



การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการ
เรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย

โดย

นายฉัตรชัย สุขุม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

หลักสูตรและการสอน (กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2568

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
หลักสูตรและการสอน (กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL MODEL BASED ON CREATIVITY
BASED LEARNING AND TECHNOLOGY BASED LEARNING TO ENHANCE THE
CREATIVE SPEAKING ABILITY OF HIGH SCHOOL STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy CURRICULUM AND INSTRUCTION
Department of Curriculum and Instruction
Academic Year 2025
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	การพัฒนาแบบแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
โดย	นายฉัตรชัย สุขุม
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน (กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อุบลวรรณ ส่งเสริม
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วณิชพัฒน์วรชัย รองศาสตราจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

.....คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อุบลวรรณ ส่งเสริม)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วณิชพัฒน์วรชัย)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ ดร. มารุต พัฒนาผล)

650630061 : หลักสูตรและการสอน (กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1

คำสำคัญ : รูปแบบการจัดการเรียนรู้, การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน, การพูดสร้างสรรค์

นาย ฉัตรชัย สุขุม: การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อุบลวรรณ ส่งเสริม

การวิจัยครั้งนี้เพื่อ 1) พัฒนาและหาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ English การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้เทคโนโลยีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) ประเมินของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยเฉพาะ 2.1) วิจารณ์สภาพสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานรูปแบบร่วมกับการเรียนรู้ที่สำคัญเทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับระดับสูง 71 2.2) การศึกษาการค้นหานักเรียนระดับมัธยมศึกษาด้วยการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยหลักสูตรเป็นการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้ส่วนต่างๆ ของเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของการวิจัย (การวิจัยและพัฒนา) นักเรียน 36 คนที่ทำโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (การสุ่มตัวอย่างแบบคลัสเตอร์) ตรวจสอบเป็นหน่วยการตรวจสอบการวิจัยภาคส่วน 2 ส่วนคือ 1) การศึกษาและหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและเครื่องมือในรูปแบบต่างๆของการจัดการเรียนรู้ และ 2) การศึกษาวิจัยดังกล่าวสามารถตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและการวิจัยเพิ่มเติมได้ แบบสำรวจเอกสารแบบสัมภาษณ์ส่วนประกอบของอาจารย์คุณวุฒิการศึกษากลุ่มความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของการจัดการเรียนรู้ English รูปแบบการเรียนรู้เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายการใช้รูปแบบการศึกษาวิจัยแบบสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและรับฟังความคิดเห็นของนักเรียนวิจารณ์การศึกษาหัวข้อการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลใช้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (การวิเคราะห์เนื้อหา) องค์กร (M) ส่วนศูนย์กลาง (SD) และการทดสอบที (ขึ้นอยู่กับทดสอบที)

ผลการวิจัยพบ

1. เรียนรู้การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยหัวข้อการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้ส่วนหัวเทคโนโลยีเป็นฐานที่เรียกว่าพูดถึงแบบจำลองของนักบิน 1) ส่วนประกอบ 2) ส่วนประกอบ 3) ระบบจัดการเรียนรู้ 4) วัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขสนับสนุนมีเทคโนโลยีจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนที่ 1 รวมถึงขั้นตอนที่ 1 จุดสังเกตในเชิงดิจิทัล (Spark Imagination ด้วยเครื่องมือดิจิทัล) ขั้นตอนที่ 2 วางแผนเป้าหมายและการวิจัย (วางแผนเป้าหมายและการสำรวจ) ขั้นตอนที่ 3 นวัตกรรมเรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (มีส่วนร่วมในการเล่าเรื่องดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์) ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) และขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง (M = 4.77, SD = 0.42)

2. ผลการศึกษาเพื่อดูของรูปแบบการจัดการเรียนรู้อิง English การเรียนรู้แบบนวัตกรรมการเรียนรู้เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โครงสร้างเทคโนโลยีเป็นฐานพบว่า 2.1) องค์ประกอบที่พูดถึงการสร้างสรรคของนักเรียนองค์ประกอบที่มีความเข้มข้นทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 2.2) ผลการวิจัยของนักเรียนที่สนับสนุนการเรียนเป็นฐานรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยค้นคว้าการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้เทคโนโลยีเป็นฐานมีระดับระดับมาก

650630061 : Major CURRICULUM AND INSTRUCTION

Keyword : A Thai Language Learning Management Model, Creativity Based Learning, Technology Based Learning, Creative Speaking

Mr. Chatchai SUKHUM : THE DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL MODEL BASED ON CREATIVITY BASED LEARNING AND TECHNOLOGY BASED LEARNING TO ENHANCE THE CREATIVE SPEAKING ABILITY OF HIGH SCHOOL STUDENTS Thesis advisor : Assistant Professor Ubonwan Songserm, Ph.D.

The objectives of this research were to 1) develop and determine the quality of A Thai Language Learning Management Model based on Creativity-Based Learning and Technology-Based Learning to Enhance the Creative Speaking Ability of High School Students, and 2) to study the effectiveness of A Thai Language Learning Management Model based on Creativity-Based Learning and Technology-Based Learning The specific objectives were: 2.1) to compare students creative speaking abilities after using the developed model with the predetermined criterion, and 2.2) to investigate students' satisfaction with A Thai Language Learning Management Model. This research employed a Research and Development (R&D) methodology The sample consisted of 36 upper secondary school students selected through cluster random sampling using a classroom as the sampling unit. The research procedures were divided into two phases (1) the development and quality validation of A Thai Language Learning Management Model and evaluation tools, and (2) the evaluation of the effectiveness of A Thai Language Learning Management Model (R2 and D2). The research instruments included document analysis forms, expert interviews, focus group discussion guides for teachers and educational supervisors, student questionnaires, learning management models, learning management model use manuals, learning management plans, creative speaking performance assessments, and student satisfaction questionnaires. Data were analyzed using content analysis, mean (M), standard deviation (SD), and dependent t-test.

The research findings revealed that:

1) The developed A Thai Language Learning Management Model based on Creativity-Based Learning and Technology-Based Learning, called the SPEAK Model, consisted of 5 elements 1) principles 2) objectives 3) instructional process 4) assessment and evaluation, and 5) supporting conditions. The instructional process includes five steps 1) Spark Imagination with digital tools 2) Plan goals and exploration 3) Engage in creative digital storytelling 4) Articulate and share 5) Keep reflecting and assessing digitally the model was evaluated to be of high quality (M = 4.77, SD = 0.42).

2) The results of the study on the effectiveness of A Thai Language Learning Management Model showed that 2.1) students' creative speaking abilities were significantly higher than the criterion at the .05 level of significance and 2.2) student satisfaction with the Instructional Model was at a high level

กิตติกรรมประกาศ

“ทุกการเดินทาง...ไม่เคยเดียวดาย เช่นทุกความสำเร็จ...ไม่เคยเกิดจากเพียงหนึ่งมือ” เพราะในทุกก้าว...มีหัวใจนับไม่ถ้วนคอยผลักดัน โอบกอด และเชื่อมั่น จนเรื่องราวเล็ก ๆ กลายเป็นความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่

วิทยานิพนธ์เรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ฉบับนี้ ได้ถือกำเนิดขึ้นจากการหลอมรวมของความรู้ แรงบันดาลใจ และพลังแห่งการสนับสนุนจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องจนกลายเป็นผลงานที่สมบูรณ์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอน้อมจิตระลึกถึงพระคุณของทุกคน ผู้ร่วมถักทอเส้นเรื่องแห่งการเรียนรู้ให้สอดประสานและสมบูรณ์ ดังมารวบทพุดที่ตราตรึงในห้วงความทรงจำ

ผมขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุบลวรรณ ส่งเสริม อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้เป็นดั่งแสงสว่างนำทางบนเส้นทางวิชาการให้ผมก้าวเดินอย่างมั่นคง ผู้มอบทั้งความรู้ ความเข้าใจ และความอบอุ่นทางใจ ท่านไม่เพียงถ่ายทอดความรู้...แต่ยังถ่ายทอดหัวใจของการเป็น “ครูผู้สร้างสรรค์” ให้ได้เห็น ได้สัมผัสและได้นำมาเป็นแบบอย่างในการใช้ชีวิตและการเรียนรู้อย่างไม่สิ้นสุด

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม และ รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้เป็นดั่งสายน้ำแห่งปัญญา หล่อเลี้ยงความคิด เต็มเต็มมุมมอง กระตุ้นการคิดอย่างลึกซึ้ง และชี้ทางให้ผมเห็นความงามของการวิจัยที่ลงลึกและรอบด้านและขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม ประธานกรรมการ และ รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มอบถ้อยคำที่คมชัดและเปี่ยมพลัง ช่วยขัดเกลาให้งานวิจัยนี้งดงามลุ่มลึกและมีน้ำหนักมากขึ้น ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ แบ่งปันความรู้ และร่วมเป็นฟันเฟืองสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์ ทั้งจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การตรวจสอบเครื่องมือ การให้ข้อมูลเชิงลึก ตลอดจนนักเรียนทุกคนที่มอบ “เสียงจากหัวใจ” ให้ได้เป็นพลังเพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีชีวิตให้เชื่อมโยงกับชีวิตจริง

และสุดท้าย...ผมขอขอบคุณ บิดา มารดา และครอบครัว ผู้เป็นรากฐานแห่งความรักและศรัทธา ที่ประคับประคองให้ผมก้าวเดินบนเส้นทางนี้อย่างไม่หวั่นไหว ขอขอบคุณ นายภิธรา คำสีทา ผู้เป็นกำลังใจในทุกก้าวของชีวิต ผู้เติมพลังให้หล่อเลี้ยงหัวใจกลับมาแข็งแรงก้าวเดินด้วยพลังที่เปี่ยมล้น ขอขอบคุณครูบาอาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่เป็นแรงบันดาลใจให้ผมเชื่อว่า “การพูดสร้างสรรค์” สามารถเปลี่ยนแปลงชีวิตผู้คนได้

ถ้อยคำแห่งความซาบซึ้งที่ผมมอบไว้ในงานวิจัยนี้ เพื่อย้ำเตือนว่า “ไม่มีคำพูดใดงดงามไปกว่า “คำขอบคุณ” และไม่มีคำพูดใดทรงพลังไปกว่าคำพูดที่เปี่ยมล้นจากหัวใจนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ	ต
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	14
คำถามการวิจัย	25
วัตถุประสงค์การวิจัย	25
สมมติฐานการวิจัย.....	26
ขอบเขตของการวิจัย.....	26
นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	27
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	30
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	31
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	33
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	39
แนวคิดและหลักการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	48
แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	63

แนวคิดที่เกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์	99
แนวคิดด้านบุคลิกภาพและแรงบันดาลใจ (Personality & Inspiration) กับ การพูดสร้างสรรค์	107
แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ	125
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	128
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	141
ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A)	144
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ (Design and Development : D&D).....	159
ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย (Implementation: I)	186
ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการ เรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (Evaluation : E).....	201
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	200
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน การพัฒนาและหาคุณภาพรูปแบบการจัดการ เรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	201
ตอนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถใน การพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	282
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	291
สรุปผลการวิจัย.....	291
อภิปรายผลการวิจัย	296

ข้อเสนอแนะ	308
ภาคผนวก.....	320
รายการอ้างอิง	489
ประวัติผู้เขียน.....	506



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 สรุปผลคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สารที่ 3 การฟัง การดู และการพูด ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์.....	10
ตารางที่ 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สารที่ 3 มาตรฐาน ท 3.1.....	35
ตารางที่ 3 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์.....	35
ตารางที่ 4 โครงสร้างรายวิชา ท30201 ภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์.....	37
ตารางที่ 5 แสดงการสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	42
ตารางที่ 6 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	62
ตารางที่ 7 สรุปสาระสำคัญหลักการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้และแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน.....	82
ตารางที่ 8 ความสัมพันธ์เชิงหลักการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้และแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน.....	82
ตารางที่ 9 โปรแกรมประยุกต์ (application) ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	93
ตารางที่ 10 สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน.....	96
ตารางที่ 11 แสดงความสัมพันธ์การนำเทคโนโลยีมาเป็นฐานการเรียนรู้ในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	97
ตารางที่ 12 การสังเคราะห์องค์ประกอบการพูดสร้างสรรค์.....	109

ตารางที่ 13 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบวิเคราะห์เอกสาร	149
ตารางที่ 14 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ.....	151
ตารางที่ 15 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขประเด็นสนทนากลุ่มครูผู้สอนและ ศึกษานิเทศก์	153
ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย.....	155
ตารางที่ 17 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูล พื้นฐาน (Analysis: A).....	156
ตารางที่ 18 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	164
ตารางที่ 19 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อการปรับปรุงแก้ไขคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	166
ตารางที่ 20 เนื้อหาที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	168
ตารางที่ 21 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้.....	172
ตารางที่ 22 เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	173
ตารางที่ 23 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	175
ตารางที่ 24 เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบ การจัดการเรียนรู้ภาษาไทย	179
ตารางที่ 25 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) การออกแบบ และพัฒนา (Design & Development: D & D)	181
ตารางที่ 26 แบบแผนการทดลองในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ พูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	190

ตารางที่ 27 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ พุดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	192
ตารางที่ 28 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) การนำไปใช้ (Implementation: I).....	198
ตารางที่ 29 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) การประเมินผล (Evaluation: E).....	204
ตารางที่ 30 ผลการศึกษาความคิดเห็นความต้องการ/ความสนใจในการสอนการพุดสร้างสรรค์สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	220
ตารางที่ 31 ความต้องการและความสนใจการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนา ความสามารถในการพุดสร้างสรรค์	222
ตารางที่ 32 ความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพุด สร้างสรรค์.....	225
ตารางที่ 33 ข้อมูลพื้นฐาน (R1) จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและการพุดสร้างสรรค์.....	231
ตารางที่ 34 ข้อมูลพื้นฐาน (R1) จากสรุปการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	238
ตารางที่ 35 ข้อมูลพื้นฐาน (R1) ผลการศึกษาความคิดเห็นความต้องการ/ความสนใจในการสอนการ พุดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	242
ตารางที่ 36 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ พุดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	255
ตารางที่ 37 ผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถใน การพุดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	258

ตารางที่ 38 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	260
ตารางที่ 39 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของผู้ทรงคุณวุฒิ	264
ตารางที่ 40 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	269
ตารางที่ 41 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	269
ตารางที่ 42 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	272
ตารางที่ 43 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71 (n=36).....	282
ตารางที่ 44 แสดงผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71 (n=36)	283
ตารางที่ 45 แสดงผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71 (n=36).....	284
ตารางที่ 46 แสดงผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71 (n=36).....	284

- ตารางที่ 47 แสดงผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่
เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการ
เรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71 ($n=36$).....285
- ตารางที่ 48 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้
ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 286



สารบัญภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)	24
แผนภาพที่ 2 แสดงประวัติความเป็นมาของการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	64
แผนภาพที่ 3 TPACK Model	71
แผนภาพที่ 4 SAMR Model	72
แผนภาพที่ 5 Bloom's Digital Taxonomy	74
แผนภาพที่ 6 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	84
แผนภาพที่ 7 การสังเคราะห์ลักษณะการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับหลักการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อสรุปเป็นหลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	95
แผนภาพที่ 8 กรอบดำเนินการวิจัย	143
แผนภาพที่ 9 ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย	228
แผนภาพที่ 10 ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจากการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน	249
แผนภาพที่ 11 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	276

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ศตวรรษที่ 21 เป็นยุคของโลกดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและซับซ้อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีผลกระทบต่อวิถีชีวิตของผู้คนในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม (Schwab, 2016) สถานการณ์เหล่านี้ได้อธิบายผ่านกรอบแนวคิดของโลกยุค VUCA ซึ่งประกอบด้วย Volatility (ความผันผวน), Uncertainty (ความไม่แน่นอน), Complexity (ความซับซ้อน) และ Ambiguity (ความคลุมเครือ) ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้อนาคตของมนุษยชาติไม่สามารถคาดการณ์ได้อย่างแน่ชัด (Johansen, 2017) อย่างไรก็ตาม เมื่อโลกมีความเปราะบางทางจิตใจมากขึ้น เกิดความวิตกกังวลและความเครียดจากสถานการณ์ที่ไม่เป็นเส้นตรงและมีความกำกวมสูง นักวิชาการจึงเสนอแนวคิดที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นภายใต้ชื่อว่า "BANI World" ซึ่งสะท้อนถึง Brittleness (ความเปราะบาง), Anxiety (ความวิตกกังวล), Nonlinearity (ความไม่เป็นเส้นตรง) และ Incomprehensibility (ความไม่อาจเข้าใจได้) (Cascio & Montealegre, 2016) โดยแนวคิด BANI ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการสร้างทักษะใหม่ ๆ ที่ตอบสนองต่อโลกซึ่งไม่มีแบบแผนแน่นอนและต้องการความยืดหยุ่นสูง ดังนั้น โลกในยุคปัจจุบันจึงต้องการคนที่สามารถปรับตัวและรับมือกับการเปลี่ยนแปลงลักษณะของโลกยุคใหม่ที่มีการเชื่อมโยงกันอย่างมากและมีการเปลี่ยนแปลงที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้ จึงจำเป็นที่จะต้องพัฒนามนุษย์ให้มีความพร้อมอย่างรอบด้านทั้งทักษะทางด้านนวัตกรรม ทักษะทางด้านอาชีพสมัยใหม่ ทักษะทางด้านเทคโนโลยีและ Soft Skills ซึ่งเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร การสร้างความร่วมมือ และการปรับตัวในสังคม (World Economic Forum, 2020) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง "ทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์" (Creative Communication) ซึ่งเป็นทักษะสำคัญ ทักษะหนึ่งที่ส่งผลการอยู่ร่วมกันอย่างเข้าใจในสังคมที่มีความหลากหลาย ดังที่องค์การยูนิเซฟประเทศไทย (องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย, 2022) และมูลนิธินวัตกรรมสร้างสรรค์สังคม (Social Innovation for Creative Society) ที่ได้เน้นย้ำถึงความจำเป็นในการส่งเสริมทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ให้แก่เด็กและเยาวชน เพื่อให้สามารถใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงสังคม สร้างความเข้าใจ ลดความขัดแย้ง และพัฒนาอัตลักษณ์ของตนในบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในยุคที่สื่อดิจิทัลกลายเป็นสื่อกลางหลักในการสื่อสารทั้งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และอารมณ์ความรู้สึกเป็นความจำเป็นที่ควรต้องส่งเสริมเด็กและเยาวชนให้มีทักษะ

การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และพัฒนาศักยภาพเยาวชนให้สามารถสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลงในโลกอนาคตได้ ตลอดจนมีความรู้ ความเข้าใจการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนเป็นนักสื่อสารที่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นต่อชุมชนและสังคมในบริบทของตนเองได้ ดังนั้น นอกจากผู้เรียนจะต้องเป็นผู้มีความรู้ด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ทั้งทักษะทางด้านการสร้างสรณ์นวัตกรรม ทักษะความรู้ทางวิชาการแล้ว ผู้เรียนยังต้องเป็นผู้มีทัศนคติและจิตใจที่มั่นคง เพื่อพร้อมที่จะเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและมีความไม่แน่นอน รวมถึงการสื่อสารข้อมูลอย่างถูกต้องในยุค BANI World ดังนั้น การพัฒนาทักษะการสื่อสารที่มีคุณภาพและสร้างสรรค์จะส่งเสริมให้ผู้เรียนสื่อสารอย่างเข้าใจ ลดความขัดแย้งทางสังคม สร้างสรรค์เนื้อหาสาระที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสาธารณะและปรับตัวรับต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมได้แม้จะเกิดการเปลี่ยนแปลงในโลกอนาคตอย่างคาดการณ์ไม่ได้

ปรากฏการณ์ของการพูดในโลกยุคใหม่ ในบริบทโลกยุคใหม่ซึ่งถูกจำกัดความด้วยแนวคิด BANI (Brittle, Anxious, Nonlinear, Incomprehensible) ที่อธิบายโดย Jamais Cascio (2020) ว่าเป็นโลกที่มีความเปราะบาง วิตกกังวล ยากต่อการคาดการณ์ และซับซ้อนยิ่งกว่าที่เคยเป็น การสื่อสารโดยเฉพาะ “การพูดในที่สาธารณะ” (public speaking) ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความเข้าใจ สร้างแรงบันดาลใจ และขับเคลื่อนสังคมในทิศทางที่พึงประสงค์ ผู้พูดในโลกยุคใหม่ต้องสามารถสื่อสารในบริบทที่ผู้ฟังมีความหลากหลายทั้งทางวัฒนธรรม และชุดประสบการณ์ ทำให้การพูดเชิงข้อมูลแบบเดิม (informative speaking) ไม่เพียงพออีกต่อไป

ในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่มีทั้งข้อมูลล้นเกิน (information overload) และความไม่แน่นอนของข้อเท็จจริง (post-truth society) ผู้ฟังต้องการไม่ใช่แค่ข้อมูลแต่ต้องการ “ความหมาย” ที่เข้าถึงใจ (emotionally resonant) การเชื่อมโยงกับตัวเอง (personally relatable) และการเห็นทางเลือกหรือแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนแปลง (transformative potential) (Gallo, 2014; Anderson, 2016) นี่คือการมาของแนวคิด “การพูดอย่างสร้างสรรค์” (Creative Speaking) ซึ่งเป็นการพูดที่ผสานความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ บุคลิกภาพ และการใช้ภาษาศิลปะเพื่อโน้มน้าว เชื่อมโยง และสร้างพลัง การพูดในลักษณะนี้ปรากฏอย่างชัดเจนในเวทีระดับโลก เช่น TED Talks ซึ่ง Chris Anderson (2016) ผู้ดูแล TED ได้อธิบายว่า คำพูดเพียง 18 นาที สามารถเปลี่ยนชีวิตผู้ฟังได้โดยผู้พูดที่ประสบความสำเร็จใน TED มักใช้ storytelling หรือการเล่าเรื่องร่วมกับการสื่อสารด้วยอารมณ์ เทคนิคทางวาทศิลป์ และภาษากายอย่างเป็นธรรมชาติ เพื่อสร้างพลังแห่งความสัมพันธ์ (power of connection) กับผู้ฟัง ข้อมูลจากเว็บไซต์ TED (2022) ระบุว่า TED Speakers ที่มียอดเข้าชมสูงมักมี

ลักษณะร่วม 4 ประการ ได้แก่ 1) มีไอเดียที่ควรค่าแก่การแบ่งปัน (ideas worth spreading) 2) มีวิธีการเล่าที่น่าสนใจ 3) ใช้เปรียบเทียบเชิงสร้างสรรค์มีภาษาที่ชัดเจน กระชับ และมีจังหวะ (cadence) ที่โน้มน้าวใจ และ 4) มีบุคลิกภาพที่น่าเชื่อถือแต่เข้าถึงง่ายนอกจากนี้ ในวงการธุรกิจ ผู้นำทางความคิดระดับโลก ได้แก่ Simon Sinek, Brené Brown หรือ Steve Jobs ล้วนใช้การพูดสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจในแบรนด์ การปลุกพลังทีม และการเปลี่ยนมุมมองของผู้คนต่ออนาคต งานวิจัยของ Denning (2011) ชี้ว่าผู้นำในยุคใหม่ที่สามารถเล่าเรื่องด้วยภาษาสร้างแรงบันดาลใจ จะสามารถ “ขับเคลื่อนองค์กรด้วยการสื่อสาร ไม่ใช่แค่ด้วยนโยบาย”

การพูดสร้างสรรค์ถูกนำมาใช้ในการรณรงค์เรื่องสิ่งแวดล้อม ความเท่าเทียมทางเพศ การต่อต้านความเกลียดชัง โดยนักพูดอย่าง Greta Thunberg, Malala Yousafzai และ Barack Obama ล้วนเป็นตัวอย่างของการใช้คำพูดสร้างการเปลี่ยนแปลง (words that move people) ซึ่งผสมทั้งเหตุผล อารมณ์ จริยธรรม และศิลปะการสื่อสาร แต่อย่างไรก็ตามรายงานสถานภาพของเด็กและเยาวชนไทยในยุคปัจจุบันยังสะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายด้านสมรรถนะที่สำคัญ โดยเฉพาะทักษะด้านการพูดสร้างสรรค์ จากการศึกษาเชิงนโยบายของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2566) ได้สรุปสถานการณ์ว่า เด็กและเยาวชนไทยจำนวนมากยังขาด “ชุดทักษะที่จำเป็น” (Essential Skills Set) สำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในกลุ่มของ “ทักษะขั้นสูง” (Advanced Skills Set) ซึ่งมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับการพูดสร้างสรรค์ ได้แก่ ทักษะการเจรจาต่อรอง (Negotiation), การโน้มน้าวใจ (Leadership & Social Influence), การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creativity), ความยืดหยุ่นทางความคิด (Cognitive Flexibility) และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Communication) และในรายงานการศึกษาในฉบับนี้ยังแสดงให้เห็นว่า แม้เด็กไทยจะมีโอกาสเข้าถึงการศึกษา แต่ลักษณะการเรียนรู้ในห้องเรียนยังเน้นการท่องจำ เนื้อหาที่แยกส่วน และการประเมินแบบปลายปิด ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการคิดและการสื่อสารที่เป็นองค์รวม (Office of the Education Council, 2023: 7–9) โดยเฉพาะในรายวิชาภาษาไทยที่ควรเป็นพื้นฐานที่เน้นการฝึกฝนทักษะการพูด แต่กลับพบว่าเน้นเพียงการพูดตามโครงสร้างที่กำหนด การพูดแบบท่องจำ หรือการรายงานหน้าชั้นเรียนที่เน้นการสื่อสารเชิงข้อมูลเท่านั้น ส่งผลให้ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้พัฒนาทักษะการพูดเชิงสร้างสรรค์ในหลายมิติ ทั้งด้านการเล่าเรื่องอย่างมีพลัง (storytelling) การใช้ภาษาที่สร้างสุนทรียภาพทางความหมายและอารมณ์ (aesthetic language) การแสดงบุคลิกภาพอย่างมีพลังและดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง (dynamic personality) ตลอดจนการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารอย่างมีกลยุทธ์ (strategic use of digital media) ซึ่งล้วนเป็น

องค์ประกอบสำคัญในการเสริมสร้างสมรรถนะการสื่อสารของผู้เรียน (Fisher, 2020 Robin, 2016 Seelig, 2012) เวทีการศึกษาระดับนานาชาติกลับเน้น “การพูดสร้างสรรค์” ในฐานะเครื่องมือสร้างสมรรถนะของผู้เรียนในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสารในโลกพหุวัฒนธรรม และการนำเสนอแนวคิดใหม่อย่างมั่นใจ รายงานของ UNESCO (2021) ได้เสนอกรอบการเรียนรู้แห่งอนาคต (Reimagining Our Futures Together) โดยเน้นให้ผู้เรียนพัฒนา “สมรรถนะในการสื่อสารเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม” ซึ่งครอบคลุมทั้งการคิดสร้างสรรค์ การใช้ภาษาที่มีพลัง การฟังอย่างลึกซึ้ง และการนำเสนอที่เข้าใจผู้ฟังอย่างรอบด้าน

เมื่อพิจารณาจากโครงสร้างทักษะที่จำเป็นของเด็กไทย (Essential Skills Set) ที่จัดทำโดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2566) จะพบว่ามีการจัดกลุ่มทักษะออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) ทักษะด้านอาชีพ (Hard Skills) 2) ทักษะที่ไม่ใช่เชิงเทคนิคเฉพาะทาง (Soft Skills) 3) ทักษะในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) 4) ทักษะใหม่เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง (Meta-Skills) โดยเฉพาะในกลุ่มทักษะขั้นสูง (Advanced Skills Set) ที่ประกอบด้วย 19 ทักษะย่อย เช่น การเจรจาต่อรอง การคิดเชิงระบบ การคิดริเริ่ม ความฉลาดทางอารมณ์ การโน้มน้าวใจ และการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ในโลกยุคใหม่

แม้ว่าวิชาภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจะได้รับการกำหนดให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการสื่อสารของผู้เรียน โดยเฉพาะด้านการพูด ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถพูดสื่อความได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง คล่องแคล่ว เหมาะสมกับบริบท และมีมารยาททางภาษา หากแต่ในทางปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้กลับยังคงอยู่ในกรอบของการถ่ายทอดความรู้เชิงเนื้อหาแบบทางเดียว ขาดการส่งเสริมทักษะการพูดในเชิงสร้างสรรค์ที่ครอบคลุมมิติการคิด วิเคราะห์ และสื่อสารอย่างมีพลัง ส่งผลให้ผู้เรียนยังไม่สามารถพัฒนา “อัตลักษณ์ทางความคิด” ที่แสดงออกผ่านการพูดอย่างมั่นใจ สร้างแรงบันดาลใจ และโน้มน้าวใจผู้ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ การพูดอย่างสร้างสรรค์มิใช่เพียงทักษะในการถ่ายทอดสาร หากแต่เป็นสมรรถนะเชิงองค์รวม (holistic competence) ที่หลอมรวมระหว่างความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหา (content creation) การใช้ภาษาอย่างมีศิลปะและโน้มน้าวใจ (expressive language) การนำเสนอด้วยบุคลิกภาพที่น่าเชื่อถือ (presentation personality) และการสื่อสารอย่างมีกลยุทธ์ผ่านสื่อดิจิทัล (strategic digital speaking) ซึ่งสมรรถนะเหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดขององค์การยูเนสโก (ยูนิเซฟ ประเทศไทย, 2022) ที่เน้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการสื่อสารที่ยืดหยุ่น มีความเข้าใจในความหลากหลายทาง

วัฒนธรรม และสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสร้างความร่วมมือและคุณค่าทางสังคมในระยะยาว ยิ่งไปกว่านั้น ในยุค BANI World ซึ่งเป็นยุคที่โลกเต็มไปด้วยความเปราะบาง (Brittleness) ความวิตกกังวล (Anxiety) ความไม่เป็นเส้นตรง (Nonlinearity) และความกำกวมคลุมเครือ (Incomprehensibility) การพัฒนาทักษะการพูดจึงยิ่งทวีความสำคัญในฐานะเครื่องมือหลักในการแสดงออกทางความคิด จัดการอารมณ์ และสื่อสารอย่างมีพลังต่อสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเยาวชนที่กำลังก้าวเข้าสู่บริบททางสังคมและวิชาชีพที่ซับซ้อน การพัฒนาทักษะการพูดอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงถือเป็นภารกิจเร่งด่วนของการจัดการศึกษาไทยเพื่อสร้างพลเมืองที่สามารถสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ มีวิจารณญาณ และพร้อมรับมือกับโลกยุคใหม่อย่างมีศักดิ์ศรีและความมั่นใจ

การพูดสร้างสรรค์ (Creative speaking) เป็นการพูดในที่สาธารณะ (public speaking) รูปแบบหนึ่งเป็นประเภทการพูดเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ (Motivational Speech) ชักจูงใจ (persuasive speaking) สื่อสารและนำเสนอความคิดใหม่ ๆ เพื่อกระตุ้นความคิดและรวมถึงการแก้ปัญหาของสังคม การพูดสร้างสรรค์ที่ได้รับความนิยมจากผู้ฟังคือการพูดแบบ TED talk (Technology Entertainment and Design) ซึ่งจัดตั้งโดยองค์กรเอกชนไม่แสวงหาผลกำไรที่เริ่มจัดตั้งขึ้นเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ.1984 และต่อมาอีกครั้งหนึ่งในปี ค.ศ.1990 ภายใต้คำขวัญที่ว่า ความคิดที่ควรค่าแก่การเผยแพร่ (Ideas Worth Spreading) เรื่องราวที่ควรค่าแก่การฟังจากผู้พูดที่การคัดเลือกและคัดสรรที่ดีที่สุดที่จะมาพูดในเวทีนี้ ผู้พูดต้องเป็นผู้ที่สามารถนำความคิดที่สร้างสรรค์อย่างยอดเยี่ยมไปสู่การลงมือปฏิบัติจริงแล้วเห็นผลสำเร็จ Gallo, C. (2014) ได้นำเสนอถึงการพูดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่สำคัญทั้งในด้านส่วนบุคคลและอาชีพช่วยให้ผู้พูดสามารถแบ่งปันความคิด แรงบันดาลใจ และข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพแก่ผู้อื่น สร้างความเข้าใจและความร่วมมือในสังคมและการทำงาน ส่วน Chris Anderson (2017) กล่าวถึง การพูดสร้างสรรค์ว่าเป็นการพูดที่ดึงดูดความสนใจ ปลุกเร้าความกระตือรือร้น ส่งต่อองค์ความรู้และผลักดันความฝันที่ผู้คนมีร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับ Elizabeth Gilbert (2016) นักพูดสร้างสรรค์ที่กล่าวว่า การพูดเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง วิธีที่สื่อสารและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ การใช้ชีวิตอย่างสร้างสรรค์ การถ่ายทอดแนวคิดที่ซับซ้อนในลักษณะที่ชัดเจนมีสไตล์การพูดเข้าถึงได้ง่าย สอดคล้องกับ Carmine Gallo (2014) ที่กล่าวถึง การพูดสร้างสรรค์ ว่าหมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์และการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ในการแสดงความคิดเห็นหรือเรื่องราวต่าง ๆ ออกมาในหลากหลายสถานการณ์เป็นกระบวนการโดยใช้เรื่องเล่า (Storytelling) เป็นหลักในการนำเสนอในที่สาธารณะที่มีคุณภาพ เรื่องเล่าที่ดีช่วยให้สื่อสาร

ความคิดได้ สร้างการเชื่อมโยง (Make It Memorable) สร้างความเข้าใจและการตระหนักถึงผู้ฟัง (Embrace the Audience) และพูดเป็นเล่าเรื่อง (Speak to Inspire) ให้ผู้ฟังรู้สึกถึงความมุ่งมั่นและแรงบันดาลใจในทางที่เชื่อมั่น และพิริยะ กุลกาญจนาชีวิน (ม.ป.ป.) ซึ่งเป็นผู้ถือใบอนุญาตจัดงานและคิวเรเตอร์ TEDxBangkok ของประเทศไทย กล่าวถึง "การพูดสร้างสรรค์" ว่าหมายถึงกระบวนการทางความคิดและการสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดค้นไอเดียในหลายประเภทของสร้างสรรค์ รวมถึงการพูดถึงการสร้างผลงานที่มีคุณค่าหรือการสร้างสิ่งใด ๆ ที่เป็นผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์และเป็นผลผลิตที่มีคุณค่าและสร้างสรรค์โดยใช้การเล่าเรื่องนำเสนอผลงานในรูปแบบการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความสนใจและสื่อความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้ฟังหรือผู้อ่าน ซึ่งการพูดสร้างสรรค์ (Creative speaking) มีความแตกต่างจากการพูดเพื่อการสื่อสารโดยทั่วไปตรงที่การพูดสร้างสรรค์มุ่งเน้นไปที่การสร้างความประทับใจและมีส่วนร่วมของผู้ฟังโดยใช้กลวิธีการพูดและเทคนิคที่หลากหลาย ในขณะที่การพูดเพื่อการสื่อสารทั่วไปมุ่งเน้นไปที่การถ่ายทอดข้อมูลหรือแนวคิดให้ผู้ฟังในวิธีที่เรียบง่ายและตรงไปตรงมาโดยสามารถสรุปความหมายการพูดสร้างสรรค์ (Creative speaking) หมายถึง การพูดในที่สาธารณะที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อ โน้มน้าว ชักจูง และจุดประกายความคิด โดยผู้พูดใช้ พลังของถ้อยคำและเรื่องราว ที่กลั่นกรองจากความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอด ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น และแรงบันดาลใจ อย่างมีพลัง เพื่อให้ผู้ฟัง เข้าใจ เห็นคุณค่า และเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดหรือการกระทำในเชิงบวกตามเป้าหมายของการพูดที่กำหนดไว้

ในยุคแห่งความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากกระแสดิจิทัลและเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทอย่างลึกซึ้งในทุกมิติของสังคม การศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทยจึงจำเป็นต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทโลกยุคใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่เกิด “Digital Disruption” ซึ่งส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ. 2566–2570) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ชี้ให้เห็นว่า แนวโน้มของการจัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยนไปสู่รูปแบบที่หลากหลาย ยืดหยุ่น และใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือหลักในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการรายบุคคลของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2565) สถานศึกษาจำเป็นต้องปรับตัวเป็น "องค์กรแห่งการเรียนรู้" (learning organization) ที่สามารถเชื่อมโยงกับภาคีเครือข่ายภายนอกและใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน เช่น ห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) และโลกเสมือนจริง (Metaverse) ซึ่งสะท้อนถึงความก้าวหน้าของการสร้างบริบทการเรียนรู้ใหม่ (Papert, 1993 Mishra & Koehler, 2006) โดยไม่เพียงเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ แต่ยังเปลี่ยนแปลงวิธีการสื่อสารในชั้น

เรียนด้วย การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ระบุถึง “สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน” โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถรับและส่งสารอย่างมี วิจารณญาณ ถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของตนเองผ่านการใช้ภาษาพูดได้อย่าง เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับการเจรจา ต่อรองเพื่อแก้ไขความขัดแย้ง การเลือกรับข้อมูลข่าวสารอย่างมีเหตุผล และการใช้วิธีการสื่อสารที่ คำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม ซึ่งล้วนเป็นหัวใจของ “การพูดอย่างมีคุณภาพ” ในสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย สาระที่ 3 “การฟัง การดู และการพูด” ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ท 3.1 สำหรับ ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายว่า ผู้เรียนควรสามารถฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงพูด แสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน, 2553) นอกจากนี้ยังมุ่งให้ผู้เรียนสามารถพูดในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ใช้ภาษาถูกต้อง แสดงทรรศนะโต้แย้ง เสนอแนวคิดใหม่ได้อย่างมีเหตุผล และมีมารยาทในการสื่อสาร อย่างเหมาะสม ซึ่ง ประจักษ์ ประภาพิทยากร (2556) ได้ชี้ให้เห็นว่า การพูดเป็น “ศิลปะแห่งการ ถ่ายทอดความคิดด้วยถ้อยคำและบุคลิกภาพ” ที่ไม่เพียงแต่เน้นความถูกต้องทางภาษาเท่านั้น แต่ยัง สะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการโน้มน้าว และศักยภาพในการสื่อสารกับผู้อื่นใน บริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ขณะที่นักวิชาการด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาอย่าง Mishra และ Koehler (2006) ได้เสนอกรอบแนวคิด TPACK ซึ่งระบุว่าการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควร ผสมองค์ความรู้ด้านเนื้อหา (Content Knowledge), วิธีการสอน (Pedagogical Knowledge) และเทคโนโลยี (Technological Knowledge) เข้าด้วยกันอย่างมีนวัตกรรม เพื่อสร้างสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนา “ทักษะการสื่อสารผ่านการพูด” อย่างหลากหลายรูปแบบ และองค์การยูเนสโก (UNESCO, 2021) ยังเน้นย้ำถึงความสำคัญของ “ทักษะการสื่อสาร” ในฐานะ สมรรถนะเพื่อการอยู่รอดในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในโลกหลังโควิด-19 ซึ่งผู้เรียนจะต้องสามารถ “พูดเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ” “พูดเพื่อเสนอแนวทาง” และ “พูดเพื่อเปลี่ยนแปลงตนเองและสังคม” ผ่านการใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลาง

จากการวิเคราะห์ข้างต้น จะเห็นได้ว่า “ทักษะการพูด” เป็นทักษะที่มีความสำคัญในบริบท การศึกษาปัจจุบันและอนาคต ทั้งในมิติของการเป็นเครื่องมือเพื่อพัฒนาความรู้และการคิดอย่าง สร้างสรรค์ และในมิติของการใช้ภาษาสื่อสารกับโลกแห่งความเปลี่ยนแปลง การส่งเสริมทักษะการพูด ตั้งแต่วัยเด็กในสถาบันครอบครัวและโรงเรียนจึงเป็นฐานรากสำคัญของการพัฒนาทุนมนุษย์ที่มี ศักยภาพในการรับมือกับโลกยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ปัญหาการเรียนการสอนเพื่อพัฒนา

ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของประเทศไทยแม้ว่าทักษะการพูดจะได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นหนึ่งในทักษะการสื่อสารที่สำคัญที่สุดในศตวรรษที่ 21 (Anderson, 2016; UNESCO, 2021) แต่ในการจัดการเรียนรู้ของประเทศไทย ทักษะการพูด โดยเฉพาะในมิติของ “การพูดสร้างสรรค์” (Creative Speaking) กลับยังไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการสอน และการประเมินผลเชิงสมรรถนะที่ตอบโจทย์โลกยุคใหม่ซึ่งการศึกษาของ ลักษณา บุญส่ง (2562) พบว่า ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการพูดที่แสดงความคิดริเริ่ม การโน้มน้าว และความมั่นใจในการนำเสนอ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ ทั้งนี้เป็นผลมาจากวิธีการสอนที่เน้นการพูดตามแบบแผน มากกว่าการฝึกฝนการพูดในสถานการณ์จริงหรือการพูดเพื่อแสดงพลังทางความคิดและงานงานวิจัยของ จุฑามาศ สุวรรณโพธิ์ (2564) ที่ศึกษาการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่า นักเรียนสามารถพัฒนาการพูดได้ดีขึ้นเมื่อได้รับโอกาสในการฝึกใช้กลยุทธ์การพูด เช่น การเล่าเรื่อง การใช้ภาษาสร้างอารมณ์ และการโต้แย้งอย่างมีเหตุผล แต่ปัญหาคือโรงเรียนส่วนใหญ่ไม่มีหลักสูตรหรือกิจกรรมที่ออกแบบเฉพาะเพื่อพัฒนาทักษะเหล่านี้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ “สมรรถนะด้านการสื่อสาร” เป็นหนึ่งในสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถรับและส่งสารอย่างมีประสิทธิภาพ ถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกด้วยภาษาพูดได้อย่างเหมาะสม มีวิจารณ์ญาณ และมีมารยาทในการสื่อสาร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) อย่างไรก็ตาม การแปลเจตนารมณ์ของหลักสูตรไปสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนจริงยังไม่เกิดขึ้นอย่างทั่วถึง อีกทั้งในรายงานของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2566) ชี้ให้เห็นว่าเยาวชนไทยยังขาดทักษะขั้นสูงที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะ “ทักษะด้านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์” “การคิดเชิงระบบ” และ “ความสามารถในการโน้มน้าวใจ” ซึ่งเป็นทักษะที่สัมพันธ์โดยตรงกับการพูดสร้างสรรค์ในบริบทโลก BANI ซึ่งประกอบด้วยความเปราะบาง (Brittle), ความวิตกกังวล (Anxious), ความไม่เป็นเส้นตรง (Nonlinear) และความเข้าใจยาก (Incomprehensible) (Cascio, 2020)

ในการเรียนการสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา ยังคงเน้นการพูดตามกรอบหัวข้อที่กำหนด การรายงาน การเล่าเรื่องแบบจำกัด หรือการพูดหน้าชั้นเรียนที่ไม่มีเป้าหมายเพื่อการเปลี่ยนแปลงหรือสร้างแรงบันดาลใจ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดการพัฒนาองค์ประกอบของการพูดที่เป็น “เชิงสร้างสรรค์” ได้แก่ การสร้างแนวคิดใหม่ (original ideas), การใช้ภาษาศิลป์ (aesthetic language), บุคลิกภาพในการนำเสนอ (speaking personality) และความสามารถในการเล่าเรื่องเชิงโน้มน้าว

(persuasive storytelling) (Gallo, 2014) อีกทั้งการประเมินผลในรายวิชาภาษาไทยส่วนใหญ่ยังคงใช้แบบประเมินที่เน้นความถูกต้องของข้อมูล มากกว่าการประเมินคุณลักษณะของการพูดที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์หรืออารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียน ซึ่งส่งผลต่อการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะเชิงลึกของการพูด ในด้านการพัฒนาครู พบว่าครูส่วนใหญ่ยังไม่มีความรู้และทักษะที่เพียงพอในการออกแบบการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะการพูด โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสนับสนุนการพูด การทำวิดีโอการพูด การใช้แอปพลิเคชันสร้างเรื่องเล่า หรือการจัดการพูดในเวทียออนไลน์ (Mishra & Koehler, 2006) กล่าวโดยสรุป ปัญหาการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของประเทศไทยสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ (1) ความไม่ชัดเจนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (2) การขาดพื้นที่ฝึกฝนการพูดเชิงสร้างสรรค์ในสถานศึกษา (3) การประเมินผลที่ยังไม่สอดคล้องกับคุณลักษณะของการพูดในศตวรรษที่ 21 และ (4) การขาดแคลนการพัฒนาครูผู้สอนด้านทักษะการพูดร่วมกับเทคโนโลยี ซึ่งล้วนสะท้อนความจำเป็นในการพัฒนาแนวทางการเรียนการสอนใหม่ที่สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและโลก

การจัดการเรียนการสอนเกี่ยวข้องกับการพูดสร้างสรรค์ในรายวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถพูดแสดงความรู้ ความคิด และ ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ เพื่อพูดได้แย่ง โน้มน้าวใจ และเสนอแนวคิดใหม่อย่างสร้างสรรค์ด้วยการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา เหมาะสมกับบริบทและเนื้อหาสาระ สร้างสรรค์ความคิดแปลกใหม่และเป็นประโยชน์ ซึ่งจากปัญหาจากการจัดการเรียนการสอนในปีการศึกษาศึกษา 2564 -2566 โดยวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในสาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่ำกว่ามาตรฐานและมีแนวโน้มลดลง ดังตารางสรุปผลคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตารางที่ 1 สรุปผลคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สารที่ 3 การฟัง การดู และการพูด ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์

ระดับชั้น/ปีการศึกษา	2564	2565	2566
มัธยมศึกษาปีที่ 4	8.45	9.65	7.43
มัธยมศึกษาปีที่ 5	7.68	12.14	10.64
มัธยมศึกษาปีที่ 6	6.55	7.83	8.66
เฉลี่ยรวม	7.54	9.87	8.91

จากข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สารที่ 3 การฟัง การดู และการพูด ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ ในช่วงปีการศึกษา 2564-2566 พบว่า คะแนนเฉลี่ยรวมมีแนวโน้มผันผวน กล่าวคือ ปี 2564 มีค่าเฉลี่ย 7.54 เพิ่มขึ้นเป็น 9.87 ในปี 2565 และลดลงเป็น 8.91 ในปี 2566 ซึ่งสะท้อนถึงปัญหาความไม่ต่อเนื่องในการพัฒนาทักษะการพูด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีคะแนนลดลงอย่างเห็นได้ชัดจาก 9.65 เหลือ 7.43 ในปี 2566 แสดงให้เห็นถึงปัญหาในการเรียนรู้การพูดตั้งแต่ขั้นต้นของมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งนี้ การเรียนรู้ทักษะการพูดในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องอาศัยรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารอย่างมั่นใจ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างโอกาสในการฝึกฝนอย่างแท้จริง และเมื่อพิจารณาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รายวิชาภาษาไทย สารที่ 3 การฟัง การดู และการพูด ปีการศึกษา 2564-2566 พบว่ามีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศทุกปีการศึกษา โดยในปีการศึกษา 2564 ในระดับโรงเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ย 61.82 ระดับประเทศมีค่าเฉลี่ย 66.33 ปีการศึกษา 2565 ในระดับโรงเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ย 63.75 ระดับประเทศมีค่าเฉลี่ย 67.79 และปีการศึกษา 2566 ในระดับโรงเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ย 73.33 ระดับประเทศมีค่าเฉลี่ย 83.18

เมื่อได้วิเคราะห์พฤติกรรมและการแสดงออกในการพูดของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจากการสนทนากลุ่มครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทยได้ข้อสรุปว่า 1) นักเรียนยังขาดความสามารถในการพูดนำเสนอเนื้อหาที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นและสังคม 2) นักเรียนพูดออกเสียงภาษาไทยไม่ชัดเจนและไม่ถูกต้องโดยเฉพาะคำควบกล้ำทำให้เกิดข้อบกพร่องในการสื่อสาร และ 3) นักเรียนขาดความกล้าแสดงออกในการพูด จากการสอบถามความคิดเห็นของครูภายในโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ มีความเห็นว่าสาเหตุส่วนใหญ่มาจากการที่นักเรียนไม่ได้มีโอกาสดูฝึกฝนการพูดเท่าที่ควร ทำให้เกิดความไม่มั่นใจ เพราะทักษะการพูดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่ต้องอาศัยการฝึกฝน

เตรียมตัว การสอนในระบบการศึกษาไทยส่วนใหญ่ครูจะใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย ขาดการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนจึงทำให้นักเรียนไม่มีความกล้าแสดงออก วิตกกังวล ประหม่า ตื่นเต้น พูดเสียงเบา ไม่มั่นใจ เห็นได้จากสถานการณ์ในชั้นเรียนที่เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายให้พูดหน้าชั้นเรียน อย่างการพูดรายงาน การพูดอภิปราย หรือการแสดงละคร คณะ หรือโน้มน้าวใจ ก็เกิดปัญหาการพูดในลักษณะเดียวกัน (ฉัตรชัย สุขุม และคณะ, 2566) จากการสอบถามความต้องการของผู้เรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะพูด พบว่า นักเรียนโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการพูดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีความจำเป็น ต้องการเรียนรู้และฝึกฝนในหัวข้อดังกล่าว เนื่องจากเป็นหัวข้อที่มีความจำเป็นสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนในรายวิชาอื่นและปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ (ฉัตรชัย สุขุมและคณะ, 2566) สอดคล้องกับอดุลย์ ไทรเล็กทิม (2550) ที่ได้ศึกษาปัญหาการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครพบว่ามีปัญหา การใช้ภาษาไทยของวัยรุ่นหลายประการ การพูดเป็นทักษะหนึ่งที่เป็นปัญหาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

จากสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ในการสอนพูดสร้างสรรค์ ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการจัดเรียนการสอนยังไม่ประสบผลสำเร็จ ในการพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีอิสระทางความคิด มีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง การพูด ตลอดจนได้ใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อเรียนรู้และพัฒนาทักษะการพูดของตนเองกับเพื่อน ๆ ดังนั้น การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานจึงเป็นแนวคิดที่ตอบสนองต่อการพัฒนาผู้เรียนในลักษณะดังกล่าวเพราะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการคิดค้น และเรียนรู้ผ่านความสนใจของตนเองและกลุ่มเพื่อนที่สนใจประเด็นเดียวกัน อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนที่มีความสนใจการใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานมาปรับใช้ในการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมทักษะด้านการพูดสร้างสรรค์ของผู้เรียนซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะของเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์และศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานยังพบว่าเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ให้โอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทและควบคุมในกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง เน้นการสร้าง ความเข้าใจและความรู้ผ่านการทำและสร้างสิ่งต่าง ๆ อย่างกิจกรรม โครงการ หรือผลงานสร้างสรรค์ เป็นการเรียนรู้ที่มีความสำคัญของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ช่วยสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง ส่งเสริมการคิดอย่างเปิดกว้างเสริมสร้างความรับผิดชอบและความมุ่งมั่น สร้างความเชื่อมโยงระหว่างความรู้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่า (Robinson K (2001, 2015) Resnick (2019) วิริยะ

ฤชัยพาณิชย์ (2558) เพ็ญพนอ พ่วงแพ (2017) วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนา (2563) มนตรี วงษ์สะพาน (2563) ชนัตต์ พุนเดช และคณะ (2565)

จากที่กล่าวถึงความเป็นมาและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยได้ศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในบรรทัดตามเป้าหมายโดยพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ การสร้างนวัตกรรม และความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ซึ่งจากการศึกษาของ พงศธร สิ่งสำราญ (2565) ที่ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) ยังเป็นเรื่องใหม่ยังไม่มีชัดเจนเรื่องหลักการ ขั้นตอนและการนำสู่การปฏิบัติ ผลการสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้กระบวนการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) พบว่า มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิดผ่าน PLC ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล และ ขั้นตอนที่ 6 การบริการสังคมและจิตสาธารณะ และการทดลองใช้รูปแบบ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทุกด้าน ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์ (Think Creativity) การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ (Work Creativity with Others) และ การนำเอานวัตกรรมมาสู่การปฏิบัติ (Implement Innovations) โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด และความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบ CBL plus ในประเด็นต่างๆ อยู่ในระดับมากที่สุดซึ่งสอดคล้องกับ ชลธิชา นานาและบุษบา บัวสมบุญ (2560) สัพพัญญู สุขพิระวัฒนกุล (2561) กนิษฐา พูลลาภ (2562) อรวรรณ อุดมสุขและกฤตยากาญจน์ โตพิทักษ์ (2565) ที่นำการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การสร้างสรรค์เป็นฐานไปจัดการเรียนการสอนซึ่งพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าคะแนนสูงขึ้น นอกจากนี้การศึกษาของ สัพพัญญู สุขพิระวัฒนกุล (2561) และกนิษฐา พูลลาภ (2562) บุษยา ธงนำทรัพย์ (2562) กนิษฐา พูลลาภ ทรงศักดิ์ สองสนธิ และขจรพงษ์ ร่วมแก้ว (2563) และ Seyyed, Seyyed Abolghasem, Pooyanfar, Kamran, Kari Torbati, Ahmad, Moosavi, Seyyed Emad, Pooyanfar, Arman (2020) ยังพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการ

จัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์และทักษะในการแก้ปัญหา อยู่ในระดับที่สูงขึ้น

นอกจากนี้ด้วยสภาพบริบทในโลกศตวรรษที่ 21 มีพัฒนาการทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า การสื่อสารที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว เกิดเครื่องมือและกระบวนการสื่อสารด้วยวิธีและช่องทางใหม่ ๆ ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวัน การสื่อสารระหว่างกลุ่มคน ตลอดจนการสื่อสารสู่สาธารณะต่อสังคมในวงกว้างการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล ด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยประชากรวัยเรียนส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มประชากร Generation Z หรือ Gen Z (ผู้ที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2539 - 2553) ที่ดำเนินชีวิตประจำวันพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวก และเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่จะทำให้สามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เช่น ระบบการเรียนรู้แบบเคลื่อนที่ผ่านโทรศัพท์มือถือ (Mobile Learning) การเรียนรู้ในระยะเวลาสั้น ๆ ที่มีเนื้อหากระชับและตรงประเด็น (Micro-Learning) การเรียนผ่านสื่อวิดีโอ (Video-Based Learning) และการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม (Gamification) เป็นต้น ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสภาพสังคมในยุคปัจจุบันผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ด้วยเพราะการขยายตัวของเทคโนโลยีทำให้วิวัฒนาการของโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 66 ที่ว่า “ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ได้เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต” และสอดคล้อง วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2563) ที่กล่าวถึงความสำคัญและจำเป็นของการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมกับผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับธรรมชาติของสาระสำคัญ (Main Concept) และผสมผสานเทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างหลากหลายเพื่อช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้และทำให้เกิดประสิทธิภาพการเรียนรู้สูงสุด คือ ใช้เวลาน้อยแต่เกิดการเรียนรู้มากตอบสนองจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Suadi Suadi (2019) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้การบันทึกวิดีโอการพูดเรื่อง Improving Students' English Speaking Skill By Using Their Speaking Video

Recording ผลการศึกษาโดยการศึกษาครั้งนี้วัดทักษะการพูด 7 ด้าน ได้แก่ (1) การออกเสียง (2) ความคล่องแคล่ว (3) การเลือกคำ (4) โครงสร้าง (5) ความมั่นใจ (6) การทำงานเป็นทีม และ (7) ความคิดสร้างสรรค์ พบว่า ความสามารถในการพูดของนักเรียนได้เนื่องจากมีความกล้า มีแรงบันดาลใจ และสนใจที่จะแสดงภาษาอังกฤษในแบบที่นักเรียนต้องการ และยังสอดคล้องกับ Sharifah Kuraisya Syed Ibrahim, Harwati Hashim (2021) Kristian Florensio Wijaya (2023) และ Wijayanti, Fitri (2020) พบว่าการนำเทคโนโลยีมาจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความสามารถในการพูดของผู้เรียน

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัย แนวคิด หลักการ ทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย 1) แนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2) การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 3) การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน และ 4) แนวคิดที่เกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์ ได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยสำหรับการพัฒนารูปแบบ ดังนี้

1. แนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนโดยเน้นการจัดการเรียนการสอน อย่างเป็นระบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน ปลาย ผู้วิจัยแนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model (Dick and Carey, 1998 Branch, 2009 Kruse, 2018 Seels and Glasgow 1990) แนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ทิศนา ขัมมณี (2552) มาเรียม นิลพันธุ์ (2558) ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562: 75) วิลาวรรณ พรพัชรพงศ์ (2560) มีรายละเอียด ดังนี้

การออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่นิยม นำมาใช้ออกแบบการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่ครอบคลุมกระบวนการ ออกแบบทั้งหมดและเป็นระบบปิดที่พิจารณาผลลัพธ์ในขั้นตอนการประเมินผลซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้าย แล้วมีการนำข้อมูลไปตรวจสอบเพื่อพิจารณาปรับปรุงขั้นตอนที่ผ่านมาทั้งหมดอย่างเป็นระบบ รูปแบบ ADDIE ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการ วิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นตอนการ วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการออกแบบการเรียนรู้ 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) เป็นการ

ระบุกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้ การเลือก สื่อและวิธีการจัดการเรียนการสอน 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) เป็นการนำแผนการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรมและเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง และ 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นตอนการประเมินผลของการเรียนรู้ที่ออกแบบ

การวิจัยและการพัฒนา (Research and Development: R&D) เป็นงานวิจัยที่นิยมนำมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมทางด้านการศึกษา โดยเฉพาะด้านการพัฒนาการเรียนการสอนซึ่งเป็นกระบวนการของการศึกษาเพื่อสร้างนวัตกรรมที่เป็นระบบในการแสวงหาความรู้ใหม่หรือการนำความรู้เดิมที่มีอยู่มาปรับปรุงหรือพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการคิดค้น ออกแบบ และสร้างสรรค์นวัตกรรมที่มีคุณภาพ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) เป็นการนำไปใช้จริง (Implementation : I) ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) เป็นการประเมินผล (Evaluation : E)

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยได้ศึกษาและสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของ Dick และ Carey (1985), Joyce, Weil and Calhoun, (2015) Arends (2011), วิลาวรรณย์ พรพิชพงศ์ (2560), ทิศนา ข้ามมณี (2562) และยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562) สรุปได้ว่า องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการของรูปแบบ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขสนับสนุน

2. การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning, CBL) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีการจัดการสอนให้ผู้เรียน ตื่นตัว ฝึกปฏิบัติในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง กระตุ้นให้เกิดทักษะการคิด ทักษะการนำเสนอทักษะการทำงานเป็นกลุ่มอย่างสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถที่จะผลิตความคิดที่แปลกใหม่ หรือคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีนักวิชาการทั้งในประเทศ

และต่างประเทศได้ศึกษาและพัฒนาขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานโดยในงานวิจัยนี้จะรวมถึงการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ของ Robinson Ken (2001, 2015) ได้ออกแบบการสอนสร้างสรรค์ ได้มีกระบวนการและขั้นตอนการสอน 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 การกระตุ้นจินตนาการ (Imagination Activation) ขั้นที่ 2 การสำรวจและทดลอง (Exploration and Experimentation) ขั้นที่ 3: การสร้างสรรค์และแสดงออก (Creation and Expression) ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนและสะท้อนผล (Sharing and Reflection) และขั้นที่ 5 การประเมินและต่อยอด (Assessment and Expansion)

2.2 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของ Resnick

Resnick (2019) ได้เสนอการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์โดยมีกระบวนการ ได้แก่ ขั้นที่ 1 จินตนาการ (Imagine) ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ (Create) ขั้นที่ 3 เล่น (Play) ขั้นที่ 4 แบ่งปัน (Share) และขั้นที่ 5 คิดทบทวน (Reflect)

2.3 การสอนแบบสร้างสรรค์ของวิริยะ ฤชชัยพาณิชย์

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2558) ได้กำหนดขั้นตอนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ได้แก่ 1) กระตุ้นความสนใจ 2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ 3) ค้นคว้าและคิด 4) นำเสนอ 5) ประเมินผล

2.4 การสอนแบบสร้างสรรค์ของ Phenphanor Phuangphae

เพ็ญพนอ พ่วงแพ (2560) ได้กำหนดขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้การสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กระตุ้นความสนใจ 2) ระบุปัญหาและจัดกลุ่มตามความสนใจของนักเรียน 3) การวิจัยและการคิด 4) การนำเสนอ 5) การประเมินผล

2.5 การสอนแบบสร้างสรรค์ของวิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล

วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนาผล (2563) ได้ออกแบบการเรียนรู้สร้างสรรค์ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 ผู้เรียนวางแผนการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามแผนการเรียนรู้ของตนเอง ขั้นตอนที่ 4 ผู้เรียนประเมินตนเอง (Self - assessment) ขั้นตอนที่ 5 ผู้สอนให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงสร้างสรรค์

2.6 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ของมนตรี วงษ์สะพาน

มนตรี วงษ์สะพาน (2563) ได้พัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) 2) การค้นคว้าด้วยตนเอง 3) การออกแบบผลงาน (Design) 4) การนำผลงานไปใช้ (Implementation) 5) การสรุปบทเรียน (Conclusion) 6) การประเมินผลการเรียนรู้ (Assessments)

2.7 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ของชนัดต์ พุนเดช

ชนัดต์ พุนเดช และคณะ (2565) ได้กำหนดขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีขั้นตอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสร้างความตระหนัก 2) การติดเพื่อระบุสถานการณ์ 3) การค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน 4) การนำเสนอผลงาน

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์จากกระบวนการและขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักศึกษาที่ได้อ่านแล้วข้างต้น สามารถสังเคราะห์ขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กระตุ้นจินตนาการสร้างแรงบันดาลใจเรียนรู้ 2) มุ่งสู่ระบุปัญหาและเป้าหมาย 3) ขวนขวายค้นคว้าและคิด 4) ออกแบบผลิตงานสร้างสรรค์ 5) แบ่งปันนำเสนอแลกเปลี่ยน 6) เรียนรู้สะท้อนคิดสู่การประเมินผล ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำไปร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อใช้เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นต่อไป

3. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology Based Learning :TBL)

แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology based Learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นำเทคโนโลยีดิจิทัลและอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเป็นเครื่องมือหลักหรือเสริมในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการออกแบบกระบวนการเรียนการสอนที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อขยายโอกาสในการเรียนรู้ เพิ่มความยืดหยุ่น และส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ ทักษะ และการปฏิสัมพันธ์ทางการศึกษาผ่านระบบต่าง ๆ ได้อย่างอิสระและสร้างสรรค์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูล การเรียนรู้ และการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ พร้อมทั้งส่งเสริมการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล และ

การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน (Nina W., 2023 Cheros Rymbai, 2024 สายสุตา ปันตระกูลและคณะ, 2555 บุปผชาติ ทัพพิกรณ์, 2551) โดยมีหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน และผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมถึงเพื่อสนับสนุนและชี้แนะผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ และปรับปรุงการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน หลักการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ได้ว่า สามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยมีหลักการสำคัญ คือ 1) การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 2) การใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมถึงเพื่อสนับสนุนและชี้แนะผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ 3) ปรับปรุงการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน อีกทั้ง 4) ใช้เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีหลักสำคัญในการใช้เทคโนโลยีต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งระดับความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียน นำมาใช้ให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสาระสำคัญของเนื้อหาวิชาโดยผสมผสานเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจของบทเรียน (Nina W., 2023 Cheros Rymbai, 2024 สายสุตา ปันตระกูลและคณะ, 2555 บุปผชาติ ทัพพิกรณ์, 2551)

แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ประกอบด้วย 1) การบูรณาการเทคโนโลยีกับสาระและวิธีการสอนอย่างเหมาะสม (TPACK Integration) ผสมผสานความรู้ด้านเนื้อหา วิธีการสอนและเทคโนโลยีให้สอดคล้องกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเกิดคุณค่าจริงกับผู้เรียน 2) การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Technology Use) โดยผู้สอนออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ และเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย 3) การพัฒนาและยกระดับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีลำดับขั้น (SAMR-based Development) เป็นการใช้เทคโนโลยีจากระดับพื้นฐาน ไปสู่การเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างนวัตกรรมและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน 4) การสร้างปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกันผ่านเครื่องมือดิจิทัล (Collaborative Digital Learning) ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน 5) การใช้เทคโนโลยีเพื่อประเมินผลและสะท้อนการเรียนรู้ (Digital Assessment & Reflection) ใช้เครื่องมือออนไลน์ แบบประเมินดิจิทัล คลิปวิดีโอสะท้อนคิด แอป

พลีเคชันวัดผล เพื่อให้ผู้เรียนประเมินตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง 6) การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยสื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัล (Creative Learning with Technology) เปิดโอกาสให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อ วิดีโอ อินโฟกราฟิก หรือพ็อดแคสต์ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต่อไป (Punya Mishra & Matthew Koehler (2006) Lee Shulman (1986) Ruben R. Puentedura (2010) Cheros Rymbai (2024) สายสุตา ปันตระกูล และคณะ (2555) บุปผชาติ ทฬัทธิกรณ์ (2551) Nina W. (2023))

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

จากการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน สามารถสังเคราะห์ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การวางแผนและออกแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี ขั้นตอนที่ 2 การกระตุ้นความสนใจและเปิดประสบการณ์การเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 การเรียนรู้เชิงลงมือทำแบบร่วมมือ ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผลและสะท้อนคิด ขั้นตอนที่ 6 การต่อยอดและขยายผลสู่บริบทจริง

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยได้สังเคราะห์จากการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ประกอบด้วยขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools)

เป็นขั้นตอนที่มีเป้าหมายเพื่อจุดประกายจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนโดยผ่านเครื่องมือดิจิทัลโดยใช้วิดีโอตัวอย่างการพูดสร้างสรรค์ หรือสื่อที่แสดงถึงศิลปะการสื่อสารที่ทรงพลัง ศึกษาวิเคราะห์คลิปวิดีโอของนักพูดที่มีชื่อเสียง หรือการพูด TED Talks หรือการพูดที่เน้นการสื่อสารที่มีผลต่อผู้ฟัง ผู้เรียนเลือกคลิปวิดีโอการพูดสร้างสรรค์ที่รู้สึกประทับใจและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของตัวเอง ผู้เรียนวิเคราะห์องค์ประกอบที่ทำให้การพูดสร้างสรรค์นั้นน่าประทับใจโดยผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นความคิด คำถาม 1) อะไรที่ทำให้คุณรู้สึกเชื่อมโยงกับการพูดนี้ 2) ส่วนไหนของการพูดที่ดึงดูดคุณมากที่สุด 3) อะไรที่นักเรียนจะนำมาประยุกต์ใช้ในการพูดของตัวเอง ผู้เรียนแต่ละคนแบ่งปันความรู้สึกและมุมมองของตนเองโดยใช้กิจกรรมการสนทนาในกลุ่มและโดยใช้เทคโนโลยี

Padlet เพื่อบันทึกความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นจากเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน จะช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างไอเดียใหม่ ๆ

ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้วางแผนเป้าหมายการและค้นคว้าการพูดสร้างสรรค์ที่ตนเองสนใจอย่างอิสระ คิดและกำหนดประเด็นสำคัญที่ต้องการให้เกิดผลกระทบใจต่อผู้ฟังหรือการสื่อสารที่ส่งเสริมให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ตนเองสนใจอย่างลึกซึ้ง โดยใช้เครื่องมือ Storytelling canvas เพื่อวางแผนเนื้อหาการพูดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนต้องการนำเสนอโดยสอดคล้องกับความสนใจและความคิดสร้างสรรค์ วางโครงร่างการนำเสนอการพูดสร้างสรรค์ กำหนดองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ต้องการจะนำเสนอการพูดสร้างสรรค์ กำหนดชิ้นงานหรือผลงานของตนเองที่ต้องการสร้างสรรค์ขึ้นเป็นกรอบแนวคิดสู่การปฏิบัติและนักเรียนค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติมที่เชื่อมโยงกับหัวข้อความสนใจของตนเอง โดยใช้เทคโนโลยี ChatGPT Google Scholar หรือ แหล่งข้อมูลออนไลน์อื่น ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ข้อมูลและจัดโครงสร้างเนื้อหาที่ค้นคว้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้ Canva ในการจัดทำภาพรวมแนวคิดและสรุปประเด็นสำคัญเพื่อเตรียมพร้อมในการสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลซึ่งจะเป็นการฝึกทักษะการเรียบเรียงและนำเสนอเป้าหมายและผลที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้า

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานการพูดสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองในรูปแบบของเรื่องเล่าดิจิทัล โดยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิดอย่างสร้างสรรค์และทำให้เกิดคุณค่าในการสื่อสาร นำแนวคิดและข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ากำหนดประเด็นหลักหรือสาระสำคัญที่จะสื่อสารในบทพูดสร้างสรรค์ รวมถึงการจัดโครงสร้างการเล่าเรื่องให้น่าสนใจ ผู้เรียนจะได้ฝึกพูดสร้างสรรค์โดยสามารถใช้โปรแกรมประยุกต์ CapCut เพื่อสร้างสรรค์สื่อเรื่องเล่าดิจิทัล โดยเสริมองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้ง ภาพ เสียง หรือเพลงประกอบที่ช่วยเพิ่มอารมณ์สในการเล่าเรื่อง ในขั้นนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้บันทึกเสียงหรือวิดีโอตัวเองเพื่อฝึกการพูดและตรวจสอบท่าทางการสื่อสาร

ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อน ๆ เผยแพร่ผลงานดิจิทัลที่สร้างขึ้นบนแพลตฟอร์มออนไลน์ จัดงานนิทรรศการดิจิทัลและในสื่อสังคม social media Tiktok เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้ามาเข้าชมและแสดงความคิดเห็นได้ ผู้สอนตั้งคำถามหรือให้ผู้ฟังในชั้นเรียนร่วมกันถามตอบเพื่อให้เกิดการ

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนรับความคิดเห็นจากผู้ชมและผู้ฟัง เพื่อให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ให้ดียิ่งขึ้น ผู้สอนจัดเป็นช่วงเวลาสำหรับการถามตอบแบบเรียลไทม์ หรือใช้การนำเสนอในห้องเรียนหรือฟอรัมออนไลน์ในการตอบคำถาม เพื่อเสริมสร้างทักษะการตอบโต้ในการสื่อสารของนักเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการตอบสนองและตอบข้อสงสัยจากผู้ฟัง นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการสื่อสารในสถานการณ์ที่ต้องตอบโต้และสื่อสารแบบไม่เป็นทางการผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในยุคดิจิทัล นักเรียนสรุปข้อเสนอแนะทั้งหมดและนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงผลงานงานของตนเองให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ฟัง

ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ประเมินผลการเรียนรู้และทบทวนความสำเร็จของตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ผ่านมาทั้งหมด รวมถึงเปิดโอกาสให้ได้พิจารณาทักษะและความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่ตนได้พัฒนา ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินตนเองหรือแบบประเมินเพื่อน ผ่านเครื่องมือออนไลน์ Google Forms โดยเน้นให้สะท้อนความสำเร็จและประเด็นที่ยังต้องพัฒนาให้ผู้เรียนเขียน Reflection ในรูปแบบ e-Portfolio สะท้อนประสบการณ์และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากขั้นตอนทั้งหมดของการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานนี้ จัดกลุ่มให้แต่ละคนได้แลกเปลี่ยนแนวทางในการปรับปรุงการสื่อสารและการเรียนรู้ของตนเองผ่านการสนทนากลุ่ม หรือการบันทึกเป็นเอกสารใน canva Docs ซึ่งนักเรียนสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสนอแนะต่อกันได้ จัดให้นักเรียนได้สรุปและสะท้อนคิดทักษะและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาทักษะการพูดและการเล่าเรื่อง และประเมินความสำเร็จของการเรียนรู้ในรูปแบบที่เป็นระบบ

4. แนวคิดที่เกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์

การพูดสร้างสรรค์เป็นการพูดในที่สาธารณะ (public speaking) ประเภทหนึ่งที่มีเป้าหมายเพื่อ โน้มน้าว ชักจูง และจุดประกายความคิด โดยผู้พูดการใช้พลังของถ้อยคำและเรื่องราวที่ผ่านการกลั่นกรองจากความคิดสร้างสรรค์ ในการ ถ่ายทอดข้อเท็จจริง ความคิดเห็น และแรงบันดาลใจ อย่างมีพลัง เพื่อให้ผู้ฟัง เข้าใจ เห็นด้วย เห็นคุณค่า และเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดหรือการกระทำ และพร้อมเปลี่ยนแปลงตนเองหรือสังคมในทางบวกตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้การพูดสร้างสรรค์ แตกต่างจากการพูดทั่วไปที่การพูดสร้างสรรค์มุ่งเน้นไปที่การสร้างความประทับใจและมีส่วนร่วมของผู้ฟังโดยใช้วิธีการและเทคนิคที่หลากหลาย ในขณะที่การพูดนำเสนอธรรมดาเน้นไปที่การถ่ายทอดข้อมูลหรือแนวคิดให้ผู้ฟังในวิธีที่เรียบง่ายและตรงไปตรงมา การพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking)

จึงเป็นทักษะสำคัญที่ผสมระหว่างความสามารถทางภาษา ความคิดสร้างสรรค์ และศิลปะการโน้มน้าวอย่างมีจริยธรรม เพื่อใช้ในการถ่ายทอดแนวคิด ความรู้ แรงบันดาลใจ และการขับเคลื่อนทางสังคมในลักษณะที่เข้าถึงผู้ฟังและเกิดผลทางบวก การพูดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้เรียนอยู่ในช่วงของการพัฒนาอัตลักษณ์ ความมั่นใจ และความเป็นผู้ผู้นำ นักวิชาการหลายท่านได้เสนอแง่มุมของความสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ไว้อย่างลึกซึ้ง การพูดสร้างสรรค์จึงมิใช่เพียงเครื่องมือในการสื่อสาร หากแต่เป็นพลังในการพัฒนาคนและพัฒนาโลก เป็นทักษะที่ควรได้รับการส่งเสริมอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อปลูกฝังนักเรียนให้สามารถคิดเป็น พูดเป็น และเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณค่า (Chris Anderson (2017) Elizabeth Gilbert (2016) Carmine Gallo (2021) Bradbury (2007) Vika Kuprashvili and Natia Pirtskhalava Oyeley (2005) ชานากิ เคอิจิ (ม.ป.ป.). พิริยะ กุลกาญจนาชีวิน (2562) เอธิกา เอกวารีสกุลและปัทมา พัฒน์พงษ์ (2019) เสนาะ ดิยาว (2541)) มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการพูด (Speaking Theory) ของ Brown and Yule (1983)

Hymes (1972) แนวคิดด้านศิลปะการพูดและการเล่าเรื่อง (Storytelling & Performance) ของ Robin (2006) Labov (1972) พิริยะ กุลกาญจนาชีวิน (2560) Anderson (2021) และ Gallo (2021) Nancy Duarte (2010) Mehrabian (1971) และแนวคิดด้านบุคลิกภาพและแรงบันดาลใจ (Personality & Inspiration) ของ Elizabeth Gilbert (2016) Carmine Gallo (2021) กัลยา วานิชย์บัญชา (2558) พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ (2549) Amy Cuddy (2015) กับการพูดสร้างสรรค์โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นองค์ประกอบของการพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิดแปลกใหม่ ผู้พูดสร้างสรรค์ต้องสามารถคิด วิเคราะห์ และกลั่นกรองเนื้อหาที่มีเป้าหมายชัดเจน และสื่อถึงความหมายที่มีคุณค่า เนื้อหาควรสะท้อนตัวตน ประสบการณ์ หรือมุมมองเฉพาะของผู้พูด และสามารถเชื่อมโยงกับผู้ฟังได้อย่างมีนัยสำคัญ การพูดในลักษณะนี้ไม่ใช่เพียงการให้ข้อมูล แต่คือการสร้างแรงกระตุ้นทางความคิด (cognitive stimulation) และเปิดพื้นที่ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในผู้ฟัง

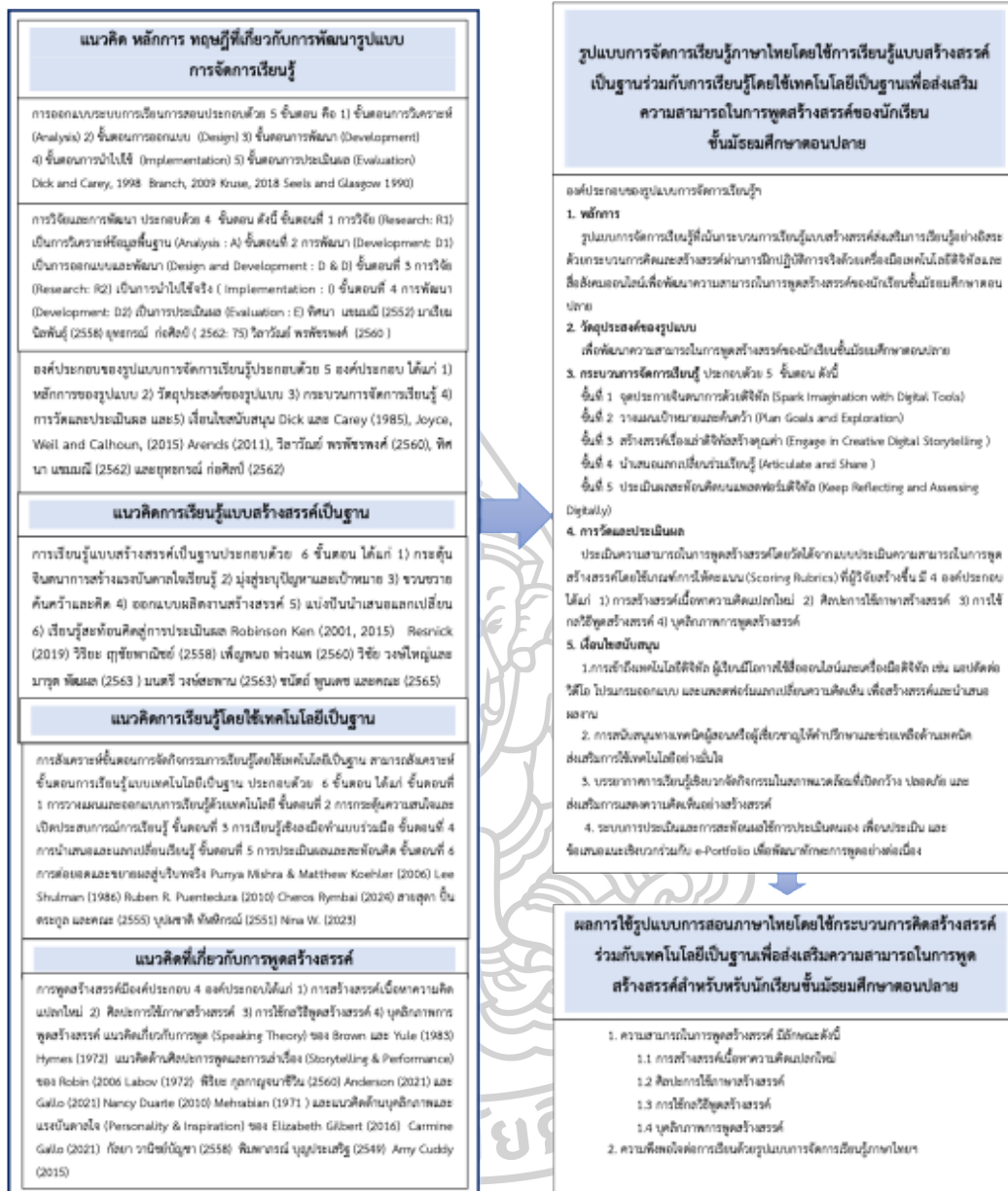
2. ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์โดยภาษาที่ใช้ในการพูดสร้างสรรค์ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ความถูกต้องแต่ต้องมีพลังในการสื่อสารอารมณ์ ความงาม และความหมายที่ลึกซึ้ง โดยใช้ถ้อยคำที่เป็นภาพพจน์

อุปมา อุปไมย คำซ้ำ คำคล้องจอง หรือจังหวะไพเราะ ซึ่งช่วยให้ผู้ฟังจดจำได้ง่ายและรู้สึกเชื่อมโยงการใช้วลีที่มีจังหวะ เช่น “เงียบ... แต่มหาศาล” หรือการใช้คำเปรียบเปรยที่กระตุ้นจินตนาการ

3. การใช้กลวิธีพูดอย่างสร้างสรรค์ การพูดสร้างสรรค์ต้องมีกลวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ ได้แก่ การเล่าเรื่อง (storytelling) การเว้นวรรค การใช้เสียง สีหน้า ท่าทาง การสบตา และการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความคิดผู้ฟัง ผู้พูดควรรู้จักจังหวะของการพูด และสามารถควบคุมอารมณ์ในการพูดได้อย่างเหมาะสมกลวิธีเหล่านี้ช่วยให้สารที่ต้องการสื่อมีความชัดเจน น่าฟัง และทรงพลังมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้การพูดกลายเป็น "ประสบการณ์ร่วม" แทนที่จะเป็นการสื่อสารทางเดียว

4. บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ บุคลิกภาพของผู้พูดมีผลอย่างยิ่งต่อความเชื่อมั่นและแรงบันดาลใจที่ส่งถึงผู้ฟัง ผู้พูดสร้างสรรค์ควรมีความจริงใจ เป็นตัวของตัวเอง กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในคุณค่าของตน และสามารถแสดงออกถึงความอบอุ่น ความเมตตา และความเชื่อมั่นไปพร้อมกันบุคลิกภาพเชิงสร้างสรรค์ทำให้ผู้พูดสามารถส่งสารได้อย่างลึกซึ้ง และกระตุ้นให้ผู้ฟังรู้สึกกล้าที่จะเชื่อในศักยภาพของตนเอง

จากแนวคิดและทฤษฎี ทั้งหมดที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงนำมาใช้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยนำแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน แนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) แนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model สามารถสรุปดังกรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) ตามแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

คำถามการวิจัย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบและกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างไร และมีคุณภาพระดับใด

2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิผลเป็นอย่างไรในประเด็น ดังนี้

2.1 ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์หรือไม่ อย่างไร

2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานอยู่ในระดับใดและเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ คือ

2.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานมีความสามารถในการสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 71

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

ขอบเขตด้านประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชรที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 18 ห้องเรียน รวมนักเรียน จำนวน 660 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียน จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

1. ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

2. ตัวแปรตาม คือ

2.1 ความสามารถในการสร้างสรรค์

2.2 ความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ใช้ระยะเวลาในการทดลองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 24 คาบ

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกเฉพาะเนื้อหาในรายวิชา ท30201 ภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร จำนวน 2 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 3 ศิลปะแห่งการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างพลังบันดาลใจ และหน่วยที่ 4 เรื่องเล่าสร้างคุณค่าแก้ปัญหาทางสังคม

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้นิยามศัพท์เฉพาะ ดังนี้

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย หมายถึง กระบวนการพัฒนานวัตกรรมทางกระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยอย่างเป็นระบบบนพื้นฐานของหลักการแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาสนับสนุนโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ร่วมกับกระบวนการออกแบบระบบการเรียนการสอนซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) ซึ่งเป็นขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) ซึ่งเป็นขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา (Design & Development: D & D) ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) ซึ่งเป็นการนำไปใช้ (Implementation: I) ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) ซึ่งเป็นการประเมินผล (Evaluation: E)

การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ และเรียนรู้ผ่านการลงมือทำและการสะท้อนคิดอย่างยืดหยุ่นโดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กระตุ้นจินตนาการสร้างแรงบันดาลใจเรียนรู้ 2) มุ่งสู่ระบุปัญหา

และเป้าหมาย 3) ขวนขวายค้นคว้าและคิด 4) ออกแบบผลิตงานสร้างสรรค์ 5) แบ่งปันนำเสนอ แลกเปลี่ยน 6) เรียนรู้สะท้อนคิดสู่การประเมินผล

การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในการส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และการประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของเทคโนโลยีกับผู้เรียน เนื้อหา และบริบทของการเรียนรู้ ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น ประกอบด้วย ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การวางแผนและออกแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี ขั้นตอนที่ 2 การกระตุ้นความสนใจและเปิดประสบการณ์การเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 การเรียนรู้เชิงลงมือทำแบบร่วมมือ ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผลและสะท้อนคิด ขั้นตอนที่ 6 การต่อยอดและขยายผลสู่บริบทจริง

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ หมายถึง ระบบการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการของรูปแบบ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขสนับสนุน โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally)

ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ หมายถึง ผู้เรียนสามารถพูดในที่สาธารณะที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อโน้มน้าว ชักจูง และจุดประกายความคิด โดยใช้พลังของถ้อยคำและเรื่องราวที่กลั่นกรองจากความคิดสร้างสรรค์ ถ่ายทอดข้อเท็จจริง ความคิดเห็น และแรงบันดาลใจอย่างมีพลัง เพื่อให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจ เห็นคุณค่าและเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดหรือการกระทำในเชิงบวกตามเป้าหมายที่กำหนดไว้โดยแสดงพฤติกรรมและลักษณะบุคลิกภาพระหว่างการพูดสร้างสรรค์ โดยพิจารณาจากองค์ประกอบของการพูดสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) การสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิด

แปลกใหม่ หมายถึง กระบวนการคิดและออกแบบสาระในการพูดที่ไม่เพียงแตกต่างหรือแปลกใหม่เท่านั้น แต่ต้องผสมผสานระหว่าง ความลึกซึ้งของเนื้อหา ความงดงามของโครงสร้างเรื่องเล่า และความเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ฟัง โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของ จริยธรรม ความรับผิดชอบ และความกล้าในการเปิดมุมมองใหม่ เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงเชิงสร้างสรรค์ร่วมกัน

2) ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการใช้ถ้อยคำ จังหวะ และโวหารอย่างมีกลยุทธ์ เพื่อสร้างอิทธิพลต่อความคิด อารมณ์ และแรงบันดาลใจของผู้ฟัง โดยเน้นการเลือกใช้คำอย่างมีชั้นเชิง การสื่ออารมณ์ผ่านจังหวะเสียง และการใช้ภาษาที่กระตุ้นจินตนาการ ซึ่งล้วนเป็นกลไกสำคัญที่เสริมให้การพูดสร้างสรรค์มีพลังทางความคิดและมีคุณค่าทางศิลปะในการสื่อสาร

3) การใช้กลวิธีพูดอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง เทคนิคการนำเสนอที่มุ่งดึงดูดความสนใจผู้ฟังผ่านการเปิดเรื่องอย่างน่าสนใจ การเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างแปลกใหม่ การสื่อสารแบบโต้ตอบ และการใช้สื่อหรือบรรยากาศที่เสริมพลังของสาร เพื่อให้การพูดมีพลัง โนมน้าวใจ และเกิดการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

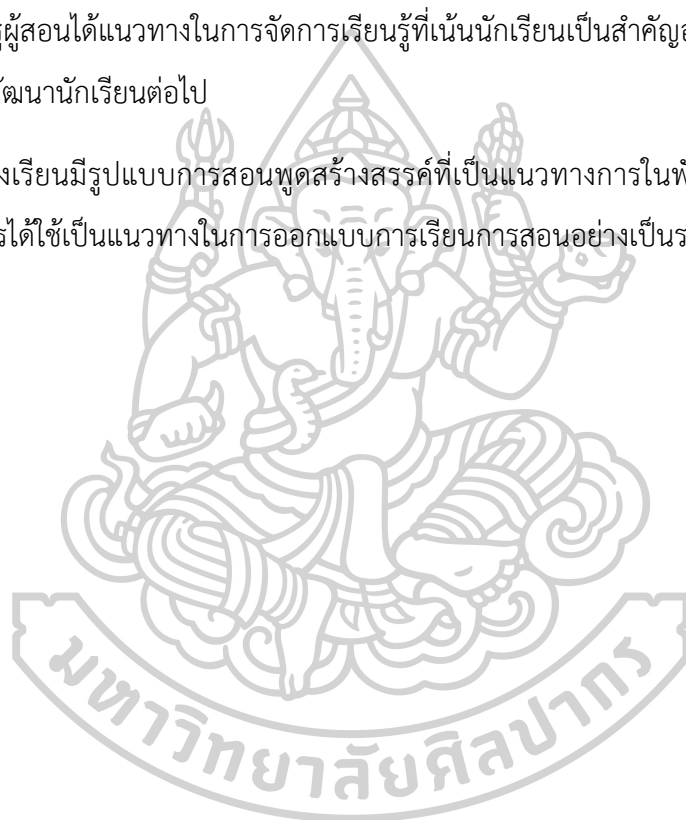
4) บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ หมายถึง พลังภายในที่แสดงออกผ่านความมั่นใจ ความจริงใจ และเสน่ห์ในการสื่อสาร ซึ่งส่งผลต่อจิตใจผู้ฟัง โดยอาศัยการฝึกฝน การตระหนักรู้ในตนเอง และการใช้ภาษา กายและวัจนภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อจุดประกายความคิดใหม่อย่างลึกซึ้ง โดยวัดได้จากแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน หมายถึง ระดับความรู้สึกชอบไม่ชอบของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยวัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจใน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ 4) ด้านการวัดและประเมินผลและ 5) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งวัดระดับความพึงพอใจจากมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ แล้วนำมาแปลความหมายตามเกณฑ์กำหนด เพื่อจัดระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ดีขึ้นและมีพัฒนาการความสามารถในการพูดสร้างสรรค์สูงขึ้น
2. ครูผู้สอนภาษาไทยได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
3. ครูผู้สอนได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญอันเป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาการเรียนต่อไป
4. โรงเรียนมีรูปแบบการสอนพูดสร้างสรรค์ที่เป็นแนวทางการในพัฒนาการเรียนการสอนของครูโดยการใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการดำเนินงานการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

2.1 ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2.2 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2.3 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

2.4 การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้

3. แนวคิดและหลักการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

3.2 ลักษณะและแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

3.3 ขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

4. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

4.1 ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

4.2 ความเป็นมาของการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

4.3 หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

4.4 แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

4.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

4.6 การใช้เทคโนโลยีกับการจัดการเรียนรู้และเทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์

5. แนวคิดที่เกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์

5.1 ความหมายของการพูดสร้างสรรค์

5.2 ความสำคัญของการพูดสร้างสรรค์

5.3 ลักษณะของการพูดสร้างสรรค์

5.3.1 การสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิดแปลกใหม่

5.3.2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์

5.3.3 การใช้กลวิธีพูดอย่างสร้างสรรค์

5.3.4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์

5.4 การประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

6. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

6.2 องค์ประกอบของความพึงพอใจ

6.3 การประเมินความพึงพอใจ

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

7.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูดและการพูดสร้างสรรค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีความชัดเจนในด้านวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และมาตรฐานการเรียนรู้ พร้อมทั้งกำหนด โครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำที่ยืดหยุ่นให้สถานศึกษาปรับเปลี่ยนได้ตามบริบท และได้ปรับระบบการวัดผล ประเมินผล และเอกสารหลักฐานทางการศึกษาให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาผู้เรียน ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา และคุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมือง ไทยและพลโลก ยึดมั่นในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ โดยยึดหลักการสำคัญของหลักสูตรที่มุ่งสร้างเอกภาพ ทางการศึกษา ควบคู่กับการเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค มีความ ยืดหยุ่นในการจัดการเรียนรู้ทั้งด้านเนื้อหา เวลา และวิธีการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น รวมถึงส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษา โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ครอบคลุม ทั้งในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย พร้อมสนับสนุนการเทียบโอนผลการเรียนรู้และ ประสบการณ์ ทั้งนี้ หลักสูตรยังมุ่งหมายให้ผู้เรียนเป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมีศักยภาพใน การศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพ โดยเน้นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ การคิด วิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยี การมีสุขภาวะทางกายและใจ ความรับผิดชอบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม และ การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การจัดการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนดไว้อย่างรอบด้าน โดยมุ่งสร้าง สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบันและ อนาคต สมรรถนะที่ผู้เรียนพึงได้รับการพัฒนา ได้แก่ 1) ความสามารถด้านการสื่อสาร ผู้เรียนควรมี ทักษะทั้งการรับสารและการส่งสาร รู้จักใช้ภาษาอย่างเหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ รวมถึงความรู้สึกและทัศนะของตนเองได้อย่างชัดเจน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร และประสบการณ์กับผู้อื่น อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาดตนเอง และสังคม ตลอดจนสามารถใช้การสื่อสารเพื่อการเจรจาต่อรอง การคลี่คลายความขัดแย้ง และการ ตัดสินใจเลือกรับข้อมูลด้วยเหตุผลและความถูกต้อง รวมถึงเลือกวิธีการสื่อสารที่เหมาะสมโดยคำนึงถึง ผลกระทบที่จะเกิดขึ้น 2) ความสามารถด้านการคิด หมายถึง ความสามารถในการใช้กระบวนการคิด หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การคิดเชิงสร้างสรรค์ การคิดเชิง วิพากษ์วิจารณ์ ตลอดจนการคิดอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศใหม่

ๆ ที่ใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับชีวิตส่วนตัวและสังคมได้อย่างเหมาะสมและมีคุณภาพ 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา ผู้เรียนควรมีทักษะในการเผชิญและจัดการกับปัญหาหรืออุปสรรคต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม โดยอาศัยหลักเหตุผล ข้อมูลสารสนเทศที่น่าเชื่อถือ และยึดหลักคุณธรรมเป็นฐาน สามารถเข้าใจความสัมพันธ์และความเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์รอบตัว แสวงหาความรู้ใหม่ และนำไปประยุกต์ใช้เพื่อแก้ไขหรือป้องกันปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งตัดสินใจโดยคำนึงถึงผลที่จะส่งผลกระทบต่อทั้งตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการเรียนรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งในด้านการเรียนรู้ด้วยตนเอง การพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดีในสังคม การจัดการกับปัญหาและความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนการปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม รวมถึงรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงหรือสิ่งที่ไม่เหมาะสมซึ่งอาจก่อผลกระทบในทางลบต่อตนเองและผู้อื่น 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ผู้เรียนต้องรู้จักเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมทั้งด้านสารสนเทศ การสื่อสาร และการทำงาน มีทักษะในกระบวนการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างถูกต้องและมีคุณธรรม ทั้งนี้เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมให้ก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552: 6 -7)

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานได้วางเป้าหมายสำคัญไว้ที่การเสริมสร้างผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อเตรียมพร้อมให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างราบรื่นและมีความสุข ทั้งในมิติของการเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศไทยและในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมโลก คุณลักษณะหลักที่กำหนดไว้มีจำนวน 8 ประการ คือ 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2) ซื่อสัตย์สุจริต 3) มีวินัย 4) ใฝ่เรียนรู้ 5) อยู่อย่างพอเพียง 6) มุ่งมั่นในการทำงาน 7) รักความเป็นไทย และ 8) มีจิตสาธารณะ นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถ กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

สาระและมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับการสอนพูด

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ ซึ่งกำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สาระที่ 3
มาตรฐาน ท 3.1

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ท 3.1 ม.4-6/5 พุดในโอกาสต่าง ๆ พุดแสดง ทรรศนะ ได้แย้ง โน้มน้าวใจและเสนอแนวคิดใหม่ ด้วยภาษาถูกต้องเหมาะสม	การพุดในรูปแบบต่าง ๆ
ท 3.1 ม.4-6/6 มีมารยาทในการฟัง การดู และ การพุด	มีมารยาทในการฟัง การดู และการพุด

จากตารางที่ 2 สรุปว่าเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนสามารถพุดสร้างสรรค์ในรูปแบบ
ต่าง ๆ ทั้ง การพุดอภิปราย การพุดแสดงทรรศนะ การพุดโน้มน้าวใจ การโต้ว่าที่ การพุดนำเสนอ
แนวคิดใหม่ และ มีมารยาทในการพุด

โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนได้กำหนดโครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

ตารางที่ 3 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มสาระ
การเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์

ลำดับที่	รหัสวิชา	รายวิชา	จำนวนคาบ/สัปดาห์	หน่วยกิต
รายวิชาพื้นฐาน				
1	ท31101	ภาษาไทย 1	2	1.0
2	ท31102	ภาษาไทย 2	2	1.0
3	ท32101	ภาษาไทย 3	2	1.0
4	ท32102	ภาษาไทย 4	2	1.0
5	ท33101	ภาษาไทย 5	2	1.0
6	ท33102	ภาษาไทย 6	2	1.0
รายวิชาเพิ่มเติม				
1	ท30201	ภาษาไทยเพื่อพัฒนา ทักษะการสื่อสาร	2	1.0
2	ท30202	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	2	1.0
3	ท30203	ภาษาไทยเพื่อธุรกิจ	2	1.0
4	ท31201	การใช้ห้องสมุด	2	1.0
5	ท31202	การใช้ห้องสมุดและ สารสนเทศ	2	1.0
6	ท32201	การเขียนสร้างสรรค์	2	1.0
7	ท33101	หลักภาษาไทย	2	1.0

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

ท30201 ภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 เวลา 40 ชั่วโมง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ศึกษาความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการพูดในที่สาธารณะ (Public Speaking) โดยครอบคลุมหลักการ แนวคิด และกระบวนการเตรียมการพูดอย่างมีระบบ ตลอดจนแนวทางการประเมินทักษะการพูดในบริบทต่าง ๆ ศึกษาศิลปะการพูดและกลวิธีสื่อสารที่มีพลัง ทั้งในรูปแบบการพูดบรรยาย (Informative Speaking) การพูดอธิบาย (Expository Speaking) การพูดโน้มน้าวใจ (Persuasive Speaking) การพูดเชิงโฆษณา (Advertising Speech) การพูดเล่าเรื่องเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและจรรโลงสังคม (Inspirational and Socially Constructive Storytelling) รวมถึงการพูดในบทบาทของพิธีกร (Master of Ceremony Speaking)

เน้นการเรียนรู้ผ่านกระบวนการอ่าน ฟัง ดู และฝึกพูดแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารในที่สาธารณะอย่างมีประสิทธิภาพ เสริมสร้างคุณลักษณะสำคัญของนักพูดที่ดี ได้แก่ การแสดงกิริยาท่าทาง การแต่งกายและมารยาททางสังคม การใช้ภาษาพูดและภาษากายอย่างเหมาะสม การอธิบาย แสดงความคิดเห็น เจรจาต่อรอง และชักจูงใจผู้อื่น ตลอดจนทักษะการนำเสนอด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างสร้างสรรค์

ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมด้านการสื่อสาร มีจิตสำนึกในการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องเหมาะสม มีมารยาทในการพูดและการฟัง ตระหนักถึงคุณค่าทางภาษาและวัฒนธรรมไทย มีความรักและภาคภูมิใจในชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต ยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน และมีจิตสาธารณะ พร้อมนำทักษะการพูดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงอย่างมีคุณภาพ

ผลการเรียนรู้

1. อธิบายและวิเคราะห์หลักการพูดในที่สาธารณะ ขั้นตอนการเตรียมการพูด และการประเมินการพูดในที่สาธารณะได้ตามบริบทของการพูด
2. อธิบายหลักการ กลวิธีและศิลปะการพูดทั้งการพูดบรรยาย อธิบาย โน้มน้าวใจและโฆษณา การพูดเล่าเรื่องสร้างสรรค์สังคม และการพูดอย่างพิธีกร
3. สามารถพูดบรรยาย อธิบาย โน้มน้าวใจและโฆษณา การพูดเล่าเรื่องสร้างสรรค์สังคม ตามบริบทของตนเองและประเมินการพูดในที่สาธารณะ
4. สามารถพูดพิธีกรในงานพิธีการต่างตามบริบทของชุมชนและสังคมอย่างง่ายได้

5. สามารถสร้างสรรค์เนื้อหาสาระแนวคิดแปลกใหม่และนำเสนอในที่สาธารณะอย่างสร้างสรรค์

6. สามารถพูดเล่าเรื่องตามหลักการการพูดเล่าเรื่องและสร้างสรรค์เรื่องเล่าได้อย่างมีคุณภาพ

7. ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาและมีการยาทในการพูดในที่สาธารณะ

รวมผลการเรียนรู้ 7 ข้อ

ตารางที่ 4 โครงสร้างรายวิชา ท30201 ภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์

ชื่อหน่วย	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา	น้ำหนักคะแนน
1.รู้หลักการพูดในที่สาธารณะ	ข้อ 1 ข้อ 7	การพูดเป็นทักษะการสื่อสารที่มีความสำคัญในชีวิตประจำวัน และในงานอาชีพของบุคคลการพูดเป็นศาสตร์และศิลป์มีหลักการที่ชัดเจนรวมถึงต้องอาศัยประสบการณ์ในการสร้างสรรค์และนำเสนออย่างมีศิลปะ	5	15
2.การพูดในโอกาสต่าง ๆ	ข้อ 2 ข้อ 3	การพูดในโอกาสต่าง ๆ เป็นกิจกรรมที่แสดงถึงความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลและหน่วยงานที่มีการติดต่อปฏิสัมพันธ์กันในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพ	5	15
3.ศิลปะแห่งการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างพลังบันดาลใจ (หน่วยที่ใช้ในงานวิจัย)	ข้อ 1 ข้อ 2 ข้อ 3	ศิลปะแห่งการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างพลังบันดาลใจคือกระบวนการสื่อสารที่มุ่งกระตุ้นความคิดและความรู้สึกของผู้ฟังผ่านถ้อยคำที่เปี่ยมด้วยวรรณศิลป์และพลังแห่งภาษา ผู้พูดจำเป็นต้องคัดเลือกถ้อยคำและกลวิธีการพูดอย่างแยบคาย สร้างสรรค์ และมีความเหมาะสมกับบริบทของเรื่องราว เพื่อสื่อสารให้เข้าถึงจิตใจของผู้ฟังได้อย่างลึกซึ้ง	12	25
4. เรื่องเล่าสร้างคุณค่า แก้ปัญหาทาง	ข้อ 3 ข้อ 5 ข้อ 6	เรื่องเล่าสร้างคุณค่า แก้ปัญหาทางสังคม คือรูปแบบของการพูดหรือการเล่าเรื่องที่เป็นการใช้พลังของการสื่อสารอย่างมี	12	25

ชื่อหน่วย	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา	น้ำหนักคะแนน
สังคม (หน่วยที่ใช้ในงานวิจัย)	ข้อ 7	ความหมาย เพื่อนำเสนอประเด็นปัญหาทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ โดยอาศัยทักษะการเล่าเรื่อง (storytelling) ที่มีจุดมุ่งหมายในการปลุกจิตสำนึก สร้างความเข้าใจ		
5.เตรียมการเป็นพิธีกรมืออาชีพ	ข้อ 2 ข้อ 4 ข้อ 7	พิธีกรมืออาชีพเป็นกระบวนการฝึกฝนทักษะการพูดและการสื่อสารในบทบาทของผู้นำเสนอกิจกรรมที่ต้องการความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน โดยพิธีกรที่ดีต้องสามารถสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมควบคุมจังหวะของงาน และดำเนินรายการอย่างสุภาพ การเตรียมความพร้อมในบทบาทพิธีกรประกอบด้วยหลายมิติ ทั้งด้านการวางแผนลำดับเนื้อหา การเขียนสคริปต์ การศึกษาผู้ร่วมงานและบริบทของกิจกรรม การฝึกฝนบุคลิกภาพ น้ำเสียง การใช้ภาษากาย และการรับมือกับสถานการณ์เฉพาะหน้าอย่างมีความมั่นใจและสร้างสรรค์	6	20

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกเฉพาะเนื้อหาในรายวิชา ท30201 ภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร จำนวน 2 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 3 ศิลปะแห่งการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างพลังบันดาลใจ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะแห่งการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างพลังบันดาลใจคือกระบวนการสื่อสารที่มุ่งกระตุ้นความคิดและความรู้สึกของผู้ฟังผ่านถ้อยคำที่เปี่ยมด้วยวรรณศิลป์และพลังแห่งภาษา ผู้พูดจำเป็นต้องคัดเลือกถ้อยคำและกลวิธีการพูดอย่างแยบคาย สร้างสรรค์ และมีความเหมาะสมกับบริบทของเรื่องราว เพื่อสื่อสารให้เข้าถึงจิตใจของผู้ฟังได้อย่างลึกซึ้ง และ หน่วยที่ 4 เรื่องเล่าสร้างคุณค่าแก้ปัญหาทางสังคม ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเล่าสร้างคุณค่า แก้ปัญหาทางสังคมคือรูปแบบของการพูดหรือการเล่าเรื่องที่เป็นการใช้พลังของการสื่อสารอย่างมีความหมาย เพื่อนำเสนอประเด็นปัญหาทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ โดยอาศัยทักษะการเล่าเรื่อง (storytelling) ที่มีจุดมุ่งหมายในการปลุกจิตสำนึก สร้างความเข้าใจ และเปิดพื้นที่ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและพฤติกรรมในระดับบุคคลและสังคม ซึ่งมีระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอนรวมทั้งสิ้น 24 ชั่วโมง

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและเกิดประสิทธิผลได้นั้นจะต้องศึกษาวิเคราะห์ ตลอดจนสังเคราะห์แนวคิด หลักการเชิงระบบ และทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบระบบการเรียนการสอนของนักการศึกษาและนำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งนำเสนอ ดังนี้

ความหมายรูปแบบการจัดการเรียนรู้

นักวิชาการได้ให้ความหมายคำว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย ดังนี้

