

# การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ ด้านการอ่านสำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

ปิยากกร ฤทธิประเสริฐ<sup>1</sup>, อนุชา พิมพ์ศักดิ์<sup>2</sup> และ ชุลิดา เหมตะศิลา<sup>3</sup>  
สาขาวิชาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์<sup>1,2,3</sup>  
E-mail: piyakorn.ri@ksu.ac.th<sup>1</sup>

วันที่รับบทความ: 28 เมษายน 2567  
วันที่ไขบทความ: 11 กรกฎาคม 2567  
วันที่ตอบรับบทความ: 18 กรกฎาคม 2567

## บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. วิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 2. ออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 3. ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยแบ่งวิธีการวิจัยเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนา และระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ ออกแบบโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ระยะที่ 1 เครื่องมือออกแบบที่ 01-16 ระยะที่ 2 เครื่องมือออกแบบที่ 17-18 และเครื่องมือระยะที่ 3 เครื่องมือออกแบบที่ 19-20 กลุ่มเป้าหมายคือครูและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนจังหวัดอุดรธานี โดยใช้การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างเครซี่และมอร์แกน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในโรงเรียน ครูสอนการบรรยายตามหนังสือครูต้องการชุดกิจกรรมที่เป็นรูปแบบเล่มมาใช้ในการสอนประสบการณ์ของนักเรียน ครูขาดสื่อการสอนแบบบรรยาย นักเรียนต้องการเกมหรือชุดกิจกรรมที่จะเป็นสื่อออนไลน์เข้ามาแทรกในการเรียน 2) ผลการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านประกอบด้วย แผนการเรียนรู้ ใบกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน ชุดกิจกรรม 9 กิจกรรม โดยผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 3) ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีคะแนนหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์มากกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.5

**คำสำคัญ:** การเรียนรู้จากประสบการณ์ ความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์

# Design and Development of an Experiential Learning Activities Package to Promote Reading Literacy for Upper Primary School Students

Piyakorn Ritprasert<sup>1</sup> Anucha Pimsak<sup>2</sup> and Chulida Hemtasin<sup>3</sup>

Learning Management Innovation

Faculty of Education and Educational Innovation Kalasin University<sup>1,2,3</sup>

E-mail: piyakorn.ri@ksu.ac.th<sup>1</sup>

*Received: February 28, 2023*

*Revised: June 1, 2023*

*Accepted: June 9, 2023*

## Abstract

This research aimed to 1) analyze the experiences and essential needs of Thai language teachers and upper primary school students for developing reading literacy; 2) design and develop a set of experience-based learning activities to enhance reading skills in upper primary school students; and 3) examine the outcomes of implementing these activities. The research was divided into three phases: analysis and exploration, design and development, and evaluation and reflection. The research used tools developed through a design thinking process. In Phase 1, design tools 01 - 16 were used; in Phase 2, design tools 17 - 18 were used; and in Phase 3, design tools 19 - 20 were used. The research participants are teachers and students from schools in Udon Thani Province. The findings revealed that: 1) teachers' experience, who primarily rely on textbook lectures and lack instructional materials, needs learning activities, online media, or games to aid their teaching. Similarly, students' experience of being taught through lectures and being burdened with excessive assignments also expresses a desire for engaging enhancements such as games or activities incorporating online media. 2) The results of the prototype's learning activities developed from this research include plans, activity sheets, and pre- and post-learning assessments—nine sets of activities. The evaluation results from experts ranged between 0.60 - 1.00. 3) The results from of these learning activities demonstrated that upper primary school students' reading intelligence scores improved significantly-by 0.5 points-after participation.

**Keywords:** Experiential Learning Reading Literacy Experiential Learning Activities Package



## บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้ให้ความสำคัญกับการอ่านของเด็กได้นำสาระการอ่านบรรจุลงในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อให้นักเรียนได้เห็นถึงความสำคัญของการอ่านเรียนรู้เกี่ยวกับการออกเสียงประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปใช้ชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การอ่านจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาบุคคล แต่สถานการณ์การอ่านของเด็กยังไม่ดีขึ้นเพราะเด็กไทยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการอ่าน อ่านหนังสือน้อย ขาดความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ขาดสมรรถนะในการใช้ความรู้สอดคล้องกับผลการประเมินความฉลาดรู้ด้านการอ่านของเด็กไทยที่อยู่ในระดับต่ำถ้าเทียบกับประเทศอื่น ๆ ในระดับเดียวกัน

จากผลสอบตามโปรแกรมประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (PISA) ที่มีการวัดประเมินผลความฉลาดรู้ด้านการอ่านเมื่อนำคะแนนของปี ค.ศ. 2018 มาเปรียบเทียบกับปี 2022 การอ่านของเด็กไทยมีจำนวนลดลง 14 คะแนน (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2566) และคะแนน O-NET รายวิชาภาษาไทยที่มีการประเมินนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายยังมีคะแนนไม่คงที่ สะท้อนให้เห็นว่าตัวนักเรียนนั้นยังมีปัญหาทางด้านความฉลาดรู้ด้านการอ่านเมื่อสังเกตจากคะแนนที่ผ่านมาของ PISA และคะแนน O-NET ที่ยังลดลง ปัญหานี้จึงเป็นปัญหาที่ต้องการการแก้ไขมากที่สุดโดยโรงเรียนที่มีคะแนนน่าเป็นห่วง คือ โรงเรียนที่มีขนาดเล็ก

ทั้งนี้นิยามของคำว่า “โรงเรียนขนาดเล็ก” ตามความหมายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ระบุเอาไว้ว่า คือ สถานศึกษาที่มีนักเรียนไม่เกิน 120 คน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้โรงเรียนที่มีนักเรียนน้อยกว่า 120 คน ถือว่ามีสถานะเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก ในปีการศึกษา 2566 มีโรงเรียนขนาดเล็กในประเทศไทยมากถึง 14,996 แห่ง จากโรงเรียนทั้งหมด 29,312 แห่ง ทั่วประเทศ หรือคิดเป็นร้อยละ 51.16 ของโรงเรียนทั้งหมด โดยเป็นโรงเรียนขนาดเล็กระดับประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 14,827 แห่ง (สำนักนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2566) และปัจจุบันเป้าหมายการมองปัญหาอยู่ที่โรงเรียนที่มีนักเรียนน้อยกว่า 40 คนลงมา ซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนโรงเรียนในกลุ่มนี้มากขึ้น ทำให้นอกจากขนาดของนักเรียนและคุณครูไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนทำให้เกิดปัญหาในการจัดการเรียนการสอน การเข้าถึงของเทคโนโลยีการจัดทำสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ การจัดประสบการณ์เรียนรู้ในชั้นเรียนอาจจะยังไม่สามารถเข้าถึงถึงตัวนักเรียนได้มาก

เท่าที่ควร ทำให้นักเรียนเกิดปัญหาด้านความสามารถด้านการอ่านและความสามารถด้านการเขียน

โดยปัญหาดังกล่าวสะท้อนความสามารถด้านการอ่าน การเขียน ของนักเรียน ที่ควรแก้ไขอย่างเร่งด่วน และประเด็นสำคัญคือ การวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านถึงแม้จะวัดในช่วงอายุ 15 ปี แต่ผู้ที่สอบวัดนั้นต้องได้รับการพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะแก้ปัญหาด้านการอ่านของนักเรียนโดยการสร้างสื่อออกมาในรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์เข้ามาช่วย ในการพัฒนาการอ่านของนักเรียน ซึ่งการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นที่ผู้เรียนโดยใช้แนวความคิดของ Kolb (2005) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 สร้างประสบการณ์ (Concrete Experience) ขั้นที่ 2 สังเกตปฏิกิริยาตอบสนอง (Reflective Observation) ขั้นที่ 3 สร้างมโนทัศน์เชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และขั้นที่ 4 ทดลอง (Active Experimentation) โดยครูผู้สอนต้องมีความเชื่อมั่นว่าผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเอง ครูเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน ให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และเข้าใจตนเอง

ผู้วิจัยคาดหวังว่า “ การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ” จะเป็นส่วนช่วยให้นักเรียนเกิดความฉลาดรู้ด้านการอ่านและเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนภาษาไทยที่จะสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านต่อไปและเกิดผลในการออกแบบนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านต่อไป

### คำถามของการวิจัย

1. ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็กมีผลต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนมากเพียงใด
2. ข้อมูลจากผลการวิเคราะห์ประสบการณ์นำมาใช้ในการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็กทำให้ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านในลักษณะใดบ้าง
3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็กเมื่อนำไปทดลองจะส่งผลต่อผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็กอย่างไร

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็ก
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็ก
3. เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็ก  
ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา (Define) ขั้นที่ 3 สร้างความคิด (Ideate) ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ (Prototype) ขั้นที่ 5 ทดสอบ (Test) และประยุกต์ใช้เครื่องมือ 20 เครื่องมือของการคิดเชิงออกแบบตามรูปแบบของอภิสทิธิ์ ไส้ตฺรุโกล (อภิสทิธิ์ ไส้ตฺรุโกล, 2557) สุนวตกรรมการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยแบ่งดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะได้แก่ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนา และระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด รายละเอียดขอบเขตดังนี้

ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจ (Empathy)

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

1.1.1 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานีเขต 4 โรงเรียนละ 1 คน เป็นจำนวน 73 คน จาก 73 โรงเรียนมีประสบการณ์สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย มากกว่า 3 ปี

1.1.2 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานี เขต 4 จำนวน 2,264 คน จาก 73 โรงเรียน

