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงศ์ มะโน	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.คมเพชร ฉัตรสุกุล	มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
รองศาสตราจารย์ ดร.จิราภา วิทยาภิรักษ์	ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง)
รองศาสตราจารย์ ดร.ชนกนารถ บุญวัฒน์กุล	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
รองศาสตราจารย์ ดร.ชนะศึก นิขานนท์	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวิจิตต์ เขียวชนะ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ฐิติรศุภานันท์ แก่นเพชร	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพล ไร่ไพ	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.ธานี เกสทอง	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
รองศาสตราจารย์ ดร.นาตยา ปิลันธนานนท์	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ ศรีสมถวิล	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
รองศาสตราจารย์ ดร.ประพัฒน์ ลักษณะพิสูทธิ์	ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
รองศาสตราจารย์ ดร.ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพ็ชร	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยวัฒน์ เกตุวงศา	มหาวิทยาลัยมหิดล

รองศาสตราจารย์ ดร.พรรณระพี สุทธิวรรณ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์นธ์ เดชะคุปต์	ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
รองศาสตราจารย์ ดร.ไพบุลย์ ศรีชัยสวัสดิ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.มณฑิรา จารุเพ็ง	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.เมษา นวลศรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์
รองศาสตราจารย์ ดร.รชงพร โกมลเสวิน	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
รองศาสตราจารย์ ดร.รัตติกรณ์ จงวิศาล	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.วาสนา คุณาอภิสิทธิ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.วิสุทธิ์ วิจิตรพัชรภรณ์	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุขีวะ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริมา ปุรินทรภิบาล	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
รองศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ ท้ายเรือคำ	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
รองศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ นพรัก	ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม มหาวิทยาลัยพะเยา)
รองศาสตราจารย์ ดร.สมโภชน์ เอี่ยมสุภชาติ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา เชื้อทอง	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
รองศาสตราจารย์ ดร.สาโรช โศภีรักษ์	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.สิริพร ทิพย์คง	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาภรณ์ สุดหนองบัว	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.สุเมธ งามกนก	มหาวิทยาลัยบูรพา
รองศาสตราจารย์ ดร.สุรพล บุญลือ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
รองศาสตราจารย์ ดร.สุรสิทธิ์ อมรวิชศักดิ์	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณีย์ ยะหกร	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒนา เอี่ยมอรพรรณ	มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
รองศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ประเสริฐสิน	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
รองศาสตราจารย์ ดร.อิสรา ประมูลสุข	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
รองศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บางท่าไม้	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์จิตต์นิภา ศรีไสย์	ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
รองศาสตราจารย์สมพร ร่วมสุข	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์สักรัตน์ งามเอก	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์สุขุมลย์ นิลรัตน์	ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม สถาบันเทคโนโลยี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลพัทธ์ ใจเยือกเย็น
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤตพล ว่างภูสิต
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท บริบูรณ์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กานต์ กาญจนพิมาย
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพล กสิภาร
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม แสงนนท์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จาร์วรรณ พลอยดวงรัตน์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลธิชา หอมพุ่ม
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาณภัทร สีหะมงคล
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐวดี สิทธิชัย
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดาวรรุวรรณ ถวิลการ
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตฤณกร เกตุกุลพันธ์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวิกา ตั้งประภา
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศน์ศิริรินทร์ สว่างบุญ
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นรุตม์ พรประสิทธิ์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นักรบ หมี่แสน
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทวิทย์ พรพิบูลย์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุษบา บัวสมบุญ
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประเวช ชุ่มเกษรกุลกิจ
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญญา บันสุวรรณ
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีรพรต อิมสะอาด
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรา เดชโฮม
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พินดา วราสุนันท์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ ณีฎประเสริฐ
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญพนอ พวงแพ
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรพร แจ่มใส
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุวัฒน์ ศรีไชยเลิศ
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มายดี แวดราแม
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วลัย อิศรางกูร ณ อยุธยา