คำว่า “รูปแบบการจัดการเรียนรู้” “รูปแบบการสอน” “รูปแบบการเรียนการสอน” หรือ “รูปแบบการเรียนรู้” เป็นคำที่สามารถใช้แทนความหมายเดียวกันซึ่งสอดคล้องกับศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย (2559) กล่าวว่า ปัจจุบันนี้จะนิยมใช้คำว่า “การจัดการเรียนรู้” แทนคำว่า “การสอน” ซึ่งมีความหมายเหมือนกัน โดยเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวผู้เรียนมากกว่าที่จะได้รับจากผู้สอนโดยตรงอีกทั้งรูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องได้รับการพิสูจน์จนเป็นที่ยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ และสามารถใช้เป็นแบบแผนการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ดังนั้นในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้คำว่า “รูปแบบการจัดการเรียนรู้” ซึ่งได้มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้หลากหลาย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการของการจัดการเรียนการสอนที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยใช้วิธีสอน เทคนิคการสอนเข้ามาช่วยให้การเรียนการสอน มีกระบวนการออกแบบการเรียนรู้ให้ประสบผลสำเร็จที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบระเบียบที่ประกอบด้วยแนวคิดทฤษฎีพื้นฐาน มีหลักการ แนวคิด หรือความเชื่อต่าง ๆ เป็นแนวทางยึดถือ มีวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน วัตถุประสงค์ และมีข้อมูลอื่น ๆ ที่สนับสนุนให้การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ สิ่งสำคัญของรูปแบบ คือ กระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ และผลที่เกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบการเรียนรู้ และมีการวัดประเมินผล เพื่อตรวจสอบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ และได้รับการพิสูจน์ ทดสอบว่ามีประสิทธิภาพสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายเฉพาะของรูปแบบนั้น ๆ มี บทบาทของผู้สอนและผู้เรียนและสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอนที่ชัดเจน (Anderson, 1997: 521 ชูลีกร สายเกียรติวัตร, 2558: 51 ทิศนา แคมมณี, 2562: 477 ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย, 2562: 101) นอกจากนี้ Joyce and Well (2000: 25) ยังได้ให้ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกันว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ การบรรยายสภาพแวดล้อมทางการเรียนซึ่งสภาวะแวดล้อมนั้นจะประกอบไปด้วย หลักสูตร หน่วยการเรียนรู้ บทเรียน โปรแกรม

สื่อผสม และ คอมพิวเตอร์ช่วยในการเรียนรู้ที่ได้รับการจัดอย่างเป็นระเบียบ เนื่องจากรูปแบบเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ความคิด ทักษะ ค่านิยม วิธีการคิด และการแสดงออก ทางความคิดของตน ส่วนพัชรี ศรีสังข์ (2551: 43) ได้ให้ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แตกต่างจากที่กล่าวมาว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นกระบวนการจัดการใช้ทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้มาจัดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์หรือได้ฝึกหัดหรือได้กระทำโดยได้รับการเสริมแรงอย่างมีประสิทธิภาพสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเพื่อให้เกิดประสิทธิผลมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เกิดขึ้นอย่างค่อนข้างถาวรกับผู้เรียนตามขีดความสามารถที่มี ได้บรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

จากความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของนักการศึกษาในข้างต้น เมื่อนำมาสังเคราะห์สามารถสรุปได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แบบแผน กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ถูกจัดไว้อย่างเป็นระบบ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบและผ่านกระบวนการทดสอบว่ามีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความสามารถตามจุดประสงค์ของรูปแบบการเรียนรู้

องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้้นั้นนักการศึกษาให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

Dick และ Carey (1985) กล่าวว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้การสอน โดยวิเคราะห์จากความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน เพื่อปรับการสอนให้เหมาะสมกับระดับและพื้นฐานที่มีอยู่ 2) การวิเคราะห์ลักษณะและทักษะของผู้เรียน โดยเน้นที่ความรู้และทักษะเป็นสำคัญมากกว่าการเน้นเพียงการปฏิบัติ 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้ความสำคัญกับกลยุทธ์การสอนและการเลือกใช้สื่อการสอนที่เหมาะสม และ 4) การประเมินผล ซึ่งแบ่งเป็นการประเมินระหว่างเรียน (Formative Evaluation) ที่ทำอย่างต่อเนื่องในทุกขั้นตอน และการประเมินผลรวม (Summative Evaluation) ที่จะดำเนินการหลังจากการทดลองใช้และปรับปรุงโมเดลจนสมบูรณ์

Joyce, Weil และ Calhoun (2015) ได้ขยายความคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยสังเคราะห์ออกมาเป็น 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ แนวคิด และทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้เป็นรากฐานของรูปแบบ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการกำหนดเป้าหมาย เนื้อหา และขั้นตอน 2) จุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้ที่สะท้อนสิ่งที่ผู้สอนคาดหวังจะเกิดขึ้น 3) ขั้นตอนการเรียนรู้การสอนที่จัดเป็นระบบชัดเจนเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย 4) ระบบสังคมซึ่งแสดงบทบาทและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน 5) กลไกการตอบสนองของผู้เรียนที่สะท้อนออกมาเป็นพฤติกรรมหรือการแสดงออก

ซึ่งช่วยให้ผู้สอนประเมินผลความสำเร็จได้ และ 6) ระบบสนับสนุน เช่น สื่อ แหล่งเรียนรู้ และกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่ช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

Arends (2011) ได้เสนอองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนในลักษณะนวัตกรรมที่มีสี่ประการสำคัญ ได้แก่ 1) หลักการเชิงทฤษฎีที่ทำหน้าที่เป็นแนวคิดหลักในการพัฒนา 2) ผลการเรียนรู้ที่มุ่งหวัง ซึ่งสะท้อนเป้าหมายหรือผลผลิตที่คาดว่าจะได้จากการเรียนการสอน 3) ขั้นตอนวิธีการสอนที่ออกแบบเพื่อให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และ 4) เงื่อนไขทางสิ่งแวดล้อมหรือปัจจัยสนับสนุนที่เอื้อต่อกระบวนการเรียนการสอนและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบ จะเห็นได้ว่า แม้แต่นักวิชาการจะให้น้ำหนักแตกต่างกัน แต่ทุกแนวคิดต่างก็สะท้อนว่า “การจัดการเรียนรู้” เป็นระบบที่ต้องพิจารณาทั้งเป้าหมาย เนื้อหา ขั้นตอนวิธีการสอน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน รวมถึงสิ่งแวดล้อมและปัจจัยสนับสนุน เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุผลได้อย่างมีคุณภาพ

วิลาวัณย์ พรพัชรพงศ์ (2560) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนมีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 องค์ประกอบคือ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กระบวนการสอน และการวัดประเมินผล

ทิตินา แคมมณี (2562) ได้ให้รายละเอียดองค์ประกอบของรูปแบบดังต่อไปนี้

1. ปรัชญา ทฤษฎี หลักการและแนวคิด ที่เป็นพื้นฐานหรือเป็นแนวทางของหลักการสำคัญในรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้น ๆ
2. มีการบรรยายและการอธิบายถึงลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ
3. มีการจัดระบบ คือ เป็นลักษณะของการจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบให้มีความเชื่อมโยงกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่เรียนรู้ตามกระบวนการนั้น ๆ ประสบความสำเร็จทางการเรียนรู้
4. มีลักษณะของการบรรยายหรืออธิบายรายละเอียดของกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือเทคนิคประกอบที่ส่งเสริมให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ มีผลสำเร็จสูงสุด

โดยรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำเป็นต้องได้รับการทดสอบ พิสูจน์ และสามารถคาดเดาผลที่เกิดขึ้นได้ รวมถึงต้องมีความสามารถในการสร้างเสริมกระบวนการและความคิดรวบยอด และแสดงถึงความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562: 69) สังเคราะห์และสรุปองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนได้ 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการและเหตุผล 2) วัตถุประสงค์ 3) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4) ระบบสังคม 5) ระบบการสนับสนุน 6) การวัดและประเมินผล

ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความเป็นระบบ มีความเชื่อมโยงกับแนวคิดทางทฤษฎี และสามารถประยุกต์ใช้ได้เหมาะสมกับบริบทของการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้จากนักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศ ได้แก่ Dick และ Carey (1985), Joyce, Weil and Calhoun, (2015) Arends (2011), วิลาวัลย์ พรพชรพงศ์ (2560), ทิศนา แหมมณี (2562) และยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562) เพื่อสังเคราะห์ องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์สาระร่วมและความแตกต่างของแนวคิดแต่ละแนวทาง ซึ่งจะนำไปสู่การกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบที่เหมาะสมในการวิจัยครั้งนี้ รายละเอียดปรากฏตามตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงการสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

Dick and Carey (1985)	Joyce, Weil and Calhoun, (2015)	Arends (2011)	วิลาวัลย์ พรพชรพงศ์ (2560)	ทิศนา แหมมณี (2562)	ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562)	ผู้วิจัย
	หลักการ	องค์ประกอบของหลักการ	หลักการ	ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ และแนวคิด	หลักการและเหตุผล	หลักการของรูปแบบ
การกำหนดวัตถุประสงค์ในการสอน	จุดมุ่งหมาย	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	วัตถุประสงค์		วัตถุประสงค์	วัตถุประสงค์ของรูปแบบ
การวิเคราะห์พฤติกรรมและทักษะของผู้เรียน		การวัดพฤติกรรมพื้นฐาน				
			เนื้อหา			
การจัดกระบวนการเรียน	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ขั้นตอนวิธีการจัดการเรียน	กระบวนการสอน	มีการจัดระบบ มีการ	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	กระบวนการจัดการเรียนรู้

Dick and Carey (1985)	Joyce, Weil and Calhoun, (2015)	Arends (2011)	วิลาวัลย์พรพัชรพงศ์ (2560)	ทศนา แคมมณี (2562)	ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562)	ผู้วิจัย
การสอน		การสอน		บรรยายและการอธิบายถึงลักษณะของการจัดการเรียนการสอน		
	ระบบสังคม				ระบบสังคม	
การประเมินผล	หลักการตอบสนอง		การวัดประเมินผล	การวัดและประเมินผล	การวัดและประเมินผล	การวัดและประเมินผล
	ระบบสนับสนุน	เงื่อนไขทางสิ่งแวดล้อม			ระบบการสนับสนุน	เงื่อนไขสนับสนุน

จากการสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ สรุปได้ว่าองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่

1. หลักการของรูปแบบ หมายถึง ส่วนของแนวคิด ทฤษฎีที่นำมาเป็นหลักในการสนับสนุนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และเป็นตัวชี้้นำการกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมและขั้นตอนการดำเนินการ และการวัดผลประเมินผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ หมายถึง เป้าหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการบรรลุระดับถึงความมุ่งหวังที่กลุ่มเป้าหมายจะต้องเกิดหลังจากการดำเนินการตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่ปรากฏอย่างละเอียดชัดเจน ในขั้นตอนต่าง ๆ ระหว่างการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
4. การวัดและประเมินผล หมายถึง การวัดและประเมินผล เป็นส่วนที่ใช้ตรวจสอบประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่าบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่
5. เงื่อนไขสนับสนุน หมายถึง เงื่อนไขและปัจจัยประกอบที่ควรพิจารณาเมื่อนำรูปแบบการเรียนการสอนนั้นไปใช้ในบริบทจริงให้ประสบความสำเร็จ

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้

ระบบการเรียนการสอน ADDIE Model

การออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model นิยมนำมาใช้ออกแบบการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่ครอบคลุมกระบวนการออกแบบทั้งหมดและเป็นระบบปิดที่พิจารณาผลลัพธ์ในขั้นตอนการประเมินผลซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายแล้วมีการนำข้อมูลไปตรวจสอบเพื่อพิจารณาปรับปรุงขั้นตอนที่ผ่านมาทั้งหมดอย่างเป็นระบบ รูปแบบ ADDIE ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการออกแบบการเรียนรู้ 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) เป็นการระบุกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้ การเลือก สื่อและวิธีการจัดการเรียนการสอน 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาวัสดุกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) เป็นการนำแผนการจัดการเรียนรู้ วัสดุกรรมและเครื่องมือ วัดผลการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง และ 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นตอนการประเมินผลของการเรียนรู้ที่ออกแบบ (Dick and Carey: 1998 Branch :2009 Kruse 2018)

การออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ Dick, Carey and Carey

Dick and Carey (2005: 1-8) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบ (System Approach Model) โดยมองว่าการจัดการเรียนการสอนเป็นกระบวนการที่ประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีบทบาทที่สอดคล้องกันเพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด โดยมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนการสอน (Identify Instructional Goals) เป็นการกำหนดผลลัพธ์ ที่คาดหวัง โดยวิเคราะห์การปฏิบัติงาน (Analyze Performance) และวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (Conduct Needs Assessment) 2) วิเคราะห์การเรียนการสอน (Analyze Instruction) เป็นขั้น ของการวิเคราะห์ว่าจะต้องดำเนินการต่อไปอย่างไรให้บรรลุผลสำเร็จ ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ 3) วิเคราะห์ผู้เรียนและบริบท (Analyze Learners and Contexts) 4) เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (Write Performance Objective) เป็นการระบุให้ชัดเจนว่าผู้เรียนจะสามารถทำอะไรได้บ้างในด้านความรู้และการปฏิบัติ 5) พัฒนาเครื่องมือประเมินผล (Develop Assessment Instrument) 6) พัฒนากลยุทธ์การสอน (Develop Instructional Strategy) 7) พัฒนาและเลือกสื่อการเรียนการสอน (Develop and Select Instructional Materials) 8) ออกแบบและประเมินผลระหว่างการเรียนการสอน (Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction) 9) ทบทวนการจัดการเรียนการสอน (Revise Instruction) และ 10) ออกแบบ และประเมินผลภายหลังการเรียนการสอน (Design and Conduct Summative Evaluation)

ทิตินา แชมมณี (2552: 201-203) ได้เสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนดังนี้

- 1) กำหนดจุดมุ่งหมายในการพัฒนาให้ชัดเจน
- 2) ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดองค์ประกอบและเห็นแนวทางการจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน
- 3) ศึกษาสภาพการณ์และปัญหาที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ค้นพบองค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยให้รูปแบบการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเมื่อนำไปใช้
- 4) กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน โดยพิจารณาว่ามีปัจจัยใดที่สามารถช่วยให้รูปแบบการเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมาย
- 5) จัดกลุ่มองค์ประกอบที่กำหนดมาจัดเป็นหมวดหมู่
- 6) จัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ
- 7) จัดผังจำลององค์ประกอบโดยการสร้างความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ โดยแสดงให้เห็นความเชื่อมโยงขององค์ประกอบเหล่านั้น
- 8) ทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้น
- 9) ศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนว่าได้ผลตามเป้าหมายหรือใกล้เคียงเป้าหมายมากน้อยเพียงใด
- 10) ปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนโดยนำผลการทดลองใช้ไปปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนใหม่ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

มาเรียม นิลพันธุ์ (2558: 230-237) กล่าวว่า การวิจัยและพัฒนาเป็นกระบวนการศึกษาค้นคว้าและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงคุณภาพการศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล การเรียนการสอนจัดเป็นกระบวนการหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาสามารถใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนาในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนได้ โดยเริ่มต้นจากขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐาน สภาพการปฏิบัติจริง ปัญหาที่เกิดขึ้นหรือการประเมินความต้องการจำเป็นของกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้องรวมทั้งการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ผลการวิจัย ตลอดจนการวิเคราะห์เอกสารต่าง ๆ แล้วนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาสังเคราะห์ไปสู่ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Develop: D1) คือ การออกแบบ พัฒนานวัตกรรม การศึกษาโดยนำผลจากขั้นตอนที่ 1 (R1) มาพัฒนานวัตกรรมทำให้นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและในขั้นพัฒนา (D1) นี้จะต้องพัฒนานวัตกรรมให้มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพก่อนแล้วไปขั้นตอนที่ 3 (Research: R2) คือ การนำนวัตกรรมไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย มีการประเมินผลระหว่างการใช้และเมื่อใช้แล้วดำเนินการต่อในขั้นตอนที่ 4 (Develop: D2) โดยประเมินประสิทธิผลของนวัตกรรมหรือบางกรณีอาจจำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไขให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ก็สามารถดำเนินการปรับปรุงนวัตกรรมอีกครั้งหนึ่ง

ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562: 75) สรุปขั้นตอนของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้

1. ต้องมีการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ทั้งทฤษฎี และข้อค้นพบต่าง ๆ เกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน ทั้งความต้องการของสถานศึกษา ชุมชน นักเรียน สถานประกอบการ หรือผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา

2. การกำหนดหลักการ เป้าหมาย วัตถุประสงค์ และองค์ประกอบต่าง ๆ ของรูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการศึกษาเบื้องต้นจะช่วยให้ครูผู้สอนเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและตรงกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการได้

3. การกำหนดแนวทางในการนำรูปแบบที่สังเคราะห์ไปจัดการเรียนการสอนซึ่ง ประกอบด้วย หลักการ วิธีการ เงื่อนไขต่าง ๆ เช่น ผู้เรียนคือใคร มีลักษณะเช่นไร ค่านิยม ความคิด ความเชื่อเป็นอย่างไร มีหลักแห่งการดำเนินชีวิตภายในสังคมของตนเองอย่างไรจะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

4. การประเมินรูปแบบการเรียนการสอน เป็นการทดสอบประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นโดยทั่วไปใช้วิธีการ ดังนี้

4.1) ประเมินความเป็นไปได้เชิงทฤษฎีโดยคณะผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินความสอดคล้องภายในระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ

4.2) ประเมินความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติโดยการนำรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนา ไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริงในลักษณะของการวิจัยเชิงทดลองหรือกึ่งทดลอง

5. การปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอน มี 2 ระยะ คือ

5.1) ก่อนนำรูปแบบการเรียนการสอนไปทดลองใช้ การปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอน ระยะนี้ใช้ผลความเป็นไปได้จากการประเมินเชิงทฤษฎีเป็นข้อมูลในการปรับปรุง

5.2) หลังการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้ โดยอาศัยข้อมูลจากการทดลองเป็นตัวชี้้นำในการปรับปรุงและอาจมีการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปทดลองใช้ใหม่และปรับปรุงเป็นวัฏจักรอยู่ตลอดเวลา

จากการศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ข้างต้น พบว่า มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันอาจจะแตกต่างกันในประเด็นย่อย ผู้วิจัยจึงเลือกขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา (Research and development) 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A) ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development: D & D) ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) เป็นการไปใช้จริง (Implementation: I) ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) เป็นการประเมินผล (Evaluation: E)

การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้

Joyce and Weil (2009) กล่าวถึงองค์ประกอบของรูปแบบเป็น 4 ส่วน ดังรายละเอียด
นี้

ส่วนที่ 1 ที่มาของรูปแบบ (Orientation to the Model) อธิบายปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยเป้าหมาย แนวคิดพื้นฐานทฤษฎี สมมติฐาน

ส่วนที่ 2 ตัวรูปแบบการจัดการเรียนรู้(The Model of Teaching) ประกอบด้วย

1) โครงสร้างของรูปแบบ (Syntax) เป็นการอธิบายถึงรายละเอียดของขั้นตอนการสอน ลำดับขั้นตอนของกิจกรรม ซึ่งแต่ละรูปแบบจะมีขั้นตอนที่แตกต่างกันไป

2) ระบบทางสังคม (Social System) เป็นการอธิบายบทบาท และความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้สอนจะมีบทบาทการเป็นผู้นำในรูปแบบที่แตกต่างกัน เช่น เป็นผู้อำนวยความสะดวก เป็นที่ปรึกษา เป็นผู้นำกิจกรรม เป็นแหล่งให้ข้อมูลข่าวสารหรือผู้จัดสถานการณ์ เป็นต้น

3) หลักการของการตอบสนอง (Principles of Reaction) เป็นการอธิบายถึงการตอบสนองของผู้สอน ในสิ่งที่ผู้เรียนได้กระทำ เช่น การให้รางวัลแก่ผู้เรียนเมื่อผู้เรียนแสดงพฤติกรรมเหมาะสม การให้อิสระในการแสดงความคิดเห็น การสร้างบรรยากาศอิสระ เสริมแรงทางบวก และการประเมินที่ไม่มีถูกหรือผิด

4) ระบบสนับสนุนการเรียนการสอน (Support System) เป็นเงื่อนไขหรือสิ่งจำเป็นที่สนับสนุนต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้น ๆ ให้ได้ผล เช่น อธิบายแนะนำแหล่งข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้ การเตรียมสื่อ สิ่งที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติจริง การสอนในห้องปฏิบัติการ เป็นต้น

ส่วนที่ 3 การนำรูปแบบไปใช้ (Application)

ส่วนที่ 4 ผลที่ได้จากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Instructional and Nurturant Effects) เป็นผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่คาดว่าจะเกิดแก่ผู้เรียน การสอนแต่ละขั้นตอนมีผลอย่างไรกับผู้เรียน เกิดผลทางตรงและผลทางอ้อม อย่างไรกับผู้เรียน

สรุปได้ว่า การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จะแบ่งได้เป็น 4 ส่วน คือ ส่วนที่ 1) ที่มาของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับ ปัจจัยที่มาของรูปแบบ ทฤษฎีสมมติฐานและแนวคิดพื้นฐาน ส่วนที่ 2) ตัวรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่ต้องบอกรายละเอียดของขั้นตอนการสอน มีการบอกบทบาทและความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน แนวทางการตอบสนองต่อผู้เรียนเพื่อเสริมแรงและการเตรียมสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนในการเรียนการสอน ส่วนที่ 3) การนำรูปแบบไปใช้ และส่วนที่ 4) ผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

แนวคิดและหลักการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning, CBL) เป็นแนวคิดที่กำลังได้รับความสนใจและการยอมรับอย่างกว้างขวางในวงการการศึกษา เนื่องจากสามารถตอบสนองความต้องการในการพัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นสำหรับนักเรียนในยุคปัจจุบันและอนาคตทั้งทางด้านทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานยังส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำ และการทดลอง นักเรียนมีโอกาสได้ทดลองและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีความหมายเพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาศักยภาพสูงสุดของตนเองและเตรียมพร้อมสำหรับโลกที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียน ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการทำงานและการใช้ชีวิตในสังคม การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนามาจากการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานและพัฒนาจากแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของ Edward De Bono (De Bono, 1982) การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีนักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศได้ศึกษาค้นคว้าและพัฒนาปรับปรุงขั้นตอนการสอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและมีการใช้คำที่มีความแตกต่างกันทั้ง การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะหมายถึงการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL)

ความหมายของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning: CBL เป็นลักษณะการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิด ลงมือปฏิบัติ และเรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีระบบและสร้างสรรค์ (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, 2558 มงคล เรียงณรงค์ และลัดดา ศิลาน้อย, 2558) เน้นการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการคิดเชิงสร้างสรรค์ การสื่อสารเพื่อการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน CBL มีรากฐานสำคัญมาจากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) ที่เชื่อว่าความรู้ไม่ได้เกิดจากการรับถ่ายทอดโดยตรงจากครู แต่เกิดจากกระบวนการสร้างองค์ความรู้ใหม่ของผู้เรียนผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและการแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น เมื่อผู้เรียนเผชิญกับสถานการณ์หรือโจทย์ปัญหาที่ท้าทาย จะต้องอาศัยทั้งความรู้เดิมและการแสวงหาความรู้ใหม่มาใช้แก้ปัญหา ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (meaningful learning) และมีพัฒนาการทางความคิดในระดับสูงขึ้น นอกจากนี้ CBL ยังเชื่อมโยงกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการเรียนรู้ ทั้งการสืบค้น ทดลอง ลงมือสร้างผลงาน และนำเสนอสิ่งที่เรียนรู้ต่อผู้อื่น กระบวนการเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนเกิดการฝึกฝนทักษะหลากหลายด้านพร้อมกัน

เมื่อมองในมิติของสมรรถนะผู้เรียน CBL ไม่ได้มุ่งให้ผู้เรียนเพียงมี “ความรู้” ในเชิงทฤษฎี แต่ยังพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดวิเคราะห์และการคิดเชิงสร้างสรรค์ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมยุคดิจิทัล ดังนั้น CBL จึงถือเป็นแนวทางการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งศักยภาพทางวิชาการและสมรรถนะในการใช้ชีวิตจริง

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานส่วนหนึ่งสืบเนื่องจากแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL) และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เชิงขนาน (Parallel Thinking) ของ Edward de Bono (อัมพร เลิศณรงค์, 2559 ชลธิชา นานา และบุษบา บัวสมบูรณ์, 2561 วิพรพรรณ ศรีสุธรรม, 2562) ซึ่งถูกปรับประยุกต์ให้เป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวและมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง นักเรียนไม่เพียงมีความสุขกับการเรียน แต่ยังสามารถพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีมได้อย่างมีนัยสำคัญ

การเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning: CBL) มีลักษณะสอดคล้องกับปรัชญาการเรียนรู้เชิงรุก ที่ผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชหรือผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) แทนการถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563 วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล, 2563) การจัดกิจกรรมเช่นนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ศักยภาพของตนได้อย่างเต็มที่ และตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ

งานวิจัยต่างประเทศที่สนับสนุนแนวคิดดังกล่าว ของ Mari และ Hopper (2018) ที่พบว่า การเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning: CBL) ช่วยพัฒนาทักษะการค้นคว้าและการทำงานกลุ่มของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยอินดิแอนา โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำและชี้แนวทางแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับเพ็ญพนา พ่วงแพ (2017) และจริญา น้อยประชา (2564) ที่กล่าวว่าการจัดกิจกรรมในลักษณะนี้สามารถเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การแสวงหาความรู้ การสื่อสาร และการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

เมื่อพิจารณางานวิชาการทั้งในและต่างประเทศ จะเห็นได้ว่า การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning: CBL) ไม่ได้เป็นเพียงแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียน “รู้” เท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการในการพัฒนา “สมรรถนะ” ที่หลากหลาย ทั้งในด้านการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน CBL เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการสร้างผู้เรียนที่มีความสามารถและพร้อมรับมือกับความท้าทายของโลกยุคใหม่

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปความหมายการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนตื่นตัวในการเรียนรู้ เน้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจาก

การลงมือปฏิบัติ ฝึกกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ และค้นหาข้อมูลเพื่อนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน ครูมีบทบาทเป็นโค้ชเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียน เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ การนำเสนอ การสื่อสาร และทำงานอย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเองมีความเป็นอิสระในกระบวนการเรียนรู้ และร่วมการทำกิจกรรมกลุ่มตามความสนใจ

ลักษณะและแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

มงคล เรียงณรงค์ และลัดดา ศิลาน้อย (2558) ได้กล่าวว่า ลักษณะรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกำหนดให้ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ การค้นคว้าเรียนรู้ การเล่นเกม กระตุ้นความอยากรู้ การสอนและแนะนำแบบตัวต่อตัว การฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหา รายบุคคล การฝึกการทำงานเป็นกลุ่มด้วยโครงงาน การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ โดยการแข่งขันหลากหลายรูปแบบ และการประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนอย่างสร้างสรรค์

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2558) อธิบายว่า การจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม ผู้สอนมักดำเนินการตามลำดับเนื้อหาที่ถูกกำหนดไว้อย่างเป็นระบบ เริ่มตั้งแต่บทแรกไปจนถึงบทสุดท้ายของหลักสูตร ลักษณะเช่นนี้ทำให้การเรียนรู้ถูกแบ่งเป็นรายวิชาอย่างชัดเจน ผู้สอนทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้เป็นหลัก แต่หากเปลี่ยนมาใช้ในการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นฐาน บทบาทของครูจะไม่จำกัดอยู่เพียงการบรรยาย หากแต่เปลี่ยนเป็นผู้ชี้แนะแนวทางและอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง กล่าวคือมีการปรับจากการเป็น Lecturer ไปสู่การทำหน้าที่ Facilitator กระบวนการ 8 ข้อ ได้แก่

1. สร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นความอยากรู้ (Inspiration)
2. เปิดโอกาสให้ค้นหา รวบรวมข้อมูล แยกแยะและนำมาสร้างเป็นความรู้
3. การสอนมักจะทำเมื่อมีคำถาม เป็นการสอนแบบรายคนหรือรายกลุ่ม
4. ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Individual Problem Solving)
5. ใช้แนวทางของเกมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ในห้องเรียนให้มีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ในห้องเรียน เช่น มีรางวัล มีการแข่งขัน มีระดับขั้นความสำเร็จ (Game-Based Learning)
6. แบ่งกลุ่มทำโครงงาน (Team-Project)
7. ให้นำเสนอผลงาน ด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่หลากหลาย เช่น พูด เขียน แสดงหรือจัดทำเป็นสื่อต่าง ๆ (Creative Presentation)
8. ใช้การวัดผลที่เป็นการวัดผลด้านต่าง ๆ ออกมาตามเป้าหมายที่ได้ ออกแบบไว้ล่วงหน้า (Informal Assessments and Multidimensional Assessment Tools)

บรรยาภาค 9 ข้อ ได้แก่

บรรยากาศการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สามารถสรุปได้เป็น 9 ประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. ครูควรลดเวลาในการบรรยายลง แล้วเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้เวลามากขึ้นกับการค้นคว้า พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และนำเสนอผลงาน การจัดการเรียนรู้จึงควรเน้นการเดินสอนตามกลุ่มย่อยมากกว่าการสอนรวมเพียงอย่างเดียว

2. การอธิบายที่ละเอียดเกินไปอาจทำให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการคิดหาคำตอบด้วยตนเอง ดังนั้นครูควรใช้วิธีการตั้งคำถามย้อนกลับ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแสวงหาความรู้และสนใจในประเด็นการเรียนรู้ต่อไป

3. ในการสอนแบบดั้งเดิม ผู้เรียนมักไม่กล้าแสดงความคิดเห็นเพราะกลัวผิดพลาด แต่การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL) เน้นการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ครูไม่ควรตัดสินว่าคำตอบใดถูกหรือผิดโดยเด็ดขาด แต่ใช้คำถาม เช่น “แน่ใจหรือ” “ทำไมจึงคิดเช่นนั้น” หรือชวนเพื่อน ๆ แสดงความคิดเห็นร่วม เพื่อให้เกิดการคิดวิเคราะห์อย่างหลากหลาย

4. สิ่งที่ขาดไม่ได้ของการจัดการเรียนรู้แบบ CBL คือการสร้างบรรยากาศที่สนับสนุนให้ผู้เรียนกล้าคิดและกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์

5. การเลือกเนื้อหาที่ใกล้ตัวหรือเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสนใจจะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยครูสามารถใช้หัวข้อที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันมาเข้าสู่การค้นคว้าเนื้อหาวิชาการ

6. ระยะเวลาเรียนที่ยาวกว่า 90 นาทีเหมาะสมกับกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนได้มีเวลาเพียงพอในการทำโครงงานหรือแก้ปัญหาที่ซับซ้อน นอกจากนี้ ครูยังสามารถบูรณาการหลายวิชาในชั้นเรียนเดียวกัน เพื่อสะท้อนความเชื่อมโยงขององค์ความรู้ได้

7. การประเมินผลไม่ควรจำกัดอยู่เพียงครั้งเดียว แต่ควรเป็นกระบวนการต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลย้อนกลับในการพัฒนาตนเอง ครูจึงควรรายงานผลการเรียนรู้ระหว่างทางให้ผู้เรียนรับรู้และปรับปรุงตนเองได้

8. บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้เรียนมีความสมัครใจ และมีส่วนร่วมโดยไม่ถูกบังคับ การลงโทษหรือการตัดคะแนนจึงไม่ควรนำมาใช้ เพราะอาจทำให้ผู้เรียนหมดกำลังใจ

9. บทบาทของครูคือผู้ฟังที่ดีและผู้ร่วมเรียนรู้กับนักเรียน ครูสามารถให้คำแนะนำหรือแทรกความคิดเห็นได้ในจังหวะที่เหมาะสม แต่สิ่งสำคัญที่สุดคือการให้กำลังใจเพื่อเสริมสร้างความมั่นใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

อนรรฆ สมพงษ์และลดาวัลย์ มะลิไทย (2560) ได้อธิบายหลักการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานควรสร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นความอยากรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการค้นหา รวบรวมข้อมูล แยกแยะ และนำข้อมูลที่ได้มาสร้างเป็นความรู้ การจัดการเรียนรู้มักจะทำเมื่อมีคำถาม เป็นการจัดการเรียนรู้รายบุคคลหรือรายกลุ่มมากกว่าการจัดการเรียนรู้รวม โดยปล่อยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง แสดงออกมาในรูปแบบการนำเสนอผลงานด้วยวิธีการต่าง ๆ นอกจากนี้ยังต้องมีการประเมินผลด้านต่าง ๆ ออกมาตามเป้าหมายที่ได้ออกแบบไว้

นพพร มามาก (2561) ได้อธิบายหลักการของการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน ไว้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดพัฒนาการทางสติปัญญาโดยให้ผู้เรียนได้สืบค้นข้อมูล กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ ทำให้ผู้เรียนนั้นมีความกระตือรือร้น สนใจสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหาเป็นรายบุคคล ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม โดยผู้สอนสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอความคิด และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ลักษณะการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นการเรียนการสอนที่เน้นการค้นคว้าและเรียนรู้ผ่านการเล่น มีการกระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียน โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างแรงบันดาลใจส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ นำเสนอความรู้ที่ค้นพบด้วยตนเอง และสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์อิสระ เน้นการเรียนรู้แบบลองผิดลองถูกโดยครูไม่ควรอธิบายอย่างละเอียด และสนับสนุนให้นักเรียนกล้าคิด กล้าเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

นักวิชาการต่างประเทศและในประเทศได้ทำการศึกษา ปรับปรุงและพัฒนา ขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้วิจัยขอนำเสนอตามลำดับดังนี้

Ken Robinson (2001, 2015) ได้นำเสนอแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ โดยเน้นให้ความสำคัญกับการปลูกฝังจินตนาการ (Imagination) และการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ (Creative Expression) ผ่านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered Approach) ซึ่งสามารถสรุปได้เป็นขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกระตุ้นจินตนาการ (Imagination Activation)

เริ่มต้นจากการสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการอย่างเสรี โดยผู้เรียนสามารถคิดเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวกับบริบทใหม่ ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดไอเดียที่หลากหลายและแปลกใหม่

ขั้นที่ 2 การสำรวจและทดลอง (Exploration and Experimentation)

ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงโดยผ่านกิจกรรมเชิงสำรวจและทดลอง (Inquiry-based Learning) เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกและค้นพบความสนใจหรือแรงบันดาลใจของตนเอง ส่งเสริมให้เกิดการกล้าแสดงออก และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์และแสดงออก (Creation and Expression)

ขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะนำแนวคิดที่ได้จากการจินตนาการและทดลองมาสร้างสรรค์ผลงานหรือผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เน้นการแสดงออกผ่านวิธีการหรือสื่อที่ผู้เรียนสนใจและถนัด

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนและสะท้อนผล (Sharing and Reflection)

ผู้เรียนมีโอกาสนำเสนอผลงานของตนเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกลุ่มผู้เรียนหรือผู้ฟังอื่น ๆ และเปิดพื้นที่ในการสะท้อนผล (Reflection) เพื่อเรียนรู้จากประสบการณ์และความคิดของผู้อื่น

ขั้นที่ 5 การประเมินและต่อยอด (Assessment and Expansion)

ขั้นตอนสุดท้ายคือการประเมินผลงานหรือกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการให้คุณค่าและชื่นชมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจในการต่อยอดแนวคิดหรือพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ต่อไป

แนวคิดดังกล่าวเน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการพัฒนา และช่วยส่งเสริมให้เกิดแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ที่ยั่งยืนต่อไปในอนาคต

Resnick, M. (2017) ได้ออกแบบการสอนสร้างสรรค์ ได้มีกระบวนการและขั้นตอนการสอน 5 ขั้น ได้แก่

ขั้นที่ 1 จินตนาการ (Imagine) เป็นขั้นตอนการเริ่มต้นให้ผู้เรียนได้ตั้งโจทย์การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสิ่งที่ตนเองชอบหรือสนใจ

ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ (Create) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้ลองคิดและลงมือสร้างอะไรบางอย่าง โดยผู้สอนจัดเตรียมอุปกรณ์ให้หลากหลาย โดยเปิดกว้างและไม่จำกัดรูปแบบในการทดลองสร้างอีกทั้งอนุญาตให้ทดลองสร้างได้หลายรูปแบบตามความสนใจ

ขั้นที่ 3 เล่น (Play) เป็นกระบวนการที่เน้นให้ผู้เรียนได้ทดลองและพัฒนางานโดยผู้สอนให้เวลานักเรียนอย่างเต็มที่เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เวลากับสิ่งที่ต้องการทำพร้อมกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม

ขั้นที่ 4 แบ่งปัน (Share) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเองให้เพื่อน ๆ ได้เห็นและร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกัน

ขั้นที่ 5 คิดทบทวน (Reflect) เป็นขั้นตอนการสะท้อนประสบการณ์ของผู้เรียนผ่านการตั้งคำถามของผู้สอนแทนการอธิบายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการสังเคราะห์องค์ความรู้จากประสบการณ์เรียนรู้

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2558) ได้กำหนดขั้นตอนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วย 5 ขั้น ได้แก่ 1) กระตุ้นความสนใจ 2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ 3) ค้นคว้าและคิด 4) นำเสนอ และ 5) ประเมินผล มีรายละเอียดกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ในกระบวนการเรียนการสอนทั่วไป ครูมักมีการนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อพาผู้เรียนเข้าสู่สาระสำคัญของเนื้อหา แต่สำหรับการจัดการเรียนรู้ที่ยึดฐานความสร้างสรรค์เป็นหลักนั้น ขั้นตอนการกระตุ้นความสนใจมิได้เป็นเพียง “ขั้นนำ” ธรรมดา หากแต่เป็นกลไกสำคัญที่กำหนดทิศทางของการเรียนรู้ทั้งกระบวนการ ความอยากรู้อยากเห็นและความตื่นตัวที่จะค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ถือเป็นแรงขับเคลื่อนภายในที่นำผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้อย่างแท้จริง หากปราศจากแรงจูงใจนี้ แม้ว่าครูจะเตรียมบทเรียนอย่างรอบคอบเพียงใด ก็มักได้ผลลัพธ์เพียงการเรียนรู้แบบจำยอม ผู้เรียนฟังอย่างไม่เต็มใจและไม่เห็นคุณค่าในสิ่งที่เรียน ดังนั้น กระบวนการสอนเชิงสร้างสรรค์จึงเน้นการออกแบบกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียน “อยากเรียน” มากกว่าเพียง “ต้องเรียน” โดยใช้ทั้งประสบการณ์ตรง เหตุการณ์ใกล้ตัว หรือสื่อที่ทันสมัยเป็นตัวกระตุ้น ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือผู้เรียนจะเปิดใจและเกิดพลังบวกในการเรียนรู้มากกว่าการสอนแบบดั้งเดิมโดยที่เราสามารถจัดการกระตุ้นความสนใจได้ ดังนี้

1. การใช้เหตุการณ์หรือประเด็นที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงของผู้เรียน การจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับประสบการณ์ตรงหรือความสนใจเฉพาะตน ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นประโยชน์เชิงปฏิบัติ ตัวอย่างเช่น การนำหัวข้อ “การออมเงินและการลงทุน” มาเชื่อมโยงกับคณิตศาสตร์ แทนการสอนสูตรเพียงอย่างเดียว หรือการใช้หัวข้อ “พืชที่ปลูกได้ในครัวเรือน” เพื่ออธิบายหลักการทางวิทยาศาสตร์ จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าเนื้อหามีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันอย่างแท้จริง

2. การใช้สื่อ 멀티มีเดียที่หลากหลาย สื่อภาพ เสียง คลิปวิดีโอ หรืออินโฟกราฟิกที่เหมาะสมกับเนื้อหา สามารถสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นความสนใจและจินตนาการได้อย่างมีพลัง การเลือกสื่อจึงไม่ใช่เพียงการประกอบการสอน แต่คือเครื่องมือสร้างแรงบันดาลใจและเปิดประตูสู่การเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

3. การใช้เกมหรือกิจกรรมเชิงโต้ตอบ เกมหรือกิจกรรมสนทนากันที่ออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ไม่เพียงแต่ลดความตึงเครียดในชั้นเรียน แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป ทั้งนี้ ผู้สอนอาจบูรณาการวิธีทั้งสามเข้าด้วยกัน

เช่น การหยิบยกเหตุการณ์จริงมาเล่า ผ่านสื่อมัลติมีเดีย และปิดท้ายด้วยเกมที่เชื่อมโยงกับประเด็นดังกล่าว วิธีนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดทั้งความสนใจ ความเพลิดเพลิน และแรงจูงใจในการค้นคว้าต่อ

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ภายหลังจากที่ผู้สอนได้สร้างแรงกระตุ้นและความสนใจในการเรียนรู้แล้ว ขั้นตอนถัดมาคือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนด “ปัญหา” ที่ต้องการศึกษา โดยลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning) คือ การใช้ปัญหาเป็นตัวตั้งต้นของการเรียนรู้ มิใช่การใช้ครูกำหนดคำถามหรือโจทย์มาให้ล่วงหน้า หากแต่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นหาประเด็นหรือข้อสงสัยที่เกิดจากความสนใจของตนเองอย่างอิสระ เมื่อผู้เรียนสามารถระบุปัญหาที่ตนใคร่รู้ได้แล้ว กระบวนการเรียนรู้ก็จะก้าวสู่การจัดกลุ่มตามความสนใจ โดยจำนวนกลุ่มขึ้นอยู่กับจำนวนปัญหาที่ปรากฏในชั้นเรียน และสมาชิกแต่ละกลุ่มก็เกิดจากการเลือกเข้าร่วมอย่างเสรีของผู้เรียน

การทำงานในลักษณะนี้มีนัยสำคัญอย่างยิ่ง เพราะไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนในสิ่งที่สอดคล้องกับความสนใจส่วนตัวเท่านั้น แต่ยังสร้างแรงจูงใจภายในที่ทำให้ผู้เรียนต้องการค้นหาคำตอบด้วยตนเอง แตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิมที่ครูมักเป็นผู้กำหนดโจทย์และผู้เรียนมีบทบาทเพียงทำตาม เมื่อผู้เรียนมีโอกาสเลือกปัญหาและเข้ากลุ่มด้วยความสมัครใจ ย่อมก่อให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ (Ownership of Learning) และส่งผลให้ผู้เรียนทุ่มเทแรงกายแรงใจในการค้นคว้าและร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่มมากยิ่งขึ้น และการตั้งปัญหาจากความสนใจของผู้เรียนยังทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึก “อยากรู้” มากกว่า “ถูกบังคับให้รู้” ซึ่งถือเป็นหัวใจของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพราะความอยากรู้จะนำไปสู่การค้นพบและการเปิดรับความรู้ใหม่อย่างเต็มที่ เมื่อถึงจุดนี้ผู้เรียนจะพร้อมเปิดใจรับข้อมูลใหม่ ๆ และมีพลังในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ รวมถึงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพื่อหาทางแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง กล่าวได้ว่า ขั้นตอนการตั้งปัญหาและการแบ่งกลุ่มตามความสนใจนี้ เป็นเสมือนจุดเปลี่ยนจากการเรียนรู้แบบที่ครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher-Centered) ไปสู่การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) อย่างแท้จริง และเป็นรากฐานสำคัญที่ทำให้กระบวนการ CBL บรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด กระบวนการในขั้นนี้ถือเป็นช่วงที่ใช้เวลามากที่สุดของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เนื่องจากผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้เวลาสำรวจค้นคว้า และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มที่ บทบาทของครูจึงมิได้มุ่งเน้นการอธิบายเนื้อหาหรือชี้คำตอบที่ถูกต้องเหมือนการสอนแบบดั้งเดิม หากแต่ทำหน้าที่เป็นผู้คอยให้คำปรึกษาและสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านการถามย้อนและการชี้แนะแนวคิด เช่น การตั้งคำถามท้าทายความคิดว่า “แน่ใจหรือไม่” “เหตุผลคืออะไร” หรือ “เพื่อน ๆ มีความคิดเห็นแตกต่างอย่างไร” คำถามลักษณะนี้ช่วยเปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้ใช้เหตุผล เชื่อมโยงประสบการณ์ และฝึกการมองประเด็นจากหลายมุมมอง แทนที่จะถูกจำกัดให้อยู่กับคำตอบที่ถูกต้องเพียงหนึ่งเดียว สิ่งที่สำคัญยิ่งกว่าสำหรับผู้สอนในกระบวนการนี้มิใช่การมีความรู้เชิงเนื้อหามากที่สุด แต่คือการรู้จักและสามารถแนะนำ แหล่งข้อมูลที่

น่าเชื่อถือและหลากหลาย ให้นักเรียนได้ใช้เป็นเครื่องมือในการค้นคว้า ความรู้ในศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและแพร่หลายเกินกว่าที่ครูจะครอบครองทั้งหมดได้ ดังนั้น บทบาทของผู้สอนจึงควรเปลี่ยนจาก “ผู้ถ่ายทอด” ไปเป็น “ผู้อำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้” (facilitator) ที่ช่วยให้นักเรียนรู้จักเลือก คัดกรอง และใช้ข้อมูลได้อย่างมีวิจารณญาณ กระบวนการนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถผลิตผลการแสวงหาความรู้ ขณะเดียวกันก็ได้ฝึกฝนทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหาไปพร้อมกัน ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ในลักษณะนี้ไม่ได้วัดจากการได้คำตอบที่ถูกต้องตรงตามตำราเพียงอย่างเดียว แต่คือการพัฒนาความสามารถในการคิด ค้นคว้า และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล นักเรียนจะได้ฝึกกระบวนการตั้งคำถาม การสืบค้น และการประเมินคุณภาพของข้อมูล ซึ่งเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการทำงานในอนาคต แม้ว่าผู้สอนบางท่านอาจกังวลว่าการปล่อยให้นักเรียนแสวงหาคำตอบด้วยตนเองอาจนำไปสู่ความผิดพลาดหรือการได้ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง จนทำให้เลือกกลับไปใช้การสอนแบบเดิมที่เน้นความมั่นใจในคำตอบ แต่ในมุมมองของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จุดเน้นไม่ได้อยู่ที่การได้คำตอบที่สมบูรณ์ตั้งแต่แรก หากอยู่ที่การฝึกให้นักเรียนรู้จักคิด วิเคราะห์และค้นคว้าด้วยตัวเอง ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืนในระยะยาว

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้าและ คิดออกมาและผลงานที่นำเสนอ นั้น อยากให้ผู้สอนพึงระลึกว่านี่คือผลงานแห่งความทุ่มเทของผู้เรียน อย่างแท้จริง ดังนั้นเมื่อผู้เรียนออกมาทำการเสนอหน้าชั้น ผู้สอนนั้นจำเป็นจะต้องปล่อยให้ผู้เรียนนั้น นำเสนอจนจบ โดยที่ผู้สอนนั้นไม่มีความจำเป็นต้องแทรกแซงระหว่างการนำเสนอ แสดงความคิดเห็น หรือซักถามใด ๆ ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็นและซักถามนั้นคือผู้เรียนร่วมชั้น เมื่อจบ การนำเสนอผู้สอนจะเป็นผู้เปิดประเด็นให้มีการซักถามในชั้นเรียน และนี่คือกระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ตนเองได้ค้นหามาถ้าหากข้อมูลที่หามานั้นไม่ถูกต้อง การซักถามในห้องเรียนนั้นจะเกิดประเด็นใหม่ ๆ ที่ผู้นำเสนอนั้นจำเป็นต้องมีข้อมูลเพื่อตอบผู้ซักถาม ให้ถูกต้อง ซึ่งผู้นำเสนอก็จะพบว่าข้อมูลของตนไม่ถูกต้องหรือครอบคลุมพอ และต้องเพิ่มเติมตรงไหนบ้าง จากการซักถามของผู้เรียนด้วยกันโดยที่ผู้สอนจะทำหน้าที่คอยควบคุมคำถามและข้อคิดเห็นต่างให้อยู่ในประเด็น ไม่หลุดจากเนื้อหามากนัก ถ้าหากในผู้เรียนร่วมชั้นไม่มีข้อซักถามหรือข้อสงสัยใด ๆ ผู้สอนอาจจะเป็นผู้เริ่มถามเองก็ได้ เพื่อให้เกิดบรรยากาศของการซักถามในชั้นเรียน ซึ่งวิธีการนี้ อาจจะต่อยอดไปสู่ความรู้ใหม่ๆ ที่ไกลกว่าเนื้อหาเดิมที่เคยสอนกันมาและเป็นเนื้อหาที่ผู้เรียนนั้นเต็มใจที่จะค้นหาด้วยตนเองค้นคว้าและคิดนำเสนอกระตุ้นตั้งปัญหาประเมินผล

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning : CBL) ก่อนอื่นต้องทำความเข้าใจในรูปแบบของการประเมินผลก่อน สิ่งที่ไม่ว่าจะเป็นกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ หรือหลักสูตรแกนกลางต้องการนั้น คือ การที่ผู้เรียนมี การพัฒนาทั้งด้านของ 1) ความรู้ (Knowledge) 2) ทักษะ (Skill) และ 3) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

ดังนั้นการประเมินผลนั้นจึงจำเป็นต้องทำให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้านนี้ เพื่อให้ได้คุณภาพของผู้เรียนที่เป็นมาตรฐาน โดยปกติแล้วผู้สอนจะคุ้นเคยกับการประเมินด้านความรู้ นั่นก็คือการจัดสอบหรือการหาคะแนนจากแบบทดสอบต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนนั้นมีความรู้ แต่ในส่วนของการประเมินด้านทักษะ และการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้น ไม่มีความชัดเจนมากนัก จึงกลายเป็นว่าคะแนนที่เราเห็นกันจากการเรียนรู้ในรูปแบบปกตินั้นมักจะ เป็นคะแนนของความรู้ทั้งสิ้น

ในรูปแบบการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning : CBL) นั้น จำเป็นจะต้องประเมินทั้ง 3 ด้าน ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1) ด้านความรู้ เราสามารถประเมินความรู้ได้ด้วยวิธีการที่เราคุ้นเคยกันมาตลอดนั่นก็คือการจัดให้มีการสอบวัด หรือแบบฝึกหัดต่าง ๆ และนำคะแนนมาชี้วัดว่าผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องนี้เท่าไร

2) ด้านทักษะ การประเมินด้านทักษะนั้นจะเป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียน ซึ่งเราสามารถใช้รูปแบบการประเมินแบบรูบริก (Rubric) ในการประเมินผู้เรียนได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การตั้งหัวข้อในการประเมิน และรายละเอียดการประเมินที่จำเป็น เช่น เราจะประเมินในหัวข้อทักษะการนำเสนอ รายละเอียดการประเมินที่จำเป็นคือด้านเนื้อหา ด้านความชัดเจนในการพูด และด้านเทคนิคในการนำเสนอ เป็นต้น

3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นสามารถใช้การประเมินแบบรูบริก (Rubric) ได้ ซึ่งก็จะมีส่วนคล้ายกับการประเมินด้านทักษะ นั่นคือ การตั้งหัวข้อการประเมินในคุณลักษณะที่ผู้สอนอยากให้เกิดขึ้นในผู้เรียน และรายละเอียดสำหรับการประเมินที่สอดคล้องกัน

เพ็ญพนา พ่วงแพง (2017) ได้กำหนดขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้การสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. กระตุ้นความสนใจ

ขั้นกระตุ้นความสนใจเป็นการแนะนำหัวข้อบทเรียนที่ครูต้องกระตุ้นผู้เรียนความสนใจการจะทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และค้นหาคำตอบถือเป็นปัจจัยสำคัญเพื่อความสำเร็จในการเรียนรู้ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ วิธีกระตุ้นความสนใจของนักเรียนมี ดังนี้:

1.1 การใช้สถานการณ์ในชีวิตจริงที่แตกต่างกันที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนหรือความสนใจของตนเป็นสิ่งเร้า

1.2 การใช้มัลติมีเดีย ครูต้องเลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา เช่น ภาพ เสียง และข้อความเพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการกระตุ้นความสนใจหรือจูงใจนักเรียนในบทเรียน

1.3 การใช้เกมหรือกิจกรรมเป็นวิธีกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ดี เกมหรือกิจกรรมที่เลือกควรเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะสอนซึ่งครูสามารถทำได้เลือกเกมหรือกิจกรรมที่หลากหลายตามความต้องการของนักเรียน

2. ระบุปัญหาและจัดกลุ่มตามความสนใจของนักเรียน

ขั้นตอนนี้เป็นการระบุปัญหาและจัดกลุ่มตามความสนใจของนักเรียน ครูจะให้นักเรียนค้นหาปัญหาที่นักเรียนสนใจแล้วแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ความสนใจ

3. การวิจัยและการคิด

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดในการเรียนรู้ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ครูจะให้นักเรียนใช้เวลา ครูจะเดินไปรอบ ๆ ห้องเรียนและเป็นรับผิดชอบในการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม ให้คำแนะนำ เมื่อนักเรียนประสบปัญหา ครูจะทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงแนะนำแหล่งความรู้ที่เหมาะสมแก่นักเรียนแนะนำนักเรียนในการเลือกข้อมูลอย่างถูกต้อง และให้ผู้เรียนสนุกสนานกับการเรียนรู้และสำรวจความรู้เพื่อให้นักเรียนได้คิด ค้นหาคำตอบ เลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับข้อมูลที่ได้รับ และเพื่อได้ใช้เวลากับเนื้อหาที่ตนเองสนใจ

4. การนำเสนอ

ในขั้นตอนที่ 4 นี้ นักเรียนจะนำเสนอผลงานที่ตนวิจัยและได้ฝึกทักษะการคิด ครูควรให้นักเรียนทำการนำเสนอให้เสร็จก่อน จากนั้นครูจะให้เพื่อนร่วมชั้นถามคำถามในหัวข้อดังกล่าว นี่เป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้รับและเพื่อนร่วมชั้นเป็นผู้แสดงความคิดเห็นจากนั้นครูจะควบคุมและถามคำถามและความคิดเห็นในหัวข้อต่าง ๆ หากเพื่อนร่วมชั้นยังไม่ได้ถาม หากมีคำถามหรือข้อสงสัย ครูอาจเริ่มถามคำถามด้วยตนเองเพื่อสร้างบรรยากาศการซักถามในห้องเรียนซึ่งอาจนำไปสู่ความรู้ใหม่ ๆ ได้เช่นกัน

