

การพัฒนาชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนธาตุพนม อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม*
DEVELOPING OF THE LEARNING PACKAGE AND CREATIVE ACTIVITIES FOR
MATHAYOM SUKSA 2 STUDENTS THAT PHANOM DISTRICT
NAKHON PHANOM PROVINCE

ศตพล ใจสบาย

Sataphol Jaisabai

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครพนม, ประเทศไทย

Mahachulalongkornrajavidyalaya University Nakhon Phanom Buddhist College, Thailand

Corresponding Author, E-mail: Sataphol789@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่านระบบออนไลน์ 2) ประเมินประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 3) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/12 โรงเรียนธาตุพนม จำนวน 36 คน ที่ได้จากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ ชุดการเรียนรู้ 5 ชุด แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ พบว่า มีเนื้อหาครอบคลุมประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ประเพณี ความเชื่อ และบุคคลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพระธาตุพนม โดยออกแบบตามหลักการทางการศึกษาอย่างครบถ้วน ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.50 ทุกรายการ 2) ชุดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.59/81.57 สูงกว่าเกณฑ์ 3) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง

* Received: 7 April 2025; Revised: 26 June 2025; Accepted: 27 June 2025



สถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 16.33 และ 16.47 และหลังเรียนเท่ากับ 22.97 และ 22.33 ตามลำดับ และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการเรียนรู้ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.16) โดยด้านสื่อการเรียนรู้ Google Site ได้รับความพึงพอใจสูงสุด รองลงมาคือด้านประโยชน์ที่ได้รับและด้านผู้เรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ผ่าน Google Site มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การพัฒนา, ชุดการเรียนรู้, กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Abstract

This research article aims to: 1. develop a set of learning modules and creative activities for Mathayom Suksa 2 (Grade 8) students through an online system, 2. evaluate the effectiveness of the learning modules based on the 80/80 criterion, 3. compare students' English reading comprehension abilities before and after using the modules, and 4. investigate students' satisfaction toward the learning modules. The study employed a research and development methodology. The sample consisted of 36 students from Class 2/12 at Thatphanom School, selected through cluster random sampling. The research instruments included five learning modules, an English reading comprehension test, a creativity test, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics and t-tests.

The results revealed that: 1) The development of the learning modules and creative activities revealed that the content comprehensively encompasses local history, traditions, beliefs, and notable figures associated with Phra That Phanom. The modules were thoroughly designed in accordance with educational principles, and each component achieved a content validity index (CVI) greater than 0.50, reflecting a high level of appropriateness and academic rigor; 2) the effectiveness of the learning packages was 80.59/81.57, exceeding the 80/80 criterion; 3) students' post-learning English reading comprehension and creative thinking scores were significantly higher than pre-learning scores at the .05 level. The mean pre-test and post-test scores were



16.33 and 22.97 for reading, and 16.47 and 22.33 for creative thinking, respectively; and 4) students expressed a high level of satisfaction with the learning packages ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.16), with the Google Site receiving the highest ratings, followed by perceived benefits and learner aspects.

Keywords: Developing, Learning packages, creative activities, Grade 8 students

บทนำ

ภาษาอังกฤษได้กลายเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศอย่างแพร่หลาย ในสังคมโลกปัจจุบัน ภายใต้กระแสการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ภาษาอังกฤษจึงถูกใช้เป็นภาษาหลักในการเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ใหม่ ๆ และการทำธุรกรรมระหว่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังจากการรวมตัวกันของประชาคมอาเซียน (ASEAN Community) ซึ่งมีการระบุในกฎบัตรอาเซียนข้อที่ 34 ว่า “The working language of ASEAN shall be English” กล่าวคือภาษาอังกฤษเป็นภาษาทางการในการทำงานของอาเซียน ดังนั้น การจัดการศึกษาของไทยทั้งในภาครัฐและเอกชน รวมถึงทุกระดับการศึกษา จึงมีความจำเป็นต้องส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะทางภาษาอังกฤษของผู้เรียน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิต การศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ ตลอดจนการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทยสู่สากล