## 1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

1.2.1 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 4 ครูโรงเรียนละ 1 คน จำนวน 63 คน จาก 63 โรงเรียน โดยใช้การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างเครซีและมอร์แกน (Krejcie and Morgan, 1970) วิธีเลือกแบบเจาะจง โดยเป็นครูที่มีคุณสมบัติเป็นครูที่สอนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายมากกว่า 3 ปี

1.2.2 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 4 นักเรียนจำนวน 327 คน จาก 63 โรงเรียน โดยใช้การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างเครซีและมอร์แกน (Krejcie and Morgan, 1970) ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็ก มีปัญหาด้านการขาดแคลนสื่อและด้านการอ่าน

## 1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบในขั้นที่ 1 มีจำนวน 7 เครื่องมือ ประกอบด้วย 1) แบบทบทวนนิยาม (Reframing) 2) ระบุผู้ที่เกี่ยวข้อง (Stakeholder Map) 3) ระบุระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (System Map) 4) ลงรายละเอียดถึงสิ่งที่ได้สังเกตมา (Observation Capture) 5) กำหนดแนวทางการสัมภาษณ์ (Interview Guide) 6) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านครูผู้สอน 7) แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามความต้องการจำเป็นและประสบการณ์นักเรียน

## 1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาตรวจสอบความสมบูรณ์ และนำไปวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม

### ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา (Define)

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบในขั้นที่ 2 มีจำนวน 4 เครื่องมือ ประกอบด้วย 1) ทบทวน ทำความเข้าใจปัญหา (Refine Your Approach) 2) ร้อยเรียงเป็นเรื่องราว (Story Hooks) 3) สร้างผู้ใช้จำลอง (Persona) 4) สร้างประสบการณ์ของผู้ใช้ (Journey Map)

2.2 นำข้อมูลที่ได้จากขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) มาวิเคราะห์ทำความเข้าใจ โดยจัดเรียงข้อมูลที่ได้ลงในเครื่องมือ 4 เครื่องมือ

### ขั้นที่ 3 สร้างความคิด (Ideate)

#### 3.1 กลุ่มตัวอย่าง

นักออกแบบบอร์ดเกมและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รวม จำนวน 3 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบในขั้นที่ 3 มี จำนวน 5 เครื่องมือ ประกอบด้วย

1) ตั้งคำถามสุโอกาส (What if) 2) ระดมสมอง (Brain Storming) 3) ใบแสดงแนวคิด (Idea card) 4) สั้งเคราะห์ข้อมูล 5) ต้นแบบแสดงแนวคิด (Conceptual Prototype)

#### 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นักออกแบบบอร์ดเกมและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รวมจำนวน 3 คน มาวิเคราะห์และจัดเรียงข้อมูลลงในเครื่องมือออกแบบที่กำหนด

### ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนา

#### ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ (Prototype)

##### 4.1 กลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 1 คน

4.1.2 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 2 ห้องเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 16 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน รวม 46 คน

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบในขั้นที่ 4 มีจำนวน 2 เครื่องมือ ประกอบด้วย  
ดังนี้ 1) การสร้างต้นแบบ 2) แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการประเมินเพื่อหาคุณภาพ  
ของเครื่องมือ

##### 4.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และแบบสอบถามครูผู้สอนวิชาภาษาไทย  
กลุ่มทดลอง (Try Out) และสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่ม (Try Out) มาวิเคราะห์และนำไป  
ปรับปรุงต้นแบบให้มีประสิทธิภาพ

### ระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด

#### ขั้นที่ 5 ทดสอบ (Test)

##### 5.1 กลุ่มตัวอย่าง

โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี  
เขต 4 จำนวน 4 โรงเรียน เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2  
จำนวน 40 คน

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบในชั้นที่ 5 มีจำนวน 3 เครื่องมือ ประกอบด้วย 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 9 ชุดกิจกรรม

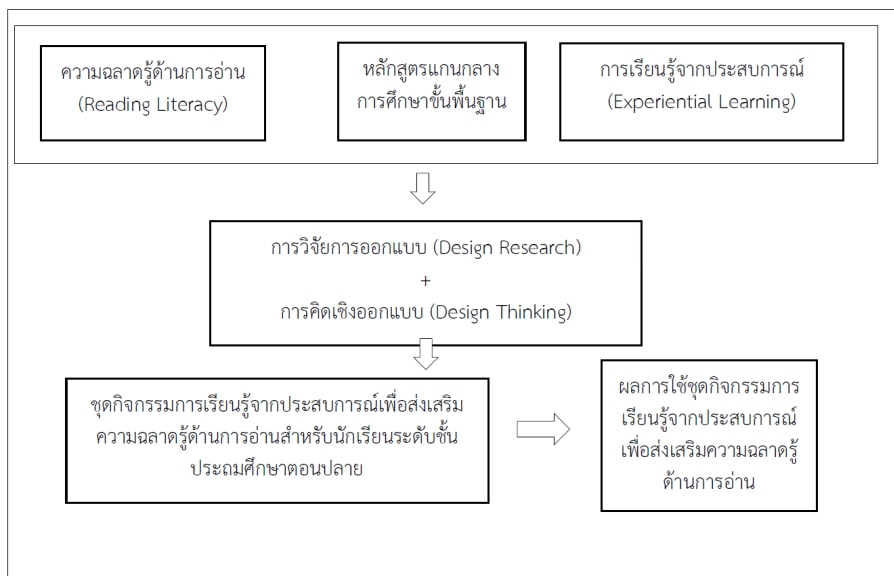
5.3 การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์โดยใช้สถิติ t-test one sample