5. การประเมินผล

ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินกิจกรรมทั้งหมดที่นักเรียนทำตลอดการเรียนรู้ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ ในขั้นตอนนี้จะมีการประเมินการพัฒนาผู้เรียนทั้ง 3 ด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์

วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนาผล (2563) ได้ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีบทบาทอย่างแข็งขันในทุกขั้นตอน โดยประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ดังนี้ ได้แก่

ขั้นที่ 1 ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเองโดยมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้กระตุ้นและชี้แนะให้ผู้เรียนสามารถสร้างเป้าหมายที่ต้องการบรรลุได้อย่างชัดเจน การมีเป้าหมายเช่นนี้ทำให้

ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ (Ownership) เสริมสร้างแรงจูงใจภายใน และใช้เป้าหมายดังกล่าวเป็นพลังขับเคลื่อนในการแสดงศักยภาพออกมาอย่างเต็มที่

ขั้นที่ 2 ผู้เรียนวางแผนการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนใช้แนวทางที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์นวัตกรรม (Creative-based learning) การเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน (Research-based learning) ตลอดจนแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงในลักษณะ Active Learning กระบวนการนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้บูรณาการความรู้ (Concept Integration) ที่เกี่ยวข้อง และเชื่อมโยงเข้ากับการสร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่า ผ่านกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสะท้อนคิด (Reflection) และการถอดบทเรียน (Lesson Learned)

ขั้นที่ 3 ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามแผนการเรียนรู้ของตนเองด้วยความกระตือรือร้นและมี Growth Mindset ร่วมกับการมีวินัยในตนเองและความเชื่อมั่นในความสามารถส่วนบุคคล ผู้เรียนเลือกใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ของตน (Learning Style) พร้อมทั้งนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด อีกทั้งผู้เรียนยังต้องติดตามความก้าวหน้าของตนเองอย่างสม่ำเสมอ และรายงานผลต่อผู้สอนผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการทำงานสร้างสรรค์ร่วมกัน

ขั้นตอนที่ 4 ผู้เรียนประเมินตนเอง (Self - assessment) เพื่อตรวจสอบองค์ความรู้ แนวคิด (Concept) ทักษะ และสมรรถนะที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ รวมทั้งสะท้อนคิด (Reflection) และถอดบทเรียน (Lesson Learned) เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาตนเองต่อไป การประเมินตนเองเช่นนี้ถือเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนก้าวสู่การเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ (Lifelong Learner)

ขั้นตอนที่ 5 ผู้สอนให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงสร้างสรรค์โดยนำเสนอผลการเรียนรู้ในเชิงสรุป (Summative Feedback) ซึ่งประกอบด้วยการชี้ให้เห็นถึงความสำเร็จ สิ่งที่คุณเรียนทำได้ดี ตลอดจนข้อควรปรับปรุง พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่เฉพาะเจาะจงในเชิงรายบุคคล (Individualized Feedback for Improvement) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถต่อยอดและพัฒนาศักยภาพได้อย่างต่อเนื่อง

มนตรี วงษ์สะพาน (2563) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 6 ขั้น โดยทั้ง 6 ขั้นตอนนี้ไม่จำเป็นต้องดำเนินการให้เสร็จ ภายในแผนเดียวขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่สอนหรือความยากง่ายของผลงานสร้างสรรค์ โดยมีลำดับขั้นต้น การสอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) เป็นกิจกรรมที่ครูกระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียนโดยเทคนิควิธีการที่หลากหลาย เป้าหมายสำคัญของขั้นตอนนี้คือทำให้ผู้เรียนมีแนวคิด (Idea)

ที่จะสร้างผลงานอย่างใดอย่างหนึ่ง จากการกระตุ้นด้วยสถานการณ์ปัญหาในชีวิตจริงหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ สำหรับการกระตุ้นความอยากรู้ของนักเรียนมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน เช่น สื่อจากของจริงสื่อที่อยู่ใกล้ผู้เรียน สื่อที่ผู้เรียนสนใจ โดยสื่อเหล่านั้นต้องสามารถเชื่อมโยงมาสู่เรื่องที่จะสอนและทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ

ขั้นที่ 2 การค้นคว้าด้วยตนเอง (Self - Study) เป็นขั้นตอนที่อาจเรียนเป็นรายบุคคล หรือเป็นกลุ่มก็ได้ ขึ้นอยู่กับลักษณะของผลงานว่ามีความซับซ้อนมากหรือน้อย เรียนมีแนวคิดที่จะ สร้างผลงานอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ครูจะกำหนดเวลาให้ผู้เรียนค้นหา รวบรวมข้อมูล แยกแยะและ นำมาสร้างผลงาน รวมทั้งถอดผลงานให้เป็นองค์ความรู้ โดยกิจกรรมในขั้นนี้ครูต้องชี้แนะให้นักเรียน วางแผนการทำงาน เช่น การกำหนดเป้าหมาย แหล่งข้อมูล ระยะเวลาในการทำงาน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เป็นประโยชน์ ในการชี้แนะของครูมีเทคนิคสำคัญ 3 ประการ ในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

2.1 ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าที่จะคิดนอกกรอบเพื่อเปิดโอกาสให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ ขึ้น โดยให้ผู้เรียนสร้างจินตนาการโดยพาตนเองออกไปนอกกรอบความคิดเดิม ๆ พยายามไม่ยึดติดกับความรู้หรือประสบการณ์เดิม ปลดปล่อยความคิดให้เป็นอิสระไม่มองว่าสิ่งที่เรากำลังจะคิดนั้นเป็นเรื่องผิด ให้เชื่อเสมอว่าการคิดนั้นตราบดีที่ยังไม่ได้แสดงออกก็ย่อมไม่ก่อให้เกิดความเสียหาย

2.2 การค้นหาสิ่งที่เชื่อมโยงกัน ครูควรสร้างความเชื่อว่าสิ่งต่าง ๆ บนโลกนี้ล้วนสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เช่น คำศัพท์ต่าง ๆ ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ เกี่ยวข้องกันอย่างไร ชื่อสถานที่ต่าง ๆ มีที่มาอย่างไร พยายามฝึกให้ผู้เรียนค้นหาสิ่งเหล่านั้นเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กันอย่างไร มีอะไรที่เป็นจุดร่วมกันบ้าง การค้นหาสิ่งเชื่อมโยงกันมักจะทำให้เกิดความคิดที่แปลกใหม่

2.3 การลำดับความคิดและกลั่นกรองความคิด ในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังค้นคว้า จะต้อง นำข้อมูลที่ได้มากำหนดความชัดเจนของผลงานที่จะสร้างขึ้น โดยทบทวนความเป็นไปได้และประโยชน์ที่จะเกิดขึ้น รวมทั้งข้อดี ข้อเสียต่าง ๆ เพื่อให้ผลงานนั้นมีความชัดเจนสามารถนำไปสู่การใช้ประโยชน์ได้

ขั้นที่ 3 การออกแบบผลงาน (Design) เป็นการจัดทำรายละเอียดของผลงานที่ผู้เรียนได้กำหนดแนวคิดไว้แล้วให้มีความชัดเจน เช่น ผลงานนั้นมีลักษณะอย่างไร มีวิธีการใช้ประโยชน์อย่างไร โดยผู้เรียนอาจสร้างเป็นวัตถุสิ่งของ เอกสาร ข้อมูล วิดีโอ แบบจำลอง ฯลฯ โดยขั้นตอนนี้อาจมีการทดลองใช้เบื้องต้นเพื่อศึกษาความเป็นไปได้ว่าผลงานนั้นใช้ได้จริงหรือไม่ หรือประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นว่าเกิดประโยชน์เป็นไปตามที่ตั้งเป้าหมายไว้มากน้อยเพียงใด บทบาทของครูจะเป็นผู้ชี้แนะว่าผลงานที่สร้างขึ้นนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาสาระของหน่วยการเรียนรู้หรือไม่ สอดคล้องกับตัวชี้วัดของหลักสูตรอย่างไรบ้าง และมีองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับผลงานนั้นอย่างไร

ขั้นที่ 4 การนำผลงานไปใช้ (Implementation) เมื่อผู้เรียนมีความมั่นใจว่าผลงานที่สร้างขึ้นนำไปปฏิบัติได้จริง การนำเสนอผลงาน หรือเผยแพร่ให้ผู้อื่นใช้ประโยชน์ได้แล้ว จึงดำเนินการ นำผลงานไปใช้ตามที่ได้ออกแบบไว้ พร้อมทั้งศึกษาผลหรือติดตามผลว่าเป็นไปตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ มากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 5 การสรุปบทเรียน (Conclusion) เป็นการนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ของแต่ละบุคคลมาสรุปร่วมกันว่าสาระความรู้และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ผลงานนั้นทำให้นักเรียนได้ความรู้ และประสบการณ์อะไรบ้าง สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหน่วยการเรียนรู้หรือไม่ วิธีการสรุปบทเรียนสามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

1. สรุปจากการตั้งคำถาม โดยการซักถามให้นักเรียนสรุปรวบรวมโดยใช้ภาษาของนักเรียนเอง
2. สรุปจากการใช้อุปกรณ์ โดยใช้อุปกรณ์เป็นสื่อเพื่อให้นักเรียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปแล้ว
3. สรุปจากการเล่าประสบการณ์ที่พบเห็นและจำได้ การสังเกต การทดลอง การสาธิต การปฏิบัติ การรับฟังเสียงสะท้อนของคนรอบข้าง ฯลฯ
4. สรุปจากการสร้างสถานการณ์ขึ้น โดยครูสร้างสถานการณ์ขึ้น และทำให้นักเรียนสรุป จากสถานการณ์ที่ครูสร้างขึ้น ซึ่งสถานการณ์นั้น ๆ อาจจะเหมือนกับสถานการณ์เรียนที่ผ่านหรืออาจใช้ สถานการณ์ใหม่ก็ได้
5. สรุปโดยการบรรยาย เป็นวิธีการสรุปง่าย ๆ ที่ผู้สอนเป็นผู้สรุปความคิดรวบยอด หรือ สาระสำคัญของบทเรียนให้ผู้เรียนฟัง โดยพูดว่า “เรื่องนี้สรุปได้ว่า.....”
6. สรุปจากการใช้กิจกรรม อาจให้นักเรียนสังเกตการสาธิตและการทดลอง และสรุป สาระสำคัญของเรื่องนั้น ๆ

ขั้นที่ 6 การประเมินผลการเรียนรู้ (Assessments) เป็นกระบวนการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากการวัดมาพิจารณาตัดสินว่า ผู้เรียนสามารถบรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ของการจัดการศึกษาเพียงใด มีสิ่งใดที่ต้องการปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้น ซึ่งประโยชน์ของการวัดและการประเมินผลของการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ นอกจากนี้แล้วผลการวัดและการประเมินยังเป็นข้อมูลที่เราใช้ในการปรับปรุงการสอนของตนให้มีคุณภาพ และเกิดแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตรให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น การวัดและการประเมินผลซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการกำหนดความมุ่งหมายของการจัดการเรียนการสอนและการจัดประสบการณ์เรียนรู้

ชนัดท์ พุนเดช และคณะ (2565) ได้กำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ 1) การสร้างความตระหนัก 2) การคิดเพื่อระบุสถานการณ์ 3) การค้นคว้า และสร้างสรรค์ผลงาน 4) การนำเสนอผลงาน

จากขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีความชัดเจนและสอดคล้องกับแนวคิดทางทฤษฎี ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จากนักวิชาการทั้งในและต่างประเทศ โดยพิจารณา ลักษณะร่วมและลำดับขั้นที่สำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบที่เหมาะสม รายละเอียดแสดงไว้ในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

Robinson K (2001, 2015)	Resnick (2019)	วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (2558)	เพ็ญพณ พ่วงแพ (2017)	วิชัย วงษ์ใหญ่และ มารุต พัฒผล (2563)	มนตรี วงษ์สะพาน (2563)	ชนัดท์ พุนเดช และคณะ (2565)	ผู้วิจัย
การกระตุ้นจินตนาการ (Imagination Activation)	จินตนาการ	กระตุ้นความสนใจ	กระตุ้นความสนใจ		การสร้างแรงบันดาลใจ	การสร้างความคิดตระหนัก	กระตุ้นจินตนาการ สร้างแรงบันดาลใจเรียนรู้
		ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ	ระบุปัญหาและจัดกลุ่มตามความสนใจของนักเรียน	ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้		การคิดเพื่อระบุสถานการณ์	มุ่งระบุปัญหาและเป้าหมาย
				ผู้เรียนวางแผนการเรียนรู้ของตนเอง			
การสำรวจและทดลอง (Exploration and Experimentation)		ค้นคว้าและคิด	การวิจัยและการคิด		การค้นคว้าด้วยตนเอง		ชวนขยายค้นคว้าและคิด
การสร้างสรรค์และแสดงออก (Creation and Expression)	สร้างสรรค์			ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามแผนการเรียนรู้ของผู้เรียน	การออกแบบผลงาน	การค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน	ออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
	เล่น				การนำผลงานไปใช้ (Implementation) การสรุปบทเรียน		
การแลกเปลี่ยนและสะท้อนผล (Sharing and	แบ่งปัน	นำเสนอ	นำเสนอ			การนำเสนอผลงาน	แบ่งปันนำเสนอแลกเปลี่ยน

Robinson K (2001, 2015)	Resnick (2019)	วิริยะ ฤชชัย พาณิชย์ (2558)	เพ็ญพณ พ่วงแพ (2017)	วิชัย วงษ์ ใหญ่และ มารุต พัฒ ผล (2563)	มนตรี วงศ์สะพาน (2563)	ชนัดต์ พุนเดช และคณะ (2565)	ผู้วิจัย
Reflection)							
การประเมินและ ต่อยอด (Assessment and Expansion)	คิดทบทวน	ประเมินผล	ประเมินผล	ผู้เรียน ประเมิน ตนเอง ผู้สอนให้ ข้อมูล ย้อนกลับเชิง สร้างสรรค์	การประเมินผล การเรียนรู้		เรียนรู้ สะท้อนคิดสู่ การ ประเมินผล

จากกระบวนการและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักการศึกษาที่ได้กล่าวแล้วข้างต้น สามารถสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กระตุ้นจินตนาการสร้างแรงบันดาลใจเรียนรู้ 2) มุ่งสู่ระบุปัญหาและเป้าหมาย 3) ขวนขวายค้นคว้าและคิด 4) ออกแบบผลิตงานสร้างสรรค์ 5) แบ่งปันนำเสนอแลกเปลี่ยน 6) เรียนรู้สะท้อนคิดสู่การประเมินผล

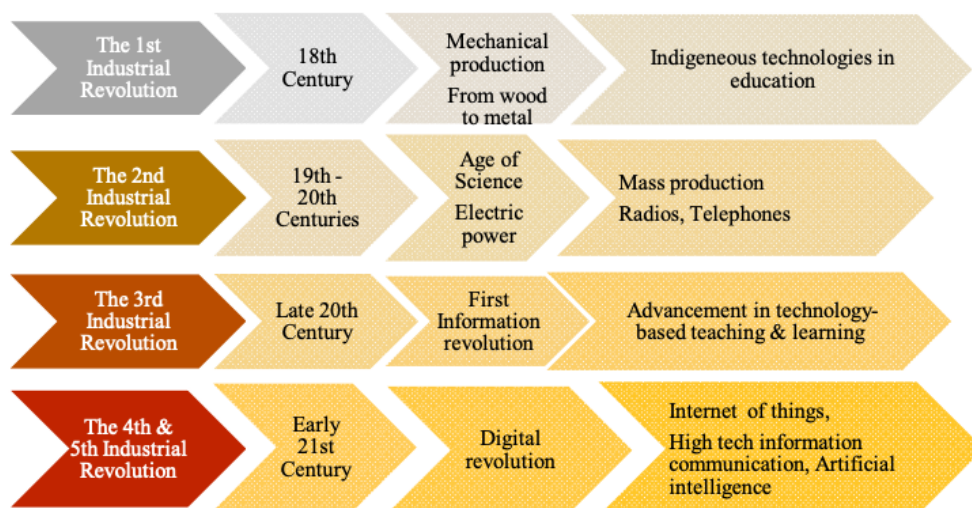
แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

ในยุคดิจิทัล สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้การจัดการเรียนรู้รวมไปถึงเป็น การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ เพราะปัจจุบันผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถทางด้านเทคโนโลยี และมี อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่รองรับการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล การนำเทคโนโลยีมาบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ ความสามารถของตนเองในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ อีกทั้งยังสามารถกระตุ้นความสนใจใน การเรียนรู้ของผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเกิดจาก ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ดังนั้น เทคโนโลยีจึงเป็นทางเลือกในการจัดการเรียนรู้เพื่อตอบสนอง การเรียนรู้ที่แตกต่างของนักเรียนได้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของตนเองและการสร้างสรรค์ ผลงาน

ความเป็นมาของการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

Chikwaka, Ahmad และ Mohebi (2024) อธิบายว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ เทคโนโลยีเป็นฐาน เกิดขึ้นท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 หรือ ที่เรียกว่า การปฏิวัติดิจิทัลและข้อมูลข่าวสาร ซึ่งมีลักษณะโดดเด่นคือการนำนวัตกรรมด้านเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) มาประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลาย ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งใน ชีวิตประจำวัน สถานที่ทำงาน ตลอดจนสถานศึกษา โดยเฉพาะวิธีการแลกเปลี่ยนข้อมูลและการ สื่อสารที่สะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น ในบริบทดังกล่าว การเรียนการสอนมีแนวโน้มพัฒนาไปสู่รูปแบบที่

ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมผ่านสภาพแวดล้อมออนไลน์ได้มากขึ้น อีกทั้งยังได้รับแรงจูงใจจากการใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลาง ซึ่งแตกต่างจากห้องเรียนดั้งเดิมที่เน้นการบันทึกลงสมุด การใช้หนังสือเรียน และการฟังการบรรยายจากครูเพียงอย่างเดียว ในยุคดิจิทัล ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีที่หลากหลายเพื่อเตรียมความพร้อมสู่โลกอาชีพศตวรรษที่ 21 ที่ให้ความสำคัญกับทักษะเชิงปฏิบัติด้านเทคโนโลยี การจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐานยังมีจุดเน้นที่สำคัญคือ การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้กระบวนการเรียนรู้ถูกออกแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนจึงสามารถเข้าถึงข้อมูล วิเคราะห์ ทำความเข้าใจ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้สามารถทำความเข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อนในสาขาวิชาต่าง ๆ ได้อย่างมีระบบและความหมาย ดังแสดงในแผนภาพที่ 2 ความเป็นมาของการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน



แผนภาพที่ 2 แสดงประวัติความเป็นมาของการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

ที่มา: Miriam Chikwaka, Dawood Ahmad And Laila Mohebi (2024: 4)

ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

Rymbai (2024) อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน หรือ Technology-based Instruction (TBI) เป็นแนวทางการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดและเนื้อหาต่าง ๆ ได้ชัดเจนมากขึ้น เป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้คือการถ่ายทอดความรู้ที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต อันจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ขณะเดียวกันเทคโนโลยียังเป็นรากฐานสำคัญของการจัดการศึกษา โดยเฉพาะการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต วิดีทัศน์ทางไกล (video conference) เว็บไซต์ ห้องสนทนาออนไลน์ และเครื่องมือดิจิทัลอื่น ๆ ซึ่งเอื้อต่อการสื่อสารและการทำงานร่วมกันได้อย่างสะดวก

EdCA (Education for Competency Achievement Institute) (ม.ป.ป.) ได้ให้ความหมายของ Technology-based Learning หรือ การเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยี ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำเทคโนโลยีหลายรูปแบบมาผสมผสานและปรับใช้ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ทางการเรียนรู้ รวมถึงสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ปัจจัยสำคัญคือการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้หาศาลได้ง่ายดาย สามารถค้นหาคำตอบหรือองค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้อย่างทันท่วงที (Just-in-time learning) อีกทั้งยังสร้างการปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารแบบทันที แม้ผู้เรียนและผู้สอนจะอยู่ห่างไกลกันก็ตาม ผ่านระบบการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีความยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะบุคคล

Abt Associates and MEF Associates (2014) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology-Based Learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นบางส่วนหรือทั้งหมดผ่านเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งรวมถึงออนไลน์และการศึกษาบนเว็บไซต์ การประชุมทางไกลด้วยวิดีโอ (video conference) ห้องสนทนาทางอินเทอร์เน็ต การจำลอง เกมอิเล็กทรอนิกส์ ซีดีรอม และตัวเลือกอุปกรณ์พกพาที่หลากหลาย

กฤษมนต์ วัฒนารงค์ (2552) อธิบายว่า การสอนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology-Based Teaching) หรือ การใช้เทคโนโลยีเป็นฐานการสอน (Technology-based Instruction) หมายถึง การบูรณาการเทคโนโลยีในลักษณะต่าง ๆ ทั้งด้านอุปกรณ์ (Hardware) วัสดุหรือซอฟต์แวร์ (Software) และเทคนิควิธีการ (Technique) เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น การใช้คอมพิวเตอร์ในการทำกิจกรรม Web Quest การสืบค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต การเรียนและสร้างปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นผ่านระบบออนไลน์ ตลอดจนการใช้สื่อการนำเสนออย่าง PowerPoint ร่วมกับตำราเรียน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการถ่ายทอดความรู้

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545) ให้ความหมายของการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานว่า เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) ซึ่งอาศัยการถ่ายทอดเนื้อหาผ่านสื่ออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต สัญญาณโทรทัศน์ หรือสัญญาณดาวเทียม ทั้งนี้ยังครอบคลุมวิธีการนำเสนอสารสนเทศที่หลากหลาย อาทิ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-assisted Instruction) การสอนบนเว็บ (Web-based Instruction) การเรียนออนไลน์ (Online Learning) การเรียนทางไกลผ่านดาวเทียม รวมถึงการเรียนรู้จากวิดีโอตามอัธยาศัย (Video on Demand)

Social Policy Research Associates (2016) ให้ความหมายของ Technology-based Learning (TBL) ว่าเป็นการเรียนรู้ที่อาศัยเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ อินเทอร์เน็ต (Internet) อินทราเน็ต (Intranet) การถ่ายทอดผ่านดาวเทียม (Satellite broadcast) การประชุมทางไกลด้วยเสียงและวิดีโอ (Audio and video conferencing) ตลอดจนเครื่องมือ

สื่อออนไลน์ เช่น กระดานข่าว (Bulletin boards) ห้องสนทนา (Chat rooms) และเว็บคาสต์ (Webcasts)

Discoll (2002) เสริมว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน หมายถึง การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งยังเอื้อต่อการติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การสนทนาบนเครือข่าย การประชุมทางไกล และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ได้อย่างอิสระ รูปแบบของการจัดกิจกรรมสามารถเป็นได้ทั้งแบบ ไม่ประสานเวลา (Asynchronous) และ ประสานเวลา (Synchronous) ซึ่งตอบสนองต่อความยืดหยุ่นและความแตกต่างของผู้เรียน

TESOL (Teacher of English to Speakers of Other Language Inc.) (2008) ให้ความหมายคำว่า เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology Based) หมายถึง เทคโนโลยีเพื่อการสอนภาษาอังกฤษ โดยเป็นการใช้ระบบที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ โปรแกรมประยุกต์ (digital application) และ เครือข่าย (networks) โดยทุกรูปแบบไม่จำกัดเพียงแค่การใช้คอมพิวเตอร์ แต่ยังรวมถึงอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เครื่องเล่นดีวีดี (DVD) ดาต้าโปรเจกเตอร์ (data projector) อินเทอร์แอคทีฟไวต์บอร์ด (interactive whiteboard) ตลอดจนอุปกรณ์พกพา (mobile device) เช่น โทรศัพท์มือถือ (cell phone) PDA (Personal Digital Assistants)

ธีรวัฒน์ ประกอบผล (2565) กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเป็นการใช้แพลตฟอร์ม (Platform) ในการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ที่ครูกำหนดไว้

วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนาผล (2563) ได้ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน หรือ Technology – based Learning หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นช่องทาง (Chanel) หรือแพลตฟอร์ม (Platform) ในการเรียนรู้ของผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ได้อย่างรวดเร็ว

สรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology – based Learning) หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นำเทคโนโลยีดิจิทัลและอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเป็นเครื่องมือหลักหรือเสริมในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการออกแบบกระบวนการเรียนการสอนที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อขยายโอกาสในการเรียนรู้ เพิ่มความยืดหยุ่น และส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ ทักษะ และการปฏิสัมพันธ์ทางการศึกษาผ่านระบบต่าง ๆ ได้อย่างอิสระและสร้างสรรค์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูล การเรียนรู้ และการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ พร้อมทั้งส่งเสริมการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล และการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน

หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานจึงมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการศึกษาในยุคปัจจุบัน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและทรัพยากรการเรียนรู้ได้อย่างไม่จำกัด รวมทั้งสนับสนุนการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตและการทำงานในสังคมดิจิทัล ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับการออกแบบการเรียนการสอนของผู้สอนที่จะสามารถนำศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด โดยทั่วไปจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน มีรายละเอียดดังนี้

Driscoll (2002) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี โดยจำแนกออกเป็น 2 ลักษณะหลัก ได้แก่ การเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Learning) และการเรียนรู้แบบประสานเวลา (Synchronous Learning) ซึ่งต่างมีลักษณะเฉพาะและข้อได้เปรียบในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

1. การเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) แนวทางนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนและผู้สอนไม่จำเป็นต้องอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในเวลาเดียวกัน แต่สามารถดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างต่อเนื่อง เช่น การสื่อสารผ่านอีเมลที่ช่วยให้สามารถแลกเปลี่ยนข้อความหรือไฟล์ข้อมูลเพิ่มเติมได้อย่างสะดวก การสร้างพื้นที่สนทนาหรือกลุ่มอภิปรายออนไลน์ที่สมาชิกสามารถทิ้งข้อความ แสดงความคิดเห็น และกลับมาติดตามการสนทนาในภายหลังได้โดยไม่จำกัดเวลา ตลอดจนการนำเสนอบทเรียนในลักษณะ Hypertext หรือ Hypermedia รวมถึงการจัดแบบทดสอบออนไลน์ที่ผู้เรียนสามารถเข้ามาทำได้ตามเวลาที่ต้องการ ทั้งหมดนี้สะท้อนถึงความยืดหยุ่นและความเป็นอิสระที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ตามความพร้อมและความสนใจของแต่ละบุคคล

2. การเรียนรู้แบบประสานเวลา (Synchronous) เป็นการจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนและผู้สอนต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาเดียวกันเพื่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลแบบเรียลไทม์ ลักษณะกิจกรรมมีตั้งแต่การสนทนาผ่านข้อความทันที (เช่น Chat Room หรือ Internet Relay Chat) ไปจนถึงการประชุมทางไกลด้วยเสียงและวิดีโอ ซึ่งเอื้อต่อการโต้ตอบเสมือนการสื่อสารแบบพบปะจริง (Face to Face) ทั้งนี้เทคโนโลยีดังกล่าวมักถูกใช้ควบคู่กับการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบข้อความ ภาพนิ่ง หรือสื่อมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอน ตัวอย่างเช่น การอภิปราย การถาม-ตอบปัญหา การบรรยายโดยผู้เชี่ยวชาญ หรือการสอบปากเปล่า อีกทั้งเทคโนโลยีอย่าง Web-based Video Conference (WBV) ยังช่วยให้ชั้นเรียนออนไลน์มีความสมจริงมากขึ้น เนื่องจากทั้งผู้เรียนและผู้สอนสามารถเห็นและได้ยินกันได้แบบทันที ส่งผลให้เกิดการมีส่วนร่วมและการสื่อสารที่ใกล้เคียงกับห้องเรียนจริงมากที่สุด

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้ทั้งสองลักษณะดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของเทคโนโลยีในการขยายโอกาสทางการศึกษา โดยรูปแบบไม่ประสานเวลาช่วยสร้างความยืดหยุ่นและ

อิสระให้แก่ผู้เรียน ขณะที่รูปแบบประสานเวลาเน้นการปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมอย่างเข้มข้น ซึ่งเมื่อถูกนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ย่อมสามารถเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครบถ้วนและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

Wegerif, R., & Major, L. (2019) กล่าวถึงหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านการสนทนาและการมีปฏิสัมพันธ์อย่างมีประสิทธิภาพผ่านเทคโนโลยีสรุปได้ว่า

1. การจัดการเรียนรู้แบบสอนเสวนา(Dialogic Teaching)

การจัดการเรียนรู้แบบสอนเสวนา (Dialogic Teaching) เน้นการสนทนาและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน การเรียนรู้ผ่านการสนทนาช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและสร้างความหมายร่วมกันได้ดียิ่งขึ้น เทคโนโลยีสามารถสนับสนุนการสนทนาผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น ฟอรัมออนไลน์ หรือโปรแกรมประยุกต์ (application) การสนทนา

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning)

การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) เป็นการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเน้นการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เรียน การใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นการใช้เอกสารร่วมกัน หรือการทำงานร่วมกันผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

3. การสนับสนุนการเรียนรู้ (Scaffolding)

การสนับสนุนการเรียนรู้ (Scaffolding) เป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนและชี้แนะผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อให้คำแนะนำหรือให้ข้อมูลเพิ่มเติมที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ

4. การปรับให้เหมาะกับผู้เรียน (Personalization)

การใช้เทคโนโลยีเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน เช่น การใช้ระบบการเรียนรู้แบบปรับได้ (Adaptive Learning Systems) การใช้บล็อกเพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดและสะท้อนความรู้ของตนเอง

Kukulska-Hulme & Traxler (2013, pp. 244-257) ได้กล่าวถึงหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ดังนี้

1.บทบาทของเทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้

เทคโนโลยีสามารถสนับสนุนการเรียนรู้ในหลาย ๆ ด้าน รวมถึงการเข้าถึงข้อมูล การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน และการประเมินผลการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีทำให้การเรียนรู้ไม่จำกัดอยู่เพียงในห้องเรียน แต่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา

2. การออกแบบการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยี

การออกแบบการเรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยีควรคำนึงถึงความต้องการและบริบทของผู้เรียน การใช้มัลติมีเดียและสื่อดิจิทัลช่วยให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจและสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

3. การเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านเทคโนโลยี (Collaborative Learning)

เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันได้ง่ายขึ้น เช่น การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการทำงานกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางสังคมและการแก้ปัญหา

4. การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี (Assessment)

เทคโนโลยีสามารถใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำแบบทดสอบ การใช้ระบบการประเมินแบบออนไลน์ การประเมินผลผ่านเทคโนโลยีช่วยให้ได้ข้อมูลที่แม่นยำและสามารถนำไปปรับปรุงการสอนได้อย่างทันท่วงที

5. การเรียนรู้ที่ปรับตามความต้องการของผู้เรียน (Personalized Learning)

เทคโนโลยีช่วยให้สามารถปรับการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนได้ เช่น การใช้ระบบการเรียนรู้แบบปรับตัว (Adaptive Learning Systems)

การปรับการเรียนรู้อาจให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

6. การเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านเทคโนโลยี (Lifelong Learning)

เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและแหล่งเรียนรู้ได้ตลอดเวลา การเรียนรู้ตลอดชีวิตช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองและปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงในสังคมและการทำงาน

เอกสารอ้างอิง

วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนา (2563) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน มีหลักการสำคัญ คือ

1. ใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับผู้เรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งระดับความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียน การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมกับผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ใช้เทคโนโลยีให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสาระสำคัญ (Main concept) เช่น สาระสำคัญที่เป็นข้อมูล สาระสำคัญที่เป็นข้อเท็จจริง สาระสำคัญที่เป็นวิธีการ เป็นต้น และสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้

3. ผสมผสานเทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างหลากหลายเพื่อช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้และทำให้เกิดประสิทธิภาพการเรียนรู้สูงสุด คือ ใช้เวลาน้อยแต่เกิดการเรียนรู้มากตอบสนองจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปหลักการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ได้ว่า สามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยมีหลักการสำคัญ คือ 1) การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 2) การใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมถึงเพื่อสนับสนุนและชี้แนะผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ 3) ปรับปรุงการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน อีกทั้ง 4) ใช้เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีหลักสำคัญในการใช้เทคโนโลยีต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งระดับความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียน นำมาใช้ให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสาระสำคัญของเนื้อหาวิชาโดยผสมผสานเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจของบทเรียน

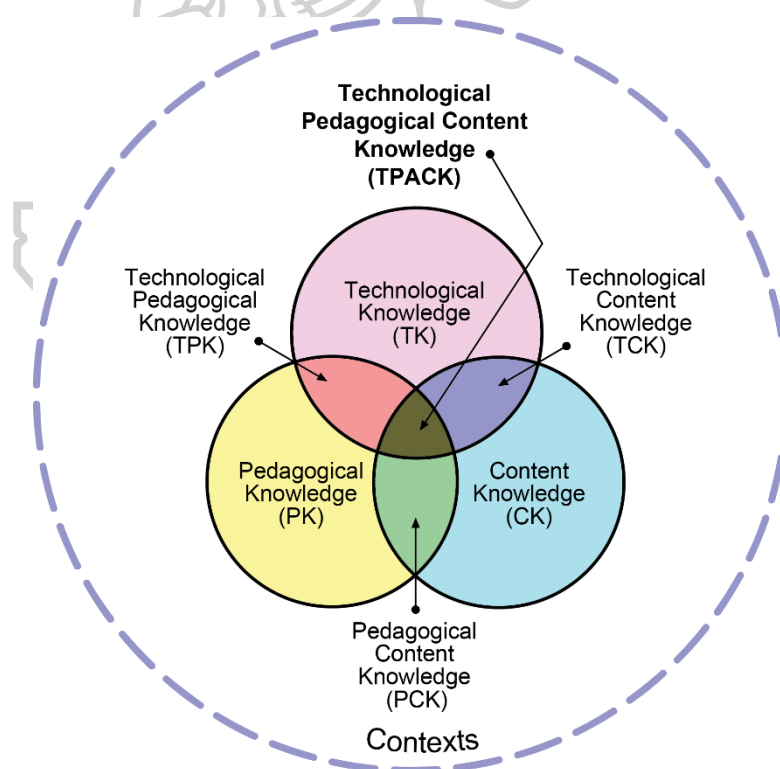
แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญรูปแบบหนึ่งที่ช่วยให้ครูจัดการเรียนการสอนรวมถึงเป็น การพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถทางด้าน เทคโนโลยีมากขึ้น อีกทั้งมีอุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ ที่รองรับการเรียนรู้ค่อนข้างหลากหลายและ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดสมรรถนะต่าง ๆ การนำเทคโนโลยีมาบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนการสอน จึงเป็นสิ่งสำคัญ และมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ใช้ความสามารถของตนเอง ในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังกระตุ้นความสนใจในการเรียนได้มากขึ้น มั่นักการศึกษาได้ ทำการศึกษาและคิดค้นรูปแบบวิธีการสอนที่ผสมผสานกับเทคโนโลยีไว้อย่างหลากหลาย ซึ่งในส่วนนี้ จะกล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานเทคโนโลยีที่ได้รับการยอมรับและใช้กันอย่างแพร่หลายโดยมี รายละเอียดดังนี้

1. TPACK Model

Koehler, M.J., & Mishra, P. (2008) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี คือ TPACK (Technological ,Pedagogical, and Content Knowledge) ที่เป็นการผสมผสานทั้งความรู้ทางด้านเทคโนโลยีวิธีการสอน และเนื้อหา มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นการเน้นถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่นำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันจึงต้องคำนึงถึงความรู้ทั้ง 3 ส่วนนี้ เพื่อตอบสนองการจัดการเรียนรู้

TPACK Model หรือ Technological Pedagogical Content Knowledge ถูกนำเสนอเป็นครั้งแรกในปีค.ศ. 2006 โดย Punya Mishra And Matthew Koehler ซึ่งเป็นการพัฒนาต่อมาจากแนวคิดเรื่อง PCK หรือ Pedagogical Content Knowledge โดย Lee Shulman TPACK เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่าง เนื้อหาสาระวิชา วิธีการสอน และเทคโนโลยี เพื่อให้ครูสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านวิธีการสอนและเทคโนโลยีที่เหมาะสมเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก รายละเอียดดังแผนภาพที่ 3



แผนภาพที่ 3 TPACK Model

ที่มา: Mkoehler, Using the TPACK Image (2011)

1. Content Knowledge (CK) คือ องค์ความรู้เนื้อหาสาระวิชาที่ครูมีความเชี่ยวชาญ และต้องการถ่ายทอดให้กับนักเรียน (What Teachers Know)

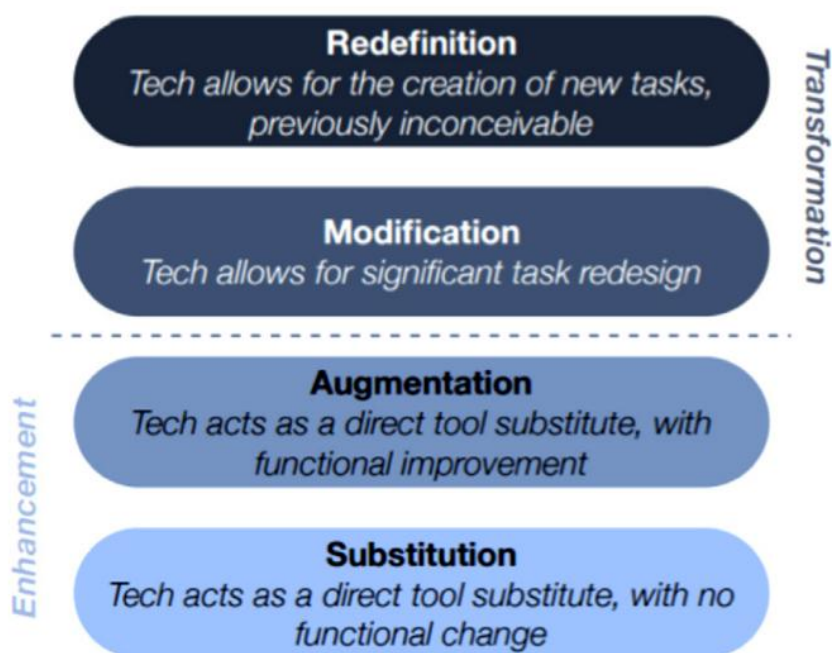
2. Pedagogical Knowledge (PK) คือ วิธีการสอน (How They Teach)

3. Technological Knowledge (TK) คือ เทคโนโลยีถูกเลือกและใช้ประโยชน์อย่างไร (How Technology Is Used) ซึ่งหัวใจสำคัญไม่ได้ขึ้นอยู่กับอุปกรณ์แต่คือคุณภาพของเนื้อหาที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้

4. Context คือ บริบท เช่น นักเรียน ชุมชน เป็นต้น ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดว่าจะเลือกใช้TPACKอย่างไรให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสูงสุดกับบริบทเฉพาะ

2. SAMR Model

SAMR Model นำเสนอโดย Ruben R. Puentedura เป็นรูปแบบการจัดการสอนที่ครูสามารถประเมินระดับการบูรณาการเทคโนโลยีกับการสอน ประกอบด้วย 4 ระดับ คือ



แผนภาพที่ 4 SAMR Model

ที่มา: Ruben R. Puentedura

<http://hippasus.com/rrpwebblog/archives/2018/01/SAMRAndUDL.pdf>

1 Substitution (การแทนที่) เป็นขั้นเริ่มต้นในการใช้เทคโนโลยีเข้ามาแทนที่เครื่องมือเดิมที่ใช้อยู่ โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการใดๆ ครูผู้สอนอาจจะเขียนแผ่นใส แล้วใช้ Overhead projector ในการฉายภาพขึ้นกระดาน แล้วเปลี่ยนมาใช้คอมพิวเตอร์พริ้นต์มาเป็นกระดาน แล้วก็ใช้ Virtualizer projector แทน ส่วนนักเรียนอาจเขียนการบ้านลงในกระดานแล้วส่ง ก็เปลี่ยนมาเป็นการพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ แต่ก็พริ้นต์ออกมาเป็นกระดานแล้วส่ง

2. Augmentation (การต่อยอด) หมายถึง การใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานแบบเดิมให้ดียิ่งขึ้นเป็นการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีเพิ่มขึ้น เช่นครูผู้สอนใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการทำสไลด์นำเสนอ แต่ขั้นตอนนี้ไม่พริ้นต์ออกมาแล้ว แต่ใช้โปรแกรม PowerPoint ในการนำเสนอผ่านทีวีแทน นักเรียนทำการบ้านด้วยคอมพิวเตอร์บันทึกเป็นไฟล์ แล้วส่งให้คุณครูผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)

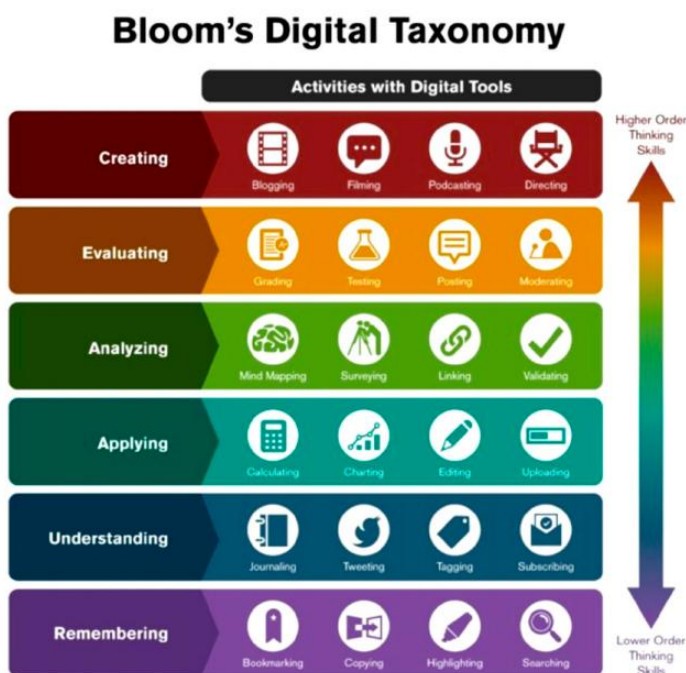
3 Modification (การดัดแปลง) เป็นขั้นตอนการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง หรือออกแบบการเรียนการสอนใหม่ให้เหมาะกับเทคโนโลยี คุณครูหรือนักเรียน มีการดัดแปลงรูปแบบการทำงานใหม่ มีพัฒนาการมากขึ้น เช่น ครูผู้สอนเริ่มมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอในการเรียนการสอน ไม่ได้ทำเป็นสไลด์เพียงอย่างเดียวแต่จะมีการนำสื่ออื่น ๆ เข้ามาเสริมด้วย เช่น วิดีโอ การบ้านของนักเรียนเปลี่ยนไปจากการทำเป็นไฟล์ข้อความธรรมดาแล้ว แต่มีการให้ทำเป็นวิดีโอไดอารี่ หรือ ไฟล์นำเสนอ PowerPoint แทน

4 Redefinition (การให้คำจำกัดความใหม่) เป็นขั้นสูงสุดของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี โดยการใช้เทคโนโลยีเพื่อก่อให้เกิดโอกาสทางการเรียนรู้แบบใหม่และวิธีการสอนแบบใหม่ซึ่งแตกต่างจากเดิมโดยสิ้นเชิง ครูและนักเรียนจะใช้เทคโนโลยีในการทำสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมาเลย เช่น คุณครูเริ่มใช้โปรแกรม Google Hangout On Air ในการเรียนการสอน มีการอัปโหลดไฟล์เอกสารประกอบการเรียนการสอนไปที่ Google Drive เพื่อให้ให้นักเรียนได้ดาวน์โหลดไป นักเรียนทำงานกลุ่มโดยใช้ Google Drive ในการสร้างไฟล์เอกสาร ทำงานเป็นทีมผ่าน Video call และใช้โปรแกรม iMovie ในการสร้างวิดีโอเพื่อนำเสนอผลงานของตนเอง

Substitution หมายถึง การใช้เทคโนโลยีเข้ามาแทนที่เครื่องมือเดิมที่ใช้อยู่ โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการใด ๆ

3. Bloom's Digital Taxonomy

Bloom's Digital Taxonomy หรือทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมในยุคดิจิทัล เป็นการทบทวนทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมและปรับปรุงให้สอดคล้องกับบริบทปัจจุบันที่เทคโนโลยีเข้ามามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์ โดยเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีรูปแบบต่าง ๆ ให้เหมาะสมและเป็นเครื่องมือสำหรับเป้าหมายของการเรียนรู้ในแต่ละระดับ โดยระดับของการเรียนรู้จะเรียงลำดับจากการใช้ทักษะกระบวนการคิดตั้งแต่จดจำ เข้าใจ นำไปใช้วิเคราะห์ประเมินผล และสร้างใหม่



แผนภาพที่ 5 Bloom's Digital Taxonomy

ที่มา: <https://technologyreflection.home.blog/2018/10/24/blooms-digital-taxonomy/>

Cheros Rymbai (2024) ได้กล่าวถึงแนวทางการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐานในห้องเรียน มี 4 แนวทางด้วยกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เทคโนโลยีการศึกษาทำให้การเรียนรู้ทางไกลถือเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นสถาบันการศึกษาจะได้ติดต่อกับนักเรียน เทคโนโลยีการศึกษากลายเป็นประโยชน์และจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสถาบันการศึกษาในการช่วยเชื่อมต่อกับนักเรียนทางออนไลน์ในชั้นเรียนหรือเป็นส่วนหนึ่งของตารางการเรียนรู้แบบผสมผสาน เทคโนโลยีการศึกษาได้ช่วยส่งเสริมและเข้าถึงการศึกษาในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์ เทคโนโลยีการศึกษาสามารถทำงานร่วมกับแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบเสียงหรือภาพได้ เนื่องจากช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนการเรียนรู้ออนไลน์ แหล่งข้อมูลดิจิทัล และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ หลักสูตรออนไลน์เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามจังหวะของตนเองที่เหมาะสมกับสไตล์การเรียนรู้ของตนเอง เทคโนโลยีการศึกษาเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ระยะไกลหรือแบบผสมผสานที่ประสบความสำเร็จ โดยมีเครื่องมือทางเทคโนโลยีให้ครูเลือก เช่น Google Classroom และ Apex Learning

2. แพลตฟอร์มการประชุมทางไกลด้วยวิดีโอ (video conference)

ผู้สอนได้ใช้การประชุมทางไกลด้วยวิดีโอ (video conference) ออนไลน์เพื่อจำลองประสบการณ์ในชั้นเรียน การเรียนรู้แบบผสมผสานใช้วิธีนี้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อช่วยให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายและมีกำหนดเวลาที่แน่นอนโดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปเรียนในชั้นเรียนเพื่อเรียนรู้ประสบการณ์การเรียนรู้แบบเห็นหน้ากันนี้สามารถเกิดขึ้นได้จากที่บ้าน ครูสามารถนำเสนอประสบการณ์ระยะไกลได้มากขึ้นและในการเลือกแพลตฟอร์มที่ดีที่สุดในการจัดชั้นเรียนและทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมโดยการจัดหาเครื่องมือเพิ่มเติมที่หลากหลาย เช่น ห้องสนทนากลุ่มย่อย (chat room) การแชร์หน้าจอ การบันทึกการประชุม และการทำให้ชั้นเรียนมีการโต้ตอบกันเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการเรียนรู้แบบไฮบริด ด้วยวิธีนี้ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนจึงเป็นธรรมชาติและเข้าถึงได้มากขึ้น แพลตฟอร์มยอดนิยมสำหรับห้องเรียนระยะไกลและห้องเรียนไฮบริด ได้แก่ Zoom, Webex และ Skype

3. การเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) การเรียนรู้แบบอะซิงโครนัสเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้ที่ไม่ได้เกิดขึ้นแบบเรียลไทม์ เป็นสื่อกลางของฟังก์ชันในการเรียนรู้แบบอะซิงโครนัสที่ช่วยให้เชสชันการเรียนรู้เกิดขึ้นและเสร็จสิ้นตามเวลาของนักเรียนเอง แต่สิ่งสำคัญ คือ ต้องทราบว่าในรูปแบบการเรียนรู้นี้ ผู้สอนและเพื่อนร่วมงานไม่ใช่แบบเรียลไทม์ โมเดลการเรียนรู้แบบไฮบริดประกอบด้วยการใช้การสื่อสารแบบอะซิงโครนัสอย่างกว้างขวางและใช้เครื่องมืออะซิงโครนัสอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การบรรยายที่บันทึกไว้ล่วงหน้า การประชุมออนไลน์ กระดานสนทนา และสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองอื่น ๆ

4. ระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System:LMS)

ระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ (LMS) คือ โปรแกรมประยุกต์ (application) หรือซอฟต์แวร์ที่รวมการบริหารจัดการและการส่งมอบสื่อการศึกษาและการเรียนรู้ให้กับนักเรียน โปรแกรมประยุกต์ (application) ซอฟต์แวร์เหล่านี้เป็นมิตรต่อผู้ใช้ซึ่งเข้าถึงได้ง่ายซึ่งรวมถึงหนังสือเรียนออนไลน์ทุกประเภท ทริพยากรและสื่อเสมือนจริง แบบทดสอบ นักเรียนสามารถใช้ LMS อย่างมีประสิทธิภาพได้ตามความต้องการของตนเอง โดยเป็นไปตามกำหนดเวลาที่ครูกำหนด ในทำนองเดียวกัน ครูยังสามารถติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนผ่าน LMS ได้อีกด้วย

จากแนวคิดของนักวิชาการดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานไม่ได้มุ่งเพียงการใช้สื่อหรือเครื่องมือเพื่อถ่ายทอดความรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับความรู้ ผ่านการคิด วิเคราะห์ และการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ตลอดจนการเชื่อมโยงกับเครือข่ายการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับบริบททางการศึกษาไทยที่ได้ให้ความสำคัญต่อการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอนโดยมีนักวิชาการไทยที่กล่าวถึงแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน มีรายละเอียด ดังนี้

สายสุตา ปั่นตระกูลและคณะ (2555) ได้กล่าวว่า การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งลักษณะของการประยุกต์ใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ดังนี้

1. เทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนการสอน ประกอบด้วยชุดการสอน (Learning Packages) แบบฝึก ศูนย์การเรียนรู้ บทเรียนสำเร็จรูป (Lesson Programed Instruction) คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI: Computer-Assisted Instruction) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Books) สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) วิทยุและโทรทัศน์ช่วยสอน (Teaching by Radio and TV) วิดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media/Video) แพร่ภาพกระจายเสียงสด (live broadcast) ระบบจัดการบทเรียน (LMS: Learning Management System) แหล่งเรียนรู้ในระบบออนไลน์ (Online Resources)

2. เทคโนโลยีการสืบค้นข้อมูล เป็นเครื่องมือสำหรับครูและนักเรียนในการสืบค้น ค้นหา เรียกใช้และนำข้อมูลมาใช้ประกอบการเรียนการสอนและการปฏิบัติงานโดยทำการค้นหาผ่านระบบ อินเทอร์เน็ต โปรแกรมค้นหา (Search Engine) จะทำหน้าที่ค้นหาข้อมูลภายในคลังข้อมูล หรือ คลังข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตแล้วนำเสนอให้ผู้ใช้ในการรูปแบบต่างกันไป

3. เทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นเครื่องมือสำหรับครูและนักเรียนเพื่อใช้ปฏิสัมพันธ์ติดต่อสื่อสารระหว่างกันซึ่งมีลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ การสื่อสารทางเดียว (One way) การสื่อสารสองทาง (Two way) การสื่อสารระหว่างบุคคล (Individual) การสื่อสารระหว่างกลุ่ม (intergroup communication) การสื่อสารทางระบบออนไลน์ (E-mail / Social Network) การสื่อสารทางระบบ โทรคมนาคม (Telecommunication)

4. เทคโนโลยีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือสำหรับครูในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน โดยอยู่ในรูปของโปรแกรมต่าง ๆ ซึ่งโปรแกรมเหล่านี้จะช่วยให้การรวบรวม จัดลำดับ และนำเสนอเนื้อหาข้อมูลความรู้ที่อยู่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ข้อความ (Text) ภาพนิ่ง (Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) วิดิทัศน์ (Video) เสียง (Sound) ซึ่งหากสื่อที่ครูจัดทำมีสื่อหลายชนิด จะเรียกว่า "สื่อผสม" (Multimedia) โปรแกรมที่ใช้จัดการสื่อต่าง ๆ เหล่านี้ ได้แก่ โปรแกรม Microsoft Office เช่น Word/Excel/PowerPoint เป็นต้น ใช้ในการนำเสนอเนื้อหาให้กับนักเรียน โปรแกรม Adobe Captivate ใช้จัดทำสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) โปรแกรมผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เช่น Desktop Author หรือ Adobe Acrobat โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ เช่น Adobe Premier โปรแกรมบันทึกการทำงานของหน้าจอ เช่น Camtasia