ในการเรียนรู้ภาษานั้น ทักษะการอ่านนับเป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะสำหรับผู้เรียนชาวไทย เนื่องจากในชีวิตประจำวันต้องใช้ทักษะการอ่านในการทำความเข้าใจสื่อประเภทต่าง ๆ ที่เป็นภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ บทความ สื่อสิ่งพิมพ์ หรือสื่อดิจิทัล เป็นต้น อีกทั้งการใช้ประเทศไทยใช้ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ไม่ได้เป็นภาษาแม่หรือภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทักษะการอ่านจึงจำเป็นต่อการพัฒนาสมรรถนะทางภาษา (Ward, J, 1984) และการอ่านยังช่วยเสริมสร้างความรู้ ประสบการณ์ รวมถึงพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย (วิจารณ์ พานิช, 2556) โลกในศตวรรษที่ 21 ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม โดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์ที่ถือเป็นทักษะจำเป็นสำหรับนักเรียนในยุคนี้ การจัดการศึกษาที่มุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ แก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน ปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม ซึ่งล้วนเป็นคุณลักษณะสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการทำงานและการดำรงชีวิตในอนาคต



การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา ว่ามีส่วนสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณสมบัติสอดคล้องกับความต้องการของสังคมยุคปัจจุบัน เพราะเป็นการจัดการเรียนรู้ในลักษณะองค์รวม ที่ผสมผสานความรู้จากหลายสาขาวิชา เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การเชื่อมโยงความคิด และการนำความรู้ที่ได้ไปใช้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนให้มีคุณภาพนั้น ต้องเน้นการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ อย่างสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย (กัลยา จันทร์พรหมณ์, 2562)

แม้ว่าโรงเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จะตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษและทักษะการคิดสำหรับนักเรียน แต่จากการสำรวจข้อมูลในโรงเรียน ๓๓๓ แห่ง อำเภอธัญพนม จังหวัดนครพนม ยังพบปัญหาที่สำคัญหลายประการ โดยเฉพาะ 1) ปัญหาการมีสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มุ่งพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ และความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบไม่เพียงพอ 2) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ขาดการบูรณาการระหว่างเนื้อหาวิชา กลวิธีการอ่าน และทักษะการคิดขั้นสูง และ 3) การขาดนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหาภาษาอังกฤษเข้ากับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยออกแบบในรูปแบบของชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ผ่านระบบออนไลน์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแล้ว ยังเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวทางการศึกษาในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและพัฒนาชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่านระบบออนไลน์
2. เพื่อประเมินและทดลองหาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่านระบบออนไลน์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80



3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการเรียนรู้ การบูรณาการเนื้อหาและภาษา
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method Research) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ ในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้องเรียนปกติ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนธาตุพนม อำเภธาตุพนม จังหวัดนครพนม จำนวน 8 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 278 คน และใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม ได้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/12 จำนวน 36 คน ซึ่งได้รับคำยินยอมจากครูประจำชั้น นอกจากนี้ ยังได้กำหนดผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ประกอบด้วย ผู้บริหารโรงเรียน หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ และครูผู้สอนที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สำนวจความต้องการของนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามกับนักเรียนจำนวน 162 คน และสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครูผู้สอน และนักเรียนเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาชุดการเรียนรู้ จากนั้นได้ออกแบบและพัฒนาชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์จำนวน 5 ชุด ได้แก่ 1) ประวัติศาสตร์อำเภธาตุพนม 2) ประวัติการสร้างพระธาตุพนมและบูรณปฏิสังขรณ์ 3) ข้าโอกาสพระธาตุพนม: ประเพณีถวายข้าวแด่พระธาตุพนม 4) พระอุปคุตและพิธีอัญเชิญในงานนมัสการพระธาตุพนม และ 5) พญานาคที่มีความสัมพันธ์กับองค์พระธาตุพนม แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านตรวจสอบความเหมาะสม ซึ่งผลการประเมินพบว่า ชุดการเรียนรู้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มากกว่า 0.50 ทุกรายการ

ระยะที่ 2 ผู้วิจัยได้ทดลองหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ (มนสิข สิทิสมบูรณ์, 2563) จากสูตร E_1/E_2 โดยแบ่งการทดลองเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การทดลองแบบเดียวกับนักเรียน 3 คน (เก่ง ปานกลาง อ่อน) ได้ค่าประสิทธิภาพ 80.89/81.11 2) การทดลองแบบกลุ่มย่อยกับนักเรียน 9 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ 80.15/81.11 และ 3) การทดลอง