วิเคราะห์ผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียนโดยใช้แนวทางตามการวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านตามแนว PISA

### แนวคิดทฤษฎีและกรอบแนวคิดของการวิจัย (ตัดกรอบหลักการออกแบบ)

ภาพ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



### นิยามศัพท์เฉพาะ

การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) หมายถึง กระบวนการสร้างความรู้ ทักษะและเจตคติ โดยดึงเอาประสบการณ์ แล้วกระตุ้นให้สะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์นั้น ๆ ออกมาเพื่อเป็นความรู้ใหม่ ซึ่งมีวงจรดังต่อไปนี้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ ขั้นที่ 2 ทบทวนการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 การสรุปองค์ความรู้ ขั้นที่ 4 การประยุกต์ใช้องค์ความรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities Package) หมายถึง ชุดกิจกรรมที่เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่รวบรวมสื่อ กระบวนการและกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ



เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนตามจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยในชุดกิจกรรมประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ตามตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแนว PISA ด้านการอ่าน รูปเล่มชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนเกมการ์ด 9 ชุด ใช้ในการเรียนรู้จากประสบการณ์ ได้แก่ 1. ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม 2. การสะท้อนคิด 3. สร้างแนวคิดที่เป็นนามธรรม และ 4. การทดลองปฏิบัติ

ประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience: UX) หมายถึง การรับรู้ถึงปัญหาเรื่องความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนโดยวิธีการสัมภาษณ์และแบบสอบถามเกี่ยวกับประสบการณ์โดยการสัมภาษณ์ครูและนักเรียนช่วงชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) หมายถึง การออกแบบ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา (Define) ขั้นที่ 3 สร้างความคิด (Ideate) ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ (Prototype) และขั้นที่ 5 ทดสอบ (Test)

ความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA หมายถึง กระบวนการประเมินตามกรอบของ PISA ประกอบด้วย 9 ข้อ ดังนี้ 1) ความคล่องแคล่วของการอ่าน 2) การเข้าถึงและค้นสาระข้อสนเทศอยู่ในบทอ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว) 3) การค้นหาและเลือกบทที่เกี่ยวข้อง (หลายแหล่งข้อมูล) 4) การแสดงถึงความเข้าใจในความหมายที่แท้จริงของบริบท (แหล่งข้อมูลเดียว) 5) การบูรณาการและลงข้อสรุปจากข้อสนเทศหลาย ๆ ส่วนอยู่ในบทอ่าน (หลายแหล่งข้อมูล) 6) การบูรณาการและลงข้อสรุปจากข้อสนเทศหลาย ๆ ส่วนที่อยู่ในบทอ่าน 7) การประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของบทที่อ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว) 8) การสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเรื่องที่ได้อ่านอย่างมีวิจรรย์ญาณ (แหล่งข้อมูลเดียว) และ 9) การตรวจสอบข้อมูลที่ขัดแย้งกันและหาวิธีการจัดการข้อมูลที่ขัดแย้ง (หลายแหล่งข้อมูล)

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย และนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ตอนที่ 2 ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ตอนที่ 3 ผลการใช้ชุดต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

**ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย**

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็น โดยใช้ขั้นตอนการออกแบบทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ การทำความเข้าใจปัญหา การนิยามปัญหาและการสร้างความคิด โดยได้มีการแจกแบบสอบถามและสัมภาษณ์คุณครูผู้สอนวิชาภาษาไทย และนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย แสดงตามตาราง 1 ดังต่อไปนี้

**ตาราง 1**

*ประสบการณ์ของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยโดยการใช้แบบสอบถามประสบการณ์ผู้ใช้ 5 มิติ*