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
 มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
 มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 มหาวิทยาลัยศิลปากร
 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
 มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
 มหาวิทยาลัยขอนแก่น
 มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
 ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)
 มหาวิทยาลัยศิลปากร
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
 มหาวิทยาลัยศิลปากร
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
 มหาวิทยาลัยศิลปากร
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒน์ พรหมเพชร	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วารินทร์ แยมประดิษฐ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศักรินทร์ ชนประชา	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศานิตย์ ศรีคุณ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ ฉัตรมณีรุ่งเจริญ	มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทรัพย์รวงทอง	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิดา จำรัส	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรีย์ ปาลวัฒน์ชัย	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อชิป เกตุสิริ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรพิน สติรมน	ข้าราชการเกษียณ (สังกัดเดิม มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์)
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรพินทร์ ศิริบุญมา	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โอปอ กลับสกุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พันตรีหญิง ดร.พนมพร พุ่มจันทร์	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
อาจารย์ ดร.กมลรัตน์ วงศ์ถามาตย์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.กรกนก สกุลกนกวัฒนา	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
อาจารย์ ดร.กิ่งสร เกาะประเสริฐ	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
อาจารย์ ดร.จตุรงค์ สว่างวงศ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
อาจารย์ ดร.จิตติมา ปัญญาพิสิทธิ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์
อาจารย์ ดร.จินดาพร พินพงษ์ทรัพย์	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
อาจารย์ ดร.จิรภัทร รั้วภัทรกุล	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ ดร.เฉลิมลาภ ทองอาจ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ ดร.ชมชนก อรุณปลอด	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ ดร.ชัชชญา พิระธรณิศร์	มหาวิทยาลัยรังสิต
อาจารย์ ดร.ณัฐมาภรณ์ เดชราช	มหาวิทยาลัยรังสิต
อาจารย์ ดร.ณัฐพล ธนเชวงสกุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
อาจารย์ ดร.ณิรันรา ดีสม	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.ธีรภาพ ปรีดีพจน์	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
อาจารย์ ดร.นพรัตน์ ศรีเจริญ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ ดร.ปารีชาติ โปธิ	มหาวิทยาลัยพะเยา

อาจารย์ ดร.เมธี วงศ์วีระพันธุ์
 อาจารย์ ดร.รังรอง สมมิตร
 อาจารย์ ดร.สรียา โชติธรรม
 อาจารย์ ดร.สวรินทร์ ฤกษ์อยู่สุข
 อาจารย์ ดร.สุภาพรณ สัจจวรรณ
 อาจารย์ ดร.อธิกมาส มากจ้อย
 อาจารย์ ดร.อิทธิงยา อินยง
 อาจารย์ ดร.เอกอมร เอี่ยมศิริรักษ์
 อาจารย์ ดร.ไกรลาศ จิตรกุล
 อาจารย์ ดร.พิมพ์สุดา วัฒนวงศ์ปัญญา

มหาวิทยาลัยแม่โจ้
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 มหาวิทยาลัยพะเยา
 มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
 มหาวิทยาลัยศิลปากร
 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 มหาวิทยาลัยมหิดล
 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

รองศาสตราจารย์ พ.ต.ท.ดร.ศิริพงษ์ เสาภายน
 ศาสตราจารย์ ดร.สุรีพันธ์ วรพงศธร
 รองศาสตราจารย์ ดร.ธงชัย สมบูรณ์
 รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐ วัฒนพานิช
 รองศาสตราจารย์ ดร.ธนิดา ภาสะวงนิช
 รองศาสตราจารย์ ดร.ปรัชญา ปิยะมโนธรรม
 รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยะ ศักดิ์เจริญ
 รองศาสตราจารย์ ดร.มานิกา วิเศษสาธ
 รองศาสตราจารย์ ดร.ยศระวี วายทองคำ
 รองศาสตราจารย์ ดร.เรีงรณ ล้อมลาย
 รองศาสตราจารย์ ดร.วนิดา ฉัตรวิราคม
 รองศาสตราจารย์ ดร.ศยามน อินสะอาด
 รองศาสตราจารย์ ดร.สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์
 รองศาสตราจารย์ ดร.สุการ์ตพิชา ปิยะธรรมวรากุล
 รองศาสตราจารย์ ดร.สุพจน์ อิงอาจ
 รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล กฤษณกุลหาสน์
 รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ตีรกานันท์
 รองศาสตราจารย์ ดร.อภิชา แดงจำรูญ
 รองศาสตราจารย์ ดร.อัมพร วัจนะ