5. เทคโนโลยีการนำเสนอข้อมูล เป็นเครื่องมือสำหรับครูในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ของครู ไปยังผู้เรียนโดยใช้ระบบและอุปกรณ์เทคโนโลยี เช่น การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในการนำเสนอข้อมูล ให้กับนักเรียนโดยผ่านทางเครื่องฉาย (Projector) หรือ Smartboard หรือโทรทัศน์ที่มีจอขนาดใหญ่ การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ (Mobile devices) ในการนำเสนอข้อมูล

ให้กับนักเรียนผ่านทางระบบออนไลน์ ในระบบจัดการเรียนรู้ (Learning Management System: LMS) เช่น Google Classroom

6. เทคโนโลยีส่งเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน เป็นเครื่องมือสำหรับครูและนักเรียนในกระบวนการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนโดยเน้นหลักการมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้แก่ การใช้กระดานอัจฉริยะ (Smartboard หรือ Active board) ที่ให้ผู้เรียนมีโอกาสปฏิบัติ-นำเสนอ ในชั้นเรียนโดยใช้โปรแกรมประยุกต์ (application) ถามตอบในชั้นเรียนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เช่น โปรแกรมประยุกต์ (application) Kahoot! ใช้โปรแกรมวัดและประเมินผลในชั้นเรียนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เช่น โปรแกรมประยุกต์ (application) Socrative โปรแกรมประยุกต์ (application) ถามตอบหรือระดมความเห็นในชั้นเรียนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เช่น โปรแกรมประยุกต์ (application) Padlet หรือเครื่องมือในกลุ่ม Google เช่น Google Form- Google Sheet โปรแกรมประยุกต์ (application) สร้างแผนผังความคิด (Mind map) เช่น โปรแกรมประยุกต์ (application) X-Mind - Free Mind โปรแกรมคำนวณและนำเสนอแผนภูมิเชิงสถิติ เช่น Excel โปรแกรมจับเวลา ใช้กำหนด/ควบคุมเวลาในการทำกิจกรรมของนักเรียน โปรแกรมสืบค้นข้อมูล เช่น Search engine

7. เทคโนโลยีการจัดทำแหล่งข้อมูล เป็นเครื่องมือสำหรับครูในการจัดเก็บข้อมูลเพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูล/แหล่งเรียนรู้ของนักเรียน ได้แก่ แหล่งข้อมูลในระบบออนไลน์ที่จัดเก็บแบบการคำนวณแบบคลาวด์ (Cloud Computing) Google Drive Sheet Form Doc Slide YouTube SlideShare

บุปผชาติ ทัพพิกรณ์ (2551) กล่าวถึงการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยได้เสนอแนวทางการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ 10 ลักษณะ ได้แก่

1. การใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล เป็นแนวทางที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงสารสนเทศจากหลากหลายแหล่ง วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูลเพื่อหาคำตอบของโจทย์หรือประเด็นที่ศึกษา

2. การเชื่อมโยงกับผู้เชี่ยวชาญผ่านระบบออนไลน์ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สื่อสาร ชักถาม และแลกเปลี่ยนกับผู้รู้ในสาขาต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง รวมถึงการนำความรู้ที่ทันสมัยเข้ามาผสมผสานกับหลักสูตรการเรียนการสอน

3. การใช้เว็บไซต์เป็นเครื่องมือในการสอนหรือเป็นติวเตอร์ออนไลน์ นักเรียนสามารถเรียนรู้อบรมเรียนหลากหลายวิชาในรูปแบบดิจิทัลที่เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา

4. การนำเสนอผลงานของผู้เรียนสู่สาธารณะ ผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียนหรือแพลตฟอร์มที่เกี่ยวข้อง ถือเป็นการเผยแพร่และแบ่งปันผลงานที่สร้างคุณค่าและเป็นแรงบันดาลใจ

5. การสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยอาศัยอีเมล ฟอรัม บล็อก หรือวิกิ เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่แนวคิด ตลอดจนสร้างเครือข่ายเพื่อนเรียนรู้ นักเรียนยังได้ฝึกทักษะการเขียน การสื่อสาร และการเรียนรู้วัฒนธรรมที่แตกต่างผ่านกิจกรรมเพื่อนออนไลน์ ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้กับทุกหลักสูตรการศึกษา

6. การทำงานร่วมกันในรูปแบบโครงงานออนไลน์ นักเรียนจากสถานที่ต่างกันสามารถใช้เครื่องมืออินเทอร์เน็ต เช่น อีเมล วิกิ หรือบล็อก ในการแบ่งปันข้อมูล ติดต่อกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และพัฒนาผลงานร่วมกันได้

7. การนำสื่อมัลติมีเดียจากอินเทอร์เน็ตมาประกอบการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ ฐานข้อมูล หรือประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญ ล้วนช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ และเพิ่มพูนความรู้ในรายวิชา

8. การเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เนื่องจากโลกการทำงานปัจจุบันต้องการบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญทางเทคนิค จึงจำเป็นต้องปลูกฝังทักษะดังกล่าว ตั้งแต่ช่วงที่นักเรียนยังศึกษาอยู่ในโรงเรียน

9. การบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ เป็นแนวทางที่ใช้ ICT เป็นเครื่องมือหลักในการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนและพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

10. การเรียนรู้ผ่านโครงงานหรือการแก้ปัญหาที่ผสมผสานมัลติมีเดีย เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมทำกิจกรรมจริง ฝึกการบูรณาการความรู้จากหลายศาสตร์ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษา ศิลปะ ภูมิศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี พร้อมทั้งช่วยให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ และควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง

Nina W. (2023) ได้กล่าวถึงการนำเทคโนโลยีมาใช้ในห้องเรียน ได้หลายแนวทางด้วยกันดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. การเรียนรู้แบบเกม (Gamified learning) การใช้คอมพิวเตอร์เป็นเรื่องสนุกและน่าตื่นเต้น การเรียนรู้สามารถเป็นเรื่องสนุก และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้แบบเกมในห้องเรียนสามารถเป็นประโยชน์ในการบรรลุเป้าหมายนั้นได้ การเรียนรู้แบบดิจิทัลที่ออกแบบมาเพื่อช่วยให้ครูระดับอนุบาลถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย (K-12) เพิ่มการทำงานร่วมกันของนักเรียนและการฝึกฝนอย่างอิสระ

2. ทักษะศึกษาแบบดิจิทัล (Digital field trips) เป็นเครื่องมือยอดนิยม มีประโยชน์ และคุ้มค่ามากขึ้นเรื่อย ๆ สำหรับครูที่ค้นหาวีธีใหม่ ๆ ในการใช้เทคโนโลยีในห้องเรียน คือ การทัศนศึกษาแบบดิจิทัล Google Streetview และแอปอื่น ๆ ที่คล้ายกันช่วยให้นักเรียนสำรวจสวนสาธารณะ ป่าไม้ และแม้แต่สถานที่สำคัญระดับชาติและนานาชาติได้เสมือนจริงจากห้องเรียนที่สะดวกสบาย สัมผัส

ประสบการณ์เสมือนจริงจากเทปวีดิทัศน์หรือเดินป่าผ่านแกรนด์แคนยอนเพื่อให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้นที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับสถานที่หรือวิชาต่าง ๆ

3. บูรณาการสื่อสังคม (Integrate social media) นักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่กับสื่อสังคม (Social media) อยู่แล้ว การบูรณาการการใช้งานเข้ากับห้องเรียนของคุณจึงเป็นหนึ่งในวิธีที่สร้างสรรค์ที่สุดในการใช้เทคโนโลยีในห้องเรียนโดยการเชื่อมโยงนักเรียนเข้ากับหลักสูตร แหล่งข้อมูล ในชั้นเรียน และระหว่างกัน สร้างกลุ่ม Facebook สำหรับชั้นเรียนของคุณโดยเฉพาะ โดยที่คุณโพสต์ หัวข้อการสนทนาหรือสร้างดัชนีถ้อยคำ (hashtag) ในทวิตเตอร์ (twitter) ในห้องเรียนที่ไม่ซ้ำใคร ซึ่งนักเรียนสามารถใช้เพื่อหาหรือเกี่ยวกับบทเรียนหรือถามคำถาม

4. รวบรวมความคิดเห็นของนักเรียน (Gather student feedback) การได้รับคำติชมจากนักเรียนมีความสำคัญอย่างยิ่งในการประเมินสิ่งนี้ พิจารณาว่าสิ่งใดใช้ได้ผลหรือไม่ได้ผลและจัดการกับ ปัญหาและความสับสนที่เกิดขึ้น ใช้แบบสำรวจและแบบสำรวจออนไลน์เพื่อตรวจสอบ (Check-in) รายวันหรือรายสัปดาห์กับนักเรียนเพื่อรับความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนและตอบคำถามหรือข้อกังวล ที่ยังคงอยู่ ขยายขอบเขตการใช้ดัชนีถ้อยคำ (hashtag) ของทวิตเตอร์ (twitter) โดยให้นักเรียนทวิต ความคิดเห็นและคำถามด้วยดัชนีถ้อยคำ (hashtag) ในห้องเรียน

5. การสร้างเนื้อหาดิจิทัล (Creating digital content) การสร้างเนื้อหาดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับ สิ่งที่พวกเขากำลังเรียนรู้เป็นวิธีที่ดีเยี่ยมสำหรับนักเรียนในการแสดงความสามารถเชิงสร้างสรรค์ของ แต่ละคนรวมทั้งแสดงการเรียนรู้ด้วย เช่นเดียวกับโปรเจกต์อื่น ๆ กระบวนการสร้างเนื้อหาจะมี ประสิทธิภาพมากที่สุดเมื่อนักเรียนสามารถแสดงออกในรูปแบบที่เน้นและปรับให้เข้ากับจุดแข็งส่วน บุคคลและรูปแบบการเรียนรู้/การสื่อสาร จัดเตรียมทางเลือกให้นักเรียนได้แสดงออกผ่านบล็อก พ็อด คาสติง (podcasting) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e – Book) ใบบลิ้ว ศิลปะดิจิทัลอื่น ๆ หรือวิธีการอื่น ใดที่พวกเขาารู้สึกสบายใจที่สุด การเคารพความเป็นตัวของตัวเองและความต้องการในการแสดงออก อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนแต่ละคนช่วยให้พวกเขาเจริญรุ่งเรืองในฐานะผู้เรียน

จากการศึกษาแนวการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology-Enhanced Learning หรือ TEL) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ได้แก่ 1) การบูรณาการเทคโนโลยีกับสาระและวิธีการสอนอย่างเหมาะสม (TPACK Integration) ผสมผสานความรู้ด้านเนื้อหา วิธีการสอน และเทคโนโลยีให้สอดคล้องกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่าง มีประสิทธิภาพและเกิดคุณค่าจริงกับผู้เรียน 2) การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียน เป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Technology Use) โดยผู้สอนออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วม คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย 3) การพัฒนาและยกระดับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีลำดับขั้น (SAMR-based Development) เป็น การใช้เทคโนโลยีจากระดับพื้นฐาน ไปสู่การเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างนวัตกรรมและ การมีส่วนร่วมของผู้เรียน 4) การสร้างปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกันผ่านเครื่องมือดิจิทัล

(Collaborative Digital Learning) ใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Google Workspace, Padlet, หรือ LMS เพื่อส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน 5) การใช้เทคโนโลยีเพื่อประเมินผลและสะท้อนการเรียนรู้ (Digital Assessment & Reflection) ใช้เครื่องมือออนไลน์ แบบประเมินดิจิทัล คลิปวิดีโอสะท้อนคิด แอปพลิเคชันวัดผล เพื่อให้ผู้เรียนประเมินตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง 6) การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยสื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัล (Creative Learning with Technology) เปิดโอกาสให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อ วิดีโอ อินโฟกราฟิก หรือพ็อดแคสต์

ในงานวิจัยการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐานและการใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจะนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นฐาน ผู้วิจัยได้นำแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน คือ 1) การบูรณาการเทคโนโลยีกับสาระและวิธีการสอนอย่างเหมาะสม (TPACK Integration) ผสมผสานความรู้ด้านเนื้อหา วิธีการสอน และเทคโนโลยีให้สอดคล้องกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเกิดคุณค่าจริงกับผู้เรียน 2) การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Technology Use) โดยผู้สอนออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย 3) การพัฒนาและยกระดับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีลำดับขั้น (SAMR-based Development) เป็นการนำเทคโนโลยีจากระดับพื้นฐาน ไปสู่การเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างนวัตกรรมและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน 4) การสร้างปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกันผ่านเครื่องมือดิจิทัล (Collaborative Digital Learning) ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน 5) การใช้เทคโนโลยีเพื่อประเมินผลและสะท้อนการเรียนรู้ (Digital Assessment & Reflection) ใช้เครื่องมือออนไลน์ แบบประเมินดิจิทัล คลิปวิดีโอสะท้อนคิด แอปพลิเคชันวัดผล เพื่อให้ผู้เรียนประเมินตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง 6) การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยสื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัล (Creative Learning with Technology) เปิดโอกาสให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อ วิดีโอ อินโฟกราฟิก หรือพ็อดแคสต์

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าหลักการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้โดยสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยมีหลักการสำคัญ คือ 1) การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 2) การใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมถึงเพื่อสนับสนุนและชี้แนะผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ 3) ปรับปรุงการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน 4) ใช้เพื่อการประเมินผล

การเรียนรู้ โดยมีหลักสำคัญในการใช้เทคโนโลยีต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งระดับความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียน นำมาใช้ให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสาระสำคัญของเนื้อหาวิชาโดยผสมผสานเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจของบทเรียน โดยนำมาสังเคราะห์รวมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน คือ 1) การบูรณาการเทคโนโลยีกับสาระและวิธีการสอนอย่างเหมาะสม (TPACK Integration) ผสมผสานความรู้ด้านเนื้อหา วิธีการสอน และเทคโนโลยีให้สอดคล้องกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดคุณค่าจริงกับผู้เรียน 2) การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Technology Use) โดยผู้สอนออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย 3) การพัฒนาและยกระดับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีลำดับขั้น (SAMR-based Development) เป็นการใช้เทคโนโลยีจากระดับพื้นฐาน ไปสู่การเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างนวัตกรรมและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน 4) การสร้างปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกันผ่านเครื่องมือดิจิทัล (Collaborative Digital Learning) ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน 5) การใช้เทคโนโลยีเพื่อประเมินผลและสะท้อนการเรียนรู้ (Digital Assessment & Reflection) ใช้เครื่องมือออนไลน์ แบบประเมินดิจิทัล คลิป วิดีโอสะท้อนคิด แอปพลิเคชันวัดผล เพื่อให้ผู้เรียนประเมินตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง 6) การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยสื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัล (Creative Learning with Technology) เปิดโอกาสให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อ วิดีโอ อินโฟกราฟิก หรือพ็อดแคสต์

ผู้วิจัยได้สรุปสาระสำคัญและหลักการของแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ดังแสดงไว้ในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 สรุปสาระสำคัญหลักการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้และแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

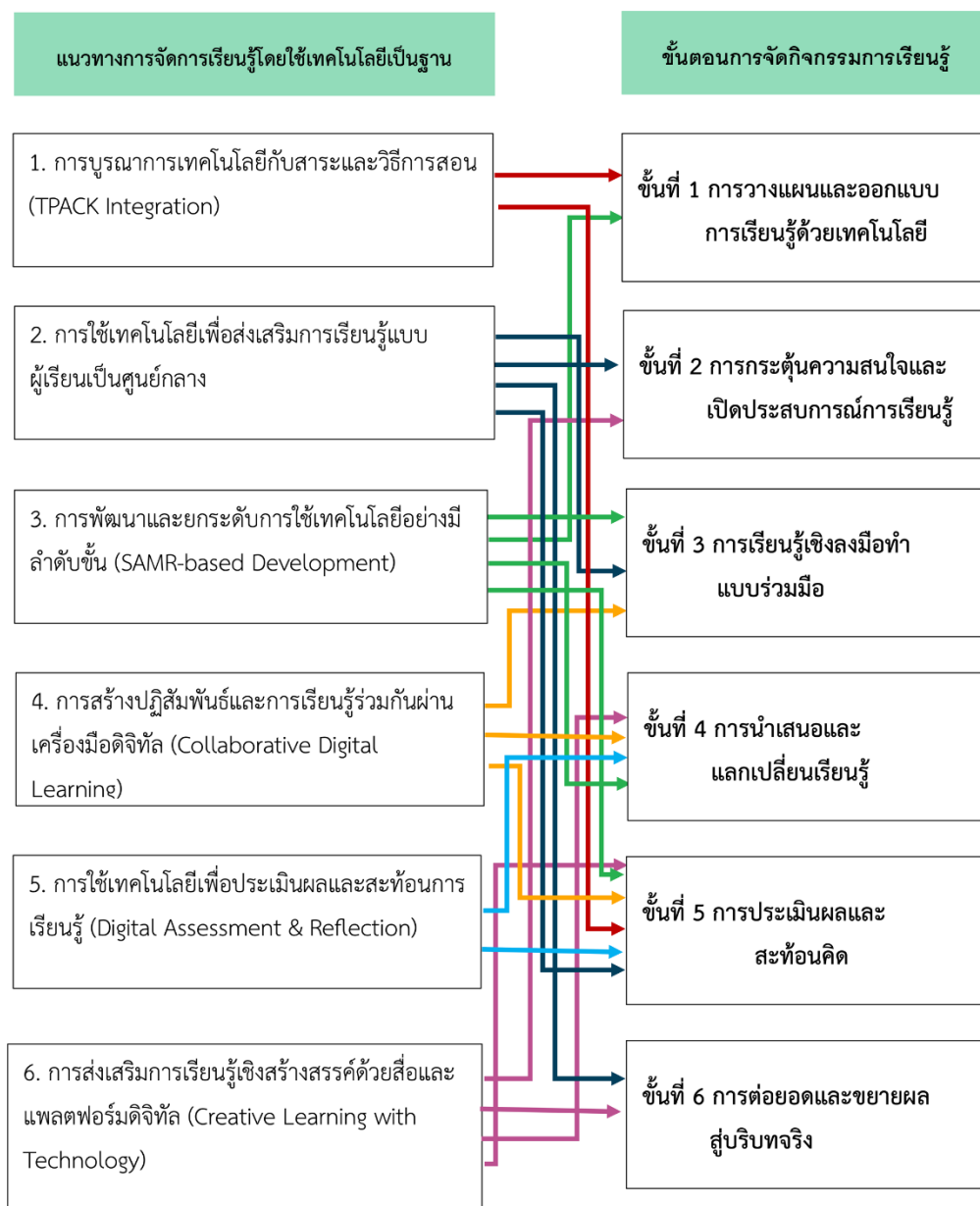
หลักการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้	แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน
1) การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล	1) การบูรณาการเทคโนโลยีกับสาระและวิธีการสอนอย่างเหมาะสม (TPACK Integration)
2) การใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมถึงเพื่อสนับสนุนและชี้แนะผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้	2) การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Technology Use)
3) ปรับปรุงการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน	3) การพัฒนาและยกระดับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีลำดับขั้น (SAMR-based Development)
4) ใช้เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้	4) การสร้างปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกันผ่านเครื่องมือดิจิทัล (Collaborative Digital Learning)
	5) การใช้เทคโนโลยีเพื่อประเมินผลและสะท้อนการเรียนรู้ (Digital Assessment & Reflection)
	6) การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยสื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัล (Creative Learning with Technology)

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างหลักการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้กับแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อสังเคราะห์เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ความสัมพันธ์เชิงหลักการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้และแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

หลักการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี	แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	การวิเคราะห์ความสัมพันธ์
1. การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และผู้สอน และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน	4) การสร้างปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกันผ่านเครื่องมือดิจิทัล (Collaborative Digital Learning)	มีความสัมพันธ์โดยตรงในการเน้นการใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางสร้างปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ทั้งระหว่างบุคคลและกลุ่ม โดยเน้นการทำงานร่วมกัน เช่น ผ่าน Google Docs, Padlet หรือ Zoom breakout rooms
2. การใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการทำงานร่วมกันและให้ผู้เรียนได้รับคำแนะนำ	1) การบูรณาการเทคโนโลยีกับสาระและวิธีการสอน (TPACK Integration) 2) การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง	แสดงให้เห็นถึงแนวทางที่สอดคล้องกับ แนวคิดการออกแบบกิจกรรมแบบ active learning โดยใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อสนับสนุนผู้เรียนให้คิด-ทำ-แลกเปลี่ยน พร้อมทั้งได้รับคำแนะนำทันทีจากผู้สอนผ่านเทคโนโลยี
3. การปรับให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน	3) การพัฒนาและยกระดับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีลำดับขั้น (SAMR-based Development)	แนวทาง SAMR รองรับการปรับใช้เทคโนโลยีแบบยืดหยุ่นจาก ระดับการแทนที่ (Substitution) จนถึงระดับการเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ (Redefinition) ซึ่งสอดคล้องกับหลักการพัฒนาการเรียนรู้ตามศักยภาพผู้เรียน
4. การใช้เทคโนโลยีเพื่อการประเมินผลการเรียนรู้ และควรเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน	5) การใช้เทคโนโลยีเพื่อประเมินผลและสะท้อนการเรียนรู้ (Digital Assessment & Reflection)	การประเมินด้วยเทคโนโลยี เช่น การใช้ Google Forms, Kahoot หรือ Flipgrid ช่วยให้ผู้สอนเข้าใจความก้าวหน้าและความต้องการเฉพาะของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ และเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนประเมินตนเอง
	6) การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยสื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัล (Creative Learning with Technology)	แนวทางนี้ขยายจากหลักการเดิม โดยยกระดับการใช้เทคโนโลยีให้ผู้เรียนได้ “สร้าง” ผลงาน เช่น คลิป, พอดแคสต์, อินโฟกราฟิก ช่วยส่งเสริมทักษะศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะด้านความคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสาร

กำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ผู้วิจัยได้สังเคราะห์และวิเคราะห์ความเชื่อมโยงจากแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ดังแผนภาพที่ 6



แผนภาพที่ 6 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

จากการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน สามารถสังเคราะห์เป็นขั้นตอนการเรียนรู้แบบใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การวางแผนและออกแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี ขั้นตอนที่ 2 การกระตุ้นความสนใจและเปิดประสบการณ์การเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 การเรียนรู้เชิงลงมือทำแบบร่วมมือ ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผลและสะท้อนคิด ขั้นตอนที่ 6 การต่อยอดและขยายผลสู่บริบทจริงซึ่งผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต่อไป

การใช้เทคโนโลยีกับการจัดการเรียนรู้และเทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์ (application)

เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการปฏิรูปการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยช่วยสนับสนุนการออกแบบการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย ยืดหยุ่น และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (learner-centered) การใช้เทคโนโลยีไม่เพียงแต่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็น "พื้นที่แห่งโอกาส" ที่ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา 2563) โปรแกรมประยุกต์ (application) โปรแกรมหรือกลุ่มของโปรแกรมที่ถูกออกแบบสำหรับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต โดยปัจจุบันมีการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ (application) เกี่ยวกับการศึกษาหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถช่วยเหลือการสอนของครูทั้งในและนอกชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยังช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ รวมถึงทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถเข้าถึงการใช้โปรแกรมประยุกต์ (application) ได้ตลอดเวลา (มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2562)

1. แพนเล็ต (Padlet)

แพนเล็ต (Padlet) เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการในลักษณะของ “กระดานความคิดเห็นออนไลน์” (Interactive Bulletin Board) ที่เปิดโอกาสให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลและแสดงความคิดเห็นได้แบบเรียลไทม์ Padlet ถูกออกแบบมาเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน โดยผู้ใช้สามารถโพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ ลิงก์ หรือแม้แต่ไฟล์เสียงได้ในพื้นที่เดียวกัน ซึ่งช่วยให้การสื่อสารในชั้นเรียนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาและส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์ ในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Creative-based learning) นำมาใช้เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ การระดมสมอง และการนำเสนอความคิดเห็นในลักษณะเปิดกว้าง นักเรียนสามารถเขียนไอเดีย แสดงความคิดเห็น ถามคำถาม หรือสังเคราะห์ข้อมูลได้โดยไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาและสถานที่ ทั้งยังสามารถเรียนรู้จากความคิดเห็นของผู้อื่นได้ด้วย ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์และการพัฒนาทักษะทางสังคมการนำ Padlet มาใช้ในการเรียนการสอนสามารถดำเนินการได้ทั้งในลักษณะ แบบประสานเวลา (synchronous) เช่น การอภิปรายสดในชั้นเรียนออนไลน์ หรือ แบบไม่ประสานเวลา (asynchronous) เช่น การเปิดกระดานคำถามหลังชั่วโมงเรียนเพื่อให้ นักเรียนเข้ามาแสดงความ

คิดเห็นหรือสะท้อนคิดภายหลัง การใช้ Padlet ยังเหมาะสมอย่างยิ่งในกิจกรรมฝึกการพูดสร้างสรรค์ เช่น การระดมไอเดียก่อนเขียนบทพูด การแสดงความคิดเห็นต่อบทพูดของเพื่อน หรือการนำเสนอหัวข้อเพื่อฝึกการโน้มน้าวใจ ดังที่ ชุตินา สังข์ทอง (2564) ระบุว่า Padlet เป็นเครื่องมือที่สนับสนุน “การเรียนรู้แบบเปิด” ซึ่งเอื้อต่อการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น การสื่อสาร การร่วมมือ การคิดสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมความมั่นใจในการแสดงออกของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนสามารถโพสต์โดยไม่ระบุตัวตนหรือโพสต์ด้วยความกล้าแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้นในสภาพแวดล้อมที่ไม่ตัดสิน ด้วยคุณสมบัติของ Padlet ที่เปิดกว้าง ยืดหยุ่น และใช้งานง่าย การบูรณาการเครื่องมือนี้ในการเรียนการสอนจึงเป็นแนวทางที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล และเอื้อต่อการสร้างชั้นเรียนที่เน้นความร่วมมือ เสรีภาพทางความคิด และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. เมนติมิเตอร์ (Mentimeter)

Mentimeter เป็นโปรแกรมประยุกต์ออนไลน์ที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในระหว่างกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะในรูปแบบ “Interactive Presentation” ซึ่งผู้สอนสามารถสร้างคำถามหลากหลายรูปแบบ เช่น คำถามปลายเปิด คำถามแบบหลายตัวเลือก การจัดลำดับความสำคัญ หรือการใช้ Word Cloud เพื่อรวบรวมความคิดเห็นและแสดงผลแบบเรียลไทม์ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างครูและนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและทันสมัย การใช้ Mentimeter ในห้องเรียนช่วยให้ครูสามารถประเมินความคิดเห็น ความเข้าใจ หรือทัศนคติของผู้เรียนต่อเนื้อหาบทเรียนในทันที (real-time formative assessment) พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนสามารถมีส่วนร่วมในชั้นเรียนอย่างเท่าเทียม ซึ่งตรงกับแนวคิดของ Black และ William (1998) ที่เสนอว่าการประเมินเพื่อพัฒนา (Assessment for Learning) เป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมความสำเร็จทางการเรียนรู้ โดยเฉพาะเมื่อนักเรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับการประเมินได้โดยไม่รู้สึกถูกกดดันในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) Mentimeter สามารถนำมาใช้เพื่อกระตุ้นความคิดตั้งแต่วินาทีแรกก่อนเขียนบทพูด การใช้คำถามเชิงกระตุ้นอารมณ์ (emotive questions) ไปจนถึงการสะท้อนความรู้สึกหลังการนำเสนอเพื่อพัฒนาทักษะการคิด การวิเคราะห์ และการสื่อสารของผู้เรียนในแบบที่มีอิสระและสร้างสรรค์ พรพรรณ อนันต์วรสกุล (2562) ได้ชี้ให้เห็นว่า การใช้เทคโนโลยีแบบโต้ตอบ (interactive technology) เช่น Mentimeter ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเปิดเผย และลดอคติทางสถานะหรือบุคลิกภาพของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนที่ขาดความมั่นใจในการแสดงออกทางวาจาในเชิงจิตวิทยาการเรียนรู้ การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์โดยไม่เปิดเผยชื่อ หรือสามารถแสดงตนอย่างสร้างสรรค์ผ่านแบบประเมินทันที ช่วยเพิ่มความกล้าแสดงออก ความรู้สึกมีตัวตน (social presence) และความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ (sense of ownership) ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างชัดเจน

สรุป Mentimeter ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือเพื่อความทันสมัยในการสอน เป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนความคิด เสริมพลังการมีส่วนร่วม และสร้างสรรค์กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางได้อย่างแท้จริง

3. กูเกิล สกอลา Google Scholar

Google Scholar เป็นแหล่งสืบค้นข้อมูลทางวิชาการที่ได้รับความนิยมและยอมรับในระดับนานาชาติ เนื่องจากเป็นฐานข้อมูลที่รวบรวมบทความวิจัย บทความวิชาการ วิทยานิพนธ์ หนังสือ และเอกสารทางวิชาการจากหลากหลายสาขา ผู้ใช้สามารถเข้าถึงองค์ความรู้จากแหล่งที่เชื่อถือได้ และสามารถตรวจสอบการอ้างอิง (citation) ได้อย่างโปร่งใส ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะการค้นคว้า วิเคราะห์ และประเมินแหล่งข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ ในบริบทของการจัดการเรียนการสอนการพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) นำมาใช้ส่งเสริมให้นักเรียนให้ใช้ Google Scholar ในการสืบค้นข้อมูลเพื่อประกอบการเตรียมเนื้อหาการพูด จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดเชิงวิชาการ นำเสนอข้อเท็จจริงอย่างมีหลักฐานอ้างอิง และเสริมสร้างความน่าเชื่อถือในการสื่อสาร โดยเฉพาะการพูดเชิงอธิบาย การพูดโน้มน้าวใจ หรือการพูดเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ซึ่งจำเป็นต้องมีข้อมูลสนับสนุนที่ถูกต้องและชัดเจน

4. แชต จีพีที (Chat GPT)

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เทคโนโลยีได้พัฒนาก้าวข้ามขีดจำกัดของการเป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนการสืบค้นข้อมูลไปสู่การเป็นคู่คิดทางปัญญาของผู้เรียน เทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในระดับสากล คือ ChatGPT ซึ่งย่อมาจาก Generative Pre-trained Transformer เป็นระบบ AI ประเภทแชตบอต (Chatbot) ที่พัฒนาขึ้นโดย OpenAI โดยมีความสามารถในการประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing: NLP) สามารถเข้าใจคำถาม ตีความคำสั่ง และสร้างข้อความตอบกลับในรูปแบบที่ใกล้เคียงกับมนุษย์มากที่สุด (Brown et al., 2020)

ChatGPT เป็นเครื่องมือสืบค้นข้อมูล และยังสามารถเป็นผู้ช่วยด้านการเรียนรู้ที่มีศักยภาพในการตอบคำถาม ให้คำแนะนำ ตรวจสอบไวยากรณ์ สรุปใจความ หรือแม้แต่ช่วยฝึกฝนทักษะการเขียน และการพูด ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งกับกระบวนการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (learner-centered learning) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้าน การพัฒนาทักษะการสื่อสารและการพูดอย่างสร้างสรรค์ (creative speaking) ในบริบทของห้องเรียนไทย พงศกร นครินทร์ (2566) ชี้ให้เห็นว่า ChatGPT สามารถใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการคิดร่วม (co-thinking) และช่วยให้นักเรียนฝึกตั้งคำถาม วิเคราะห์ ประเด็น และออกแบบแนวคิดก่อนนำไปสื่อสารได้อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังสามารถให้ฟีดแบ็กอย่างรวดเร็วจากโมเดลภาษา เช่น ช่วยแนะนำคำที่เหมาะสมในการใช้พูด ช่วยเขียนเค้าโครงบทพูด หรือเสนอเทคนิคการโน้มน้าวใจที่สอดคล้องกับบริบทของผู้ฟังนอกจากนี้ การนำ ChatGPT มาใช้ในการ

เรียนการสอนยังช่วยสร้างทักษะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี (AI literacy) ให้แก่ผู้เรียน ทำให้นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีด้วยความเข้าใจและจริยธรรม ไม่พึ่งพิงแบบไร้สติ แต่สามารถตั้งคำถาม วิเคราะห์ และเลือกใช้ข้อมูลจากแชทบอตด้วยวิจารณญาณ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

การประยุกต์ใช้ ChatGPT ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ให้ผู้เรียนฝึกตั้งคำถามเพื่อฝึกคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ให้ ChatGPT สร้างแนวคิดบทพูดแล้วให้ผู้เรียนวิจารณ์/ปรับปรุง ใช้เป็นเครื่องมือฝึกซ้อมการพูดคนเดียว (self-practice) ก่อนนำเสนอจริง ใช้เปรียบเทียบคำตอบที่นักเรียนเขียนเองกับที่ ChatGPT สร้างขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร

5. แคนวา (Canva)

Canva เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการออกแบบกราฟิกที่ได้รับความนิยมโดยให้บริการผ่านเว็บไซต์ www.canva.com และแอปพลิเคชันในรูปแบบที่ใช้งานง่าย รองรับทั้งผู้เริ่มต้นและผู้มีทักษะการออกแบบ ผู้ใช้สามารถสร้างสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างมืออาชีพโดยไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านกราฟิกดีไซน์มาก่อน จุดเด่นของ Canva อยู่ที่ระบบ แม่แบบสำเร็จรูป (Templates) ซึ่งมีให้เลือกหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นโปสเตอร์ สไลด์พรีเซนเทชัน อินโฟกราฟิก วิดีโอ แผ่นพับ เอกสารสำหรับห้องเรียน และอื่น ๆ ที่สามารถนำมาแก้ไข ปรับแต่ง และใช้งานได้ทันทีในรูปแบบออนไลน์การใช้ Canva ในการจัดการเรียนรู้สามารถสนับสนุนทักษะหลายด้าน โดยเฉพาะ การเรียนรู้ด้วยภาพ (Visual Learning) ซึ่งช่วยเสริมความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ Canva ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และ การสื่อสารเชิงภาพ (Visual Communication) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยครูสามารถให้นักเรียนใช้ Canva ในการออกแบบโปสเตอร์ สรุปเนื้อหา แผนผังความคิด หรือ สไลด์ประกอบการพูดในชั้นเรียน เพื่อแสดงออกถึงความเข้าใจในบทเรียนอย่างมีความหมาย Canva ยังมีฟังก์ชันการทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์ นักเรียนสามารถเข้าไปออกแบบหรือปรับแก้งานเดียวกันพร้อมกันได้ ซึ่งส่งเสริมการทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการตัดสินใจร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการจัดกิจกรรม การพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) Canva เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนออกแบบ สื่อประกอบการพูด เช่น อินโฟกราฟิกเพื่ออธิบายแนวคิดหลัก (key message) หรือโปสเตอร์เพื่อสื่อสารประเด็นสาระอย่างมีจุดยืน นอกจากนี้ฟังก์ชันด้านกราฟิก Canva ยังได้พัฒนาเครื่องมือที่เรียกว่า Canva Docs ซึ่งเป็นพื้นที่สำหรับการสร้างเอกสารในรูปแบบใหม่ที่ผสานทั้ง “ข้อความ” และ “ภาพ” เข้าด้วยกันในหน้าเดียว โดยสามารถแทรกรูปภาพ วิดีโอ อินโฟกราฟิก ลิงก์ และองค์ประกอบการออกแบบอื่น ๆ ได้อย่างยืดหยุ่นและมีมืออาชีพ ฟีเจอร์นี้ขยายขอบเขตของการเรียนรู้จากการเขียนเพื่อสื่อสารไปสู่การออกแบบการสื่อสาร (Design-based Communication) ที่ตอบสนองรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ Canva Docs สามารถนำมาใช้ในกิจกรรมหลากหลาย

เช่น การเขียนเอกสารประกอบบทพูด การจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Digital Portfolio) การสรุปบทเรียนหรือเขียนรายงานกลุ่มร่วมกัน

6. กูเกิล มีต (Google Meet)

Google Meet เป็นเครื่องมือประชุมออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพสูงและเป็นที่นิยมในด้านการเรียนรู้ร่วมกัน โดยเฉพาะในยุคดิจิทัล Google Meet ช่วยให้นักเรียนสามารถสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแบ่งปันข้อมูลหรือสื่อการเรียนรู้ได้แบบเรียลไทม์จากสถานที่ต่าง ๆ ผ่านการพูดคุยแบบเห็นหน้า และการแชร์หน้าจอ (screen sharing) ในการเรียนการสอนเพื่อการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) Google Meet ใช้เป็นเวทีเสมือนจริงที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกพูด นำเสนอ แลกเปลี่ยน และรับฟังความคิดเห็นจากเพื่อน ทั้งในรูปแบบการพูดรายบุคคลหรือการอภิปรายกลุ่ม ช่วยเสริมทักษะด้านการสื่อสาร การฟังอย่างมีวิจารณญาณ การแสดงออกอย่างมั่นใจ และการเรียนรู้ร่วมกัน (collaborative learning)

7. แคปคัท (CapCut)

CapCut เป็นแอปพลิเคชันตัดต่อวิดีโอที่มีฟังก์ชันครบถ้วนแต่ใช้งานง่ายเหมาะสมกับผู้ใช้ทั่วไป โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียน และครูผู้สอนที่ต้องการเครื่องมือสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ โดยไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานด้านกราฟิกหรือวิดีโอโปรดัคชันมาก่อน CapCut จึงเป็นเครื่องมือที่ตอบโจทย์ทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดเด่นของ CapCut อยู่ที่ความใช้งานง่ายและเข้าถึงได้ทุกคน ด้วยอินเตอร์เฟซกับผู้ใช้ (user-friendly interface) และระบบการทำงานแบบลากวาง (drag-and-drop) ทำให้นักเรียนสามารถเริ่มต้นใช้งานได้ทันที แม้ไม่มีประสบการณ์มาก่อน นอกจากนี้ CapCut ยังสามารถใช้ได้ทั้งในสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต ซึ่งช่วยลดข้อจำกัดด้านเทคโนโลยีและส่งเสริมความเสมอภาคทางการเรียนรู้ ความง่ายในการใช้งาน CapCut ยังมี ฟีเจอร์ที่หลากหลายและสนับสนุนการสร้างสรค์อย่างเต็มรูปแบบการใส่ข้อความ (text overlays) ดนตรีประกอบ เอฟเฟกต์ภาพ เสียงพากย์ หรือสติ๊กเกอร์เคลื่อนไหว อีกทั้งยังมีเทมเพลตวิดีโอสำเร็จรูปให้นักเรียนเลือกใช้ตามความเหมาะสม ซึ่งเอื้อต่อการออกแบบสื่อในแบบเฉพาะของตนเอง และสะท้อนตัวตน มุมมอง และความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นอิสระ

CapCut ยังส่งเสริม การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) อย่างมีความหมาย นักเรียนได้เรียนรู้โดยตรงจากกระบวนการคิด วางแผน เขียนบท สร้างสื่อ ตัดต่อ และนำเสนอ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสะท้อนตนเองได้อย่างลึกซึ้ง รวมทั้งส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ผ่านการแบ่งหน้าที่กันสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอภายในกลุ่ม โดยสามารถแลกเปลี่ยนไฟล์เพื่อทำงานร่วมกันได้ แม้ไม่ได้ตัดต่อ

พร้อมกันแบบเรียลไทม์ แต่ก็สามารถจัดการผลิตผลงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ CapCut จึงสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและเทคโนโลยีเป็นฐาน โดยนำมาใช้ให้ผู้เรียน สร้าง Digital Storytelling ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลที่ผสมทั้งภาพ เสียง ข้อความ และอารมณ์ไว้ในผลงานเดียว ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารแบบพหุสื่อ (Multimodal Communication) ได้อย่างแท้จริง โดยแนวทางการใช้ CapCut เพื่อการสร้าง Digital Storytelling อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยหลายขั้นตอนที่สำคัญ

1. การวางแผนและออกแบบเรื่องเล่าอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยให้นักเรียนกำหนดหัวข้อและเป้าหมายของเรื่อง เช่น การเล่าเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ การสื่อสารความคิด หรือการตั้งคำถามต่อสังคม ก่อนจะกำหนดโครงสร้างของเรื่อง ได้แก่ บทนำ เนื้อเรื่อง และบทสรุป รวมถึงอารมณ์หลักที่ต้องการสื่อสาร

2. การผลิตสื่อด้วย CapCut ซึ่งรองรับการแทรกเนื้อหาได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอจริง ภาพนิ่ง เสียงพากย์ เพลง หรือเอฟเฟกต์พิเศษต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างเรื่องเล่าที่มีอารมณ์ส ถ่ายทอดอารมณ์ และส่งสารได้ชัดเจนยิ่งขึ้น พร้อมฝึกการเลือกใช้สื่ออย่างมีจุดมุ่งหมาย ซึ่งเชื่อมโยงกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ในกระบวนการผลิต นักเรียนยังได้ ฝึกทักษะการพูดอย่างเป็นธรรมชาติ ผ่านการบันทึกเสียงพากย์ที่ใช้ในการเล่าเรื่อง ฝึกการใช้เสียง น้ำเสียง จังหวะ และคำพูดให้เหมาะสมกับอารมณ์และบริบทของเนื้อหา ช่วยเสริมทักษะการพูดสร้างสรรค์ที่เน้นการแสดงออกอย่างจริงใจและมีพลัง

จากแนวคิดของ Robin (2008) Digital Storytelling เป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทั้งด้านอารมณ์ ความคิด และการใช้เทคโนโลยีอย่างบูรณาการ ขณะที่งานวิจัยของ วรณภา ศรีวงศ์ (2564) ชี้ให้เห็นว่า CapCut เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมอย่างยิ่งในการสนับสนุนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านวิดีโอ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นเจ้าของกระบวนการผลิตสื่อ ตั้งแต่แนวคิดจนถึงการเผยแพร่ผลงาน ด้วยเหตุนี้ การนำ CapCut มาใช้เพื่อสร้าง Digital Storytelling จึงไม่เพียงเป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อตกแต่งผลงาน แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การร่วมมือ และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (digital literacy) ซึ่งล้วนเป็นรากฐานของการเรียนรู้เพื่อชีวิตและอนาคต

8. ตี๊กต็อก (TikTok)

TikTok เป็นแอปพลิเคชันที่โดดเด่นด้านการสร้างและแชร์วิดีโอสั้นอย่างสร้างสรรค์ ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในกลุ่มเยาวชน และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ TikTok มีจุดเด่นที่สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การเรียนรู้ผ่านสื่อหลายรูปแบบ (Multimodal Learning) การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) และการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชนออนไลน์ (Social Constructivism) นักเรียนสามารถใช้ TikTok เป็นพื้นที่สำหรับการนำเสนอความคิด และ แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ กับเพื่อนหรือผู้ชมภายนอกในลักษณะ Articulate and Share ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งจากการอธิบายผลงานของตนเองและการรับฟังความคิดเห็นจากผู้อื่น

TikTok ในกระบวนการเรียนรู้สามารถนำมาใช้ได้หลายรูปแบบ

1. การนำเสนอแนวคิดหรือบทพูดในรูปแบบวิดีโอสั้น นักเรียนสามารถใช้ TikTok เพื่อบันทึกบทพูดเชิงสร้างสรรค์ เช่น การพูดโน้มน้าวใจ การพูดให้แรงบันดาลใจ หรือการเล่าเรื่องจากประสบการณ์ส่วนตัว โดยสามารถใส่เสียงประกอบ เอฟเฟกต์ภาพ และข้อความเพื่อเสริมพลังการสื่อสาร

2. การสื่อสารแบบโต้ตอบผ่านความคิดเห็น (Interactive Feedback) ฟังก์ชันการแสดงความคิดเห็นหรือ duet ใน TikTok เปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อเสนอแนะ การตอบโต้เชิงสร้างสรรค์ และการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky (1978) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

3. การเรียนรู้ร่วมกันในชุมชนผู้เรียน (Learning Community) เมื่อนักเรียนเผยแพร่วิดีโอลงบน TikTok ภายใต้แฮชแท็กที่กำหนด เช่น #เรียนไทยสร้างสรรค์ หรือ #พูดอย่างสร้างสรรค์ ผู้เรียนจากต่างห้องหรือโรงเรียนสามารถเข้าร่วมชม แสดงความคิดเห็น และเรียนรู้จากกันและกันได้ในวงกว้าง เป็นการส่งเสริมการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ (Networked Learning)

4. การสะท้อนคิดจากผลงานของตนเองและเพื่อน ครูสามารถใช้กิจกรรม “โพสต์ – ดู – วิचारณ์ – ปรับปรุง” เพื่อให้นักเรียนฝึกการสะท้อนคิด (Reflection) ทั้งต่อตนเองและเพื่อนผ่านแพลตฟอร์ม TikTok ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการประเมินตนเอง การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และความเข้าใจในหลักการสื่อสารที่มีคุณภาพ

จากการศึกษาของ Greenhow & Lewin (2016) พบว่า โซเชียลมีเดียสามารถเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่มีพลังหากผู้ออกแบบการเรียนรู้สามารถวางกรอบที่เหมาะสม ขณะที่ ญัฐธิดา พูนผล (2565) ระบุว่า TikTok ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน สร้างแรงจูงใจ และเพิ่มการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนมีบทบาทในการผลิตสื่อด้วยตนเอง

ดังนั้น การนำ TikTok มาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะเพื่อการนำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิด จึงไม่ใช่เพียงการใช้เทคโนโลยีเพื่อความสนุก แต่คือการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ "แสดงออกทางความคิดอย่างสร้างสรรค์" ผ่านเครื่องมือที่พวกเขาคุ้นเคย เสริมทักษะการสื่อสาร การสะท้อนคิด และการสร้างความหมายร่วมในกระบวนการเรียนรู้ของตน

9. กูเกิล ฟอรม์ (Google Forms)

Google Forms เป็นเครื่องมือดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดเก็บข้อมูลได้อย่างมีระบบ ใช้งานง่าย และมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในด้านการประเมินผลที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน Google Forms ช่วยสนับสนุนกระบวนการ ประเมินตนเอง (Self-Assessment) และ ประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) ได้อย่างเป็นรูปธรรม ช่วยให้นักเรียนสะท้อนคิดจากการเรียนรู้และพัฒนาตนเองบนฐานของข้อมูลจริง เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนสามารถประเมินตนเองหลังการพูดในด้านต่าง ๆ เช่น ความชัดเจนของเนื้อหา การใช้ภาษา กลวิธีการพูด และบุคลิกภาพ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ อันเป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันที่ทรงคุณค่า

10. เท็ดทอล์ก TED Talk

เท็ดทอล์ก (TED Talk) เป็นแหล่งรวมการบรรยายในที่สาธารณะจากผู้พูดหลากหลายสาขาอาชีพทั่วโลก ที่มุ่งแบ่งปัน “แนวคิดที่ควรค่าแก่การเผยแพร่” (Ideas Worth Spreading) ผ่านการพูดที่กระชับ มีพลัง และสร้างแรงบันดาลใจ (Anderson, 2016) คลิป TED Talk มักมีความยาวประมาณ 5–18 นาที และได้รับการออกแบบให้มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่โดดเด่น ใช้ภาษาที่ชัดเจน จับใจ และใช้กลวิธีการพูดอย่างสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดสารไปยังผู้ฟัง ลักษณะเด่นของ TED Talk ได้แก่ การเปิดเรื่องอย่างน่าสนใจ การใช้เรื่องเล่าประสบการณ์ส่วนตัว การสื่อสารที่มีความเป็นธรรมชาติ ใช้ภาษากายและน้ำเสียงประกอบอย่างเหมาะสม รวมถึงการเชื่อมโยงประเด็นเข้ากับผู้ฟังอย่างมีชั้นเชิง (Gallo, 2014) สิ่งเหล่านี้ทำให้ TED Talk ไม่เพียงเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับการเรียนรู้เนื้อหาเท่านั้น แต่ยังเป็น ต้นแบบในการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ ทั้งในด้านการออกแบบเนื้อหา การใช้ภาษา และการนำเสนอ

การนำคลิป TED Talk มาใช้ในการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์หลายประการ โดยเฉพาะในบริบทของการส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ เช่น การให้ผู้เรียนวิเคราะห์โครงสร้างการพูดของนักพูด การสังเกตเทคนิคการใช้โวหาร ภาษากาย น้ำเสียง และการฝึกสรุปแนวคิดสำคัญจากการฟัง นอกจากนี้ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นการคิด การอภิปราย และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการพูดของผู้เรียนเอง (Sukchai, 2562; Robin, 2006) การวิจัยของ ดลชัย บุญยรัตเวช (2561) ชี้ให้เห็นว่า การพูดในลักษณะ TED Talk มีอิทธิพลต่อการสร้างแรงจูงใจและการโน้มน้าวใจผู้ฟัง โดยการจัดการเรียนรู้ที่ใช้คลิปกดังกล่าวสามารถเป็นแบบอย่างในการฝึกฝนผู้เรียนให้มี

ความกล้าแสดงออก มั่นใจ และสามารถสื่อสารได้อย่างมีพลังมากขึ้น ขณะที่ ศิริพร บุญชู (2563) ระบุว่า TED Talk ช่วยให้นักเรียนมีแนวทางในการจัดองค์ประกอบของการพูด เช่น การเปิดเรื่อง การเน้นประเด็นสำคัญ และการจบอย่างประทับใจ

ดังนั้น การใช้คลิป TED Talk ในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการพูดในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการคิดวิเคราะห์ การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ (UNESCO, 2021)

การใช้เทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์ (application) เพื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปให้เห็นถึงแนวทางการนำโปรแกรมประยุกต์ (application) ต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยผู้วิจัยเลือกใช้หลากหลายโปรแกรมประยุกต์ (application) ในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 โปรแกรมประยุกต์ (application) ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

โปรแกรมประยุกต์ (application)	วัตถุประสงค์การนำมาใช้จัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ
Padlet	เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเปิดกว้างและมีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนผ่านกระบวนการระดมความคิด แสดงความคิดเห็น ถามคำถาม และสะท้อนคิด โดยเน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการเรียนรู้ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์
Mentimeter	เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม และส่งเสริมการประเมินเพื่อพัฒนา (Assessment for Learning) ผ่านกิจกรรมตอบคำถามแบบเรียลไทม์ ช่วยกระตุ้นความคิด วิเคราะห์ความเข้าใจ และเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนทุกคนสามารถสื่อสารความคิดเห็นได้อย่างเสมอภาค
Google Schola	เพื่อฝึกทักษะการสืบค้นข้อมูลทางวิชาการอย่างมีวิจารณญาณ ส่งเสริมการใช้ข้อมูลอ้างอิงที่ถูกต้อง และพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิชาการ เพื่อเสริมความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในการพูดเชิงอธิบาย การพูดโน้มน้าวใจ และการพูดเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ
CapCut	เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการสร้าง Digital Storytelling ที่ผสมผสานทักษะการวางแผน การพูด การออกแบบสื่อ และการใช้เทคโนโลยีในการถ่ายทอดเรื่องราวอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะ

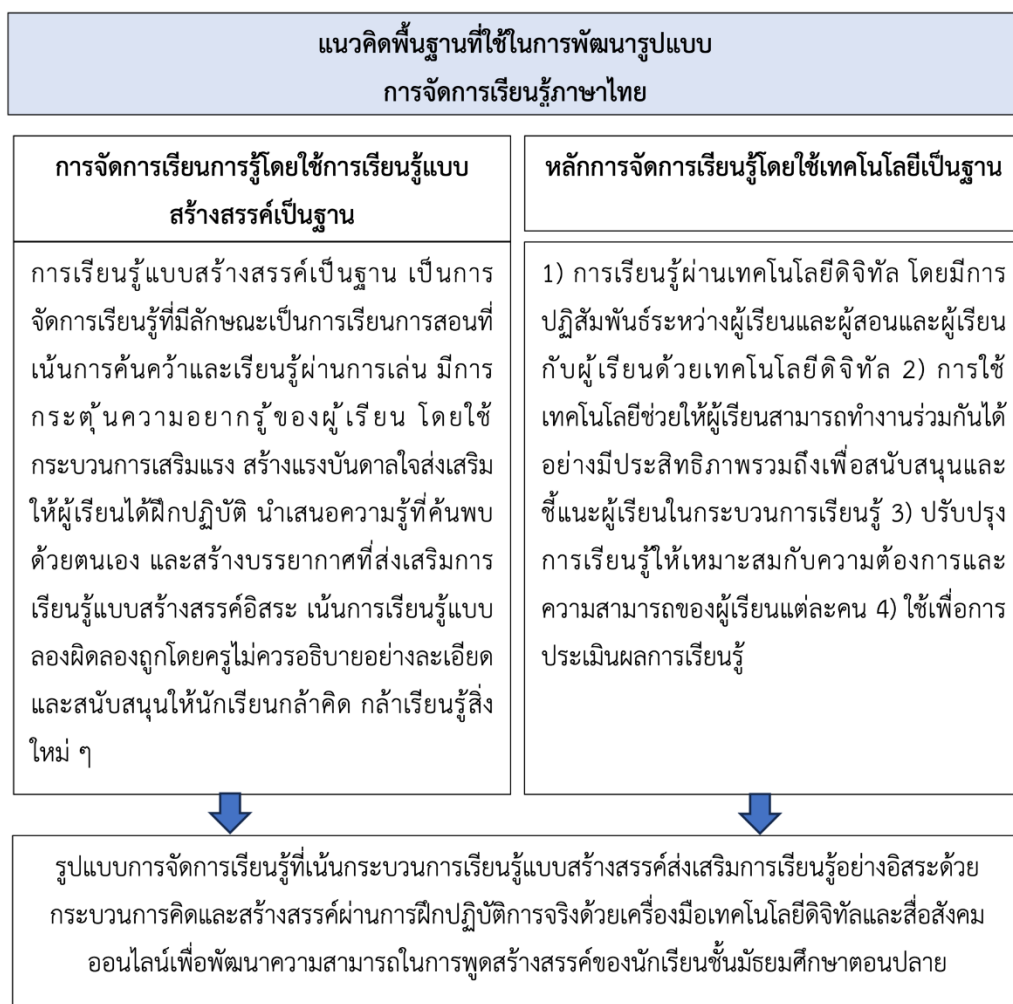
โปรแกรมประยุกต์ (application)	วัตถุประสงค์การนำมาใช้จัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ
	พหุสื่อและการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Learning by Doing)
TikTok	เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ ผ่านวิดีโอสั้นที่สะท้อนมุมมอง ประสบการณ์ และแนวคิดในลักษณะ Articulate and Share ช่วยพัฒนาทักษะการพูด การสะท้อนคิด และการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชนดิจิทัล
Google Forms	เพื่อใช้ในการประเมินตนเองและประเมินโดยเพื่อนในกระบวนการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมการสะท้อนคิด การรับฟังความคิดเห็น และการพัฒนาตนเองบนฐานข้อมูลจริงที่มีความชัดเจนและหลากหลาย
TED Talk	เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ผ่านการเรียนรู้จากต้นแบบการพูดในที่สาธารณะที่ทรงพลังและสร้างแรงบันดาลใจ โดยคลิปเท็ดทอล์กประกอบด้วยโครงสร้างการพูดที่น่าสนใจ การใช้ภาษาที่ชัดเจน การเล่าเรื่องที่เข้าถึงผู้ฟัง และการควบคุมอารมณ์ น้ำเสียง ภาษากายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาและวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นหลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รายละเอียดดังนี้

ลักษณะการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นการเรียนการสอนที่เน้นการค้นคว้าและเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ มีการกระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียน โดยใช้กระบวนการเสริมแรง สร้างแรงบันดาลใจส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ นำเสนอความรู้ที่ค้นพบด้วยตนเอง และสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์อิสระ เน้นการเรียนรู้แบบลงมือทำ โดยครูไม่ควรอธิบายอย่างละเอียด และสนับสนุนให้นักเรียนกล้าคิด กล้าเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ

หลักการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้คือ 1) การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 2) การใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมถึงเพื่อสนับสนุนและชี้แนะผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ 3) ปรับปรุงการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน 4) ใช้เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีหลักสำคัญในการใช้เทคโนโลยีต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งระดับความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียน นำมาใช้ให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสาระสำคัญของเนื้อหาวิชาโดยผสมผสานเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจของบทเรียน

ผู้วิจัยได้นำเน้นการสังเคราะห์ลักษณะการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อสรุปเป็นหลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดังแผนภาพที่ 7



แผนภาพที่ 7 การสังเคราะห์ลักษณะการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อสรุปเป็นหลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

เมื่อผู้วิจัยนำขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนที่ใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขึ้น ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นจินตนาการสร้างแรงบันดาลใจเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 มุ่งสู่ระบุปัญหาและเป้าหมาย ขั้นตอนที่ 3 ขวนขวายค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ 4 ออกแบบผลงานสร้างสรรค์ ขั้นตอนที่ 5 แบ่งปันนำเสนอแลกเปลี่ยน ขั้นตอนที่ 6 เรียนรู้สะท้อนคิดสู่การประเมินผล มาสังเคราะห์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การวางแผนและออกแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี ขั้นตอนที่ 2 การกระตุ้นความสนใจและเปิดประสบการณ์การเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 การเรียนรู้เชิงลงมือทำแบบร่วมมือ

ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผลและสะท้อนคิด ขั้นตอนที่ 6 การต่อยอดและขยายผลสู่บริบทจริง มาสังเคราะห์ร่วมกัน ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL)	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (TBL)	การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน
1.กระตุ้นจินตนาการสร้างแรงบันดาลใจเรียนรู้	1.การวางแผนและออกแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี	ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools)
	2.การกระตุ้นความสนใจและเปิดประสบการณ์การเรียนรู้	
2. มุ่งสู่ระบุปัญหาและเป้าหมาย		ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration)
3.ชวนขยายค้นคว้าและคิด		
4.ออกแบบผลิตงานสร้างสรรค์	3.การเรียนรู้เชิงลงมือทำแบบร่วมมือ	ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเต็มคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling)
	4.การต่อยอดและขยายผลสู่บริบทจริง	
5.แบ่งปันนำเสนอแลกเปลี่ยน	5.การนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้	ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share)
6.เรียนรู้สะท้อนคิดสู่การประเมินผล	6.การประเมินผลและสะท้อนคิด	ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally)

จากตารางสังเคราะห์สรุปได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นจินตนาการบันดาลใจด้วยดิจิทัลเทคโนโลยี (Inspire Imagination with Technology) เป็นขั้นตอนการนำเสนอเพื่อสร้างประสบการณ์โดยให้นักเรียนได้เลือกคลิปวิดีโอที่นักเรียนประทับใจและใช้เป็นต้นแบบในการพูดอย่างสร้างสรรค์ของตนเอง และมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการตอบสนองของผู้เรียนอย่างอิสระโดยผสมผสานเทคโนโลยีตามความสนใจของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 กำหนดเป้าหมายไว้สืบค้นหา (Set Goals for Exploration) ผู้เรียนจะเป็นผู้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ตนเองคิดและสนใจอย่างอิสระ รวมถึงกำหนดชิ้นงานหรือผลงานของตนเองที่ต้องการสร้างสรรค์ขึ้นเป็นกรอบแนวคิดสู่การปฏิบัติค้นหาข้อมูลอย่างรอบด้านผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีอย่างหลากหลาย รวมถึงกลวิธีและเทคนิคการนำเสนอต่างๆ และสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองโดยใช้เทคโนโลยีประกอบการนำเสนอเรื่องที่ค้นคว้า

ขั้นที่ 3 ออกแบบสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Design and Create Storytelling Digital) ผู้เรียนจะได้กำหนดประเด็นการพูดและผู้เรียนจะสร้างสรรค์การพูดบทพูดและนำเสนอเป็นชิ้นงานการพูดสร้างสรรค์โดยการเทคโนโลยีมีช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในลักษณะเรื่องเล่าดิจิทัล

ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนสื่อสังคมออนไลน์ (Share and Present via Social Media) ผู้เรียนจะได้จัดงานนิทรรศการดิจิทัลและในสื่อสังคม (social media) แสดงการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจเพื่อนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้สู่สังคมนอกชั้นเรียน

ขั้นที่ 5 ประเมินหลากหลายสะท้อนคิดด้วยเทคโนโลยี (Evaluate and Reflect Using Technology) เป็นการสะท้อนคิดประเมินผลการเรียนรู้จากกระบวนการเรียนและสร้างสรรค์ผลงานการพูดสร้างสรรค์โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยในการสะท้อนความคิดและการประเมินผลการเรียนรู้ความสำเร็จของการเรียนรู้

ผู้วิจัยขอแนะนำการนำเทคโนโลยีมาเป็นฐานในการเรียนรู้ในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รายละเอียด ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 แสดงความสัมพันธ์การนำเทคโนโลยีมาเป็นฐานการเรียนรู้ในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้	โปรแกรมประยุกต์ (application) ที่ใช้ ประกอบการจัดการเรียนรู้
ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools)	1. TED Talks ใช้สำหรับค้นหาค้นหาวิดีโอตัวอย่างที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจ 2. Padlet ใช้ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแชร์ความรู้เกี่ยวกับวิดีโอและการพูดในคลิป 3. Mentimeter ใช้ทำแบบสอบถามกระตุ้นความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นแบบโต้ตอบได้
ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration)	1. Google Scholar แหล่งค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการที่น่าเชื่อถือ 2. ChatGPT ใช้สำหรับการให้แนวทางและคำแนะนำเบื้องต้น 3. Canva Storytelling Canvas วางแผนเป้าหมายการพูดสร้างสรรค์ 4. Google meet ใช้ในการสื่อสารและแบ่งปันข้อมูลระหว่างเพื่อน
ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเติมคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling)	1. CapCut ใช้สำหรับการตัดต่อวิดีโอและสร้างเรื่องเล่าดิจิทัล 2. Canva จัดทำ Digital Storyboarding Tool และบทพูดสร้างสรรค์ 3. Google meet ใช้ในการสื่อสารและแบ่งปันข้อมูลระหว่างเพื่อน
ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share)	1. TikTok ใช้นำเสนอ digital storytelling และรับข้อเสนอแนะจากผู้ฟัง 2. canva doc สำหรับการรวบรวมและวิเคราะห์ ข้อเสนอแนะและความคิดเห็น
ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally)	1. Google Forms ใช้สำหรับการประเมินตนเองและเพื่อน 2. Canva e-Portfolio สำหรับรวบรวมผลงานและการสะท้อนคิด

จากตารางที่ 11 สรุปได้ว่าขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) โปรแกรมประยุกต์ (application) ที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ TED Talks Padlet ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration)) โปรแกรมประยุกต์ (application) ที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ Google Scholar ChatGPT Canva Storytelling Canvas Google meet Google meet ขั้นที่ 3

สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเต็มคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) โปรแกรมประยุกต์ (application)ที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ CapCut Canva Digital Storyboarding Tool Google meet ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยน ร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) โปรแกรมประยุกต์ (application)ที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ TikTok canva doc ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) โปรแกรมประยุกต์ (application)ที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ Google Forms Canva e-Portfolio

แนวคิดที่เกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์

การพูดเป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่งที่สำคัญและจำเป็นที่สุดเนื่องจากเป็นทักษะที่ใช้ติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน ถ่ายทอดความคิดเห็น ความเข้าใจ ความรู้สึก นอกเหนือจากการใช้การพูดเพื่อการสื่อสารโดยทั่วไปในชีวิตประจำวันแล้ว การพูดยังมีพลังเยียวยาบาดแผลระหว่างผู้คนในสังคม เป็นเครื่องมือในการสื่อความคิดและแรงบันดาลใจที่เรียกว่า การพูดสร้างสรรค์

ความหมายของการพูดสร้างสรรค์

การพูดเชิงสร้างสรรค์ (Creative speaking) ถือเป็นรูปแบบหนึ่งของการพูดในที่ชุมชน (public speaking) ที่จัดอยู่ในประเภทการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ (persuasive speaking) จุดมุ่งหมายสำคัญคือการถ่ายทอดข้อเท็จจริง มุมมอง รวมถึงความรู้สึกของผู้พูดไปยังผู้ฟัง เพื่อชักนำให้เกิดความเชื่อ ความเห็นพ้อง หรือการยอมรับในแนวคิดที่ผู้พูดเสนอ ทั้งนี้ การพูดลักษณะดังกล่าวมุ่งหวังให้ผู้ฟังปรับเปลี่ยนทัศนคติ ความคิด ตลอดจนการกระทำไปในทิศทางที่สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้พูดตั้งใจสื่อ และในการพูดสร้างสรรค์แต่ละครั้ง ผู้พูดจะมีการกำหนดวัตถุประสงค์อย่างชัดเจนเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสื่อสาร โดยจะเน้นที่การพูดเพื่อสร้างพลังในการขับเคลื่อนความคิดและการกระทำต่าง ๆ ที่พึงประสงค์ เป็นการสร้างพลังจากแรงจูงใจภายในจิตใจ ซึ่งจะนำไปสู่ความสำเร็จในเรื่องต่าง ๆ ด้วย เพราะการพูดเป็นกระบวนการสื่อสารการถ่ายทอดข้อมูล ข้อเท็จจริง และความคิดเห็นให้แก่ผู้ฟังด้วยการพูดในแต่ละครั้งนั้นมีการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน ผ่านการนำเสนอโดยใช้กลวิธีการพูดชนิดต่าง ๆ เพื่อนำเสนอเนื้อหาสาระที่ถูกเรียบเรียงมาอย่างเป็นระบบให้ผู้ฟังเกิดความรู้ความเข้าใจ หรือคล้อยตามหรือตัดสินใจดำเนินการบางสิ่งบางอย่างอันเป็นผลจากการนำเสนอเนื้อหา สาระและความคิด Chris Anderson (2021) กล่าวถึง การพูดสร้างสรรค์ว่าเป็นการพูดที่ดึงดูดความสนใจ ปลุกเร้าความกระตือรือร้น ส่งต่อองค์ความรู้และผลักดันความฝันที่ผู้คนมีร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับ Elizabeth Gilbert (2016) นักพูดสร้างสรรค์ที่กล่าวว่าการพูดเชิงสร้างสรรค์หมายถึงวิธีที่สื่อสารและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ การใช้ชีวิตอย่างสร้างสรรค์ การถ่ายทอดแนวคิดที่ซับซ้อนในลักษณะที่ชัดเจนและเข้าถึงได้ การมีสไตล์การพูดเข้าถึงได้ง่าย และใช้ตัวอย่างและเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยที่เกี่ยวข้องเพื่อช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจและเชื่อมโยงกับแนวคิดที่พูดคุย ผู้พูดมีความสามารถในการเล่าเรื่องจะช่วยเชื่อมต่อกับผู้ฟังในระดับที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น สร้างแรงบันดาลใจและการให้กำลังใจและช่วยให้ผู้ฟังค้นพบความสุขและความหลงใหลในความพยายามสร้างสรรค์ Gilbert ยังให้คำแนะนำที่เป็น

ประโยชน์และเคล็ดลับสำหรับผู้สร้างที่มีความมุ่งมั่น ว่าการพูดอย่างสร้างสรรค์มักจะรวมถึงขั้นตอนที่สามารถนำไปปฏิบัติได้ซึ่งผู้ฟัง ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ฟังในแนวทางการพูดอย่างสร้างสรรค์ Gilbert จะส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการโต้ตอบของผู้ฟัง โดยเชิญชวนให้ถามคำถาม ความคิดเห็น และการสะท้อนความคิดจากผู้ฟัง เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกันและแบ่งปันการเรียนรู้โดยรวมแล้ว การพูดอย่างสร้างสรรค์ของ Elizabeth Gilbert มีลักษณะนิสัยที่จริงใจและอบอุ่น มีความมุ่งมั่นที่จะทำให้แนวคิดเชิงสร้างสรรค์เป็นที่เข้าใจได้ และมุ่งมั่นที่จะเสริมพลังให้บุคคลยอมรับความคิดสร้างสรรค์ของตนและใช้ชีวิตที่เติมเต็มและจริงใจต่อตนเอง และสอดคล้องกับ Carmine Gallo (2021) ที่กล่าวถึง การพูดสร้างสรรค์ ว่าหมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์และการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ในการแสดงความคิดเห็นหรือเรื่องราวต่าง ๆ ออกมา การพูดสร้างสรรค์สามารถแปลงความคิดหรือความรู้ให้ออกมาในรูปแบบที่น่าสนใจและมีอิทธิพลต่อผู้ฟังหรือผู้รับข้อมูล ซึ่งสามารถเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสารและการเรียนรู้ในหลากหลายสถานการณ์ การพูดสร้างสรรค์ยังเกี่ยวข้องกับการใช้คำพูดที่น่าสนใจ ในเนื้อหาของหนังสือ "Talk Like TED: The 9 Public-Speaking Secrets of the World's Top Minds" ลักษณะการพูดอย่างสร้างสรรค์โดยใช้เรื่องเล่า (Storytelling): เป็นหลักในการนำเสนอที่สาธารณะที่มีคุณภาพและที่จดจำได้ เรื่องเล่าที่ดีช่วยให้สื่อสารไอเดียและความคิดได้อย่างดี นักพูดอาจเลือกพูดเรื่องที่ตนมีความหลงใหลที่จะสามารถเผยแพร่แรงบันดาลใจและสร้างความเชื่อมั่นให้ผู้ฟังได้ นอกจากนี้ ควรระวังไม่ทำซ้ำข้อมูลที่ไม่น่าสนใจในการนำเสนอ สร้างการเชื่อมโยง (Make It Memorable) โดยการนำเสนอควรจดจำได้ โดยใช้สัญลักษณ์, รูปภาพ, หรือสิ่งที่ทำให้ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญ สร้างความเข้าใจและการตระหนักถึงผู้ฟัง (Embrace the Audience และพูดเป็นเล่าเรื่อง (Speak to Inspire) ให้ผู้ฟังรู้สึกถึงความมุ่งมั่นและแรงบันดาลใจในทางที่เชื่อมั่น และพริยยะ กุลกาญจนาชีวิน (2560) ซึ่งเป็นผู้ถือใบอนุญาตจัดงานและคิวเรเตอร์ TEDxBangkok ของประเทศไทย กล่าวถึง "การพูดสร้างสรรค์" ว่าหมายถึงกระบวนการทางความคิดและการสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดค้นไอเดียในหลายประเภทของสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นในด้านศิลปะ, วรรณกรรม, วิทยาศาสตร์, ธุรกิจ, หรือสาขาอื่น ๆ ตามความเชี่ยวชาญของผู้พูด รวมถึงการพูดถึงการสร้างผลงานที่มีคุณค่า ไม่ว่าจะเป็นการเขียน, การภาพวาด, การออกแบบ, หรือการสร้างสิ่งใด ๆ ที่เป็นผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์และเป็นผลผลิตที่มีคุณค่าและสร้างสรรค์โดยใช้การเล่าเรื่องนำเสนอผลงานหรือไอเดียในรูปแบบการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความสนใจและสื่อความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้ฟังหรือผู้อ่าน

จากที่กล่าวมาสรุปความหมายของการพูดสร้างสรรค์ หมายถึง การพูดในที่สาธารณะที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อ โน้มน้าว ชักจูง และจุดประกายความคิด โดยผู้พูดใช้ พลังของถ้อยคำและเรื่องราว ที่กลั่นกรองจากความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอด ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น และแรงบันดาลใจ อย่างมีพลัง เพื่อให้ผู้ฟัง เข้าใจ เห็นคุณค่า และเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดหรือการกระทำ ในเชิงบวกตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ การพูดสร้างสรรค์แตกต่างจากการพูดทั่วไปที่การพูดสร้างสรรค์มุ่งเน้นไปที่การ

สร้างความประทับใจและมีส่วนร่วมของผู้ฟังโดยใช้วิธีการและเทคนิคที่หลากหลาย ในขณะที่การพูดนำเสนอธรรมดามุ่งเน้นไปที่การถ่ายทอดข้อมูลหรือแนวคิดให้ผู้ฟังในวิธีที่เรียบง่ายและตรงไปตรงมา

ความสำคัญของการพูดสร้างสรรค์

การพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) เป็นทักษะสำคัญในการสื่อสารยุคใหม่ที่ผสมผสานความสามารถด้านภาษา ความคิดสร้างสรรค์ และการโน้มน้าวใจเข้าไว้ด้วยกันอย่างมีพลัง ไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือถ่ายทอดความคิดและความรู้เท่านั้น หากยังเป็นกลไกสำคัญในการจุดประกายแรงบันดาลใจ สร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และส่งเสริมความเป็นผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ โดยมีความสำคัญในหลายประการ ดังนี้

พริยะ กุลกาญจนาชีวิน (2560) ในฐานะคิเรเตอร์ TEDxBangkok ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับ การพูดสร้างสรรค์ ว่าเป็นมากกว่าการพูดในที่สาธารณะ แต่คือ “กระบวนการทางความคิดที่ทรงพลัง” ซึ่งผสมผสานระหว่าง การสื่อสารแนวคิด แรงบันดาลใจ และคุณค่าของผลงานสร้างสรรค์ ผ่านการเล่าเรื่อง (storytelling) ที่จับใจผู้ฟังโดยเน้นว่า การพูดสร้างสรรค์สามารถเชื่อมโยงผู้พูดกับผู้ฟังผ่านเรื่องราวที่ “จริงใจ เป็นมนุษย์ และสะท้อนความฝันหรือแรงขับเคลื่อน” โดยเฉพาะในเวที TEDx การพูดไม่ใช่เพียงเพื่อแสดงออก แต่เพื่อ ขับเคลื่อนแนวคิดให้กลายเป็นการลงมือทำ และจุดประกายให้ผู้ฟังกล้าที่จะเปลี่ยนแปลงตนเองหรือสังคม แนวคิดของพริยะจึงสะท้อนว่า การพูดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างแรงบันดาลใจและการสร้างคุณค่าร่วมในสังคมสมัยใหม่

กัลยา วานิชย์บัญชา (2558) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการพูดในฐานะเครื่องมือของการพัฒนาตนเอง โดยเฉพาะในด้าน การเสริมสร้างความมั่นใจ ความกล้าแสดงออก และพลังชีวิต (life energy) ผ่านการสื่อสารที่มีเป้าหมายและเจตนาดีโดยเสนอแนะว่า การพูดอย่างสร้างสรรค์ไม่เพียงช่วยพัฒนา “ทักษะการสื่อสาร” เท่านั้น แต่ยัง ช่วยส่งเสริมอารมณ์บวก สร้างแรงบันดาลใจ และเชื่อมโยงผู้คนให้เข้าใจกันมากขึ้นซึ่งเน้นว่าการพูดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการ “สร้างคน” ไม่ใช่แค่สร้างความรู้ โดยเน้นการพัฒนาทักษะควบคู่กับการเติบโตของบุคลิกภาพและทัศนคติ

Chris Anderson (2021) ในฐานะผู้ก่อตั้ง TED Talks และผู้เขียน TED Talks: The Official TED Guide to Public Speaking Anderson กล่าวว่า การพูดอย่างสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือสำคัญในการ ขับเคลื่อนความฝัน แบ่งปันความรู้ และเปิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้ร่วมกันโดยย้ำให้เห็นว่าการพูดที่ดีในศตวรรษที่ 21 ต้อง “เข้าถึงจิตใจ” ด้วย เรื่องราวส่วนตัว แนวคิดที่มีพลัง และความเรียบง่ายที่จริงใจ โดยผู้พูดควรตั้งเป้าหมายเพื่อ “มอบบางสิ่งให้กับผู้ฟัง” แทนที่จะเรียกร้อง Anderson จึงมองว่าการพูดสร้างสรรค์คือการให้—ให้ความหมาย ให้แรงบันดาลใจ และให้พลังแก่ผู้ฟัง

Elizabeth Gilbert (2016) ผู้เขียน Big Magic กล่าวถึงการพูดสร้างสรรค์ว่าเป็นการ สื่อสารแนวคิดที่ลึกซึ้งผ่านความเรียบง่าย จริงใจ และเข้าถึงได้ เธอให้ความสำคัญกับการ “พูดจากหัวใจ” โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ฟัง เช่น การตั้งคำถาม การเปิดพื้นที่แลกเปลี่ยน หรือการใช้เกร็ดเรื่องเล่า

ที่ผู้ฟังเชื่อมโยงได้โดย Gilbert เชื่อว่า พลังของคำพูดสามารถช่วยปลดล็อกศักยภาพ และความเชื่อในความคิดสร้างสรรค์ของผู้ฟังได้ แนวคิดของ Gilbert ช่วยเสริมความสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ในฐานะเครื่องมือบำรุง “ความกล้า” และ “ความเข้าใจตนเอง”

Carmine Gallo (2021) ผู้เขียน Talk Like TED ได้วิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญของการพูดสร้างสรรค์โดยอ้างอิงจาก TED Talks ชื่อนำ โดยระบุว่า การพูดสร้างสรรค์ต้องมีภาพจำ (memorable visuals), การเล่าเรื่อง (storytelling) และ การนำเสนอด้วยความหลงใหล (passion)

Gallo เน้นว่า ผู้พูดควร “พูดจากหัวใจ” ไม่ใช่ท่องจำ และควรใช้เรื่องเล่าที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตจริง เพื่อสร้าง อิทธิพลเชิงบวกต่ออารมณ์ ความเชื่อ และพฤติกรรมของผู้ฟัง Gallo แสดงให้เห็นว่าการพูดสร้างสรรค์เป็น “ทักษะยุทธศาสตร์” สำหรับนักเรียน นักวิชาชีพ และผู้นำในทุกสาขา

Malgorzata Barszcz (2017) นำเสนอแนวทางการสอนการพูดสร้างสรรค์ในห้องเรียน โดยเน้นว่า ผู้เรียนควรได้รับการส่งเสริมให้กล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมการพูด เช่น เกมบทบาทสมมติ การเล่าเรื่อง หรือการอภิปราย Barszcz ชี้ให้เห็นว่า การพูดอย่างสร้างสรรค์ในบริบทการเรียนรู้ จะช่วยพัฒนา ความคิดเชิงวิพากษ์ ความกล้า และทักษะการฟังอย่างลึกซึ้ง ซึ่งเป็นหัวใจของการสื่อสารแบบสองทาง แนวคิดของ Barszcz จึงเน้นว่า โรงเรียนควรสร้างพื้นที่แห่งความปลอดภัยทางอารมณ์ (safe space) เพื่อให้นักเรียนได้ทดลอง “เสียง” ของตนเองอย่างอิสระและมั่นใจ

นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ในมิติอื่น ๆ สรุปได้ดังนี้

1. การเสริมสร้างความเชื่อมั่นและภาวะผู้นำ

การพูดสร้างสรรค์ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองและในผู้อื่น เป็นพื้นฐานสำคัญของการเป็นผู้นำที่สามารถสื่อสารวิสัยทัศน์และแนวคิดต่อผู้คนได้อย่างมีพลัง (Anderson, 2021) ผู้ที่สามารถพูดอย่างสร้างสรรค์ย่อมสามารถโน้มน้าวจิตใจของผู้ฟังและได้รับความไว้วางใจ นำไปสู่การยอมรับและความนับถือในบริบทของการทำงานหรือการดำเนินชีวิต

2. การกระตุ้นความคิดและการเรียนรู้ใหม่ ๆ

การพูดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ โดยผู้พูดสามารถใช้ภาษาที่มีเสน่ห์ เทคนิคการเล่าเรื่อง (storytelling) หรือสื่อประกอบเพื่อกระตุ้นจินตนาการของผู้ฟัง ทำให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ ที่มีคุณค่า (Gilbert, 2016; Gallo, 2021) ทั้งยังช่วยเปิดพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในระดับลึก

3. การสร้างแรงบันดาลใจและการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก

คำพูดที่ทรงพลังและมีความสร้างสรรค์สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้ฟัง เกิดการตระหนักรู้ในศักยภาพของตนเอง และกล้าที่จะเปลี่ยนแปลงเพื่อเป้าหมายที่ดีขึ้น (พริยะ กุลกาญจนาชีวิน, 2560) โดยเฉพาะการพูดในบริบทของการศึกษา การพัฒนาสังคม หรือการเปลี่ยนแปลงองค์กร ล้วนต้องการพลังของการพูดเพื่อขับเคลื่อนทัศนคติใหม่

4. การพัฒนาอาชีพและชีวิตส่วนตัว

การพูดสร้างสรรค์เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยเพิ่มศักยภาพในการประกอบอาชีพ ทั้งในการนำเสนอผลงาน การประชุม การเจรจา และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน (Carmine Gallo, 2021) ผู้ที่สามารถสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์ย่อมมีแนวโน้มในการสร้างเครือข่าย สร้างความสัมพันธ์ และประสบความสำเร็จมากขึ้นในหลายมิติของชีวิต

5. การสร้างสังคมแห่งการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

ในยุคที่การสื่อสารเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและหลากหลาย การพูดสร้างสรรค์จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้คนสามารถแสดงออกอย่างมีจริยธรรม สร้างความเข้าใจ และลดความขัดแย้ง โดยใช้ภาษาและแนวคิดที่สร้างสรรค์เพื่อเชื่อมโยงความแตกต่าง (Barszcz, 2017)

6. สร้างสรรค์และสร้างความสำเร็จ

การพูดสร้างสรรค์ช่วยสร้างความสำเร็จในการทำงานและในชีวิตส่วนตัว คำพูดที่มีคุณค่าและมีความสร้างสรรค์ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและสร้างความสำเร็จในการตัดสินใจและการดำเนินชีวิต การพูดสร้างสรรค์จึงเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสารและการเป็นผู้นำที่ดี มีความสามารถในการสร้างความเชื่อมั่นและความสัมพันธ์ที่ดี โดยใช้คำพูดที่น่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์ นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความคิดและความรู้ใหม่ ๆ และส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงและความสำเร็จในชีวิต

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการพูดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่สำคัญช่วยสร้างความเชื่อมั่นและความเป็นผู้นำก่อให้เกิดความคิดและความรู้ใหม่ ๆ ช่วยสร้างความประทับใจรวมถึงส่งเสริมความสร้างสรรค์และสร้างความสำเร็จในการทำงานและในชีวิตส่วนตัว

จากการศึกษาทบทวนวรรณกรรมและแนวคิดของนักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศ สามารถสรุปได้ว่า การพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) เป็นทักษะสำคัญซึ่งผผสานระหว่างความสามารถทางภาษา ความคิดสร้างสรรค์ และศิลปะการโน้มน้าวอย่างมีจริยธรรม เพื่อใช้ในการถ่ายทอดแนวคิด ความรู้ แรงบันดาลใจ และการขับเคลื่อนทางสังคมในลักษณะที่เข้าถึงผู้ฟังและเกิดผลทางบวก การพูดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้เรียนอยู่ในช่วงของการพัฒนาอัตลักษณ์ ความมั่นใจ และความเป็นผู้นำ นักวิชาการหลายท่านได้เสนอแง่มุมของสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ไว้อย่างลึกซึ้ง การพูดสร้างสรรค์จึงมิใช่เพียงเครื่องมือในการสื่อสาร หากแต่เป็นพลังในการพัฒนาคนและพัฒนาโลก เป็น

ทักษะที่ควรได้รับการส่งเสริมอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อปลูกฝังนักเรียนให้สามารถคิดเป็น พูดเป็น และเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณค่า

ลักษณะของการพูดสร้างสรรค์

การพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) เป็นกระบวนการสื่อสารที่มีได้จำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดข้อมูลอย่างถูกต้อง หากแต่เป็นการผสมผสานระหว่างสาระเนื้อหาที่มีคุณค่า การใช้ภาษาที่มีพลังและงดงาม เทคนิคการนำเสนอที่น่าสนใจ และบุคลิกภาพของผู้พูดที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ฟัง การพูดในลักษณะนี้ต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ ควบคู่กับความสามารถในการเชื่อมโยงกับผู้ฟังอย่างลึกซึ้ง เพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและทัศนคติเพื่อต่อยอดความเข้าใจในลักษณะของการพูดสร้างสรรค์ดังกล่าว ผู้วิจัยได้ศึกษาฐานแนวคิดสำคัญ 3 แนวคิด ได้แก่ 1) แนวคิดเกี่ยวกับการพูด (Speaking Theory) ซึ่งมุ่งเน้นเนื้อหา ภาษา เทคนิค และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง 2) แนวคิดด้านศิลปะการพูดและการเล่าเรื่อง (Storytelling & Performance) ซึ่งเน้นการจัดโครงสร้างเนื้อหา การสร้างอารมณ์ร่วม และการใช้ภาษากายประกอบ และ 3) แนวคิดด้านบุคลิกภาพและแรงบันดาลใจ (Personality & Inspiration) ซึ่งมุ่งให้ความสำคัญกับความเป็นตัวของตัวเอง พลังจากแรงบันดาลใจ ความมั่นใจ และบุคลิกภาพที่สร้างความเชื่อมั่น รายละเอียดดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับการพูด (Speaking Theory) และลักษณะของการพูดสร้างสรรค์

การพูดในมุมมองของนักวิชาการด้านภาษาศาสตร์และการสื่อสาร มิได้หมายถึงเพียงการเปล่งเสียงหรือการผลิตถ้อยคำที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ (grammatical correctness) เท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการทางสังคมและปฏิสัมพันธ์ (social and interactive process) ที่มุ่งถ่ายทอดความหมาย (meaning) ให้สอดคล้องกับบริบท (context) และวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร (Brown & Yule, 1983) โดยเน้นให้ผู้ฟังสามารถตีความ เข้าใจ และตอบสนองต่อสารได้อย่างเหมาะสม Brown และ Yule (1983) มองว่าการพูดมีสองมิติสำคัญ คือ การพูดเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล (transactional talk) และ การพูดเพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม (interactional talk) ซึ่งทั้งสองมิตินี้ต้องดำเนินควบคู่กันในสถานการณ์การพูดที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการพูดสร้างสรรค์ (creative speaking) ซึ่งต้องการทั้งความแม่นยำของเนื้อหาและความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง ตามแนวคิดของ Brown และ Yule (1983) การพูดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสาร ไม่ใช่เพียงการผลิตภาษาอย่างถูกต้อง แต่ต้องสามารถถ่ายทอดความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบท ขณะที่ Hymes (1972) ได้เสนอแนวคิด Communicative Competence หรือความสามารถในการสื่อสาร ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย 4 ประการ ได้แก่ 1) ความสามารถด้านระบบภาษา (Linguistic competence) เช่น คำศัพท์ ไวยากรณ์ เสียง และโครงสร้างประโยค 2) ความสามารถในการใช้ภาษาให้เหมาะสมกับผู้ฟัง สถานการณ์ และวัฒนธรรม (Sociolinguistic competence) 3) ความสามารถในการเชื่อมโยงประโยคและแนวคิดให้เป็นข้อความที่ต่อเนื่องและมีความหมาย (Discourse competence) 4)

ความสามารถในการใช้กลยุทธ์แก้ปัญหาในการสื่อสาร (Strategic competence) เช่น การอธิบายซ้ำ การใช้ภาษากาย หรือการยกตัวอย่างประกอบ ซึ่งรวมถึงการใช้ภาษาให้เหมาะสมกับผู้ฟัง บริบท และจุดมุ่งหมายของการสื่อสาร เมื่อประยุกต์แนวคิดดังกล่าวเข้ากับ บริบทของการพูดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการพูดที่ผสมผสานความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคการนำเสนอ และพลังของการโน้มน้าว ในขณะที่ Grice (1975) ได้นำเสนอหลักการร่วมมือ (Cooperative Principle) และกฎการสื่อสาร 4 ประการ (Maxims) ได้แก่ 1) Maxim of Quantity ให้ข้อมูลเพียงพอ ไม่มากหรือน้อยเกินไป 2) Maxim of Quality: ให้ข้อมูลที่เป็นจริงและมีหลักฐานสนับสนุน 3) Maxim of Relation: เนื้อหาต้องเกี่ยวข้องกับหัวข้อที่กำลังสื่อสาร 4) Maxim of Manner: ใช้ถ้อยคำชัดเจน ไม่กำกวม มีลำดับการนำเสนอที่ดี

จากกรอบคิดดังกล่าว การพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) ซึ่งผสมผสาน ความคิดสร้างสรรค์ (creativity) เทคนิคการนำเสนอ (presentation techniques) และ พลังการโน้มน้าว (persuasion power) สามารถจำแนกองค์ประกอบสำคัญได้ 4 ประการ ดังนี้

1. เนื้อหาที่มีคุณค่าและเป็นต้นฉบับ (Content)

ในด้านเนื้อหาเป็นองค์ประกอบหลักที่สะท้อนความลึกซึ้งของแนวคิด คุณภาพของเนื้อหา มีความสัมพันธ์โดยตรงกับความน่าเชื่อถือและพลังการโน้มน้าวของผู้พูด (Aristotle, trans. 2007) เนื้อหาที่ดีควรมี ความชัดเจน (clarity) มีเป้าหมายชัดเจน (purposeful) และ เป็นต้นฉบับ (original) พร้อมสะท้อน ความจริงใจและสอดคล้องกับประสบการณ์ของผู้พูด (authenticity) และการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้พูด Chris Anderson (2021) ผู้ก่อตั้ง TED Talks กล่าวว่า “คำพูดที่ดีต้องมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน” ซึ่งหมายถึงผู้พูดควรส่งสารที่มีคุณค่า มอบบางสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิตของผู้ฟัง ไม่ใช่เพียงการโชว์ความสามารถ (Anderson, 2021) เนื้อหาของการพูดสร้างสรรค์จึงควรมีความชัดเจน มีเป้าหมาย (Purposeful) เป็นต้นฉบับ สะท้อนมุมมองส่วนตัว (Original) สอดคล้องกับประสบการณ์จริง (Authentic)

2. การใช้ภาษาที่สื่อความหมายลึกซึ้งและมีพลัง (Language)

การใช้ภาษาที่มีพลังไม่เพียงแต่ต้องถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ แต่ต้องสามารถสร้างภาพในจินตนาการ (imagery) และ กระตุ้นอารมณ์ (evoke emotion) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และแรงบันดาลใจ Carmine Gallo (2021) เสนอว่า คำพูดที่ทรงพลังสามารถเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรมของผู้คนได้ โดยเฉพาะเมื่อใช้โวหารทางภาษาอุปมา อุปไมย หรือภาพพจน์ (Figurative Language) คำซ้ำ คำคล้องจอง (Repetition & Rhyme) ภาษาที่มีจังหวะและสร้างอารมณ์ (Rhythmic & Emotive Language) ภาษาที่มีพลังเหล่านี้ช่วยเพิ่มคุณค่าทางความรู้สึกและทำให้นื่องานน่าจดจำ (Gallo, 2021) และสมาน แก้วไวยุทธ (2547) ชี้ว่าการเลือกคำในวาทศิลป์ไทยมักเน้นเสียงสัมผัส การเล่นคำ และการใช้ภาษาสละสลวยเพื่อสร้างเสน่ห์ของคำพูด

3. การใช้เทคนิคการพูดอย่างมีชั้นเชิง (Speaking Techniques)

เทคนิคการพูดเป็นการจัดการองค์ประกอบนอกเหนือจากคำพูดเพื่อเสริมพลังการสื่อสาร การพูดสร้างสรรค์ต้องเทคนิคทางกายภาพและเสียง เพื่อถ่ายทอดสารอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การหยุดเพื่อเน้นประเด็น (pause for emphasis) การเปลี่ยนน้ำเสียง (vocal variety) การใช้ภาษากายอย่างสอดคล้อง (body language) Anderson (2021) และ Gallo (2021) ต่างชี้ว่าการเว้นจังหวะ (pause), การเน้นเสียง (emphasis), และภาษากาย (body language) เป็นเทคนิคสำคัญที่ผู้พูดสร้างสรรค์ควรฝึกฝน เพราะจะช่วยควบคุมอารมณ์ของผู้ฟังและรักษาความสนใจได้อย่างต่อเนื่อง

4. การเชื่อมโยงกับผู้ฟังและเปิดพื้นที่ให้มีส่วนร่วม (Audience Engagement)

การพูดสร้างสรรค์ไม่ใช่การพูดฝ่ายเดียว แต่คือการสร้างความสัมพันธ์และการเรียนรู้กับผู้ฟัง Elizabeth Gilbert (2016) กล่าวว่า การพูดที่ดีคือ “การพูดจากหัวใจ” และเปิดโอกาสให้ผู้ฟังได้มีส่วนร่วม เช่น การตั้งคำถาม การเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้อง หรือการเชิญชวนให้แสดงความคิดเห็น เช่นนี้ช่วยให้เกิดการสื่อสารแบบสองทาง (two-way communication) ซึ่งสร้างความไว้วางใจและเปิดใจของผู้ฟังในการรับแนวคิดอย่างลึกซึ้ง (Gilbert, 2016)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปลักษณะของการพูดสร้างสรรค์ตามแนวคิด Speaking Theory จึงไม่ใช่เพียงการพูดให้ถูกต้องหรือชัดเจน แต่คือกระบวนการถ่ายทอดแนวคิดที่มีพลัง ผ่านถ้อยคำที่มีศิลปะ เทคนิคที่มีชั้นเชิง และการเชื่อมโยงกับผู้ฟังอย่างลึกซึ้ง เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ การคิด และการเปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์

แนวคิดด้านศิลปะการพูดและการเล่าเรื่อง (Storytelling & Performance)

แนวคิดด้านศิลปะการพูดและการเล่าเรื่อง (Storytelling & Performance) ให้ความสำคัญกับการพูดในฐานะศิลปะแห่งการสื่อสารที่ไม่เพียงแต่ถ่ายทอดข้อมูลหรือสาระ แต่เน้นพลังในการเชื่อมโยงระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง (shared experience) ผ่านโครงสร้างเรื่องเล่า (narrative structure) อารมณ์ การสื่อสารทางอารมณ์ (emotional communication) และการแสดงออกทางกายภาพ (physical expression) อย่างมีชั้นเชิง ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ช่วยให้ผู้ฟัง “มีส่วนร่วมในเรื่องราว” และรับสารในระดับทั้งเหตุผลและอารมณ์ สรุปสาระสำคัญมีรายละเอียดดังนี้

1. การเรียบเรียงเนื้อหาอย่างมีโครงสร้าง (Narrative Structure)

Robin (2006) ได้เสนอแนวคิด Digital Storytelling อธิบายว่าการเล่าเรื่องที่มีคุณภาพจะมีโครงสร้างที่ชัดเจนและสอดคล้อง ได้แก่ จุดเริ่มต้นที่น่าสนใจ (Hook) การพัฒนาเนื้อหา (Build-up) และจุดสุดยอดหรือบทสรุปที่ประทับใจ (Resolution) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Labov (1972) ที่เสนอองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่อง ได้แก่ การตั้งบริบท (Orientation) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (Complication) และการแก้ปัญหา (Resolution) ซึ่งสอดคล้องกับการพูดสร้างสรรค์ พิริยะ กุลกาญจนาชีวิน (2560) ยกตัวอย่างรูปแบบ TED Talk ที่ดี มักเริ่มต้นด้วยคำถาม กระตุ้นความสนใจจากนั้นค่อย ๆ พาผู้ฟังเข้าสู่โลกของผู้พูด ผ่านการเรียบเรียงที่ค่อยเป็นค่อยไปและจบด้วยข้อคิดที่ตก

ผลึก และพิริยะ กุลกาญจนาชีวินได้เสนอแนวทางการพูดสร้างสรรค์ได้แก่ การเปิดด้วยคำถามปลายเปิด หรือประสบการณ์ที่ผู้ฟังเข้าถึงได้ ในด้านการพัฒนาเรื่องเล่าจากส่วนตัวไปสู่ภาพใหญ่หรือคุณค่าร่วมและการปิดท้ายด้วยข้อคิดที่ทรงพลัง

2. การใช้ภาษาสร้างอารมณ์ร่วมและความรู้สึกร่วม (Dramatic Elements)

Anderson (2021) และ Gallo (2021) ชี้ให้เห็นว่าเรื่องเล่าที่มีพลังไม่เพียงต้องมีเนื้อหาที่ดี แต่ต้องสามารถเคลื่อนไหวอารมณ์ของผู้ฟังได้ ซึ่งเรียกว่า emotional storytelling การเชื่อมโยงเรื่องราวกับคุณค่าภายใน เช่น ความฝัน ความกลัว ความเสียสละ หรือแรงบันดาลใจ จะทำให้เรื่องราว “กลายเป็นของผู้ฟัง” ไม่ใช่ของผู้พูดเพียงฝ่ายเดียว

Nancy Duarte (2010) ผู้เชี่ยวชาญด้านการนำเสนอ เสนอว่า โครงเรื่องที่ดีควรเคลื่อนไหวอารมณ์ของผู้ฟังอย่างต่อเนื่องผ่าน “การสลับระหว่างสิ่งที่เป็นอย่างกับสิ่งที่เป็นไปได้” หรือจากความจริงสู่ความหวัง เพื่อสร้างจังหวะของอารมณ์ที่ดึงดูด เลือกใช้เหตุการณ์ที่สะท้อนอารมณ์หรือมีความหมายใช้ภาษากระตุ้นอารมณ์ เช่น การใช้ถ้อยคำที่สะท้อนความรู้สึกแทนคำอธิบายจบเรื่องราวด้วยการหันกลับมาถามผู้ฟัง สร้างการเชื่อมโยงภายใน

3. กลวิธีการใช้เสียง สีหน้า และท่าทางประกอบ (Paralinguistic Features)

การพูดสร้างสรรค์ต้องใช้ “พลังที่ไม่ได้พูดออกมาเป็นคำ” หรือ Paralinguistics ซึ่งรวมถึง น้ำเสียง ท่าทาง สีหน้า การสบตา และการเคลื่อนไหวของร่างกาย โดยทั้งหมดนี้ช่วยเสริมพลังให้คำพูดมีชีวิต มีจังหวะ และสร้างอารมณ์ร่วมที่ชัดเจน

Mehrabian (1971) กล่าวว่า การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพนั้น 55% มาจากภาษากาย (body language), 38% จากน้ำเสียง (tone), และเพียง 7% เท่านั้นที่มาจากเนื้อหาคำพูด นี่แสดงให้เห็นว่าการพูดแบบสร้างสรรค์ที่ดี ต้องควบคุมทั้งสิ่งที่พูดและ “วิธีที่พูด” โดยมีแนวทางที่ควรปฏิบัติ ได้แก่ เว้นจังหวะอย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อเน้นย้ำข้อความสำคัญ ใช้การสบตาเพื่อสร้างการเชื่อมโยง ใช้สีหน้าและภาษากายให้สอดคล้องกับอารมณ์ของเรื่อง

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การพูดสร้างสรรค์ตามแนวคิด Storytelling & Performance คือ การนำศิลปะการเล่าเรื่องมาใช้ในการพูดอย่างมีชั้นเชิงโดยผสมผสานโครงสร้างเรื่องเล่าที่ชัดเจน อารมณ์ที่ลึกซึ้ง และการแสดงออกทางกายภาพที่สนับสนุนเนื้อหาเพื่อทำให้การสื่อสารเกิดผลลัพธ์ที่ทรงพลังในระดับจิตใจของผู้ฟัง

แนวคิดด้านบุคลิกภาพและแรงบันดาลใจ (Personality & Inspiration) กับการพูดสร้างสรรค์

การพูดสร้างสรรค์มิใช่เพียงกระบวนการถ่ายทอดสาร แต่เป็นการแสดงออกถึง บุคลิกภาพภายใน ความกล้าคิด กล้าแสดงออก และพลังในการสร้างแรงบันดาลใจ ให้แก่ผู้ฟัง ผู้พูดที่มีบุคลิก

สร้างสรรค์และจริงใจ ย่อมสามารถเชื่อมโยงผู้ฟังกับเนื้อหาที่ถ่ายทอดได้อย่างลึกซึ้ง และสร้างการเปลี่ยนแปลงจากภายในได้มากกว่าคำพูดที่ไพเราะแต่ปราศจากพลัง ลักษณะของผู้พูดสร้างสรรค์จึงมีองค์ประกอบหลัก ๆ ดังนี้

1. เนื้อหาการพูดสร้างสรรค์จากความเป็นตัวของตัวเอง (Authenticity)

Elizabeth Gilbert (2016) เน้นว่าผู้พูดสร้างสรรค์ต้อง “พูดจากหัวใจ” โดยเนื้อหาที่เปี่ยมพลังมักเกิดจากประสบการณ์ส่วนตัว ความจริงใจ และความเปราะบางที่กล้าถ่ายทอดออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ การพูดในลักษณะนี้จะช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้ฟังรู้สึกที่เราก็เป็นมนุษย์เหมือนกันและสร้างการยอมรับในความไม่สมบูรณ์แบบของตนเอง

2. ใช้พลังภาษาเพื่อสร้างแรงบันดาลใจภายใน (Intrinsic Passion)

Carmine Gallo (2021) กล่าวว่าผู้พูดที่มีความหลงใหล (passion) ในสิ่งที่ตนเองพูดนั้นจะสามารถถ่ายทอดพลังให้แก่ผู้ฟังได้โดยตรง เพราะผู้ฟังสามารถรับรู้ได้ทันทีว่าผู้พูดเชื่อจริงหรือไม่ พลังในการพูดจึงไม่ได้มาจากการท่องจำแต่จากความศรัทธาในสิ่งที่ต้องการส่งต่อ

3. ความมั่นใจและกลวิธีการกล้าแสดงออก (Confidence & Expressiveness)

กัลยา วาณิชบัญชา (2558) กล่าวว่า การพูดสร้างสรรค์ คือ เครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างความมั่นใจ ความกล้าแสดงออก และพลังชีวิต โดยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจะช่วยให้ผู้เรียน กล้าคิด กล้าพูด และกล้าสื่อสารคุณค่าของตนเองอย่างสร้างสรรค์และเป็นธรรมชาติ

พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ (2549) นักวิชาการด้านการพัฒนาการพูดและบุคลิกภาพ เสนอว่าการพูดและบุคลิกภาพเป็นสิ่งที่พัฒนาได้ ผ่านกระบวนการฝึกฝนที่สร้าง “ความเชื่อมั่นในคุณค่าตนเอง” (self-worth) และการยอมรับตนเองซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยเน้นย้ำว่า บุคลิกภาพไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด แต่เป็นสิ่งที่เรียนรู้และปรับแต่งได้ผ่านการสื่อสารที่มีความหมาย เมื่อผู้พูดเชื่อในคุณค่าของตนเอง จะสามารถเปล่งเสียงที่ทรงพลังและมีเอกลักษณ์เฉพาะตนได้อย่างมั่นใจ (พิมพาภรณ์, 2549)

4. บุคลิกภาพของผู้พูดที่น่าเชื่อถือและเป็นมิตร (Presence & Empathy)

Amy Cuddy (2015) เสนอแนวคิด “power + warmth” ซึ่งเป็นสองคุณลักษณะสำคัญของผู้พูดที่มีอิทธิพล คือ พลัง ที่มาจากความมั่นใจ และ ความอบอุ่น ที่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกปลอดภัยและกล้าเปิดใจ การมีบุคลิกภาพแบบผสมผสานนี้ทำให้ผู้พูดสามารถเข้าถึงผู้ฟังได้อย่างลึกซึ้ง ทั้งในเชิงเหตุผลและเชิงอารมณ์

จากแนวคิดข้างต้นจะเห็นได้ว่า การพูดสร้างสรรค์มิใช่เพียงการใช้ภาษาหรือเทคนิค แต่ต้องสะท้อนถึง พลังภายใน ผ่านความเป็นตัวเอง ความเชื่อมั่น และการแสดงออกทางบุคลิกภาพอย่างเป็นธรรมชาติ เมื่อผู้พูดสามารถใช้เสียงของตนในการส่งต่อแรงบันดาลใจได้อย่างจริงใจก็จะสามารถจุดประกายการเปลี่ยนแปลงและการเติบโตในใจผู้ฟังได้อย่างแท้จริง

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการพูด (Speaking Theory) แนวคิดด้านศิลปะการพูดและการเล่าเรื่อง (Storytelling & Performance) และแนวคิดด้านบุคลิกภาพและแรงบันดาลใจ (Personality & Inspiration) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นองค์ประกอบหลักของการพูดสร้างสรรค์ 4 องค์ประกอบ ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 การสังเคราะห์องค์ประกอบของการพูดสร้างสรรค์

แนวคิดเกี่ยวกับการพูด (Speaking Theory)	แนวคิดด้านศิลปะการพูดและการเล่าเรื่อง (Storytelling & Performance)	แนวคิดด้านบุคลิกภาพและแรงบันดาลใจ (Personality & Inspiration)	องค์ประกอบของการพูดสร้างสรรค์
เนื้อหาที่มีคุณค่าและเป็นต้นฉบับ (Content)	การเรียบเรียงเนื้อหาอย่างมีโครงสร้าง (Narrative Structure)	เนื้อหาการพูดสร้างสรรค์จากความเป็นตัวของตัวเอง (Authenticity)	1. การสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิดแปลกใหม่ (Creative Content & Originality)
การใช้ภาษาที่สื่อความหมายลึกซึ้งและมีพลัง (Language)	การใช้ภาษาสร้างอารมณ์ร่วมและความรู้สึกร่วม (Dramatic Elements)	ใช้พลังภาษาเพื่อสร้างแรงบันดาลใจภายใน (Intrinsic Passion)	2. ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ (Creative Language Artistry)
เทคนิคการพูดอย่างมีชั้นเชิง (Speaking Techniques)	กลวิธีการใช้เสียง สีหน้า และท่าทางประกอบ (Paralinguistic Features)	ความมั่นใจและกลวิธีการกล้าแสดงออก (Confidence & Expressiveness)	3. การใช้กลวิธีพูดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Speaking Techniques)
การเชื่อมโยงกับผู้ฟังและเปิดพื้นที่ให้มีส่วนร่วม (Audience Engagement)		บุคลิกภาพของผู้พูดที่น่าเชื่อถือและเป็นมิตร (Presence & Empathy)	4. บุคลิกภาพสร้างสรรค์ (Creative Personality)

องค์ประกอบของการพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) มีองค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. การสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิดแปลกใหม่ (Creative Content & Originality)

การสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิดแปลกใหม่หมายถึงความสามารถของผู้พูดในการคิด วิเคราะห์ และกลั่นกรองสาระสำคัญเพื่อนำเสนอเนื้อหาที่มีเป้าหมายชัดเจน (Purposeful) มีความเป็นต้นฉบับ (Original) และสอดคล้องกับประสบการณ์จริง (Authentic) เนื้อหาที่น่าเสนอควรสะท้อนตัวตน