มิติ 5 ด้าน	ประสบการณ์ผู้ใช้
บทบาท	1. คุณครูใช้การฝึกจากการอ่านสะกดคำ การให้นักเรียนฝึกท่องจำคำศัพท์ทุกวัน 2. ฝึกการอ่านสะกดคำและอ่านแบบแจกลูก
อารมณ์	1. ต้องการได้สื่อที่ตรงกับวัตถุประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ความสามารถและทักษะของเด็ก
การรับรู้	1. นักเรียนอ่านหนังสือไม่ได้ อ่านไม่คล่อง 2. นักเรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคล การเรียนรู้ของแต่ละคนที่แตกต่างกัน 3. นักเรียนมีสมาธิสั้นไม่ทำสิ่งใดได้เป็นเวลานาน
เจตคติ	1. มีเครื่องมือช่วยสอน และเป็นสื่อที่หลากหลาย 2. ใช้สื่อที่นอกเหนือจากที่เรียนจำให้นักเรียนสนใจมากขึ้น 3. มีนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหานักเรียนมีทักษะการอ่านเพิ่มมากขึ้น
พฤติกรรม	1. ครูใช้การสอนซ่อมเสริม และหาสื่อการสอนที่เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก 2. ใช้เกมในการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจผู้เรียน

จากตาราง 1 ประสบการณ์ในการจัดการเรียนของครู ครูใช้การฝึกจากการอ่านสะกดคำ ให้นักเรียนท่องคำศัพท์ทุกวัน แต่ยังคงมีปัญหาเรื่องการอ่านของนักเรียนคือ นักเรียนอ่านไม่คล่อง ต้องการสื่อการเรียนมาช่วยเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนใช้เป็นสื่อในการช่วยสอน ให้นักเรียนสนใจในการอ่านมากขึ้น

**ตาราง 2**

*ความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย*

ความต้องการจำเป็นของครู	$\bar{X}$	S.D	ร้อยละ
อยากให้มันนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหานักเรียนมีทักษะการอ่านเพิ่มมากขึ้น	0.90	0.29	90.90
เครื่องมือที่ครูผู้สอนต้องการนำมาแก้ปัญหาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ได้แก่			
1. สื่อทำมือ	0.13	0.35	13.63
2. เกมออนไลน์	0.31	0.47	36.36
3. ชุดกิจกรรม	0.36	0.49	40.90
รวม	0.27	0.43	30.29

สรุปผลจากตาราง 2 ความต้องการจำเป็นของครู ต้องการมีนวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามามีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาและให้นักเรียนมีทักษะการอ่านเพิ่มขึ้น โดยสื่อที่ครูต้องการ คือ ชุดกิจกรรม เกมออนไลน์และสื่อที่ทำด้วยมือ เพื่อนำมาดึงดูดให้นักเรียนสนใจในการอ่านมากขึ้น

### ตาราง 3

ตารางประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของนักเรียน

ประสบการณ์ของนักเรียน	ความต้องการจำเป็น	บทสรุป
ปัญหาของนักเรียน 1. โรงเรียนขาดสื่อการสอน 2. ครูสอนแบบบรรยายและให้งานเยอะ 3. นักเรียนไม่มีความมั่นใจในการอ่าน	สิ่งที่นักเรียนต้องการในการเรียนการสอน 1. การเรียนรู้ในรูปแบบสื่อออนไลน์ 2. การเรียนรู้รูปแบบ 3. รูปแบบเกมต่าง ๆ 4. ชุดกิจกรรม	นักเรียนต้องการสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการ โดยนักเรียนต้องการในรูปแบบชุดกิจกรรมและแบบสื่อออนไลน์
การสอนที่นักเรียนอยากได้ควรเป็นแบบใด 1. การสอนแบบผ่านจอโทรทัศน์ 2. จัดการสอนแบบมีกิจกรรมมากขึ้น ให้นักเรียนไม่เครียด	สิ่งที่นักเรียนเสนอแนะ 1. อยากจัดให้แบบไม่ตึงเครียด 2. อยากให้สื่อเทคโนโลยี การใช้เกมในการสอน 3. สอนโดยใช้ชุดกิจกรรม	ความต้องการในการจัดการเรียนรู้ควรที่จะมีเกมสอดแทรกในเนื้อหาที่เรียน
เมื่อนักเรียนอ่านไม่ออกนักเรียนรู้สึกอย่างไร 1. รู้สึกวิตกกังวล 2. รู้สึกไม่อยากอ่าน 3. รู้สึกหงุดหงิด หงุดหงิด	-	ต้องการการเรียนรู้ที่สนุกได้ความรู้เพิ่มเติมจากสิ่งที่เรียน

สรุปผลจากตาราง 3 จากการสัมภาษณ์และแจกแบบสอบถามนักเรียน ประสบการณ์ในการเรียนของนักเรียนในการเรียนภาษาไทยด้านปัญหาโรงเรียนขาดสื่อ การสอน ครูสอนการบรรยายมากกว่าจะนำสื่อเข้ามาสอนและปัญหาอีกอย่างคือนักเรียนไม่มีความมั่นใจในการอ่านของตนเองทำให้รู้สึกไม่กล้าที่จะอ่าน วิตกกังวล ความต้องการของนักเรียนอยากได้การเรียนรูปแบบเกมต่าง ๆ การเรียนแบบสื่อออนไลน์และมีชุดกิจกรรม การเรียนรู้เพื่อที่ให้การเรียนไม่ตึงเครียดและสนุกกับการเรียน