ภาควิชาบริหารการศึกษาและอุดมศึกษา
 ภาควิชาพลานามัย
 ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา
 ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา
 ภาควิชาพลานามัย
 ภาควิชาจิตวิทยา
 ภาควิชาการศึกษาต่อเนื่องและอาชีวศึกษา
 ภาควิชาจิตวิทยา
 ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
 ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา
 ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
 ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
 ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
 ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา
 ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
 ภาควิชาการประเมินและการวิจัย
 ภาควิชาการประเมินและการวิจัย
 ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
 ภาควิชาหลักสูตรและการสอน

รองศาสตราจารย์ ดร.อนงนาฏ เพชรประเสริฐ	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
รองศาสตราจารย์ ดร.ฉัตรชัย อธิเกียรติ	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
รองศาสตราจารย์พงศ์ธร แสงวิภาค	ภาควิชาพลานามัย
รองศาสตราจารย์ภูษิษฐ์ สว่างสุข	ภาควิชาคหกรรมศาสตร์
รองศาสตราจารย์สุจิตรา ภัคดีสงคราม	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
รองศาสตราจารย์ ดร.สุรัตนา (มูลเงิน) อติพัฒน์	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลทิพย์ ศรีหาเศษ	ภาควิชาการประเมินและการวิจัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัลยมน อินทุสุต	ภาควิชาบริหารการศึกษาและอุดมศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กานต์รวี บุชยานนท์	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ ลักษณะณา	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม ชูรัตน์	ภาควิชาพลานามัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศีกฤทธิ์ ศิลาลาย	ภาควิชาบริหารการศึกษาและอุดมศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตราภรณ์ บุญถนอม	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุฑาภรณ์ มาสันเทียะ	ภาควิชาการประเมินและการวิจัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนะวงศ์ หงษ์สุวรรณ	ภาควิชาพลานามัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาญชัย ชอบธรรมสกุล	ภาควิชาพลานามัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เด่นดาว ชลวิทย์	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บงกช ทองเอี่ยม	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุษกร เขียวจินดาگانต์	ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปทุมพร เปี้ยถนอม	ภาควิชาบริหารการศึกษาและอุดมศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาติยะ พัฒนาศักดิ์	ภาควิชาภูมิศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาวดี ลาภเจริญ	ภาควิชาบริหารการศึกษาและอุดมศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรวีร์ เพียรเพชรเลิศ	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลีพร ลพประเสริฐ	ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุมาภรณ์ สุขารมณ	ภาควิชาจิตวิทยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัชชามน เปรมปลื้ม	ภาควิชาจิตวิทยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทนธร บรรจงปรุ	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิสสรณ์ บำเพ็ญ	ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยพงศ์ แซ่ตั้ง	ภาควิชาจิตวิทยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พีศลลลัมภ์ อารังค์วรกุล	ภาควิชาจิตวิทยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูริเดช พาหุยุทธ์	ภาควิชาจิตวิทยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒน์พงศ์ เบญจพงศ์	ภาควิชาพลานามัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สง่า วงศ์ไชย	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี วิมลศิลป์	ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรตารา เขตต์ทองคำ	ภาควิชาคหกรรมศาสตร์
อาจารย์ ดร.กนกวรรณ ทองคำสิง	ภาควิชาคหกรรมศาสตร์
อาจารย์ ดร.ณธชา พันธบัว	ภาควิชาคหกรรมศาสตร์
อาจารย์ ดร.ธนัชพร นามวัฒน์	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
อาจารย์ ดร.ผกามาศ รัตน์บุษย์	ภาควิชาพลานามัย
อาจารย์ ดร.ผกาวรรณ นันทะเสน	ภาควิชาจิตวิทยา
อาจารย์ ดร.เพชร วิจิตรนาวิน	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
อาจารย์ ดร.ภูวเดช ธนินานนท์	ภาควิชาภูมิศาสตร์
อาจารย์ ดร.รังสิมา หอมเศรษฐี	ภาควิชาจิตวิทยา
อาจารย์ ดร.วิมลมาลย์ สมคะเน	ภาควิชาพลานามัย
อาจารย์ ดร.สุภาพร มานะจิตประเสริฐ	ภาควิชาภูมิศาสตร์
อาจารย์ ดร.อรชูลี นีราศรพ	ภาควิชาพลานามัย
อาจารย์ ดร.อรสา รัตนสินชัยบุญ	ภาควิชาภูมิศาสตร์