มุมมองเฉพาะ หรือประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้พูด เพื่อสร้างคุณค่าและความหมายที่ลึกซึ้งต่อผู้ฟัง การจัดเรียงเนื้อหาอย่างมีโครงสร้างชัดเจน เช่น การเปิดเรื่องดึงความสนใจ (Hook) การขยายประเด็นอย่างเป็นระบบ (Build-up) และการสรุปอย่างทรงพลัง (Resolution) ช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจสารได้ครบถ้วนและจดจำได้ยาวนาน การพูดในลักษณะนี้จึงไม่ใช่เพียงการถ่ายทอดข้อมูล แต่เป็นการกระตุ้นความคิด (Cognitive Stimulation) และสร้างพื้นที่ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและทัศนคติของผู้ฟัง

2. ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ (Creative Language Artistry)

ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์คือความสามารถของผู้พูดในการเลือกใช้ภาษาอย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ควบคู่กับการสรรค์สร้างคามงามทางถ้อยคำและพลังในการสื่อสารเชิงอารมณ์ เพื่อให้การพูดมีความหมายที่ลึกซึ้งและทรงพลัง ภาษาที่ใช้ควรผสมผสานโวหารหลากหลายรูปแบบ เช่น ภาพพจน์ อุปมา อุปไมย คำซ้ำ คำคล้องจอง และจังหวะที่ไพเราะ เพื่อช่วยให้ผู้ฟังเกิดภาพในจินตนาการและจดจำสารได้ง่าย นอกจากนี้ การสร้างอารมณ์ร่วม (Emotional Resonance) ผ่านการใช้คำที่มีน้ำหนักและจังหวะที่เหมาะสม เช่น วลีที่มีจังหวะ “เงียบ... แต่มหาศาล” จะช่วยเสริมพลังการสื่อสารให้เข้าถึงใจผู้ฟังได้อย่างลึกซึ้ง ภาษาที่มีคุณลักษณะดังกล่าวจึงเปรียบเสมือน “พลังชีวิต” ของการพูดสร้างสรรค์ ที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจและเชื่อมโยงผู้พูดกับผู้ฟังในระดับอารมณ์และความรู้สึก

3. การใช้กลวิธีพูดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Speaking Techniques)

การใช้กลวิธีพูดอย่างสร้างสรรค์หมายถึงความสามารถของผู้พูดในการประยุกต์ใช้เทคนิคการสื่อสารหลากหลายรูปแบบเพื่อดึงดูดและรักษาความสนใจของผู้ฟังอย่างต่อเนื่อง กลวิธีเหล่านี้ครอบคลุมตั้งแต่การเล่าเรื่อง (Storytelling) ที่มีพลัง การเว้นจังหวะ (Pause) เพื่อเน้นย้ำสารสำคัญ การปรับระดับและน้ำเสียง (Vocal Variety) เพื่อสร้างความน่าสนใจ ตลอดจนการใช้สีหน้า ท่าทางการสบตา และภาษากาย (Body Language) เพื่อเสริมพลังการสื่อสาร ผู้พูดยังต้องอาศัยความมั่นใจ (Confidence) และความกล้าแสดงออก (Expressiveness) ในการถ่ายทอดสารอย่างชัดเจนและน่าฟัง กลวิธีเหล่านี้ไม่เพียงช่วยให้สารมีความคมชัดและทรงพลัง แต่ยังเปลี่ยนการพูดให้กลายเป็น “ประสบการณ์ร่วม” ระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ทำให้การสื่อสารไม่เพียงการส่งสารทางเดียว แต่เป็นการเชื่อมโยงความคิดและความรู้สึกอย่างลึกซึ้ง

4. บุคลิกภาพสร้างสรรค์ (Creative Personality)

บุคลิกภาพสร้างสรรค์คือคุณลักษณะภายในและการแสดงออกภายนอกของผู้พูดที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความเชื่อมั่นและแรงบันดาลใจแก่ผู้ฟัง ผู้พูดที่มีบุคลิกภาพสร้างสรรค์ต้องแสดงความจริงใจ (Authenticity) ความอบอุ่น และความเป็นมิตร (Warmth) ควบคู่กับพลังและความมั่นใจ (Confidence & Power) เพื่อสร้างบรรยากาศแห่งความไว้วางใจและความผูกพัน (Rapport)

กับผู้ฟัง การเป็นตัวของตัวเอง (Being Oneself) การกล้าแสดงออก (Expressiveness) และการตระหนักถึงคุณค่าของตน (Self-worth) ช่วยให้ผู้พูดสามารถถ่ายทอดสารได้อย่างลึกซึ้งทั้งในมิติของเหตุผลและอารมณ์ บุคลิกภาพเชิงสร้างสรรค์เช่นนี้ไม่เพียงทำให้สารน่าเชื่อถือ แต่ยังสามารถกระตุ้นให้ผู้ฟังเกิดความกล้าและแรงบันดาลใจในการเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง

จากการศึกษาสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์ ทั้ง 3 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับการพูด (Speaking Theory) แนวคิดด้านศิลปะการพูดและการเล่าเรื่อง (Storytelling & Performance) และแนวคิดด้านบุคลิกภาพและแรงบันดาลใจ (Personality & Inspiration) ผู้วิจัยได้กำหนดองค์ประกอบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิดแปลกใหม่ (Creative Content & Originality) ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ (Creative Language Artistry) การใช้กลวิธีพูดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Speaking Techniques) และ บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ (Creative Personality) ซึ่งองค์ประกอบนี้สะท้อนถึงแกนสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ในมิติของ เนื้อหา ภาษา กลวิธี บุคลิกภาพ ที่ผสมกันเป็นความสามารถเชิงซ้อน (complex competence) ในการสื่อสารอย่างมีคุณภาพในบริบทจริง แต่อย่างไรก็ตาม ความสามารถดังกล่าวเป็นโครงสร้างแฝง (latent construct) ที่ไม่สามารถประเมินได้โดยตรง จำเป็นต้องกำหนดนิยามปฏิบัติการ (operational definitions) และพฤติกรรมบ่งชี้ (behavioral indicators) ที่สามารถสังเกตและวัดได้อย่างเป็นรูปธรรมและน่าเชื่อถือ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษารายละเอียดเชิงลึกของแต่ละองค์ประกอบเพื่อแปลงแนวคิดเชิงทฤษฎีให้เป็นพฤติกรรมบ่งชี้ที่ชัดเจนพร้อมคำอธิบายความสามารถและระดับคุณภาพการปฏิบัติ (performance levels) ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นเกณฑ์ประเมินได้จริงเพื่อให้การประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์มีความถูกต้องและสะท้อนศักยภาพของผู้พูดอย่างรอบด้าน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

การสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิดแปลกใหม่

การพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) ไม่ได้เป็นเพียงการพูดเพื่อสื่อสารความรู้หรือข้อมูล แต่เป็นการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และแรงบันดาลใจจากผู้พูดไปยังผู้ฟังผ่านกระบวนการออกแบบเนื้อหาที่มีพลัง ความแปลกใหม่ และสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิดแปลกใหม่จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้การพูดสามารถกระตุ้นให้ผู้ฟังคิด วิเคราะห์ และมองโลกในมุมใหม่

แนวคิดของการสร้างสรรค์เนื้อหาในการพูดสร้างสรรค์สอดคล้องกับแนวคิดของ Brown และ Yule (1983) ที่เสนอว่าการพูดไม่ใช่เพียงการผลิตภาษาแต่คือกระบวนการสื่อสารที่มีเป้าหมายและเหมาะสมกับบริบท ในขณะที่ Hymes (1972) เสนอแนวคิดเรื่อง "ความสามารถในการสื่อสาร" (Communicative Competence) ซึ่งรวมถึงการเลือกใช้เนื้อหาและภาษาที่เหมาะสมกับผู้ฟังและ

สถานการณ์จริง ดังนั้น การสร้างสรรค์เนื้อหาในการพูดต้องมีการวางแผนทั้งด้านสาระ ความถูกต้อง ความน่าสนใจ และความเชื่อมโยงกับบริบทของผู้ฟังนักวิชาการที่เน้นเรื่องการออกแบบเนื้อหาอย่างสร้างสรรค์คือ Chris Anderson (2021) ผู้ก่อตั้ง TED Talks โดย Anderson เน้นว่าเนื้อหาของการพูดควรมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนและมอบบางสิ่งที่มีคุณค่าให้แก่ผู้ฟัง ไม่ใช่พูดเพียงเพื่อแสดงความสามารถของผู้พูด แต่ต้องเป็นการพูดที่สร้างแรงบันดาลใจ และกระตุ้นให้ผู้ฟังกล้าที่จะเปลี่ยนแปลงมุมมองหรือการกระทำของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ Elizabeth Gilbert (2016) นักเขียนและนักพูดสร้างแรงบันดาลใจ กล่าวว่า การพูดที่มีพลังควรเริ่มจากการพูด "จากหัวใจ" โดยใช้เนื้อหาที่เปี่ยมด้วยความจริงใจ กลั่นจากประสบการณ์ และสามารถเปิดพื้นที่ให้ผู้ฟังรู้สึกถึงความเป็นมนุษย์ร่วมกัน ซึ่งแนวทางนี้ช่วยทำให้เนื้อหาที่มีความลึกซึ้งและสร้างการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ได้อย่างแท้จริง และพริยะ กุลกาญจนาชีวิน (2560) ได้นำเสนอแนวคิดว่าการพูดที่สร้างสรรค์ควรมีการออกแบบเนื้อหาผ่านกระบวนการเล่าเรื่อง (Storytelling) โดยเริ่มจากการตั้งคำถามที่ปลูกฝังความคิดหรือการเล่าเรื่องส่วนตัวที่มีความหมาย แล้วจึงเชื่อมโยงไปสู่คุณค่าร่วมที่กว้างขึ้น เช่น คุณค่าทางสังคม มนุษยธรรม หรือแรงบันดาลใจในการลงมือทำ

Nancy Duarte (2010) นักวิชาการด้านการนำเสนอ เสนอว่าโครงสร้างของเนื้อหาที่ดีควรสร้างความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์อย่างเป็นระบบ ผ่านการสลับไปมาระหว่างสิ่งที่เป็นอย่าง (what is) กับสิ่งที่เป็นไปได้ (what could be) เพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกมีแรงขับเคลื่อนในการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ โครงสร้างที่ดีจะช่วยให้เนื้อหาถึงหัวอารมณ์ สร้างความต่อเนื่อง และปิดท้ายด้วยแนวคิดหรือคำกระตุ้น (Call to Action) ที่ทรงพลัง

Robin (2006) และ Labov (1972) ให้ความสำคัญกับการจัดวางเนื้อหาในรูปแบบของเรื่องเล่าที่มีลำดับชัดเจน โดยเริ่มจากการตั้งบริบท เหตุการณ์ที่ทำนาย และการคลี่คลายปัญหา ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ในการพูดเพื่อให้ผู้ฟังติดตามเรื่องราวได้อย่างลื่นไหลและเข้าใจความหมายของสารที่ผู้พูดต้องการสื่อ

นอกจากนี้ การสร้างสรรค์เนื้อหาในการพูดยังต้องเชื่อมโยงกับบริบทของผู้ฟังอย่างแท้จริง กลยา วานิษฐ์บัญชา (2558) กล่าวว่าผู้พูดควรเข้าใจผู้ฟังอย่างลึกซึ้ง โดยการเลือกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับชีวิตหรือปัญหาที่ผู้ฟังกำลังเผชิญ และนำเสนอด้วยภาษาที่เข้าถึงง่าย สอดคล้องกับอารมณ์และบริบท เพื่อให้เกิดการรับรู้ร่วมที่มีความหมายและพินิจพิจารณา บุญประเสริฐ (2549) เน้นว่าเนื้อหาที่ดีต้องมีความถูกต้อง มีเหตุผล มีจริยธรรม และเปิดกว้างทางความคิด โดยผู้พูดควรสามารถเสนอแง่มุมที่หลากหลาย เปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของแนวคิดต่าง ๆ และกระตุ้นให้ผู้ฟังคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิดแปลกใหม่ในการพูดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการคิดและออกแบบสาระในการพูดที่ไม่เพียงแตกต่างหรือแปลกใหม่เท่านั้น แต่ต้องผสมผสานระหว่าง ความลึกซึ้งของเนื้อหา ความงดงามของโครงสร้างเรื่องเล่า และ ความ

เชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ฟัง โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของ จริยธรรม ความรับผิดชอบ และ ความกล้าในการเปิดมุมมองใหม่ เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงเชิงสร้างสรรค์ร่วมกันโดยมีสาระสำคัญขององค์ประกอบย่อยสามารถสรุปได้เป็น 5 ข้อ ได้แก่ 1) การเสนอแนวคิดใหม่อย่างสร้างสรรค์เป็นการกล้าท้าทายความคิดเดิม คิดข้ามกรอบเดิม และกลั่นแนวคิดจากประสบการณ์เฉพาะตัว 2) การเชื่อมโยงกับผู้ฟัง มีลักษณะการใช้ตัวอย่างที่ใกล้ตัว ดึงสถานการณ์ร่วมมาเป็นเครื่องมือสร้างความเข้าใจ 3) การจัดโครงสร้างเนื้อหาอย่างเป็นระบบซึ่งมีการเริ่มต้นด้วย hook พัฒนาอย่างมีจังหวะ และจบด้วย call to action 4) การใช้ข้อมูลอย่างถูกต้องและมีจริยธรรม มีเหตุผลรองรับด้วยแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และ 5) การเปิดมุมมองอย่างหลากหลายที่สะท้อนประเด็นจากหลากหลายด้าน และเปิดพื้นที่ให้ผู้ฟังคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์

การพูดสร้างสรรค์ไม่ใช่เพียงการสื่อสารสาระแต่ยังเป็นกระบวนการสร้างอิทธิพลทางความคิด ความรู้สึก และแรงบันดาลใจ ผ่านภาษาที่มีศิลปะในการใช้ถ้อยคำ (Artful Language) อันสามารถกระตุ้นอารมณ์และจินตนาการของผู้ฟังได้อย่างลึกซึ้ง แนวคิดนี้สอดคล้องกับงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศซึ่งเน้นว่าภาษาคือพลัง (Language as Power) ที่จะขับเคลื่อนความรู้สึก ความคิด และแรงจูงใจของมนุษย์ (Gallo, 2021; Gilbert, 2016; สมเกียรติ รักษ์มณี, 2551)

องค์ประกอบของศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ในการพูดสร้างสรรค์สามารถจำแนกออกเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

2.1 การเลือกใช้คำที่หลากหลายและเหมาะสมกับเนื้อหาและบริบท

ผู้พูดที่สามารถเลือกใช้คำที่ทรงพลังจะสามารถกระตุ้นความคิด ความรู้สึก และจินตนาการของผู้ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ คำพูดที่เหมาะสมกับหัวข้อและสถานการณ์จะช่วยให้สารที่ส่งออกไปนั้นเข้าถึงผู้ฟังได้มากขึ้น ทั้งยังต้องพิจารณาระดับภาษาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เกิดการสื่อสารที่ลื่นไหล โดยควรใช้คำเชิงอารมณ์ เช่น คำที่เร้าใจ จริงใจ หรือปลุกเร้าความรู้สึก และมีการเลือกใช้คำอย่างหลากหลายเพื่อให้การเล่าเรื่องมีสีสันและไม่น่าเบื่อ (Gallo, 2021) สอดคล้องกับ สมเกียรติ รักษ์มณี (2551) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเลือกคำในการสื่อสารว่า คำที่ดีควรมีทั้งความหมายตรง ความหมายนัย และความหมายแฝง อีกทั้งยังควรเลือกคำที่สามารถเปลี่ยนจินตภาพของผู้ฟัง เช่น คำที่มีเสียงไพเราะหรือมีอิทธิพลต่ออารมณ์ เช่นเดียวกับแนวคิดของพิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ (2549) ที่เน้นว่าการใช้คำพูดที่หลากหลายและเหมาะสมช่วยพัฒนาทั้งบุคลิกภาพและความมั่นใจของผู้พูด

2.2 การใช้สำนวนหรือวรรณศิลป์โวหารอย่างสร้างสรรค์

การใช้สำนวนภาษาที่ไพเราะและมีความหมายลึกซึ้งช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับเนื้อหาการพูด ผู้พูดควรใช้วรรณศิลป์และโวหารอย่างสร้างสรรค์ เช่น การเล่นคำ การใช้คำพ้องเสียง คำคล้องจอง หรือ

การซ้ำคำอย่างมีจุดมุ่งหมาย ซึ่งจะช่วยให้ดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง ทั้งนี้ การผสมผสานระหว่างภาษาทางการและภาษาที่ไม่เป็นทางการอย่างเหมาะสม จะทำให้เกิดความเป็นธรรมชาติและเข้าถึงได้ง่าย (สมเกียรติ รักษมณี, 2551; ประสิทธิ์ กาพย์กลอน, 2544) การใช้โวหารทางภาษาในการพูดอย่างสร้างสรรค์ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ ชาญวิทย์ ศุภอรธร (2550) ซึ่งกล่าวว่า การเลือกใช้ถ้อยคำที่เปรียบเปรยหรือมีจังหวะจะโคนช่วยให้เนื้อหาสื่อความหมายได้ลึกซึ้งและจดจำได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะในการพูดเชิงปลุกเร้าหรือสร้างแรงบันดาลใจ

2.3 การสร้างจังหวะและอารมณ์ในการพูดผ่านภาษา

ภาษาที่ดีต้องมีจังหวะการสื่อสารที่เหมาะสม การใช้ประโยคที่สั้นและกระชับเพื่อควบคุมจังหวะการพูด หรือการเว้นจังหวะ (pause) อย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อบ่งชี้ความสำคัญของเนื้อหา อีกทั้งผู้พูดยังต้องปรับความเร็ว-ช้าของเสียงพูด ควบคุมระดับน้ำเสียงให้เหมาะสมกับอารมณ์ เช่น การพูดด้วยน้ำเสียงตื่นเต้นในช่วงที่ต้องการสร้างแรงบันดาลใจ หรือใช้น้ำเสียงอบอุ่นในช่วงที่ต้องการสร้างความใกล้ชิด (Anderson, 2021; Cuddy, 2015) และ Elizabeth Gilbert (2016) กล่าวถึง การพูดที่ดีไม่เพียงแต่ต้องการถ้อยคำที่ถูกต้องเท่านั้น แต่ยังต้องสื่อสารด้วยอารมณ์ที่จริงใจ การจัดวางจังหวะของภาษาและการพูดอย่างตั้งใจช่วยให้สารที่ส่งออกไปนั้นมีความน่าเชื่อถือและเข้าถึงอารมณ์ของผู้ฟังได้ดียิ่งขึ้น

2.4 การใช้ภาษาที่ช่วยสร้างภาพในจินตนาการ

การพูดที่ดีควรใช้ภาษาที่สามารถสร้างภาพในจินตนาการของผู้ฟังได้ เช่น การใช้อุปมา อุปมาลักษณ์ และถ้อยคำเชิงพรรณนา เพื่อทำให้นามธรรมกลายเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ การบรรยายประสบการณ์ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น การเห็น ได้ยิน หรือรู้สึก จะช่วยให้ผู้ฟังรู้สึกใกล้ชิดและเข้าใจสิ่งที่ผู้พูดต้องการถ่ายทอดมากขึ้น อีกทั้งการเล่าเรื่องที่ผู้ฟังสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเองได้ จะทำให้การพูดมีพลังทางอารมณ์และความหมายมากขึ้น (Gilbert, 2016; Robin, 2006) และประสิทธิ์ กาพย์กลอน (2544) ได้เน้นว่า การใช้ถ้อยคำให้เห็นภาพชัดเจน ภาพพจน์หรือคำเปรียบเทียบ มีผลโดยตรงต่อการดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกิจกรรมการพูดต่อสาธารณะที่ต้องการกระตุ้นการมีส่วนร่วมและสร้างความประทับใจ

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ในการพูดสร้างสรรค์ คือความสามารถในการใช้ถ้อยคำ จังหวะ และโวหารอย่างมีกลยุทธ์ เพื่อสร้างอิทธิพลต่อความคิด อารมณ์ และแรงบันดาลใจของผู้ฟัง โดยเน้นการเลือกใช้คำอย่างมีชั้นเชิง การสื่ออารมณ์ผ่านจังหวะเสียง และการใช้ภาษาที่กระตุ้นจินตนาการ ซึ่งล้วนเป็นกลไกสำคัญที่เสริมให้การพูดสร้างสรรค์มีพลังทางความคิดและมีคุณค่าทางศิลปะในการสื่อสาร โดยมีสาระสำคัญขององค์ประกอบย่อยสามารถสรุปได้เป็น 5 ข้อ ได้แก่ 1) การเลือกใช้คำที่หลากหลายและเหมาะสมกับเนื้อหาและบริบท 2) การใช้

สำนวนหรือวรรณศิลป์โวหารอย่างสร้างสรรค์ 3) การสร้างจังหวะและอารมณ์ในการพูดผ่านภาษา และ 4) การใช้ภาษาที่ช่วยสร้างภาพในจินตนาการ

การใช้กลวิธีพูดอย่างสร้างสรรค์

การพูดที่สามารถสะกดใจและสร้างแรงบันดาลใจจึงต้องอาศัยมากกว่าการเรียบเรียงถ้อยคำอย่างมีเหตุผล หากแต่ต้องใช้กลวิธีในการนำเสนอที่สร้างพลังในการโน้มน้าวใจ กระตุ้นความคิด และเปิดพื้นที่แห่งความรู้สึกร่วมกับผู้ฟังอย่างลึกซึ้ง กลวิธีการพูดอย่างสร้างสรรค์จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งนักวิชาการทั้งในและต่างประเทศ Gallo (2021), ซาซากิ เคอิจิ และดลชัย บุญยะรัตเวช (2561) ได้เสนอแนวคิดและเทคนิคไว้อย่างหลากหลาย

Gallo (2021) กล่าวถึงกลวิธีการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและสะกดใจผู้ฟังว่ามีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่

1. ปลดปล่อยผู้เชี่ยวชาญภายใน (Unleash the Master Within)

ความหลงใหล คือ สิ่งที่จะนำคุณไปสู่ความสุข สู่วิทยายามอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย และสู่ความสำเร็จและแน่นอน นำไปสู่หัวข้อของการนำเสนอเนื้อหาสาระที่สร้างสรรค์ที่น่าประทับใจด้วย ดังนั้นคุณควรเลือกหัวข้อที่คุณหลงใหลเพราะความหลงใหลติดต่อกันได้ และมันจะถูกส่งต่อจากผู้พูดไปยังผู้ฟังอย่างแน่นอน

2. เล่าเรื่องให้เชี่ยวชาญ (Master the Art of Storytelling)

การเล่าเรื่องส่วนตัว ทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ร่วมไปกับผู้พูด และการที่ผู้ฟังมีอารมณ์ร่วมจะทำให้ผู้ฟังสามารถจดจำสิ่งที่เกิดขึ้นได้ดีหรือจะเลือกเล่าเรื่องที่มีตัวเอกตกกระกำลำบาก แต่ก็ต่อสู้ฝ่าฟันเอาชนะอุปสรรคมาได้ คนฟังชอบเรื่องเล่าเหล่านี้และมักจะจำเรื่องเล่าได้ดีกว่า สถิติ ตัวเลข เหตุผล หรือแม้กระทั่งผู้พูดที่น่าเชื่อถือ

3. พูดแบบสนทนา (Have a Conversation)

เมื่อออกแบบการนำเสนอเรียบร้อยแล้ว สิ่งต่อไปที่ต้องทำคือการซ้อมพูด ซ้อม...ซ้อม...ซ้อม... และซ้อม (เป็นร้อยรอบถ้าทำได้)จนกระทั่งการพูดออกมาจากใจอย่างอัตโนมัติ อาจซ้อมให้เพื่อนฟัง แล้วนำ feedback มาวิเคราะห์ปรับปรุงการพูด หรืออาจอัดคลิปการซ้อม แล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยตนเองนอกจากนี้ ควรพูดให้ช้ากว่าการสนทนาปกติ เนื่องจากผู้ฟังอาจไม่เห็นสีหน้าและปากของคุณเหมือนกับสนทนากันต่อหน้าส่วนน้ำเสียง ให้ใช้น้ำเสียงเหมือนการสนทนาปกติ ใช้น้ำเสียงหนักเบา เน้นคำสำคัญและใช้ท่าทางสอดคล้องกับเรื่องที่พูด รวมถึงแสดงถึงความมั่นใจและกระตือรือร้น

4. สอนอะไรใหม่ ๆ (Teach Me Something New)

มนุษย์มีความสงสัยใคร่รู้เป็นธรรมชาติ การได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จะทำให้ผู้ฟังตื่นเต้น บางครั้งข้อมูลที่คุณนำเสนออาจไม่ใช่สิ่งใหม่แต่คุณอาจหาวิธีการนำเสนอใหม่ ๆ ก็สามารถทำให้ผู้ฟังตื่นเต้นได้เช่นกัน เช่น การใช้ animation หรือ การใช้รูปที่แปลกตา นอกจากนี้ การออกไปหาประสบการณ์ใหม่ ๆ ไปพบมุมมองใหม่ ๆ อย่างสม่ำเสมอเป็นประโยชน์สำหรับผู้พูด หรือหากไม่มีเวลา การดูคลิปที่ TED.com ก็อาจจะช่วยคุณได้

5. ส่งมอบช่วงเวลาอัปค้ำ (Deliver Jaw-Dropping Moments)

สร้างช่วงเวลาที่น่าตกตะลึง น่าประทับใจ สะเทือนใจ หรือน่าประหลาดใจ จะทำให้ผู้ฟังจดจำคำพูดของคุณไปอีกนานแสนนานเพราะสมองจะสนองตอบต่ออารมณ์เป็นอย่างดี โดยคุณอาจใช้อุปกรณ์ การสาธิต สถิติที่มีเรื่องเล่าประกอบ วลีติดหู รูปภาพ หรือ วิดีโอแต่ควรหลีกเลี่ยงแนวคิดที่จับต้องไม่ได้ เพราะสมองผู้ฟังจะไม่สนองตอบต่อแนวคิดเชิงนามธรรม ขอให้จำไว้ว่า “คนจะลืมสิ่งที่คุณพูด คนจะลืมสิ่งที่คุณทำ แต่คนจะไม่วันลืมว่า คุณทำให้พวกเขารู้สึกอย่างไร”

6. ผ่อนคลาย (Lighten up)

ใช้อารมณ์ขันอย่างสร้างสรรค์และเป็นธรรมชาติ เพราะ อารมณ์ขันสามารถสร้างอารมณ์ร่วมในกลุ่มผู้ฟัง และสร้างทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมที่ต้องผ่านการฝึกฝนจึงจะทำได้อย่างเป็นธรรมชาติคุณอาจใช้เรื่องเล่าในชีวิตประจำวันของคุณ วลีขำขันของคนอื่น หรือ รูป และวิดีโอจากอินเทอร์เน็ต

แต่อย่าใช้มุกตลกมากเกินไปหรือสกปรก เพราะมันจะทำลายภาพลักษณ์ของคุณ

7. ยึดกฎ 18 นาที (Stick to the 18-Minutes Rule)

งานวิจัยระบุว่า เวลา 18 นาทีเป็นเวลาที่ยาวพอสำหรับเรื่องที่จริงจัง และสั้นพอที่ผู้ฟังจะฟังได้โดยไม่หมดความสนใจไปเสียก่อนนอกจากนี้ ผู้พูดต้องเตรียมตัวมาอย่างดีในการนำเสนอความยาวเพียง 18 นาที จึงจะทำให้ผู้ฟังตระหนักถึงประเด็นที่ต้องการสื่อสารดังนั้น ผู้พูดควรเตรียมตัวดังนี้ ตั้งชื่อหัวข้อการนำเสนอให้มีความยาวไม่เกิน 140 ตัวอักษร เพราะทำให้จดจำได้ง่าย และ เผยแพร่ไปยัง Social Media ได้ง่ายอีกด้วย กำหนดประเด็นย่อย 3 ประเด็นเท่านั้น เพราะสมองผู้ฟังจะสามารถจดจำได้ดีที่สุดเพียง 3 สิ่งเท่านั้น เสริมประเด็นย่อย ด้วยเรื่องเล่า สถิติ และตัวอย่าง ที่ดึงอารมณ์ร่วมของผู้ฟังได้ดี

8. วาดภาพภายในใจด้วยประสบการณ์ที่ใช้สัมผัสอันหลากหลาย (Paint a Mental Picture with Multisensory Experiences) หากผู้ฟังได้สัมผัส ทั้ง รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส ผู้ฟังจะสามารถจดจำสิ่งที่คุณพูดได้ดี ซึ่งสัมผัสแต่ละด้านอาจหมายถึงสื่อหลายชนิดก็ได้ เช่น ได้เห็นทั้งรูป และภาพเคลื่อนไหว ได้อ่านข้อความ และได้ยินเสียงคุณพูดหรืออาจใช้การบรรยายถึงกลิ่น และรสที่สอดคล้องไปกับเรื่องราว อย่างไรก็ตาม ควรหลีกเลี่ยงการใช้ Power Point ที่อัดแน่นไปด้วยตัวอักษรและ bullet points ที่แสนน่าเบื่อซึ่งทำให้สมองของผู้ฟังทำงานหนักเกินไปจากการอ่าน

ข้อความยาว ๆ และฟังไปพร้อม ๆ กัน ทางที่ดี ควรแปลงจากข้อความให้เป็นภาพที่สามารถสื่อถึงสิ่งนั้นได้จะเหมาะกว่านอกจากนี้ การสาธิต หรือนำผู้ฟังไปสัมผัสกับประสบการณ์จริง ก็เป็นการดึงดูดผู้ฟังได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

9. อยู่ในทางของคุณ (Stay in your Lane)

เป็นตัวของตัวเอง เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันแท้จริงกับผู้ฟัง อาจฝึกโดยซ้อมพูดกับเพื่อนสนิท หรือคนในครอบครัวเพื่อดึงเอาความเป็นตัวคุณออกมาให้มากที่สุด อย่าเลียนแบบคนอื่น เพราะผู้ฟังสามารถรับรู้ได้ถึงความจริงใจ

ซาซากิ เคอิจิ (2564) กล่าวถึงกลวิธีการใช้คำสร้างสรรค์และมีพลังในการจูงใจคนด้วยการสร้างสรรค์ข้อความที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มี 5 กลวิธี ได้แก่

1. กลวิธีการเซอร์ไพรส์ คือ การใส่ชวนทึ่งลงไปในเรื่องคำที่จะถ่ายทอด เพราะมนุษย์ชอบความเซอร์ไพรส์ เวลาที่มีการเซอร์ไพรส์จะดึงดูดความสนใจของผู้คนได้มากกว่า วิธีการนี้คือ เลือกคำที่จะสื่อสาร และใส่คำเซอร์ไพรส์ที่เหมาะสม เช่นวันนี้อากาศดี เปลี่ยนเป็นข้อความที่มีการเซอร์ไพรส์ ได้คือ “แปลกจังวันนี้อากาศดี” หรือ อึ้งไม่น่าเชื่อว่าวันนี้อากาศจะดี

2. กลวิธีสร้างความรู้สึกขัดแย้ง การใช้ถ้อยคำที่ก่อให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งสามารถสร้างความประทับใจให้ผู้คนได้ เช่น ไม่ต้องเป็นที่หนึ่งก็ได้แต่เป็นสิ่งพิเศษเพียงหนึ่งเดียวในโลก การใช้ถ้อยคำทั่วไปเช่น ฉันรักคุณ เปลี่ยนเป็นข้อความว่า “ทั้งที่อยากจะเกลียดคุณ แต่นั่นกลับรักคุณ”

3. กลวิธีปฏิกิริยาของร่างกาย ซึ่งเป็นกลวิธีที่ใส่ความรู้สึกที่สะท้อนผ่านอากัปกิริยาเข้าไปในถ้อยคำซึ่งบางครั้งอาจเหมือนบทกวี การใช้ปฏิกิริยาของร่างกายเป็นการหันกลับมามองความรู้สึกของตนเองโดยเราจะนำความรู้สึกมาแปลงเป็นคำ 1) เลือกถ้อยคำที่ต้องการถ่ายทอดมากที่สุด 2) ถ่ายทอดปฏิกิริยาของร่างกายออกมาเป็นถ้อยคำ 3) วางถ้อยคำที่แสดงปฏิกิริยาของร่างกายไว้หน้าถ้อยคำที่ต้องการถ่ายทอด เช่น ฉันรักคุณ เปลี่ยนเป็น ริมฝีปากสั่นระริกเมื่อต้องเอ่ยคำว่า ฉันรักคุณ

4. กลวิธีคำซ้ำ การใช้คำซ้ำจะถ่ายทอดความรู้สึกจากใจและสร้างความประทับใจ สามารถนำมาใช้ได้มี 2 -ขั้นตอน คือ 1) กำหนดคำที่ต้องการถ่ายทอด 2) ใช้คำซ้ำ เช่นวันนี้อากาศร้อน คำว่า “ร้อน” คือ คำที่เราต้องการซ้ำ เป็นวันนี้ อากาศร้อน ร้อน

5. กลวิธีล้นระทึก เป็นการถ่ายทอดด้วยข้อความที่ดูเดือดที่ช่วยปลุกคนนอนหลับ วัตถุประสงค์หลักของวิธีนี้คือการเรียนผู้ฟังให้กลับมามีสมาธิอีกครั้ง เช่นการนับถอยหลังก่อนถึงข้อความสำคัญที่ต้องการให้ผู้ฟังจดจำได้ หรืออาจใช้คำพูดเหล่านี้ ผมอยากให้คุณจดจำเรื่องนี้ไว้ให้ดี ผมไม่เคยเล่าเรื่องนี้ให้ใครฟัง ผมขอพูดเสริมอีกเรื่องหนึ่ง กลวิธีนี้ผู้พูดต้องไม่เล่าเรื่องโดยทันทีแต่ต้องเริ่มด้วยถ้อยคำที่ล้นระทึกก่อนแล้วจึงตามด้วยเรื่องที่ต้องการเล่า

ดลชัย บุญยะรัตเวช (2561) กล่าวถึงกลวิธีการพูดสร้างสรรค์เพื่อการโน้มน้าวใจได้มีกลวิธีการพูดนำเสนอสร้างสรรค์ ดังนี้

1. วิเคราะห์ผู้ฟังและความต้องการ

การวิเคราะห์ผู้ฟัง คือ การล้วงลึกถึงความในใจของผู้ฟังว่ามีความปรารถนา ความกังวล หรือความกลัวอะไร จะได้ค้นพบความคาดหวังที่ผู้ฟังต้องการ ซึ่งช่วยให้สามารถกำหนดเป้าหมายของการพูดรวมถึงการออกแบบเนื้อหาและวางแผนการพูด การวิเคราะห์ผู้ฟังมีเทคนิค ได้แก่ 1) เรียนรู้ล่วงหน้า คือการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผู้ฟังมาก่อน 2) ล้วงลึกให้ลึก เรียนรู้ผู้ฟังจากการใช้คำถามลึกๆ หลาย ๆ มุม 3) แสดงความรู้สึกที่มีร่วมกับผู้ฟัง 4) จี้ให้โดนจุด เมื่อเราเข้าใจผู้ฟังแล้วก็จะสามารถเลือกประเด็นในการพูดเพื่อให้โดนใจผู้ฟัง 5) เป็นคนแบบเดียวกัน สร้างบรรยากาศการเป็นคนแบบเดียวกันจะช่วยให้การสื่อสารเปรียบเสมือนมิตรที่กำลังมอบสิ่งดี ๆ ให้แก่กัน

2. กำหนดปุ่มจดจำที่เป็นหัวใจหรือแก่นเรื่องที่ต้องการพูด

ปุ่มจดจำ คือ แก่นเรื่องที่ย้ำให้คนจดจำ เป็นการยกระดับการนำเสนอให้มีความตรงประเด็น (Focus) โดยชี้ให้เห็นถึงประเด็นที่ต้องการให้ผู้ฟังจดจำ การทำให้ปุ่มจดจำมีพลังโดยใช้เทคนิคการสร้างธีม (Theme) เป็นตัวแทนของเรื่อง กำหนดแก่นของเรื่อง สนับสนุนธีมด้วย 3 ใจความหลัก กำหนดธีมเสริม และเรียงลำดับเนื้อหา

3. วางโครงเรื่องในการพูดให้มีความกระชับและเกี่ยวข้องกับผู้ฟัง โดยใช้วิธีการเหล่านี้ 1) จัดโครงสร้างในการเล่าเรื่อง 2) เข้าประเด็นเด็ดให้ไว 3) พูดแต่เรื่องประโยชน์ของเขาไม่ใช่ของฉัน 4) เตรียมทุกอย่างให้เขาไม่ใช่ให้ฉัน 5) จัดวางความสอดคล้อง 6) สร้างโครงสร้างของบทพูดให้มีเสน่ห์ 7) หลีกเลี่ยง bad Start & Bad Ending

4. หลักการฝึกซ้อม ทดลอง และประเมินผลเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องและพูดได้อย่างเป็นธรรมชาติ ด้วยกฎ 3 E ได้แก่ 1) Exercise คือ การฝึกซ้อมซ้ำจนรู้จุดบอดที่ควรแก้ไขของตนเอง ทั้งลักษณะการพูด เนื้อหา และอุปกรณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร 2) Experiment คือเมื่อทดลองและปรับปรุงแก้ไขแล้ว ให้ทดลองหาวิธีการนำเสนออื่น ๆ จนเป็นที่พอใจของตนเอง 3) Evaluate คือ การประเมินผลว่าผู้ฟังจะพึงพอใจหรือไม่ โดยการประเมินผลมีเทคนิคที่ชื่อว่า FACES โดยแต่ละตัวอักษรมีความหมาย คือ F = Focus คือ การสื่อสารตรงประเด็น A = Audience คือ สาระนั้นต้องเกี่ยวข้องกับผู้ฟัง C = Confidence คือ มีความมั่นใจในข้อมูลและการพูด E = Eyes & Smile สื่อด้วยสายตาและรอยยิ้ม S = Simple คือ การสื่อสารให้เข้าใจง่าย

5. เล่าเรื่องราวให้น่าหลงใหล

การเล่าเรื่องให้น่าหลงใหล มีเทคนิคอย่างหนึ่งคือ สร้างความทรงจำ ให้แก่ผู้ฟัง โดยต้องเล่าเรื่องให้เล่าใจคนและเห็นภาพ ซึ่งกล่าวอีกอย่างหนึ่ง การเล่าเรื่องคือการวาดภาพ โดยการใช้คำ

หมายถึงการใช้ภาษาที่มีสีสัน การใช้เสียง หมายถึงการใช้โทนเสียง จังหวะ และการหยุด สดท้าย คือ การใช้ใจ หมายความว่า ผู้พูดต้องเชื่อในสิ่งที่ตนเองพูดอย่างมั่นใจพูดออกมาจากใจได้อย่างกระชับ และชัดเจนอย่างเป็นธรรมชาติ พาผู้ฟังสู่การเดินทางของความรู้สึกที่ส่งเสริมในประเด็นที่พูด ใช้ ภาพถ่ายทอดสีสัน ความเชื่อ และสื่อถึงประเด็นอย่างกระจ่าง

6. พูดโน้มน้าวใจอย่างมีเทคนิค

วิธีการพูดโน้มน้าวใจอย่างมีเทคนิคนั้น มี 3 วิธีการ ได้แก่ 1) Order คือการจัดเรียงลำดับ ก่อนหลังอย่างมีระบบ 2) Endorse คือ ช่วยเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับประเด็นที่ต้องการ 3) Illustrate คือ กลวิธีการช่วยบรรยายภาพให้เรื่องที่เล่า และสุดท้าย 4) Engage คือ การช่วยให้ผู้ฟัง คงความสนใจไม่เสื่อมคลาย

7. โน้มน้าวใจต้องสร้างเสน่ห์

การนำเสนอเรื่องราวสร้างสรรค์โดยการโน้มน้าวใจนั้นมีวิธีการสร้างเสน่ห์ในการพูดโน้มน้าวใจอย่างสร้างสรรค์ คือ 1) Entry หมายถึง วิธีการนำเข้าสู่เรื่องที่นำเสนออย่างน่าสนใจ 2) Presence หมายถึง วิธีการนำเสนอ 3) Hook หมายถึง วิธีการกระตุ้นความสนใจ และสุดท้าย 4) Hold หมายถึง วิธีการรักษาความน่าสนใจของการพูดโน้มน้าวใจอย่างสร้างสรรค์

8. พูดเพื่อมัดใจผู้ฟังให้ติดตาม

กลวิธีการพูดเพื่อให้ผู้ฟังได้ติดตามเรื่องราวโดยใช้เรื่องที่ขมขื่นหรือความสุขทั้งสองเรื่องจะเป็นเหมือนกุญแจเพื่อผู้ฟังได้ติดตามและอีกหนึ่งเทคนิคคือการใช้คำถามที่เชิญชวนให้หาคำตอบเพื่อสร้างการมีส่วนร่วม

9. จบเรื่องอย่างน่าฟัง (Power Ending)

กลวิธีในการจบเรื่อง 1) การใช้คำถามตอบ 2) การใช้คำพูดทิ้งท้ายที่ทรงพลัง (Last Hook)

จากการศึกษาดังกล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่ากลวิธีการพูดอย่างสร้างสรรค์ คือ เทคนิคในการออกแบบเนื้อหาและการนำเสนอที่ช่วยให้การพูดมีพลัง สะกดใจผู้ฟัง และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางความคิดหรือพฤติกรรมได้อย่างแท้จริง ทั้งนี้รวมถึงการเลือกใช้วิธีการนำเสนอที่ดึงดูดความสนใจ การเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ การสื่อสารแบบโต้ตอบกับผู้ฟัง และการสร้างบรรยากาศที่สอดคล้องกับเนื้อหา และสภาพแวดล้อมดิจิทัล การใช้กลวิธีเหล่านี้ไม่เพียงเสริมสร้างคุณค่าทางสื่อสาร แต่ยังช่วยให้ผู้พูดสามารถเชื่อมโยงกับผู้ฟังในระดับจิตใจและสร้างความสัมพันธ์ที่แท้จริง

ผู้วิจัยได้สรุปกลวิธีในการพูดสร้างสรรค์ หมายถึง เทคนิคการนำเสนอที่มุ่งดึงดูดความสนใจผู้ฟังผ่านการเปิดเรื่องอย่างน่าสนใจ การเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างแปลกใหม่ การสื่อสารแบบโต้ตอบ และการใช้สื่อหรือบรรยากาศที่เสริมพลังของสาร เพื่อให้การพูดมีพลัง โน้มน้าวใจ และเกิดการมีส่วนร่วม

ร่วมอย่างแท้จริง ซึ่งมีกลวิธีการพูดสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) เลือกใช้วิธีการนำเสนอเรื่องที่สร้างสรรค์และดึงดูดความสนใจโดยผู้พูดที่มีประสิทธิภาพมักจะเริ่มต้นการพูดด้วยวิธีที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟังได้ทันที เช่น การเปิดเรื่องด้วยคำถามปลายเปิด การเล่าเรื่องส่วนตัวที่เกี่ยวข้อง การใช้วลีที่ทรงพลัง หรือการยกสถิติและข้อมูลที่น่าประหลาดใจซึ่งเชื่อมโยงกับประเด็นปัจจุบัน แนวทางเหล่านี้ช่วยให้เนื้อหามีความเกี่ยวข้อง มีพลัง และน่าสนใจ ซึ่งเป็นรากฐานของการโน้มน้าวใจ (Gallo, 2021; ดลชัย, 2561) 2) ประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ ได้แก่ เทคนิคการเล่าเรื่องที่มีโครงสร้างไม่เป็นเส้นตรง (Nonlinear Narrative) การใส่จุดหักมุม (Plot Twist) และการเล่าเรื่องผ่านภาพเปรียบเทียบ เช่น อุปมาอุปไมย (Metaphor & Analogies) ล้วนสร้างความประหลาดใจและความน่าติดตามให้แก่ผู้ฟัง การผสมผสานเทคโนโลยี เช่น ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ หรือเสียงประกอบ ยังช่วยเสริมบรรยากาศและเพิ่มความชัดเจนในการสื่อสารสาระสำคัญ (Robin, 2006; ชาซากิ เคอิจิ, 2560) 3) ประยุกต์การสื่อสารแบบโต้ตอบ (Interactive Communication) การพูดเชิงสร้างสรรค์ต้องเปิดพื้นที่ให้เกิดการมีส่วนร่วม เช่น การตั้งคำถามกระตุ้นความคิด การใช้กิจกรรมโต้ตอบระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง เช่น การโหวตหรือ Call and Response การสร้างช่วงเวลาให้ผู้ฟังสะท้อนความคิดของตนเอง และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์แบบเรียลไทม์ ล้วนเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมและมีความรู้สึกร่วมกับผู้พูดมากยิ่งขึ้น (Anderson, 2021; ดลชัย, 2561) 4) สร้างบรรยากาศและอารมณ์สอดคล้องกับเนื้อหาและสภาพแวดล้อมดิจิทัล โดยการเลือกใช้โทนเสียง ท่าทาง จังหวะในการพูด และการใช้สื่อดิจิทัล เช่น ดนตรี ภาพ เสียง หรือการใช้ Poll และพีเจอร์โต้ตอบบนแพลตฟอร์มออนไลน์ ล้วนมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศที่เสริมพลังของการสื่อสารแบบนี้จะทำให้การพูดในบริบทดิจิทัลมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับเนื้อหา และรักษาความสนใจของผู้ฟังไว้ได้อย่างต่อเนื่อง (Gallo, 2021; Anderson, 2021)

บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์

บุคลิกภาพในการพูด (Personality Development in Speaking) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้ผู้พูดประสบความสำเร็จในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารต่อหน้าสาธารณชนหรือในบริบทที่เป็นทางการ Dale Carnegie (2017) นักวิชาการชาวอเมริกันที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในวงการพูดต่อหน้าสาธารณะ ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการสร้างความมั่นใจในตนเอง และการพัฒนาเสน่ห์เฉพาะตัวในการสื่อสารเพื่อเพิ่มอิทธิพลต่อผู้ฟังอย่างมีประสิทธิภาพ Carnegie และ Esenwein (1915/2007) กล่าวเพิ่มเติมว่า ผู้พูดที่ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องมีความสามารถในการแสดงบุคลิกภาพที่น่าประทับใจ ทั้งจากการใช้ภาษา น้ำเสียง รวมถึงภาษากายอย่างเหมาะสม เพื่อสร้างความเชื่อถือและการยอมรับจากผู้ฟัง

Stephen Lucas (2020) ได้ให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างบุคลิกภาพที่น่าเชื่อถือและการสร้างเสน่ห์ในการพูด โดยเขาเสนอว่า บุคลิกภาพที่ดีสามารถช่วยสร้างความเป็นมืออาชีพและเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับผู้พูด ซึ่งจะส่งผลให้ผู้ฟังเปิดใจและยอมรับในสาระสำคัญของข้อความที่น่าเสนอ

Brian Tracy (2008) เสนอแนวคิดที่เน้นการพัฒนาความเชื่อมั่น ทักษะการพูด และการโน้มน้าวใจผู้ฟังให้เชื่อถือและปฏิบัติตาม Tracy และ Arden (2006) ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงความสำคัญของการพัฒนาเสน่ห์ส่วนบุคคลหรือเสน่ห์ทางการพูดที่สามารถดึงดูดและชักจูงให้ผู้ฟังเห็นคล้อยตามมากยิ่งขึ้น

Amy Cuddy (2012) ให้ความสำคัญกับการใช้ภาษากายในการเสริมสร้างบุคลิกภาพในการพูด โดยพบว่าการแสดงออกทางร่างกายสามารถเปลี่ยนแปลงระดับความมั่นใจและการรับรู้ของผู้ฟังได้อย่างชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดของ Albert Mehrabian (1972) ซึ่งได้เน้นการสื่อสารอวัจนภาษา โดยระบุว่าน้ำเสียงและภาษากายมีอิทธิพลต่อความเข้าใจของผู้ฟังมากกว่าคำพูดที่ใช้เพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ Nick Morgan (2014) ได้เสนอแนวคิดเพิ่มเติมว่า บุคลิกภาพที่ดีและมีเสน่ห์ในการพูดจะต้องมาจากการจัดการสัญญาณอวัจนภาษา เช่น การเคลื่อนไหวร่างกาย สายตา และท่าทางที่เหมาะสมเพื่อสร้างความประทับใจต่อผู้ฟัง

วิจิตร ศรีสอ้าน (2538, 2545) เน้นการพัฒนาบุคลิกภาพผู้พูดโดยใช้วาทศิลป์ที่ผสมผสานความคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เสรี วงษ์มณฑา (2557, 2560) เสนอแนวคิดการพัฒนาบุคลิกภาพที่เน้นภาวะผู้นำ การพูดสร้างแรงบันดาลใจ และการโน้มน้าวใจผู้ฟังผ่านบุคลิกภาพที่โดดเด่น ส่วน จตุพล ชมภูนิช (2561) เน้นการพัฒนาบุคลิกภาพผ่านการพูดที่สร้างแรงบันดาลใจ เสริมสร้างเสน่ห์ส่วนบุคคล และสร้างความมั่นใจในการนำเสนอผ่านการฝึกฝนที่เข้มข้น

วรภัทร์ ภูเจริญ (2558) ให้ความสำคัญกับกระบวนการฝึกฝนอย่างเป็นระบบ (Systematic Practice) เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพและความมั่นใจในการสื่อสาร โดยเน้นการพัฒนาทักษะด้านการพูดเชิงปฏิบัติอย่างจริงจัง ในขณะที่ กุลธิดา ศรีวรรณท์ (2564) มุ่งเน้นการบูรณาการศาสตร์การสื่อสารกับจิตวิทยาเชิงบวก เพื่อออกแบบกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพในการพูดเชิงสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษาไทย

สำหรับบุคลิกภาพในการพูดสร้างสรรค์ของผู้พูดมีผลอย่างยิ่งต่อความเชื่อมั่นและแรงบันดาลใจที่ส่งถึงผู้ฟัง ผู้พูดสร้างสรรค์ควรมีความจริงใจ เป็นตัวของตัวเอง กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในคุณค่าของตน และสามารถแสดงออกถึงความอบอุ่น ความเมตตา และความเชื่อมั่นไปพร้อมกัน บุคลิกภาพเชิงสร้างสรรค์ทำให้ผู้พูดสามารถส่งสารได้อย่างลึกซึ้ง และกระตุ้นให้ผู้ฟังรู้สึกกล้าที่จะเชื่อในศักยภาพของตนเอง บุคลิกภาพของผู้พูดมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการสร้างความน่าเชื่อถือ ความประทับใจ และแรงบันดาลใจให้แก่ผู้ฟัง การพูดสร้างสรรค์ที่ทรงพลังจึงมิใช่เพียงการใช้ภาษาหรือเทคนิคในการถ่ายทอดเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังต้องสะท้อนตัวตน ความมั่นใจ และภาวะผู้นำของผู้พูดอย่างลึกซึ้ง Dale Carnegie, Stephen Lucas, Brian Tracy, Amy Cuddy, Albert Mehrabian, Nick Morgan, ศ.ดร.วิจิตร ศรีสอ้าน และรศ.ดร.เสรี วงษ์มณฑา นักวิชาการโดยสรุปต่างให้

ความสำคัญกับบุคลิกภาพผู้พูดว่าเป็นเครื่องมือในการสร้างความสัมพันธ์ทางจิตใจกับผู้ฟังและผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก มีรายละเอียดดังนี้

1 แสดงความมั่นใจและเป็นธรรมชาติ (Confidence & Authenticity)

บุคลิกภาพของผู้พูดที่มีความมั่นใจและเป็นธรรมชาติ ช่วยให้การพูดน่าเชื่อถือและเข้าถึงผู้ฟังได้ง่าย โดย Dale Carnegie (1936) แนะนำให้ผู้พูดฝึกความมั่นใจในตนเองผ่านการเตรียมตัวอย่างรอบคอบและพูดจากใจ ขณะที่ Amy Cuddy (2015) ชี้ว่าภาษากายที่แสดงถึงพลังและความอบอุ่น เช่น การยืนมั่นคง การสบตา และรอยยิ้ม สามารถเพิ่มการรับรู้เชิงบวกของผู้ฟังได้ทั้งการใช้เสียงที่ชัดเจนและมั่นคง แสดงความมั่นใจผ่านน้ำเสียงและภาษากายโดยไม่ต้องท่องจำ การใช้สายตาและการยิ้มสื่อสารความจริงใจและเป็นกันเอง ควบคุมจังหวะการพูดให้เหมาะสม ไม่เร่งหรือช้าเกินไป การเคลื่อนไหวอย่างมั่นใจและเป็นธรรมชาติรวมถึงการแสดงออกเชื่อมั่นในเนื้อหาด้วยท่าทางที่สง่างาม