สรุปตอนที่ 1 ได้ว่า ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามโดยใช้คำถามประสบการณ์ผู้ใช้ 5 มิติ ได้แก่ บทบาท อารมณ์ การรับรู้ เจตคติและพฤติกรรม ไปสอบถามครูและนักเรียนผู้วิจัย ได้นำมาวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็น ประสบการณ์ของครูผู้สอน นักเรียนยังมีปัญหาเรื่องการอ่านไม่คล่อง ความต้องการจำเป็นมีนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหา นักเรียนมีทักษะการอ่านเพิ่มมากขึ้นและประสบการณ์ในการเรียนของนักเรียนยังขาดสื่อการเรียนรู้ในห้องเรียน ความต้องการจำเป็นของนักเรียน ต้องการสื่อการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายให้การเรียนไม่เกิดความน่าเบื่อและความเครียด

ตอนที่ 2 ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ตอนปลาย

ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ ผู้วิจัยได้ออกแบบชุดกิจกรรมทั้งหมด 9 ชุดกิจกรรมได้ มาจากการสัมภาษณ์นักออกแบบและผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นผู้วิจัยได้สร้างต้นแบบที่มีความ คล้ายคลึงซึ่งเป็นรูปแบบต้นแบบที่มีรายละเอียดความคล้ายคลึงที่สมบูรณ์ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ ใบงาน แบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน ตามตาราง 4 ดังนี้

ตาราง 4

ผลการออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรม	ตัวอย่างการออกแบบ	ความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA (นำไปใช้ในนิยามศัพท์ เฉพาะ)
กิจกรรมที่ 1 นักเรียน		อ่านได้อย่างคล่องแคล่ว
กิจกรรมที่ 2 แผนที่เดินดิน		การเข้าถึงและค้นสารข้อสนเทศในบทอ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว)
กิจกรรมที่ 3 จัดหมวดหมู่		การค้นหาและเลือกบทอ่านที่เกี่ยวข้อง (หลายแหล่งข้อมูล)
กิจกรรมที่ 4 อาชยานอ่านสนุก		การแสดงถึงความเข้าใจในความหมายที่แท้จริงของบทอ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว)
กิจกรรมที่ 5 ข้อดีข้อเสีย		การแสดงถึงความเข้าใจในความหมายที่แท้จริงของบทอ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว)
กิจกรรมที่ 6 ยอดนักสืบ		การบูรณาการและลงข้อสรุปจากข้อสนเทศหลาย ๆ ส่วนที่อยู่ในบทอ่าน (หลายแหล่งข้อมูล)
กิจกรรมที่ 7 นำเชื่อถือหรือไม่		การประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของบทอ่านได้ (แหล่งข้อมูลเดียว)
กิจกรรมที่ 8 ชัวร์ก่อนแชร์		การสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเรื่องที่ได้อ่านอย่างมีวิจารณญาณ (แหล่งข้อมูลเดียว)
กิจกรรมที่ 9 เอาตัวรอดอย่างไร		การตรวจสอบข้อมูลที่ขัดแย้งกันและหาวิธีจัดการข้อขัดแย้งนั้น (หลายแหล่งข้อมูล)

จากตาราง 4 ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมทั้งหมด 9 ชุดกิจกรรม ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 1 นกอ่าน กิจกรรมที่ 2 แผนที่เดินดิน กิจกรรมที่ 3 จัดหมวดหมู่ กิจกรรมที่ 4 อาชยานอ่านสนุก กิจกรรมที่ 5 ข้อดีข้อเสีย กิจกรรมที่ 6 ยอดนักสืบ กิจกรรมที่ 7 นำเชือกถือหรือไม่ กิจกรรมที่ 8 ชัวร์ก่อนแชร์ กิจกรรมที่ 9 เอาตัวรอดอย่างไร โดยออกแบบชุดกิจกรรมตามตัวชี้วัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA โดยผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00

**ตอนที่ 3 ผลการใช้ชุดต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย**

ขั้นที่ 5 ทดสอบ (Test) ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 โรงเรียน โดยใช้รูปแบบการวิจัยทดลองแบบกึ่งทดลอง ผลการวิจัยแสดงดังตาราง 5 ดังนี้

**ตาราง 5**

*ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบ และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ในการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบหลังเรียน ความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA จำนวน 4 กลุ่มตัวอย่างโดยนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 40 คน ดังตาราง 5 ต่อไปนี้*

รายชื่อโรงเรียน	จำนวนนักเรียน	คะแนนก่อนเรียน	ร้อยละ	คะแนนหลังเรียน	ร้อยละ	df	Sig 1 tailed
โรงเรียน ก	14	99	35.35	221	78.92	13	0.000
โรงเรียน ข	12	53	22.08	192	80.00	11	0.000
โรงเรียน ค	8	68	28.33	195	81.25	11	0.000
โรงเรียน ง	12	55	45.83	105	87.50	5	0.000