หลักเกณฑ์การเขียนบทความวิจัย

วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) มีนโยบายการจัดพิมพ์ ปีละ 2 ฉบับ (ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน และ ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมเผยแพร่ผลงานวิจัยและผลงานวิชาการด้านศึกษาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์

ข้อกำหนดในการส่งบทความ บทความที่จัดทำขึ้นโดยใช้ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษเท่านั้น บทความที่เสนอเพื่อตีพิมพ์ในวารสารฉบับนี้ ต้องไม่เคยตีพิมพ์ ไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาหรือไม่อยู่ระหว่างตีพิมพ์ในหนังสือหรือวารสารใดมาก่อน กระบวนการคัดเลือกบทความใช้วิธีการประเมินแบบ Double-Blind Review โดยบทความจะได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับหัวข้อของบทความวิจัย

แนวทางการเขียนบทความวิจัย ประกอบด้วย

1. ประเด็นหรือแนวความคิดที่ชัดเจน มีเนื้อหาทางวิชาการที่ถูกต้อง สมบูรณ์ และทันสมัย
2. วิเคราะห์ประเด็นตามหลักวิชาการ สังเคราะห์ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ และเสนอความรู้หรือวิธีการที่เป็นประโยชน์
3. ใช้ระเบียบวิธีวิจัยที่เหมาะสมและถูกต้องตามหลักวิชาการ
4. นำเสนอผลการศึกษาและการอภิปรายผลได้อย่างลึกซึ้ง และเชื่อมโยงกับการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่เป็นประโยชน์ทางวิชาการ วิชาชีพ และสังคม
5. ค้นคว้าอ้างอิงจากแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ ทันสมัย และครบถ้วน
6. นำเสนอข้อมูลที่เข้าใจง่าย กระชับ ชัดเจน และเป็นระบบ ตลอดจนใช้ภาษาระดับทางการเพื่อสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

หลักเกณฑ์การเขียนบทความวิชาการ

วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) มีนโยบายการจัดพิมพ์ ปีละ 2 ฉบับ (ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายนและฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและเผยแพร่ผลงานวิจัยและผลงานวิชาการด้านศึกษาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์

ข้อกำหนดในการส่งบทความ บทความที่จัดทำขึ้นโดยใช้ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษเท่านั้น บทความที่เสนอเพื่อตีพิมพ์นำมาลงในวารสารฉบับนี้ ต้องไม่เคยตีพิมพ์ ไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาหรือไม่อยู่ระหว่างตีพิมพ์ในหนังสือหรือวารสารใดมาก่อน กระบวนการคัดเลือกบทความใช้วิธีการประเมินแบบ Double-Blind Review โดยบทความจะได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับหัวข้อของบทความวิชาการ

แนวทางการเขียนบทความวิชาการ ประกอบด้วย

1. ประเด็นหรือแนวความคิดที่ชัดเจน มีเนื้อหาทางวิชาการที่ถูกต้อง สมบูรณ์ และทันสมัย
2. วิเคราะห์ประเด็นตามหลักวิชาการ สังเคราะห์ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ และเสนอความรู้หรือวิธีการที่เป็นประโยชน์
3. สอดแทรกความรู้ใหม่ที่เป็นประโยชน์ หรือแสดงทัศนะของผู้เขียนอย่างชัดเจน ประกอบไปด้วยเหตุผลทางวิชาการที่ปราศจากอคติและความลำเอียง
4. ค้นคว้าอ้างอิงจากแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ ทันสมัย และครอบคลุมประเด็นสำคัญที่เชื่อมโยงกับหัวข้อบทความ
5. นำเสนอข้อมูลที่เข้าใจง่าย กระชับ ชัดเจน และเป็นระบบ ตลอดจนใช้ภาษาระดับทางการเพื่อสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