กลุ่มใหญ่กับนักเรียน 30 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ 81.50/84.63 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดในทุกขั้นตอน จากนั้นจึงนำชุดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บข้อมูลด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ทั้งก่อนและหลังการทดลอง สำหรับแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและนำไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ จนได้แบบทดสอบที่มีคุณภาพ จำนวน 30 ข้อ และนำมาหาค่าความเชื่อมั่น (กมลวรรณ ตั้งธนาคนนท์, 2563) มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .86 ส่วนแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ได้สร้างตามแนวคิดของทอแรนซ์ (Torrance) ตรวจสอบคุณภาพในลักษณะเดียวกัน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .85

ระยะที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยพิจารณาคัดเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.50

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการพัฒนาชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ พบว่า ชุดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยเนื้อหา 5 ชุด ได้แก่ 1) ประวัติศาสตร์อำเภอธาตุพนม 2) ประวัติการสร้างพระธาตุพนมและบูรณปฏิสังขรณ์ 3) ข้าโอกาสพระธาตุพนม: ประเพณีถวายข้าวแด่พระธาตุพนม 4) พระอุปคุตและพิธีอัญเชิญในงานนมัสการพระธาตุพนม และ 5) พญานาคที่มีความสัมพันธ์กับองค์พระธาตุพนม โดยแต่ละชุดมีองค์ประกอบครบถ้วนตามหลักการออกแบบชุดการเรียนรู้ และผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มากกว่า 0.50 ทุกรายการ

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.59/81.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (80/80) โดยมีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 80.59 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 81.57

3. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน พบว่า หลังการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อน



เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 16.33 คะแนน (S.D. = 3.31) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 22.97 คะแนน (S.D. = 3.24)

4. ผลของการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ พบว่า ก่อนการเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 16.47) และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 2.86) ส่วนหลังการเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 22.33) และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 2.14)

5. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.67, S.D. = 0.16) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านสื่อการเรียนรู้ Google Site มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.82) รองลงมาคือด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{x}$ = 4.74) ด้านผู้เรียน ($\bar{x}$ = 4.68) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.60) และด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{x}$ = 4.51) ตามลำดับ

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนธาตุพนม อำเภอดงหลวง จังหวัดนครพนม” สามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

1. **ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์** ชุดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (80/80) ได้ค่าประสิทธิภาพ 80.15/81.11 ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ที่สูงกว่าเกณฑ์ อาจเนื่องมาจากการพัฒนาอย่างเป็นระบบ เริ่มจากการสำรวจความต้องการของผู้เรียน การวิเคราะห์เนื้อหาที่เหมาะสม และการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งเนื้อหาเป็นเรื่องราวท้องถิ่นที่ใกล้ตัวผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย สอดคล้องกับงานวิจัยของสุชา อยู่อ่อน ที่พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ออกแบบอย่างดีช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านของผู้เรียน (สุชา อยู่อ่อน, 2565)

2. **ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ** ผลการวิจัยที่พบว่า การที่นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสูงขึ้นหลังการเรียนรู้ แสดงให้เห็นว่าการบูรณาการเนื้อหาท้องถิ่นกับการเรียนภาษาอังกฤษ ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาในบริบทที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับ



ประสบการณ์จริง การจัดกิจกรรมที่หลากหลายทั้งแบบออนไลน์และในชั้นเรียน ช่วยตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ครูผู้สอนให้ความเห็นว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ผ่านระบบออนไลน์ ช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างชัดเจน เนื่องจากเนื้อหามีความเหมาะสม เชื่อมโยงกับชีวิต และกระตุ้นความสนใจ ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของณิชาภัทร ฤทธิ์ละคร ที่ใช้การสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) พบว่านักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงขึ้น (ณิชาภัทร ฤทธิ์ละคร, 2563)

3. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การที่นักเรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นหลังเรียนแสดงให้เห็นว่า ชุดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ เนื่องจากได้ออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดนอกกรอบ แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ และใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสืบค้นและสร้างสรรค์ผลงาน สอดคล้องกับทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ซึ่งชุดการเรียนรู้ได้ออกแบบกิจกรรมที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน การจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และนำเสนอผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Torrance, E. P, 1962) ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของปทุมดา แจ้งพลอย ที่พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างเป็นระบบช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ปทุมดา แจ้งพลอย, 2564)