จากตาราง 5 พบว่า การทดสอบของผู้เรียนโรงเรียน ก ก่อนเรียนมีคะแนนร้อยละ 35.35 คะแนน หลังเรียน มีค่าร้อยละ 78.92 ค่า df เท่ากับ 13 การทดสอบของผู้เรียนโรงเรียน ข ก่อนเรียนมีคะแนนร้อยละ 22.08 คะแนน หลังเรียน มีค่าร้อยละ 80 ค่า df เท่ากับ 11 การทดสอบของผู้เรียนโรงเรียน ค ก่อนเรียนมีคะแนนร้อยละ 28.33 คะแนน หลังเรียน มีค่าร้อยละ 81.25 ค่า df เท่ากับ 11 การทดสอบของผู้เรียนโรงเรียน ง ก่อนเรียนมีคะแนนร้อยละ 45.83 คะแนน หลังเรียน มีค่าร้อยละ 87.50 ค่า df เท่ากับ 5 มีค่า Sig 1 tailed เท่ากับ 0.000 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับคะแนน .05

## สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย สรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านประสบการณ์ในการจัดการเรียนของครู ใช้การฝึกจากการอ่านสะกดคำ ให้นักเรียนท่องคำศัพท์ทุกวัน แต่ยังคงมีปัญหาเรื่องการอ่านของนักเรียน คือ นักเรียนอ่านไม่คล่องจึงต้องการสื่อการเรียนมาช่วย เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นสื่อในการช่วยสอน ทำให้นักเรียนสนใจในการอ่านมากขึ้น ความต้องการจำเป็นของครูอยากมีนวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามามีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาและให้นักเรียนมีทักษะการอ่านเพิ่มขึ้นโดยสื่อที่ครูต้องการจากการกรอกแบบสอบถามคือ ชุดกิจกรรม เกมออนไลน์และสื่อที่ทำด้วยมือ ประสบการณ์ในการเรียนของนักเรียนในการเรียนภาษาไทยด้านปัญหาโรงเรียนขาดสื่อการสอน ครูสอนการบรรยายมากกว่าจะนำสื่อเข้ามาสอนและปัญหาอีกอย่างคือนักเรียนไม่มีความมั่นใจในการอ่านของตนเองทำให้รู้สึกไม่กล้าที่จะอ่าน วิตกกังวล ความต้องการของนักเรียนอยากได้การเรียนรู้รูปแบบเกมต่าง ๆ การเรียนแบบสื่อออนไลน์ และมีชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อที่ให้การเรียนไม่ตึงเครียดและสนุกกับการเรียน

2. ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมทั้งหมด 9 ชุดกิจกรรม ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 1 ฝึกอ่าน กิจกรรมที่ 2 แผนที่เดินดิน กิจกรรมที่ 3 จัดหมวดหมู่ กิจกรรมที่ 4 อาชยานอ่านสนุก กิจกรรมที่ 5 ข้อดีข้อเสีย กิจกรรมที่ 6 ยอดนักสืบ กิจกรรมที่ 7 น่าเชื่อถือหรือไม่ กิจกรรมที่ 8 ชัวร์ก่อนแชร์ กิจกรรมที่ 9 เอาตัวรอดอย่างไร โดยออกแบบชุดกิจกรรมตามตัวชี้วัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA โดยผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00

3. ผลการใช้ชุดต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ผลการเปรียบเทียบความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายก่อนเรียนและหลังเรียน การทดสอบคะแนนของทั้งหมด 4 โรงเรียน มีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 7.16 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 16.18 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่องการออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยมีประเด็นการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

ผลการวิเคราะห์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ผลการวิเคราะห์สำรวจโดยการสัมภาษณ์ครูผู้สอน ปัญหาที่พบ คือ ภาระหน้าที่ของครูมีมากกว่าการสอน ในชั้นเรียนทำให้การจัดการเรียนการสอนที่ไม่ต่อเนื่อง ปัญหาการขาดแคลนครู ขาดแคลนสื่อการสอน การสอนแบบบรรยาย ครูจึงอยากได้การ์ด เกม หรือชุดกิจกรรมต่าง ๆ มาเป็นส่วนช่วยในการแก้ไขความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จากการสัมภาษณ์นักเรียน ผลที่ได้คือ นักเรียนต้องการการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีเกม มีสื่อการสอน สอนผ่านโทรทัศน์ เรียนแล้วสนุกไม่เครียด จากการสัมภาษณ์และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูไม่น่าสนใจ ไม่มีสื่อการสอน ให้เขียนตามหนังสือให้งานเยอะ เรียนแล้วไม่สนุก ทำให้นักเรียนไม่สนใจเรียน