การส่งต้นฉบับ

1. การตั้งค่าหน้ากระดาษ ใช้แบบอักษร TH Sarabun PSK พิมพ์แบบหน้าเดียวในกระดาษ A4 ตั้งค่าหน้ากระดาษ ดังนี้

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 1.1 ด้านบน (top) | 1.5 นิ้ว (inches) |
| 1.2 ด้านล่าง (bottom) | 1.5 นิ้ว (inches) |
| 1.3 ด้านซ้าย (left) | 1 นิ้ว (inches) |
| 1.4 ด้านขวา (right) | 1 นิ้ว (inches) |

และให้ใส่เลขหน้ากำกับทุกหน้าที่มีมุมขวาด้านบน ความยาวของบทความ 10-15 หน้า

2. ชื่อเรื่อง (title) ต้องมีทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ใช้ตัวอักษร TH Sarabun PSK ขนาด 18 point ตัวหนา อยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษ

3. ชื่อผู้เขียน (author) ประกอบด้วย ชื่อ นามสกุล ใช้ตัวอักษร TH Sarabun PSK ขนาด 15 point ขีดขวางของหน้ากระดาษ และมีการเขียนอ้างอิงเชิงบรรณ กรณีที่เป็นักเรียน ให้ระบุชื่อหลักสูตร สาขาวิชา คณะ สถาบันการศึกษา และอีเมลที่ติดต่อได้ของผู้เขียนหลัก (ใช้ตัวอักษร TH Sarabun PSK ขนาด 12 point) นอกจากนี้ สามารถระบุชื่อ นามสกุลผู้เขียนร่วมได้ ทั้งนี้ เมื่อรวมกับผู้เขียนหลัก (author) แล้วมีจำนวนไม่เกิน 4 คน

4. เนื้อหา (text) ใช้ภาษาระดับทางการเพื่อสื่อสารให้กระชับและชัดเจน หากเป็นคำศัพท์ที่ใช้เฉพาะในแต่ละสาขาวิชา ควรอธิบายคำจำกัดความให้ทราบชัดเจน การจัดพิมพ์เนื้อหาที่กำหนดให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun PSK ขนาด 15 point ตลอดทั้งเนื้อหา เนื้อหาที่ปรากฏในบทความวิจัยประกอบด้วยหัวข้อสำคัญ ดังนี้

4.1 บทคัดย่อ (abstract) ต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยครอบคลุมถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ระเบียบวิธีวิจัย กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือ ผลการวิจัย และอาจนำเสนอประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัยไว้ในตอนท้ายด้วยก็ได้ โดยเขียนสรุปให้เห็นถึงสาระสำคัญ ใช้ภาษาระดับทางการที่สื่อสารอย่างกระชับและชัดเจน (ความยาวของบทคัดย่อภาษาไทยไม่เกิน 250 คำ ภาษาอังกฤษไม่เกิน 300 คำ)

4.2 คำสำคัญ (keywords) ต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ประมาณ 3-5 คำ

4.3 บทนำ (introduction) นำเสนอให้เห็นถึงสถานการณ์ของปัญหาที่นำไปสู่ความสนใจการทำวิจัย วิเคราะห์สถานการณ์และแสดงเหตุผลถึงความสำคัญของประเด็นหรือหัวข้อที่ต้องการศึกษาและวิจัย โดยใช้ภาษาระดับทางการ มีแบบแผน ลำดับประเด็นการเขียนที่ต่อเนื่องกัน ใช้ข้อมูลอ้างอิงที่ทันสมัยและถูกต้องตามหลักทางวิชาการ ซึ่งควรครอบคลุมถึงปัญหาวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย และประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

4.4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย (research objectives) นำเสนอให้สอดคล้องกับชื่อเรื่องและเนื้อหา เพื่อเป็นแนวทางในการหาคำตอบของการวิจัย โดยอาจเขียนแยกเป็นหัวข้อหลักหรือเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาก็ได้

4.5 สมมติฐานของการวิจัย (hypotheses of the research) หรือคำถามวิจัย (research questions) นำเสนอการคาดคะเนผลการศึกษานำไปสู่การทดสอบหรือพิสูจน์ โดยเขียนให้ถูกต้องและเป็นไปตามหลักทางวิชาการ ในกรณีเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ อาจนำเสนอด้วยคำถามวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการอธิบายปรากฏการณ์ที่กำลังศึกษา