4. ความพึงพอใจของนักเรียน ความพึงพอใจในระดับมากของนักเรียน โดยเฉพาะด้านสื่อการเรียนรู้ Google Site สะท้อนให้เห็นว่า การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ ตอบสนองต่อวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล การที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิต สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในการจัดการเรียนรู้ตอบสนองต่อวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล การเข้าถึงบทเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของเกวลิน หวังมุฑิตากุล และปทุมดา แจ้งพลอย ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับสูง (เกวลิน หวังมุฑิตากุล, 2565; ปทุมดา แจ้งพลอย, 2564)



องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัยการพัฒนาชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ (CILC Model) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่บูรณาการกับเนื้อหาท้องถิ่นในบริบทต่าง ๆ ไม่เพียงเฉพาะโรงเรียนธาตุพนมเท่านั้น แต่ยังสามารถปรับใช้ในโรงเรียนอื่น ๆ ได้ โดยปรับเนื้อหาให้เข้ากับบริบทท้องถิ่นของแต่ละพื้นที่ การดำเนินการตามโมเดลนี้จะช่วยพัฒนาทั้งทักษะภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน รวมทั้งส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านการใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อในการเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น

ลักษณะโมเดลและกระบวนการ

โมเดลการบูรณาการภาษาอังกฤษและเนื้อหาท้องถิ่นเชิงสร้างสรรค์ (Creative Integrated Local Content Model: CILC Model) แสดงความสัมพันธ์ขององค์ความรู้ใหม่ 6 ด้านที่เชื่อมโยงกันเป็นระบบ โดยมีการดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนการนำโมเดลไปใช้

1. **ขั้นวิเคราะห์** วิเคราะห์บริบทและความต้องการของผู้เรียน คัดเลือกเนื้อหาท้องถิ่นตามเกณฑ์ในองค์ความรู้ ที่ 4
 2. **ขั้นออกแบบ** ออกแบบชุดการเรียนรู้บน Google Site โดยใช้องค์ประกอบใน องค์ความรู้ที่ 3
 3. **ขั้นพัฒนา** ตามองค์ความรู้ที่ 2 พัฒนาเนื้อหา กิจกรรม และแบบทดสอบตามที่ออกแบบไว้ โดยแบ่งเป็นชุดการเรียนรู้ย่อยหลายๆ ชุด โดยในแต่ละชุดการเรียนรู้ ใช้ขั้นตอนการสอนอ่านดังนี้
 - 3.1 **ขั้นก่อนอ่าน** กระตุ้นให้ผู้เรียนดึงความรู้เดิมมาเชื่อมโยงกับเนื้อหา โดยการถาม-ตอบ ระดมความคิด หาความหมายของคำศัพท์ใหม่
 - 3.2 **ขั้นระหว่างอ่าน** ให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหา เก็บใจความสำคัญ สรุปความ ตั้งคำถาม ทำแบบฝึกหัด หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน
 - 3.3 **ขั้นหลังอ่าน** ให้ผู้เรียนสร้างผลงานจากสิ่งที่อ่านในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น เล่าเรื่อง เขียนบทความ ทำโครงงาน
- จัดกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ 4 มิติ คือ ความคิดริเริ่ม คิดคล่อง คิดยืดหยุ่น และคิดละเอียดลออ ผสมผสานไปกับกิจกรรมการอ่าน



ทดลองใช้ชุดการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก เพื่อหาประสิทธิภาพและนำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปใช้จริง

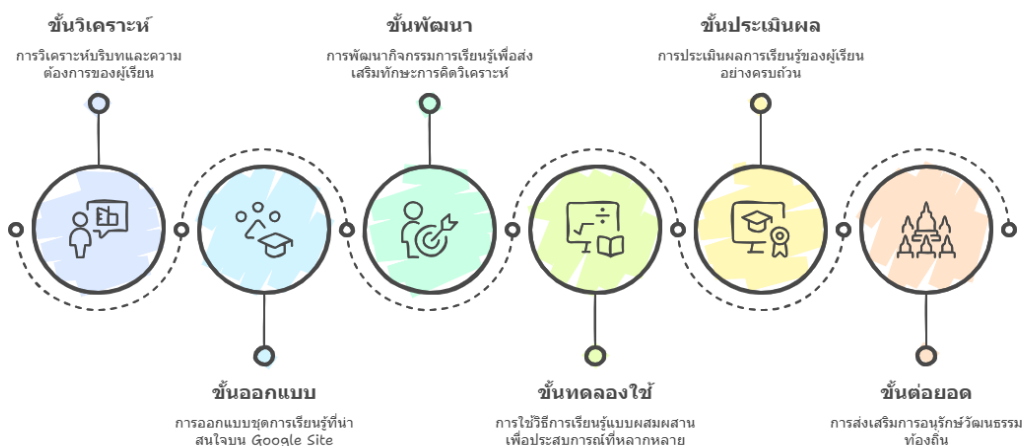
4. **ขั้นทดลองใช้** จัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน 60% ออนไลน์ 40% ในชั้นเรียน ให้นักเรียนฝึกทักษะการอ่านและความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ความรู้ที่ 1