จึงได้จัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายโดยได้นำเอาทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ นำกรอบความฉลาดรู้ด้านการอ่านตามแนว PISA มาวิเคราะห์และนำมาจัดทำชุดกิจกรรม ได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อให้ทราบเนื้อหาเกี่ยวกับ สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน ตัวชี้วัด
2. ศึกษาตัวชี้วัดระหว่างทางและตัวชี้วัดปลายทางของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
3. ศึกษากรอบการวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านตามแนว PISA
4. ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ การสร้างชุดกิจกรรมความฉลาดรู้ด้านการอ่านตามแนวทางการประเมินของ PISA
5. กำหนดเนื้อหาที่จะนำมาสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 9 กิจกรรม
6. ออกแบบต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน โดยการร่างภาพและนำไปออกแบบผ่านโปรแกรม Canva
7. นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษา การวัด และประเมินผลในแต่ละกิจกรรม
8. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ด้านความถูกต้องเหมาะสมและขอคำแนะนำในการจัดทำรูปเล่ม โดยมีที่สอดคล้องกับงานวิจัยของผู้วิจัยคือ

งานวิจัยของ กรวิชัย โสภกา (2566) ที่ได้ทำงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบเชิงวิศวกรรม ผลการวิจัย พบว่า ชุดกิจกรรมมี 6 ชุดกิจกรรม กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบเชิงวิศวกรรมออกแบบพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบเชิงวิศวกรรมพัฒนาขึ้นตามหลักของการออกแบบและพัฒนาระบบการสอน อย่างมีระบบตามหลักการ ADDIE Model ดังนี้ 1. Analysis การวิเคราะห์ 2. Design ศึกษารูปแบบของชุดกิจกรรม 3. Development พัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 4. Implementation ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง 5. Evaluation การวัดและประเมินผลกับกลุ่มตัวอย่าง

ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน การทดสอบคะแนนของทั้งหมด 4 โรงเรียน ที่ได้ใช้ชุดกิจกรรมจำนวน 9 ชุด หลังจากที่ได้ทำแบบทดสอบความฉลาดรู้ด้านการอ่านนั้นมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 7.16 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 16.18 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนสอบทั้งสองครั้ง พบว่า คะแนนสอบหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของปาริตา สายนันไชย และ สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์ (2567) ได้ทำวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนการสอน เรื่อง ชนิดของคำ โดยใช้หนังสือแบบฝึกหัด ผลการวิจัยพบว่า หนังสือแบบฝึกหัดวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.38/80.00 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลการเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนการสอน เรื่อง ชนิดของคำ โดยใช้หนังสือแบบฝึกหัด พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของอาธิติยา ออกสิน (2565) จัดทำวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบ MIA เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจ และกลยุทธ์การอ่านสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1.ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบ MIA สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามวิธีสอนแบบ MIA อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $x = 4.73$ ,  $SD = 0.50$ )



## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1.1 ควรนำต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านไปทดลองใช้ในบริบทที่หลากหลาย เพื่อให้สามารถสรุปอ้างอิงเป็นหลักการนำไปใช้ได้กว้าง

1.2 ควรออกแบบแนวทางในการพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านเพิ่มมากขึ้น

1.3 ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์ผู้ใช้ซึ่งอาจทำให้ได้มีติอื่นและทำให้ได้ข้อมูลเพียงพอต่อการออกแบบและพัฒนาเป็นต้นแบบการส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

### 2. ข้อเสนอแนะเพื่อสร้างเสริมศาสตร์การวิจัยออกแบบ

การประยุกต์ใช้แนวคิดการวิจัยอิงการออกแบบในการพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านเป็นตัวอย่างของการวิจัยอิงการออกแบบที่ให้บทเรียนที่น่าสนใจหลายประการ และมีคุณค่าที่ให้ผลผลิตเป็นหลักการออกแบบ



## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรวิชญ์ โสภกา. (2566). การพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบเชิงวิศวกรรม. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา**, 34(1), 76-87.
- ปาริตา สายนันไชย และสิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์. (2567). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนการสอน เรื่อง ชนิดของคำ โดยใช้หนังสือแบบฝึกหัด. **วารสารวิชาการและวิจัย**, 14(1), 295 – 309.
- สำนักงานนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566, 21 พฤษภาคม). **สถิติข้อมูลทางการศึกษา**. <http://www.bopp.go.th>.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท). (2566, 6 ธันวาคม). **PISA THAILAND**. <https://www.pisathailand.ipst.ac.th>.
- อาธิติยา ออกสิน. (2564). **ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบ MIA เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และกลยุทธ์การอ่านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1** [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. Silpakorn University Repository (SURE). <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789>
- อภิสิทธิ์ ไส้ศัตรูไกล. (2557). **คู่มือการออกแบบบริการ**. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC). <https://resource.tcdc.or.th/ebook/TCDC-Service-Design-Workbook.pdf>
- Krejcie, R.V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. **Educational and Psychological Measurement**, 30(3), 607–610.
- Kolb, D.A. (2005). **Experiential Learning**. Experience as the source of learning and development: Prentice-Hall, Inc, Englewood Cliffs, N.J.