4.6 แนวคิด ทฤษฎี หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (concepts, theories, and related literature) เพื่อสนับสนุนสิ่งที่กำลังศึกษา ตัวแปร และนำไปสู่กรอบแนวคิดที่นำมาใช้ในการวิจัย โดยอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลที่เชื่อถือได้

4.7 ระเบียบวิธีวิจัย (research methods) ควรประกอบด้วยหัวข้อหลักที่สำคัญ คือ การออกแบบการวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูลและจริยธรรมในการวิจัย รวมถึงวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

4.8 ผลการวิจัย (results) นำเสนอผลที่ได้จากการวิจัยอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยและระเบียบวิธีวิจัย โดยสามารถนำเสนอผลการวิจัยได้ทั้งในรูปแบบการบรรยาย ตาราง ภาพ หรือแผนผัง

4.9 อภิปรายผล (discussion) เป็นการนำผลการวิจัย โดยวิเคราะห์หรือสังเคราะห์ร่วมกับแนวคิดทฤษฎีหรืองานวิจัยที่มีมาก่อนหน้านี้ พร้อมให้เหตุผลสนับสนุนเชิงประจักษ์ เพื่อชี้ให้เห็นถึงความสอดคล้อง/ไม่สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา หรืออาจนำไปสู่การอภิปรายให้เกิดเป็นความรู้ใหม่จากผลการวิจัยที่ศึกษาในครั้งนี้ การอภิปรายผลควรอธิบายและแสดงเหตุผลได้อย่างลึกซึ้ง อ้างอิงข้อมูลที่ทันสมัย และถูกต้องตามหลักทางวิชาการ ในย่อหน้าสุดท้ายของการอภิปรายผล ควรนำเสนอข้อจำกัดและข้อเสนอแนะสำหรับนำไปใช้ประโยชน์

4.10 สรุปผลการวิจัย (conclusion) ให้ข้อมูลโดยสรุปเกี่ยวกับผลการศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐานหรือการตอบคำถามวิจัย

4.11 การระบุรายการอ้างอิง (references) และการอ้างอิงในเนื้อหา (In-text citations) ใช้รูปแบบ APA หากเป็นรายการอ้างอิงฉบับภาษาไทย ให้แปลเป็นภาษาอังกฤษทั้งในรายการอ้างอิง และการอ้างอิงในเนื้อหา โดยศึกษาแนวทางการเขียนอ้างอิงได้ที่เว็บไซต์วารสาร

5. การส่งต้นฉบับ และการแก้ไขบทความ

5.1 ส่งทางเว็บไซต์ที่ <http://www.edujournal.ru.ac.th/>

5.2 ส่งทาง e-mail ที่ Journal.edu.ru@gmail.com

5.3 ส่งทางไปรษณีย์ ที่สำนักงานคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ EOB 501 ชั้น 5 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ 10240 โดยส่งเป็นเอกสารที่

พิมพ์ลงในกระดาษขนาด A4 จำนวน 3 ชุด และบันทึกไฟล์บทความวิจัยลงใน CD จำนวน 1 ชุด พร้อมระบุหมายเลขโทรศัพท์ และ e-mail ที่สามารถติดต่อได้

6. การแจ้งผล

เมื่อบทความได้รับการประเมินและพิจารณาให้ตีพิมพ์แล้ว กองบรรณาธิการจะแจ้งผลการพิจารณาทาง e-mail ที่ผู้เขียนบทความระบุไว้ในแบบฟอร์ม หากมีการแก้ไขบทความ ผู้เขียนบทความจะต้องแก้ไขบทความให้ถูกต้องสมบูรณ์ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ การแก้ไขอาจมีมากกว่า 1 ครั้ง ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิในการพิจารณาบทความ ทั้งนี้ ผู้เขียนบทความต้องแก้ไขและส่งบทความภายในระยะเวลาที่กำหนด (สามารถดาวน์โหลดข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.edujournal.ru.ac.th>)

[หมายเหตุ วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) ขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาตีพิมพ์บทความ]