5. **ขั้นประเมินผล** ใช้วิธีประเมินตามสภาพจริง ก่อน ระหว่าง หลังเรียน โดยเน้นทักษะการอ่านและความคิดสร้างสรรค์แบบบูรณาการตามองค์ความรู้ที่ 5

6. **ขั้นต่อยอด** นำผลงานสู่ชุมชน สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ ส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษและอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นตามองค์ความรู้ที่ 6

โมเดล

กระบวนการนำโมเดลการเรียนรู้ไปใช้



สรุปผลวิจัย/ข้อเสนอแนะ

สรุปผลวิจัย

ผลการวิจัยนี้ได้พัฒนาชุดการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ 5 ชุดเกี่ยวกับพระธาตุพนม ทุกชุดผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่า IOC มากกว่า 0.50 ชุดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 80.59/81.57 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ผลการทดลองพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ก่อนเรียน $\bar{x} = 16.33$, หลังเรียน $\bar{x} = 22.97$) มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงขึ้น (ก่อนเรียน $\bar{x} = 16.47$, หลังเรียน $\bar{x} = 22.33$) และมีความ



พึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.67$) โดยพึงพอใจด้านสื่อการเรียนรู้ Google Site มากที่สุด ($\bar{x} = 4.82$)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1) ครูควรทำความเข้าใจองค์ประกอบของชุดการเรียนรู้และแนวทางการจัดกิจกรรมก่อนนำไปใช้

2) กิจกรรมควรเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

3) ควรเตรียมความพร้อมด้านเทคโนโลยีและแนะนำวิธีใช้ Google Site ให้ผู้เรียนเข้าใจ

2. ข้อเสนอแนะการนำผลวิจัยไปประยุกต์ใช้

ผลการวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ตามโมเดลการบูรณาการภาษาอังกฤษและเนื้อหาท้องถิ่นเชิงสร้างสรรค์ (CILC Model) ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอนหลัก คือ วิเคราะห์บริบท ออกแบบชุดการเรียนรู้ พัฒนากิจกรรม ทดลองใช้ ประเมินผล และต่อยอดสู่การอนุรักษ์วัฒนธรรม

3. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรขยายขอบเขตไปยังกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายขึ้น ศึกษาผลของชุดการเรียนรู้ต่อตัวแปรอื่นๆ เช่น แรงจูงใจ เจตคติ หรือทักษะการคิดขั้นสูง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนอย่างรอบด้านต่อไป

เอกสารอ้างอิง

มลวรรณ ตั้งณาคานนท์. (2563). *การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ*. (พิมพ์ครั้งที่ 3).

กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กัลยา จันทรพราหมณ์. (2562). *การพัฒนาหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามแนวการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. ใน *ปริญญาดุษฐ์บัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์*. มหาวิทยาลัยบูรพา.

เกวลิน หวังมูทิตากุล. (2565). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (FLIPPED CLASSROOM) ที่มี*



ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่

3. วารสารมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 9(3), 470-478.

ณิชาภัทร ฤทธิ์ละคร. (2563). การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้
การสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3. ใน *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน*.
มหาวิทยาลัยรังสิต.

ปยุตดา แจ้งพลอย. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. ใน *วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการ
สอน)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

มนสิข สิริธสมบุรณ์. (2563). *ระเบียบวิธีวิจัยทางหลักสูตร*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). พระนครศรีอยุธยา : โรง
พิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

วิจารณ์ พานิช. (2556). *การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิสยามกัมมา
จล.

สุชา อยู่อ่อน. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอน SQ4R ผ่าน
แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1. ใน *วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน*.
มหาวิทยาลัยนเรศวร.

Torrance, E. P. (1962). *Guiding creative talent*. Englewood Cliffs. NJ: Prentice-Hall.

Ward, J. (1984). Techniques for Teaching Reading. *English Teaching Forum*, 22(3), 2-5.