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม

- กองบรรณาธิการวารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)
สำนักงานคณบดี คณะศึกษาศาสตร์ EOB 501 ชั้น 5 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240
- เว็บไซต์วารสาร <http://www.edujournal.ru.ac.th>
- เว็บไซต์คณะศึกษาศาสตร์ <http://www.edu.ru.ac.th>
- โทร. 02-310-8376 , e-mail: journal.edu.ru@gmail.com



TH Sarabun PSK 18 point

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย)

เว้น 1 บรรทัด

TH Sarabun PSK 15 point

กรณีมีผู้เขียนหลายคนระบุได้ไม่เกิน 4 คน

ชื่อ-นามสกุล¹, ชื่อ-นามสกุล²

ชื่อ-นามสกุล³, ชื่อ-นามสกุล⁴

(วันรับบทความ: วัน เดือน ปี, วันแก้ไขบทความ: วัน เดือน ปี, วันตอบรับบทความ: วัน เดือน ปี)

****ทางวารสารจะเป็นผู้ลงวันที่เอง****

บทคัดย่อ

TH Sarabun PSK 15 point

.....
.....
.....
.....

1 tab หรือ 0.5 นิ้ว

- นำเสนอภาพรวมของเนื้อหาทั้งหมด ครอบคลุมถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ระเบียบวิธีวิจัย กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือ ผลการวิจัยหลัก และอาจนำเสนอประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัยไว้ในตอนท้ายด้วยก็ได้ โดยใช้ภาษาทางวิชาการ สรุปลงให้เห็นถึงสาระสำคัญ มีความกระชับและชัดเจน (ความยาวของบทคัดย่อภาษาไทยไม่เกิน 250 คำ ภาษาอังกฤษไม่เกิน 300 คำ)

คำสำคัญ นำเสนอโดยเลือกใช้คำที่เกี่ยวข้องกับงาน หรือเป็นคำที่นิยมใช้ค้นหา เพื่อให้ผู้สนใจสืบค้นเจอ จำนวน 3-5 คำ

คำสำคัญ:,,

ประเภทของบทความ: บทความวิจัย

¹กรณีนักศึกษา ให้ระบุชื่อหลักสูตร สาขาวิชา คณะ สถาบันการศึกษา

อีเมล:

²กรณีที่เป็นอาจารย์/นักวิชาการ/บุคคลทั่วไป ระบุตำแหน่ง/ตำแหน่งวิชาการ หน่วยงานที่สังกัด

อีเมล:

TH Sarabun PSK 18 point

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ)

เว้น 1 บรรทัด

TH Sarabun PSK 15 point

Name-Surname¹, Name-Surname²

TH Sarabun PSK 15 point

Name-Surname³, Name-Surname⁴

(Received Date: Month Date, Year; Revised Date: Month Date, Year; Accepted Date: Month Date, Year)

Abstract

TH Sarabun PSK 15 point

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Keywords:,,

Type of Article: Research Article

TH Sarabun PSK 12 point

¹Student, Faculty, University

e-mail:

²Position/Academic Position, Affiliated Agency

e-mail:

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

นำเสนอให้เห็นถึงสถานการณ์ของปัญหาที่ต้องการจะทำวิจัย มีการวิเคราะห์สถานการณ์และให้เหตุผลที่ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของสิ่งที่จะวิจัย โดยใช้ภาษาทางวิชาการ มีแบบแผน ลำดับประเด็นการเขียนที่ต่อเนื่องกัน ใช้ข้อมูลอ้างอิงที่ทันสมัยและถูกต้องตามหลักทางวิชาการ ซึ่งครอบคลุมถึงปัญหาวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย และประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัยไว้ด้วย ทั้งนี้ อาจนำเสนอการทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้ในหัวข้อนี้หรือแยกเป็นอีกหัวข้อหนึ่งก็ได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย (ถ้ามี)

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- นำเสนอให้เห็นความสัมพันธ์ของแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่นำไปสู่กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย
- อ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลที่เชื่อถือได้ โดยเฉพาะการอ้างอิงจากต้นฉบับ หลีกเลี่ยงการ “อ้างถึงใน” หรือหลีกเลี่ยงการอ้างอิงต่อ ๆ กันมา โดยเขียนให้กระชับ ได้ใจความ และนำเสนอเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของบทความเท่านั้น
- การเขียนอ้างอิงในเนื้อหา กรณีอ้างอิงคนไทย ให้เขียนเฉพาะนามสกุลที่เป็นภาษาอังกฤษของผู้ถูกอ้างอิง และปี ค.ศ. ที่อ้างอิง เช่น Yuenyaw (2009) ได้กล่าวว่า (ตามตัวอย่างที่ 1) หรือ (Yuenyaw, 2009) (ตามตัวอย่างที่ 2)
- การแบ่งข้อย่อยในเนื้อหา ควรแบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้ 1., 1.1, 1), (1) (ตามตัวอย่างที่ 3)

ตัวอย่างที่ 1

Keeves (1988) กล่าวว่า รูปแบบจะต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้ (1)
(2)..... (3) และ (4)

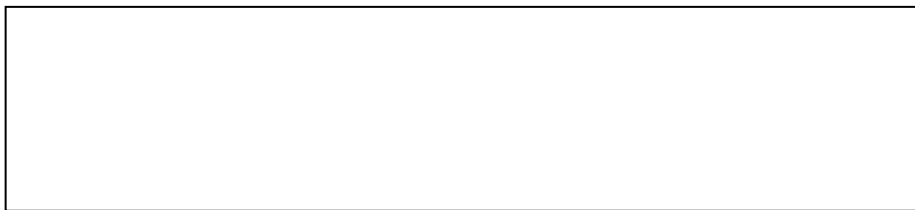
ตัวอย่างที่ 2

การนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ไปใช้ในองค์กร..... ซึ่งทุกองค์กรต้องพัฒนาไปสู่ความ
มีประสิทธิภาพ และให้ความสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในองค์กร (Office of the National
Economic and Social Development Board, 2007)

ตัวอย่างที่ 3

1. รูปแบบการพัฒนา..... ประกอบด้วย
 - 1.1 การพัฒนาด้าน..... ประกอบด้วย
 - 1)
 - (1)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

.....
.....
.....
.....

นำเสนอโดยอธิบายวิธีดำเนินการวิจัย ครอบคลุมถึงประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ
เครื่องมือวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูลและจริยธรรมในการวิจัย และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย

.....

.....

.....

.....

นำเสนอข้อมูลเชิงประจักษ์ การวิเคราะห์ และผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยอาจจะมีการนำเสนอในรูปแบบ ตาราง และการแปลความหมายอย่างชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (ตามตัวอย่างการเขียนตาราง)

ตัวอย่าง

ตาราง 1

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน.....

ขอความ	\bar{X}	SD	แปลความหมาย
--------	-----------	----	-------------

การอภิปรายผล

.....

.....

.....

.....

- วิเคราะห์หรือสังเคราะห์ผลการวิจัยร่วมกับแนวคิดทฤษฎีหรืองานวิจัยที่มีมาก่อนหน้านี้ พร้อมให้เหตุผลสนับสนุนเชิงประจักษ์ อันนำไปสู่การเกิดองค์ความรู้ใหม่ หรือการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ทางวิชาการ วิชาชีพ และสังคม (implications) ในช่วงท้ายของการอภิปรายควรระบุข้อจำกัดจากการวิจัยและเสนอให้เห็นถึงแนวทางการวิจัยในอนาคต

สรุปผลการศึกษา

.....

.....

.....

กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี ทั้งนี้ หากมีแหล่งที่ทุนให้ระบุไว้ในหัวข้อนี้)

.....
.....
.....

รายการอ้างอิง

.....
.....
.....
.....
.....

นำเสนอรายการอ้างอิงที่เป็นไปตามแนวทางที่วารสารกำหนด เรียงตามลำดับตัวอักษรและให้แปลรายการอ้างอิงภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษทุกฉบับ ทั้งการรายการอ้างอิงตอนท้ายของบทความ (Reference) และในเนื้อหา (in-text citation) โดยดูแนวทางการเขียนรายการอ้างอิงที่ website: <http://www.edujournal.ru.ac.th/>