2 ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกอย่างสร้างสรรค์

บุคลิกภาพผู้พูดที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างลึกซึ้ง จะช่วยสร้างความเชื่อมโยงกับผู้ฟัง Brian Tracy (2008) ชี้ว่า การถ่ายทอดความรู้สึกผ่านเสียง สีหน้า และตัวอย่างเรื่องราวที่สื่ออารมณ์สามารถกระตุ้นแรงบันดาลใจและจูงใจผู้ฟังให้เปิดใจรับฟังได้ดีขึ้น การใช้โทนน้ำเสียงที่สะท้อนอารมณ์ เช่น ความตื่นเต้น ความซาบซึ้ง หรือแรงบันดาลใจ การปรับเปลี่ยนอารมณ์ให้เหมาะสมกับเนื้อหาในแต่ละช่วงการเลือกเรื่องเล่าหรือตัวอย่างที่มีพลังทางอารมณ์และการแสดงออกอย่างจริงใจผ่านสีหน้าและท่าทางรวมถึงการถ่ายทอดพลังบวกและแรงจูงใจให้ผู้ฟังรู้สึกมีกำลังใจ

3 ปรับตัวและตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างสร้างสรรค์

บุคลิกภาพผู้พูดที่ยืดหยุ่นและปรับตัวได้ดี จะช่วยให้การสื่อสารเป็นธรรมชาติและเหมาะสมกับสถานการณ์ Stephen Lucas (2015) เน้นว่าผู้พูดที่ดีต้องสามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้อย่างสง่างาม และเชื่อมโยงเนื้อหากับบริบทของผู้ฟังเพื่อรักษาความสนใจได้ต่อเนื่องโดยใช้ความยืดหยุ่นในการปรับรูปแบบการพูดให้เข้ากับสถานการณ์การเปลี่ยนโทนเสียงหรืออารมณ์ให้เหมาะสมเมื่อเกิดเหตุไม่คาดคิด การเชื่อมโยงเนื้อหากับสถานการณ์ปัจจุบันหรือปัญหาของผู้ฟัง การตอบสนองต่อเหตุการณ์ด้วยคำพูดสร้างแรงบันดาลใจและความมั่นใจและการจัดการกับข้อผิดพลาดด้วยอารมณ์ขันหรือความเข้าอกเข้าใจ

4 แสดงความเป็นมิตรและสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ฟัง

บุคลิกภาพที่อบอุ่น มีมนุษยสัมพันธ์ และสื่อสารด้วยเจตนาดี ช่วยให้ผู้ฟังรู้สึกใกล้ชิดและพร้อมเปิดใจรับสาร วิจิตร ศรีสอาน (2550) และ เสรี วงษ์มณฑา (2553) ต่างเน้นว่าผู้พูดควรแสดงออกถึงความเป็นผู้นำที่มีเมตตา สร้างเสน่ห์ในการสื่อสาร และเชื่อมโยงเรื่องเล่าให้ผู้ฟังเห็นคุณค่าของตนเองได้โดยการใช้คำพูดหรือเรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมพลังชีวิต เล่าเรื่อง

ใกล้ชิดที่ผู้ฟังสามารถเชื่อมโยงได้ แสดงออกถึงความห่วงใย ความเข้าใจ และความอบอุ่นทางอารมณ์ กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการลงมือทำผ่านคำพูดที่จูงใจและปิดท้ายด้วยข้อความที่เปิดทางให้ผู้ฟังต่อยอดความคิดอย่างเป็นบวก

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าบุคลิกภาพของผู้พูดสร้างสรรค์ คือ พลังภายในที่แสดงออกผ่านความมั่นใจ ความจริงใจ และเสน่ห์ในการสื่อสาร ซึ่งส่งผลต่อจิตใจผู้ฟัง โดยอาศัยการฝึกฝน การตระหนักรู้ในตนเอง และการใช้ภาษากายและวจนภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อจุดประกายความคิดใหม่อย่างลึกซึ้งโดยมีสาระสำคัญขององค์ประกอบย่อยสามารถสรุปได้เป็น 4 ข้อ ได้แก่ 1) การแสดงความมั่นใจและเป็นธรรมชาติ (Confidence & Authenticity) 2) ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกอย่างสร้างสรรค์ 3) ปรับตัวและตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างสร้างสรรค์ 4) แสดงความเป็นมิตรและสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ฟัง

การพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) เป็นทักษะการสื่อสารระดับสูงที่ผสมผสานระหว่างการใช้ภาษาอย่างมีศิลปะ การนำเสนออย่างมีพลัง และการแสดงออกถึงความคิดที่แปลกใหม่และมีคุณค่า การประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์จึงไม่ใช่เพียงการวัดความถูกต้องของภาษา แต่ต้องประเมินอย่างรอบด้าน ทั้งด้านเนื้อหา ภาษา กลวิธีการพูด และบุคลิกภาพผู้พูด เพื่อสะท้อนความสามารถในการคิด สื่อสาร และสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ฟังได้อย่างแท้จริง

Hughes (2003) ได้อธิบายว่า การประเมินการพูดต้องพิจารณาหลายองค์ประกอบ ทั้งความคล่องแคล่ว ความถูกต้อง ความเหมาะสมของวจนภาษา และความสามารถในการสื่อสารสารอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในบริบทของการพูดสร้างสรรค์ ควรมีการเพิ่มเกณฑ์ที่เกี่ยวกับการคิดอย่างมีจินตนาการและความสามารถในการสร้างอิทธิพลทางอารมณ์ต่อผู้ฟังอย่างสร้างสรรค์

Lucas (2020) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการพูดในที่สาธารณะไม่เพียงเป็นเรื่องของสาระเท่านั้น แต่ยังต้องอาศัยศิลปะในการโน้มน้าวใจและพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์การประเมินจึงต้องครอบคลุมทั้งความสามารถในการนำเสนออย่างสร้างแรงบันดาลใจและการสื่อสารด้วยความน่าเชื่อถือของบุคลิกภาพ

Brookhart (2013) สนับสนุนแนวคิดการประเมินที่เน้นผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้เครื่องมือที่มีความยืดหยุ่น โปร่งใส และสามารถให้ข้อมูลย้อนกลับได้ทันที เช่น rubric เพื่อกระตุ้นพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง

Carnegie (1936) การถึงการประเมินการพูดโดยเน้นว่า ผู้พูดที่ดีต้องสามารถสร้างเสน่ห์ในการพูดซึ่งต้องอาศัยความจริงใจ บุคลิกภาพ และความสามารถในการเชื่อมโยงกับผู้ฟัง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ควรปรากฏเป็นองค์ประกอบในการประเมินด้วยซึ่งสอดคล้องกับ Tracy (2008) ที่อธิบายการประเมิน

การพูดควรครอบคลุมทั้งพลังความเชื่อมั่น ทักษะการพูด และความสามารถในการโน้มน้าวใจ ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนเป็นสิ่งที่ต้องฝึกฝนและสามารถพัฒนาได้

เสรี วงษ์มณฑา (2555) เสนอว่าการประเมินการพูดควรมองในมิติเชิงพฤติกรรมอย่างครอบคลุม และไม่ควรใช้แบบทดสอบสำเร็จรูปเพียงอย่างเดียว แต่ควรประเมินทั้งกระบวนการ (process) และผลลัพธ์ (product) เพื่อให้เข้าใจถึงความสามารถในการคิด พัฒนา และสื่อสารของผู้พูดได้อย่างลึกซึ้ง

วิจิตร ศรีสอ้าน (2554) กล่าวถึงการประเมินการพูดโดยเน้นการวัดผลทางวาทศิลป์ที่สะท้อนบุคลิกภาพ ความมั่นใจ และการใช้ถ้อยคำอย่างมีพลัง ซึ่งควรปรากฏในการประเมินการพูดอย่างชัดเจน

วิธีการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

1. การสังเกตจากการแสดงจริง (Performance-Based Assessment) เป็นการประเมินจากการพูดในบริบทจริง เช่น การนำเสนอหน้าชั้นเรียน การพูดสาธารณะ หรือเวทีแข่งขันการพูด Wiggins (1993) เรียกการประเมินลักษณะนี้ว่า "Authentic Assessment" ซึ่งสามารถสะท้อนทักษะของผู้พูดได้ตรงตามสถานการณ์การใช้จริง

2. การใช้แบบประเมินตามเกณฑ์ (Rubric-Based Evaluation) เป็นการประเมินโดยการกำหนดระดับคุณภาพของพฤติกรรมที่ชัดเจนในแต่ละองค์ประกอบ เช่น "ดีมาก" "ปานกลาง" หรือ "ต้องปรับปรุง" Brookhart (2013) เน้นว่า rubrics ช่วยให้การประเมินมีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับ feedback ที่ชัดเจนเพื่อพัฒนาตนเอง

3. การประเมินตนเองและเพื่อน (Self & Peer Assessment) เป็นการส่งเสริมการสะท้อนคิด (Reflection) และการรู้จักวิเคราะห์พฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น Gibbs (1988) ชี้ว่าการประเมินแบบนี้ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงลึก (deep learning) และพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking)

4. การใช้เทคโนโลยีในการประเมิน (Digital Tools for Assessment) โดยการบันทึกวิดีโอคำพูดเพื่อนำมาวิเคราะห์จังหวะ สีสัน น้ำเสียง และภาษากาย การใช้โปรแกรมวิเคราะห์คำพูด หรือระบบ AI ในการวิเคราะห์จุดเด่น จุดอ่อน และสถิติการพูด เช่น จำนวนคำที่ใช้ การเว้นวรรค หรือระดับเสียง

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

1. การสร้างสรรค์เนื้อหา (Creative Content) นักวิชาการ Gallo (2021) และ Carnegie (1936) สอดคล้องกันว่าแนวคิดที่เปี่ยมความหมายจะส่งเสริมการสร้างแรงบันดาลใจได้ดีกว่าเพียงการ

พูดให้ถูกต้องควรประเมินจากความแปลกใหม่ของแนวคิด ความเชื่อมโยงกับประเด็นสังคมหรือประสบการณ์ของผู้ฟัง และการมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนของสารที่นำเสนอ

2. ศิลปะการใช้ภาษา (Linguistic and Literary Creativity) เป็นการประเมินการใช้ภาษาที่ชัดเจน มีจังหวะ มีโวหาร วรรณศิลป์ หรือภาพพจน์ที่ช่วยให้การพูดมีพลังโดย Brian Tracy (2008) และ Brookhart (2013) ต่างเน้นว่าการเลือกใช้คำพูดและถ้อยคำที่สื่อความหมายเชิงอารมณ์มีผลโดยตรงต่ออิทธิพลของการพูด

3. กลวิธีการพูด (Speaking Strategies) เป็นการประเมินเทคนิคการเล่าเรื่อง การสร้าง Hook การใช้เสียง ภาษากาย การหยุด และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง

4. บุคลิกภาพของผู้พูด (Creative Personality) การประเมินจากความมั่นใจ ความเป็นธรรมชาติ การถ่ายทอดพลัง ความเป็นมิตร และแรงบันดาลใจที่ส่งถึงผู้ฟัง

จากที่กล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ควรเป็นกระบวนการที่รอบด้านและอิงพฤติกรรมจริง โดยพิจารณาทั้งด้านเนื้อหา ภาษา เทคนิคการพูด และบุคลิกภาพของผู้พูด พร้อมทั้งใช้วิธีประเมินที่หลากหลายทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อสะท้อนศักยภาพของผู้พูดได้อย่างแท้จริง

แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) สามารถอธิบายได้ว่าเป็นภาวะทางอารมณ์และความรู้สึกร่วมของบุคคลที่เกิดขึ้นต่อประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งมีรากฐานมาจากแรงจูงใจภายในที่ผลักดันให้บุคคลแสวงหาสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของตนเอง โดยความพึงพอใจสะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างความคาดหวัง เป้าหมายที่ตั้งไว้ และความต้องการทางด้านจิตใจของผู้เรียน เมื่อความต้องการได้รับการตอบสนอง ผู้เรียนมักจะเกิดความรู้สึกสุขใจ กระตือรือร้น และมีกำลังใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ส่งผลให้เกิดความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ จนบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล อีกมุมหนึ่ง ความพึงพอใจยังถือเป็นการรับรู้และการประเมินคุณค่าของประสบการณ์ที่ได้รับ ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อกระบวนการเรียนรู้ เนื่องจากมีความเชื่อมโยงโดยตรงกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาของผู้เรียนแต่ละคน (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2551; มัลลิกานันสอน, 2544; ประสาท อิศรปริดา, 2541; สุชา จันทรเฒ, 2541; เทพพนม เมืองแมน และ สวิง สุวรรณ, 2539)

สรุปว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ภาวะทางอารมณ์หรือความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการหรือแรงจูงใจภายใน นำไปสู่ความสุข ความมุ่งมั่น และกำลังใจในการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้ในภาพรวม

5.2 องค์ประกอบของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) เป็นภาวะทางจิตใจที่สะท้อนถึงความรู้สึกภายในของบุคคลที่มีต่อประสบการณ์หรือผลลัพธ์ที่ได้รับ ซึ่งส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ระดับของความพึงพอใจจะแปรผันตามแรงจูงใจภายในของแต่ละบุคคล และการตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานของตนเอง (เดิมศักดิ์ คทวณิช, 2546 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2556) ตามแนวคิดของ Maslow (1970) ความพึงพอใจเกิดขึ้นจากการที่บุคคลได้รับการตอบสนองต่อความต้องการในลำดับขั้นต่าง ๆ ตั้งแต่ความต้องการพื้นฐานทางกายภาพ ความมั่นคงปลอดภัย การยอมรับทางสังคม การได้รับความเคารพนับถือ ไปจนถึงความต้องการด้านการเติมเต็มศักยภาพของตนเอง (self-actualization) โดยองค์ประกอบของความพึงพอใจสามารถจำแนกได้เป็น 3 ประการสำคัญ ได้แก่ แรงจูงใจ (Motivation) พลังผลักดันภายในที่กระตุ้นให้บุคคลมุ่งหวังผลลัพธ์บางประการ เช่น ความสำเร็จ การยอมรับ หรือความภาคภูมิใจในตนเอง ความคาดหวัง (Expectation): ระดับของผลลัพธ์ที่บุคคลคาดว่าจะได้รับจากการกระทำหรือการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ซึ่งหากผลที่ได้รับตรงตามหรือสูงกว่าความคาดหวังจะนำไปสู่ความพึงพอใจที่สูงขึ้น การรับรู้คุณค่า (Perceived Value) การประเมินของบุคคลที่มีต่อความหมาย ความสำคัญ หรือประโยชน์ของประสบการณ์ที่ได้รับ โดยอาศัยการเปรียบเทียบระหว่างความต้องการกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริงโดยมีองค์ประกอบของการเกิดความพึงพอใจดังนี้

1. ความพึงพอใจที่เกิดจากการตอบสนองความต้องการทางกาย เป็นการตอบสนองปัจจัยพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย 1) ความต้องการเพื่อการอยู่รอด (Existence Needs) ได้แก่ อาหาร เครื่องแต่งกาย ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค 2) ความมั่นคงปลอดภัย ซึ่งก่อให้เกิดความอบอุ่นใจและความมั่นคงในชีวิต ถือเป็นความต้องการระดับเริ่มต้นของมนุษย์ เมื่อได้รับการเติมเต็มแล้ว ความต้องการด้านอื่น ๆ จะเกิดขึ้นตามมา

2. ความพึงพอใจที่เกิดจากการตอบสนองความต้องการด้านจิตใจ เป็นแรงผลักดันสำคัญในการแสวงหาความสัมพันธ์และการยอมรับจากสังคม ประกอบด้วย 1) ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Relatedness Needs) ไม่ว่าจะเป็นสมาชิกในครอบครัว เพื่อน หรือเพื่อนร่วมงาน มนุษย์ต้องการความสัมพันธ์ที่ดี ความเป็นมิตร หรือแม้แต่ความสามารถในการมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น ความต้องการอำนาจ (Needs for Power) ก็เป็นส่วนหนึ่ง 2) ความต้องการทางสังคม (Social or Belonging Needs) เช่น การเข้าร่วมกิจกรรม การได้รับการยอมรับ การได้รับการชื่นชม ชื่อเสียง ความสำเร็จ รวมถึงความสามารถในการมีเสรีภาพและการได้รับเกียรติยกย่องจากสังคม และ 3) ความต้องการบรรลุความสำเร็จสูงสุดในชีวิต (Self-actualization) ซึ่งเป็นระดับสูงสุดของมนุษย์ มักเกี่ยวข้องกับความใฝ่ฝันหรือการเป็นในสิ่งที่ตนเองปรารถนา แม้บางครั้งจะไม่สามารถไขว่คว้าได้ตามต้องการ

3. ความพึงพอใจที่เกิดจากการตอบสนองความต้องการเรียนรู้ เกิดขึ้นจากกระบวนการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองของบุคคล เมื่อเผชิญสถานการณ์หรือปัญหา ร่างกาย

จะพยายามหาทางแก้ไขด้วยการแสดงพฤติกรรมตอบสนองหลากหลายรูปแบบ และเลือกพฤติกรรมที่เหมาะสมที่สุดมาจัดการกับปัญหานั้น จนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ซึ่งประสบการณ์เหล่านี้ส่งผลต่อการรับรู้สถานการณ์ใหม่และสร้างแรงจูงใจให้ก้าวไปสู่เป้าหมาย เมื่อบรรลุเป้าหมายก็จะเกิดความพึงพอใจ ทั้งนี้ เมื่อความต้องการทางกายและจิตใจได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลจะเกิดแรงจูงใจใหม่ ๆ ในการเรียนรู้สิ่งที่แตกต่างกันเดิม อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ที่นำไปสู่ความพอใจจำเป็นต้องอาศัยความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ หากบุคคลได้รับโอกาสลงมือปฏิบัติจริงจะเกิดความสุขและความพึงพอใจ แต่หากไม่ได้ปฏิบัติหรือถูกบังคับให้ทำโดยที่ไม่พร้อม ก็จะนำไปสู่ความรำคาญใจหรือความไม่พึงพอใจได้

อาจกล่าวได้ว่า 1) ความพึงพอใจนำไปสู่การเรียนรู้ เพื่อตอบสนองความต้องการจนเกิดความพึงพอใจ ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้สูงขึ้น 2) ผลของการเรียนรู้นำไปสู่ความพึงพอใจ ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจและผลการเรียนจะถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่น ๆ ผลการเรียนรู้ที่ดีจะนำไปสู่การตอบสนองความพึงพอใจในรูปของรางวัลหรือผลตอบแทน ทั้งที่เป็นผลตอบแทนภายใน (Intrinsic Rewards) หรือผลตอบแทนภายนอก (Extrinsic Rewards)

การประเมินความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ เป็นผลลัพธ์ที่เกิดจากแรงกระตุ้นภายใน ซึ่งทำหน้าที่ผลักดันให้บุคคลเกิดอารมณ์หรือความรู้สึกตอบสนองในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ยินดีหรือไม่ยินดี โดยความรู้สึกดังกล่าวมักเกิดขึ้นเมื่อความต้องการและความคาดหวังของบุคคลได้รับการตอบสนองตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ความพึงพอใจนับเป็นกระบวนการทางจิตวิทยาที่สะท้อนผ่านประสบการณ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ส่วนการประเมินความพึงพอใจ คือ การตัดสินค่าความรู้สึกที่โน้มเอียงไปในทางบวกหรือทางลบ และสามารถวัดออกมาในเชิงปริมาณ (magnitude) ได้ โดยมีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

1. ลักษณะของการประเมินความพึงพอใจ (บังอร ผงผ่าน, 2538)

1.1 การประเมินด้านอารมณ์ความรู้สึก หมายถึง การวัดความรู้สึกของบุคคลที่สัมพันธ์กับองค์ประกอบทางอารมณ์ เช่น ความรู้สึกเชิงบวก ได้แก่ ความชอบ ความพอใจ ตลอดจนความสุขใจ และความรู้สึกเชิงลบ เช่น ความไม่ชอบ ความกลัว หรือความรังเกียจ

1.2 การประเมินด้านความคิด เป็นการพิจารณาข้อมูลที่บุคคลรับรู้และแปรผลทางความคิด โดยสะท้อนออกมาในรูปของทัศนคติว่าดีหรือไม่ดี ถูกหรือผิด อันเกิดจากการใช้กระบวนการคิดและการตีความของสมอง

1.3 การวัดด้านพฤติกรรม คือการตรวจสอบความพร้อมหรือแนวโน้มที่บุคคลจะแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เกี่ยวข้อง

2. วิธีการประเมินความพึงพอใจ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2556; พรชัย คำสิงห์นอก, 2550)

2.1 การสังเกต เป็นวิธีการติดตามและบันทึกพฤติกรรมที่ปรากฏอย่างเป็นระบบ เพื่อสะท้อนความพึงพอใจตามประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยผู้สังเกตจะไม่มีการเข้าไปมีส่วนร่วมกับผู้ถูกประเมิน จากนั้นจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์และตีความ ถือว่าเป็นวิธีดั้งเดิมที่ยังนิยมใช้ โดยเฉพาะในงานวิจัยเชิงกรณีศึกษา

2.2 การสัมภาษณ์ เป็นกระบวนการที่ผู้ประเมินซักถามผู้ให้ข้อมูลโดยตรง เพื่อรับคำตอบปากเปล่า โดยควรมีการวางแผนและเตรียมการล่วงหน้า อย่างไรก็ตามอาจไม่ได้ข้อมูลจริงทั้งหมด เนื่องจากผู้ตอบอาจรู้สึกไม่เป็นอิสระหรือไม่คุ้นชินกับผู้ถาม ดังนั้นควรสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและความไว้วางใจ เพื่อให้ได้คำตอบที่สะท้อนความจริงมากที่สุด

2.3 การใช้แบบสอบถามมาตรฐานค่า เป็นการออกแบบเครื่องมือประเมินที่ประกอบด้วยข้อความเชิงบวกและเชิงลบเกี่ยวกับตัวแปรที่ต้องการศึกษา ให้ผู้ตอบเลือกความเห็นในระดับต่าง ๆ โดยทั่วไปนิยมใช้มาตรฐานประเมินแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ เนื่องจากสะดวก รวดเร็ว และสามารถเก็บข้อมูลในวงกว้างได้

เมื่อพิจารณาข้อดีและข้อจำกัดของแต่ละวิธี พบว่าวิธีที่ให้ผลตรงตามวัตถุประสงค์ของการประเมินระดับความพึงพอใจและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ชัดเจนที่สุด คือการใช้แบบสอบถามมาตรฐานค่า ซึ่งถือเป็นวิธีที่เหมาะสมและสอดคล้องกับการวิจัยในปัจจุบันมากที่สุด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่ามีการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในหลายสาขาวิชา ดังนี้

Putro, Waslaluddin, Putra and Rahman (2019) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามการนำหลักสูตรไปใช้ พ.ศ. 2556 เพื่อบรรลุทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 เป็นวิธี/เทคนิคที่ครูใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของเด็กที่ดีที่สุดตามศักยภาพและสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ของเด็กและความความสามารถด้านคุณลักษณะของผู้เรียนแห่งศตวรรษที่ 21 มีความสำคัญต่อครูและผู้ปกครองต้องรู้วิธีส่งเสริมการเรียนรู้ของพวกเขา Mitchel Resnick พัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์วิธีการแบบวนรอบจะพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นวิธีวงจรการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ จินตนาการ สร้างสรรค์เล่น แบ่งปัน และไตร่ตรอง การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างรูปแบบการ

เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดังนี้ การดำเนินการตามหลักสูตรปี 2556 ที่โรงเรียนประถมศึกษาในบับดุงเพื่อ บรรลุทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 การศึกษาค้นคว้าใช้วิธีสหสัมพันธ์ระหว่างวิธีการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 หลักสูตรปี 2556 และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 รูปแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการ ดำเนินการเรียนรู้ของหลักสูตร ปี 2556 มีผลเชิงบวกต่อความสำเร็จของนักเรียนทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

Seyyed, Abolghasem, Pooyanfar, Kamran, Torbati, Ahmad, Moosavi, Seyyed Emad, Pooyanfar, Arman (2020) ได้ศึกษาผลของการสอนที่เน้นการสร้างสรรค์เป็นฐานต่อ ความคิดสร้างสรรค์ทางปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ทางอารมณ์ และผลการเรียนทางวิชาการของ วัยรุ่น พบว่า วิธีการสอนที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ทางการรับรู้ ความคิด สร้างสรรค์ทางอารมณ์ และความสามารถในการเขียนตลอดจนรูปแบบการคิดของนักเรียน ($F=112.794$, $F=14.851$, $F=0.270$ ตามลำดับ)

ชลธิชา นานาและบุษบา บัวสมบุรณ์ (2560) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานหลังเรียน ($\bar{x} = 19.22$, $SD = 4.28$) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{x} = 11.91$, $S.D. = 4.48$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการ จัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{x} = 4.38$, $S.D. = 0.53$)

สัพพัญญู สุขพิระวัฒนกุล (2561) ได้ดำเนินการวิจัยเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้กิจกรรมการ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในรายวิชาภาษาไทยกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน เตรียมอุดมศึกษา กรุงเทพมหานคร โดยมุ่งศึกษาทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการ คิดวิเคราะห์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า นักเรียนที่ผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวทางดังกล่าวมี พัฒนาการทางการเรียนรู้ที่ก้าวหน้าอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างเด่นชัด อีกทั้งยังสะท้อนว่าทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน มีการพัฒนาในทิศทางที่ดีขึ้นเช่นเดียวกัน โดยความแตกต่างดังกล่าวมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ซึ่งเป็นหลักฐานสนับสนุนว่ากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถส่งเสริมทั้งความรู้เชิง วิชาการและทักษะการคิดขั้นสูงของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กนิษฐา พูลลาภ (2562) ได้ดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ โรงเรียนผดุงนารี โดยประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบ ผสมผสานควบคู่กับการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การออกแบบกิจกรรมที่ยึด ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางตามกระบวนการ 5 ขั้น เมื่อผสมผสานเข้ากับรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน

(Blended Learning) ที่ช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อวิดีโอและคำถามเชิงกระตุ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีแรงจูงใจใฝ่รู้ จนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังเกิดการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน รวมถึงการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ก่อให้เกิดความสัมพันธ์เชิงบวกและบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีและรู้สึกพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้ที่จัดขึ้น นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสะท้อนว่าผู้เรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างชัดเจน พร้อมทั้งมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด

บุษยา ธงนำทรัพย์ (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพของกระบวนการเท่ากับ 78.03 และมีประสิทธิภาพของ ผลลัพธ์เท่ากับ 75.92 แสดงว่า ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีประสิทธิภาพ 78.03/75.92 ซึ่งมีประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อน พบว่ามีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อน พบว่ามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย 22.78 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.92 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กนิษฐา พูลลาภ ทรงศักดิ์ สองสนิท และขจรพงษ์ ร่วมแก้ว (2563) ได้ดำเนินการวิจัยเพื่อศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี โดยประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นฐาน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกระตุ้นความสนใจ (2) การตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (3) การค้นคว้าและการคิดอย่างเป็นระบบ (4) การนำเสนอผลการเรียนรู้ และ (5) การประเมินผลการเรียนรู้ ทั้งห้าขั้นตอนถูกออกแบบบนแนวคิดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยครูมีบทบาทเป็นผู้กระตุ้นและอำนวยความสะดวก ส่งผลให้นักเรียนมีแรงจูงใจและความกระตือรือร้นที่จะค้นคว้าและเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้วยตนเองสำหรับผลการวัดความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน พบว่าอยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 51.84$, S.D.= 9.94) สะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถส่งเสริมศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การสำรวจความคิดเห็นของผู้เรียนยังพบว่ามี ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.54$, S.D.= 0.56) อันเป็นข้อบ่งชี้ว่าการบูรณาการรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานและการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถตอบสนองต่อ

ความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง ทั้งในมิติการพัฒนาทักษะ ความรู้สึกเชิงบวกต่อการเรียน และความสุขในการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

อุมารณ บัญกระจำ (2563) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาคู่มือการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับ Bar Model เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการแก้โจทย์ปัญหาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า คู่มือการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.39, 0.61 และ 0.59 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.54 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ที่ 0.50 อย่างชัดเจน นอกจากนี้ ยังพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยคู่มือนี้มีค่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขณะเดียวกันความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาก็มีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับเดียวกัน อีกทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนก็สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นกัน ผลการวิจัยในมิติของความฉลาดทางอารมณ์พบว่า นักเรียนที่มีระดับความฉลาดทางอารมณ์แตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการแก้ปัญหา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ชี้ว่า นักเรียนที่มีระดับความฉลาดทางอารมณ์สูง มีความคิดสร้างสรรค์และทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่มีความฉลาดทางอารมณ์ปานกลาง และต่ำ อีกทั้งนักเรียนที่มีความฉลาดทางอารมณ์ปานกลางก็ยังมีความคิดสร้างสรรค์และทักษะการแก้โจทย์สูงกว่านักเรียนที่มีความฉลาดทางอารมณ์ต่ำ อย่างไรก็ตาม ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเมื่อจำแนกตามระดับความฉลาดทางอารมณ์กลับไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขวัญดาว ปิ่นทองพันธุ์ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อเตรียมพร้อมก่อนออกฝึกสอน : กรณีศึกษาของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานได้รับการนำมาประยุกต์ใช้กับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาสังคมศึกษา ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา โดยการเรียนการสอนรูปแบบนี้ทำให้นักศึกษาเกิดการพัฒนาทั้งด้านทักษะ ประสบการณ์ และองค์ความรู้ในหลายมิติ อาทิ ทักษะการเรียนรู้ด้านภูมิศาสตร์ โดยสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่อง การตั้งถิ่นฐานมาใช้ในรายวิชาภูมิศาสตร์ หรือประยุกต์แนวคิดด้านเศรษฐกิจของชุมชนไปใช้ในรายวิชาเศรษฐศาสตร์ อีกทั้งยังได้ฝึกทักษะที่สำคัญต่อวิชาชีพครู เช่น การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการดำรงชีวิต ผ่านกระบวนการสอบถาม สังเกต และสัมภาษณ์ชุมชนเพื่อนำข้อมูลไปออกแบบแผนการสอนที่สามารถใช้จริงในโรงเรียน ต่อมานักศึกษายังได้ทดลองสอนด้วยสถานการณ์จำลอง ซึ่งช่วยให้สามารถประยุกต์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพในด้านความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีนี้ พบว่าฐานการเรียนรู้ Find out what is right ได้รับการประเมินในระดับสูงสุด (ค่าเฉลี่ย 4.55, S.D. = 0.506) แสดงถึงความพึงพอใจมากที่สุด ส่วนฐาน

Custom design ได้รับค่าเฉลี่ย 4.33 (S.D. = 0.32) ซึ่งอยู่ในระดับมาก และฐานสุดท้าย Creative presentation มีค่าเฉลี่ย 4.14 (S.D. = 0.86) อยู่ในระดับมากเช่นกัน ผลลัพธ์ดังกล่าวสะท้อนว่าการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถสร้างทั้งผลสัมฤทธิ์ทางทักษะและความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในเวลาเดียวกัน

อรรพรรณ อุดมสุขและกฤษฎากาญจน์ โดพิทักษ์ (2565) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธี สร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ผสมผสานกับสื่ออินโฟกราฟิก มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเฉลี่ย 18.85 คะแนน ซึ่งสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนที่เฉลี่ย 9.24 คะแนน โดยความแตกต่างดังกล่าวมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้สามารถยกระดับผลการเรียนได้อย่างชัดเจน เมื่อนำมาพิจารณาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีพื้นฐานความรู้เดิมแตกต่างกัน พบว่าหลังการเรียนมีผลสัมฤทธิ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มนักเรียนที่มีพื้นฐานความรู้สูงเดิมมีผลการเรียนหลังเรียนดีกว่ากลุ่มที่มีความรู้ปานกลางและต่ำ ในขณะที่กลุ่มที่มีพื้นฐานรู้ระดับปานกลางก็ยังคงทำคะแนนได้สูงกว่ากลุ่มที่มีพื้นฐานรู้ต่ำอย่างมีนัยสำคัญเช่นเดียวกัน สำหรับด้านความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยหลังการจัดกิจกรรม พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.34 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.21 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานระดับมากอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลดังกล่าวสะท้อนว่านอกจากผู้เรียนจะมีพัฒนาการทางด้านผลสัมฤทธิ์แล้ว ยังรู้สึกชื่นชอบและพึงพอใจกับกระบวนการเรียนรู้รูปแบบนี้อีกด้วย

พงศธร สิงสาราญ (2565) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย คือ การวิจัยและพัฒนา (Research & Development) แบ่งขั้นตอนการดำเนินการเป็น 4 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และแนวทางการพัฒนา (Analysis: R1) ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Design and Development : D1) ระยะที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Implementation : R2) และ ระยะที่ 4 การประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Evaluation : D2) ผลการวิจัยพบว่า ผลวิจัยรายงานผลตามระยะวิจัย 4 ระยะ 1) สภาพปัจจุบัน ปัญหา และแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL) เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม พบว่า มีวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL) มีพื้นฐานจากการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL: Problem -based learning) และครูรับรู้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) ยังเป็นเรื่องใหม่ยังไม่ชัดเจนเรื่องหลักการ ขั้นตอนและการนำสู่การปฏิบัติ 2) ผลการสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้กระบวนการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) พบว่า มี 6

ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิดผ่าน PLC ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล และ ขั้นตอนที่ 6 การบริการสังคมและ จิตสาธารณะ 3) การทดลองใช้รูปแบบ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทุกด้านได้แก่ การคิดสร้างสรรค์ (Think Creativity)การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ (Work Creativity with Others)และ การนำเอานวัตกรรมมาสู่การปฏิบัติ (Implement Innovations) โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด 4) การประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม พบว่า ความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบ CBL plus ในประเด็นต่างๆ อยู่ในระดับมากที่สุด

นภัทรพี ตระกูลพรพงศ์ และดาวรธรรม ฤทธิการ (2566) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับโรงเรียนคุณภาพประจำตำบลในจังหวัดขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มี 4 องค์ประกอบ 12 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) แหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ คือ (1) กายภาพของห้องเรียน (2) วัสดุอุปกรณ์สนับสนุนการเรียนรู้ (3) พื้นที่ก่อเกิดความคิดสร้างสรรค์ 2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงบวก ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ คือ (1) การเรียนรู้เชิงรุก (2) ปฏิสัมพันธ์เชิงบวก (3) พลังไฟ้เรียนรู้ 3) อีสรภาพทางความคิด ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ คือ (1) ความเชื่อส่วนบุคคล (2) ความคิดเห็นที่หลากหลาย (3) พื้นที่ปลอดภัย และ 4) เครือข่ายการเรียนรู้ของชุมชน ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ คือ (1) การกระตุ้นความคิด (2) การแลกเปลี่ยนความรู้และข่าวสาร (3) ทรัพยากรร่วมในการเรียนรู้ 2) โมเดลตัวบ่งชี้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมีค่า $\chi^2 = 30.683, df = 20, p\text{-value} = 0.0595, RMSEA = 0.041, SEMR = 0.016, CFI = 0.997$ และ $TLI = 0.992$ 3) รูปแบบการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับโรงเรียนคุณภาพประจำตำบลในจังหวัดขอนแก่น มีความเหมาะสมและมีความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด และความเป็นไปได้อยู่ในระดับมาก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับแนวคิดการใช้เทคโนโลยีกับการเรียนการสอน พบว่ามีผู้ศึกษาเรื่องแนวคิดการใช้เทคโนโลยีกับการเรียนการสอน รายละเอียด ดังนี้

Suadi Suadi (2019) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้การบันทึกวิดีโอการพูด เรื่อง Improving Students' English Speaking Skill By Using Their Speaking Video Recording โดยการศึกษาครั้งนี้วัดทักษะการพูด 7 ด้าน ได้แก่ (1) การออกเสียง (2) ความคล่องแคล่ว (3) การ

เลือกคำ (4) โครงสร้าง (5) ตนเอง -ความมั่นใจ (6) การทำงานเป็นทีม และ (7) ความคิดสร้างสรรค์ ผลรอบที่ 1 พบว่าคะแนนเฉลี่ยทักษะการพูดของนักเรียนอยู่ที่ 7.2 ในรอบที่ 2 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยที่ดีกว่ามาก คือ 8.4 หมายความว่ามีความก้าวหน้าในความสำเร็จทักษะการพูดของนักเรียน หลังจากการเรียนรู้ผ่านการบันทึกวิดีโอการพูด สรุปได้ว่าการใช้การบันทึกวิดีโอการพูดสามารถพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนได้ เนื่องจากมีความกล้า มีแรงบันดาลใจ และสนใจที่จะแสดงภาษาอังกฤษในแบบที่นักเรียนต้องการ

Kate Tzu-Ching Chen EMAIL logo (2019) ได้ศึกษาเรื่อง The Effects of Technology-Mediated TBLT on Enhancing the Speaking Abilities of University Students in a Collaborative EFL Learning Environment การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบผลกระทบของงาน TBLT (การสอนภาษาตามงาน) ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลาง ซึ่งนักเรียนจะต้องทำงานร่วมกันในหลักสูตรภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL) ที่สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของพวกเขา พบว่า นักเรียนทั้งหมด 25 คนเข้าร่วมในการศึกษานี้และได้รับมอบหมายให้อยู่ในกลุ่มละ 4 ถึง 6 คน แต่ละกลุ่มถูกขอให้สร้างวิดีโอความยาว 5 นาที จำนวน 7 รายการเป็นภาษาอังกฤษโดยใช้กล้องโทรศัพท์มือถือเกี่ยวกับหัวข้อที่ครูมอบหมายตลอดหลักสูตร 1 ภาคการศึกษา ผลการทดสอบก่อนและหลังการทดสอบพบว่าการใช้เทคโนโลยีมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน การสังเกตการณ์ในชั้นเรียนและโพสต์บน Facebook ของนักเรียนแสดงให้เห็นทัศนคติเชิงบวกต่องานสร้างวิดีโอร่วมกับกลุ่มของตนโดยใช้เครื่องมือเทคโนโลยีเป็นส่วนใหญ่ การสำรวจช่วงปลายภาคเรียนเผยให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมเชื่อว่า TBLT ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบร่วมมือกันมีประโยชน์ในการเพิ่มความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของพวกเขา ซึ่งเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการเปลี่ยนจากกิจกรรมที่มีครูเป็นศูนย์กลางมาเป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางภายในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ร่วมกัน

Wijayanti, Fitri (2020) ได้ศึกษาเรื่อง Digital Story Project: Using Technology to Foster Learners' Speaking Skill ผู้วิจัยได้ใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลซึ่งให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสร้างเรื่องราวดิจิทัลและบอกเล่าประสบการณ์ของพวกเขาด้วยการพูด บทความนี้จะอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลมาใช้เป็นข้อมูลทางการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดของนักเรียน ซึ่งเกี่ยวข้องกับนักเรียนภาคเรียนที่ 1 ในหลักสูตรภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้ นักเรียนยังมีส่วนร่วมในการบรรยายประสบการณ์ของตนเองและแสดงเบื้องหลังความสำเร็จ ซึ่งได้รับการสอนโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ความหมายเชิงปฏิบัติของโครงการนี้คือ ครู EFL สามารถใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในห้องเรียนของตนเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงผู้เรียนผ่านบริบทที่มีความหมายและแนวปฏิบัติทางสังคม

Sharifah Kuraisya Syed Ibrahim, Harwati Hashim (2021) ได้ศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้การประชุมทางวิดีโอเรื่อง Enhancing English as a Second Language Learners' Speaking Skills through Authentic Videoconferencing ผลการศึกษาพบว่า ทักษะการพูดของผู้เรียน ESL ซึ่งรวมถึงความคล่องแคล่ว ความแม่นยำ การออกเสียง และคำศัพท์ อาจได้รับผลกระทบเชิงบวกกับทักษะสุดท้ายและทักษะสุดท้ายที่แสดงผลลัพธ์ที่น่าหวังมากขึ้น เอกสารนี้ยังกล่าวถึงปัจจัยส่วนบุคคลที่อาจขัดขวางหรือทำให้การพัฒนาความสามารถทางวาจาของผู้เรียน ESL ยากขึ้น ปัจจัยส่วนบุคคลเหล่านี้ได้แก่ ความวิตกกังวล ความเพิกเฉย และระดับชั้นเรียน ข้อมูลที่รวบรวมไว้แสดงผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอนในด้านความเพิกเฉยและระดับชั้นเรียน ในขณะที่ความวิตกกังวลอาจส่งผลเสียต่อความก้าวหน้าของผู้เรียน ข้อค้นพบที่รวบรวมไว้ในบทความนี้สามารถใช้เป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการประชุมทางวิดีโอที่แท้จริงเพื่อให้สามารถเข้าถึงได้ในห้องเรียน ESL โดยเฉพาะในมาเลเซีย เพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนจะมีการปรับปรุงอย่างมากตลอดจนการมีส่วนร่วมในภาษาเป้าหมาย

Lisnawati (2021) ได้ศึกษาเรื่อง Speaking learning based on multimedia พบว่า สื่อการเรียนรู้ถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่กำหนดความสำเร็จของการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ที่ควรใช้ในปัจจุบันเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเป็นนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษามีความสามารถหลากหลาย มีความรู้หลายด้าน มีความคิดเชิงวิพากษ์ สร้างสรรค์ มีนวัตกรรม สามารถร่วมมือและทำงานร่วมกันได้ สื่อการเรียนรู้ที่มีลักษณะเหล่านี้ คือ สื่อการเรียนรู้ที่ผสมผสาน ทำงานร่วมกัน หรือบูรณาการสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น รูปภาพ กราฟิก เสียง และอื่น ๆ เนื่องจากสื่อใช้สื่อหลายชนิด สื่อจึงถูกเรียกว่ามัลติมีเดีย มัลติมีเดียที่เลือกในการเรียนรู้การพูด โดยเฉพาะการนำเสนอควรเกี่ยวข้องกับความต้องการของสื่อการเรียนรู้และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนของการพูด ซึ่งรวมถึง 1) ขั้นตอนก่อนการพูด (เช่น วัตถุประสงค์การนำเสนอกลุ่มที่ใช้ในการวิเคราะห์แนวคิดและการนำเสนอ ด้าน e-books วารสารออนไลน์ บทความออนไลน์ อีเมลที่ใช้ในการกำหนดหัวข้อ พัฒนาหัวข้อ และเรียบเรียงเนื้อหาในการพูด ฯลฯ) 2) เวทีการพูด และ 3) เวทีหลังการพูด การใช้มัลติมีเดียในแต่ละขั้นตอนของการพูดช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

Hui-Wen Huang (2021) ได้ศึกษา เรื่องประสิทธิผลของการใช้สมาร์ทโฟนร่วมกับการทำโครงการวิดีโอบล็อกต่อความสามารถในการพูดของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL) พบว่าโปรเจกต์วิดีโอบล็อกความร่วมมือช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในงานถ่ายวิดีโอบนสมาร์ทโฟน เพื่อผสมผสานการเรียนรู้ภาษาเข้ากับประสบการณ์ชีวิตจริงไปพร้อม ๆ กัน นักศึกษาวิทยาลัยทั้งหมด 65 คนใช้สมาร์ทโฟนเพื่อมีส่วนร่วมในงานวิดีโอเพื่อการทำงานร่วมกันความยาว 3 นาที ซึ่งเกี่ยวข้องกับบริบทการเรียนรู้ของหนังสือเรียนในชั้นเรียน ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณถูกเก็บรวบรวมระหว่าง 8 สัปดาห์นี้ ซึ่งรวมถึงคะแนนการพูดก่อนและหลังการทดสอบ แบบสอบถามเกี่ยวกับการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม การสะท้อนความคิดเห็นครั้งสุดท้ายของนักเรียน และการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม ใช้การทดสอบที่ แบบจับคู่ การวิเคราะห์เชิงพรรณนา และการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลลัพธ์บ่งชี้ว่าความสามารถในการพูดของนักเรียนได้รับการปรับปรุง

อย่างมีนัยสำคัญเมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ พวกเขาสนุกกับการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มในโครงการวิดีโอ และชื่นชมการได้รับทักษะการผลิตสื่อดิจิทัล ผลการสัมภาษณ์แสดงถึงโอกาสและความท้าทายของการประยุกต์ใช้โครงการวิดีโอทางการศึกษาในห้องเรียน EFL

Kristian Florensio Wijaya (2023) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลกระทบที่มีอิทธิพลของการเล่าเรื่องดิจิทัลต่อการพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียน EFL ผลการศึกษาพบว่า วิธีที่มีแนวโน้มดีในการทำความสามารถในการเรียนรู้การพูดเป็นจริง คือการใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล นักวิจัยก่อนหน้านี้เชื่อว่าการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอาจส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้การพูดในระดับที่สูงขึ้น โดยที่ความสามารถในการพูดของผู้เรียน EFL สามารถพัฒนาไปสู่ศักยภาพสูงสุด ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เฉพาะเรื่องของการศึกษาการเล่าเรื่องและการพูดแบบดิจิทัลก่อนหน้านี้ 25 รายการ เพื่อสร้างผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องและเข้าใจได้มากขึ้น จากการวิเคราะห์เฉพาะเรื่อง การใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอย่างต่อเนื่องได้รับการพิสูจน์แล้วว่าเปลี่ยนผู้เรียน EFL ให้เป็น L2 ที่เข้าใจลึกซึ้งยิ่งขึ้น และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้การพูดที่ดีในทางจิตวิทยา

วิลาวัลย์ พรพชรพงศ์ (2560) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนด้วยกระบวนการภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนปริญญาบัณฑิต ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน 5) การวัดและประเมินผล โดยการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการภาษาเพื่อการสื่อสารมี 2 ขั้นตอน 1) ขั้นตอนการเรียนการสอน 2) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมมี 3 กิจกรรม คือ กระบวนการกระตุ้นความสนใจและนำเสนอเนื้อหาด้วย เทคโนโลยีสื่อสารสังคม (social media) แบบยูทูป กิจกรรมฝึกปฏิบัติการสื่อสารด้วยโปรแกรมประยุกต์ (application) และการเรียน อิเล็กทรอนิกส์ กิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและประเมินผลด้วยเทคโนโลยีสื่อสารสังคม (social media) แบบเฟซบุ๊ก 2) การรับรองประเมินความเหมาะสมของสอน ฯ โดยผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่า รูปแบบการเรียนการสอน ฯ มีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.20$, S.D. = 0.17) สามารถดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างต่อเนื่อง

ธาดา จันทะคุณ รักถิ่น เหลาหาและกิตติพงษ์ ชินสุข (2562) พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้านโดยใช้ทฤษฎีการเชื่อมโยงการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีคลาวด์และเครือข่ายสังคม เพื่อการพัฒนาข้อมูลทักษะการเรียนรู้สื่อและเทคโนโลยีสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา และประเมินรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้านผ่านเทคโนโลยีคลาวด์และเครือข่ายสังคมเพื่อการพัฒนาข้อมูลทักษะการเรียนรู้สื่อและเทคโนโลยีสำหรับนักเรียนระดับอุดมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนพลิกกลับโดยใช้ทฤษฎีการเชื่อมโยงการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี คลาวด์และเครือข่ายสังคมเพื่อการพัฒนาข้อมูลทักษะการเรียนรู้สื่อและเทคโนโลยีสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลักคือ 1.1) การวิเคราะห์ความต้องการ

1.2) กระบวนการเรียนรู้ 1.3) การประเมินจริงและ 2) คะแนนการประเมินรูปแบบโดยรวมมีความเหมาะสม

ภาวพรรณ ขำทับ และ เนาวนิตย์ สงคราม (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงโดยใช้การฝึกหัดทางปัญญาจากต้นแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิตการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงโดยใช้การฝึกหัดทางปัญญา จากต้นแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ 2) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ ธนบุรี จำนวน 25 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ สารสำคัญ ลำดับขั้นตอน สังคมวิทยา ผู้สอน ผู้เรียน สื่อและเทคโนโลยี และเครื่องมือประเมิน ขั้นตอนการเรียนรู้มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเตรียมการประกอบด้วย วิเคราะห์จุดมุ่งหมาย กำหนดจุดประสงค์ และกระตุ้นผู้เรียน ขั้นดำเนินการประกอบด้วย การสอนโดยนำเสนอด้วยวาจา การสาธิตและฝึกปฏิบัติอย่างง่าย การสาธิตและฝึกปฏิบัติที่ซับซ้อน การแก้ปัญหาผ่าน การฝึกที่ได้รับ และการอภิปราย ขั้นประเมินผล ประกอบด้วย การประเมินผลก่อนเรียน การประเมินผลระหว่างเรียน และการประเมินผลหลังเรียน 2) ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงโดยใช้การฝึกหัดทางปัญญาจากต้นแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยและพฤติกรรมความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 และผลการประเมินความสามารถในการเรียนรู้จากแบบประเมินผลการออกแบบบรรจุภัณฑ์ พบว่าผู้เรียนมีความสามารถผ่านเกณฑ์การประเมินผลการออกแบบบรรจุภัณฑ์อยู่ในระดับดี

ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน (2565) ได้ดำเนินการศึกษาการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยี เพื่อมุ่งส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมและสร้างผลงานเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า รูปแบบดังกล่าวมีองค์ประกอบสำคัญ 5 ส่วน ได้แก่ 1) หลักการพื้นฐาน 2) วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ 3) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกระตุ้นและสร้างประสบการณ์ (Stimulation and Experience) (2) การให้ความรู้ใหม่ (New Knowledge Provision) (3) การจัดกิจกรรม (Activity Organization) (4) การนำเสนอผลงาน (Presentation) (5) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share) และ (6) การปรับปรุงและนำไปใช้ (Improvement and Implementation) 4) วิธีการวัดและประเมินผล และ 5) ปัจจัยแห่งความสำเร็จ โดยผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.16$, $SD = 0.36$) ในด้านประสิทธิผลของการนำรูปแบบไปใช้ พบว่า 1) ความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 18–20 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน มีนักเรียนจำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 60.67 2)

ผลงานเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.74$, $SD = 0.42$) ส่งผลให้สมมติฐานข้อ 5.2.2 ได้รับการยอมรับ และ 3) ความคิดเห็นของนักเรียนทุกระดับที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีของครูอยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนระดับประถมศึกษาให้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 2.73$, $SD = 0.53$) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ($\bar{x} = 4.30$, $SD = 0.73$) และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ($\bar{x} = 4.37$, $SD = 0.07$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 5.2.3 นอกจากนี้ยังมีการขยายผลการใช้รูปแบบไปยังโรงเรียนอื่น ๆ ผลการประเมินพบว่า 1) ความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนในโรงเรียนขยายผล ทั้งระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับดีมาก โดยได้คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 18–20 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน จำนวน 193 คน จากทั้งหมด 303 คน คิดเป็นร้อยละ 63.69 2) ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายผลอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.62$, $SD = 0.36$) และ 3) ความคิดเห็นของนักเรียนโรงเรียนขยายผลทุกระดับที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีของครู อยู่ในระดับมากเช่นกัน

รัตนาวดี เทียงตรง และ ฉลอง ชาตรุประชีวิน (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ของครูในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 2 วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ของครูใน สถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 2 และเพื่อศึกษาแนวทางในการ พัฒนาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ของครูในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสุโขทัย เขต 2 วิจัยดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ของครูในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สุโขทัย เขต 2 โดยใช้แบบสอบถามกับครูผู้สอน จำนวน 302 คน กำหนดขนาดโดยใช้ตารางเครจซี่และมอร์ แกน การได้มาของกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น ตามสัดส่วนของครูแต่ละอำเภอ วิเคราะห์ข้อมูลโดย ใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาแนวทางในการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการจัดการเรียนรู้ของครูในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 2 ข้อมูลได้จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า 1) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ของครูในสถานศึกษา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการประเมินผลการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล 2) ผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ของครูในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 2 พบว่า มีทั้งหมด 16 แนวทาง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูดและการพูดสร้างสรรค์

จุราภรณ์ ปฐมวงษ์ (2565) ได้ทำการศึกษาการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า รูปแบบดังกล่าวประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ประการ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนการสอน และ 4) ระบบสนับสนุน สำหรับกระบวนการสอนตามแนวทางที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มี 5 ขั้นตอน คือ ขั้นเตรียมการสอน (Preparing) ขั้นศึกษาความรู้ (Educating) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (Practicing) ขั้นสรุปความรู้ (Comprehending) และขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting) ผลการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ มีค่าเท่ากับ 83.23/83.03 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ อีกทั้งยังพบว่านักเรียนมีทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกโดยรวมอยู่ในระดับมาก

นิตยา ไสยะกิจ (2566) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเชิงสร้างสรรค์ โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.37$, S.D. = 0.59) และความต้องการในการจัดการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.54$, S.D. = 0.54) 2. ผลการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้มี 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration : I) 2) ขั้นสร้างผังความคิด (Concept Mapping : C) 3) ขั้นผลิตงานสร้างสรรค์ (Operate Creation Product : C) 4) ขั้นแบ่งปันความรู้ (Sharing Knowledge : S) และ 5) ขั้นสะท้อนคิดและประเมินผล (Thinking Reflective and Evaluation : T) 3. ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นทุกช่วง และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 4. ผลการประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.57$, S.D. = 0.68) และ ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมีความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.52)

ชลธิชา พิมพ์ทอง (2566) ได้วิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยโมเดล APS เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.20/81.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ซึ่งแสดงว่ามีประสิทธิภาพ 2) ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังจากการใช้ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วย

รูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบ On-line และแบบ On-Site หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับดีมาก มีค่า $\bar{x} = 4.55$ และมีค่า S.D. = 0.79



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาแบบแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการ จัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อ ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ คือ 2.1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถ ในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ 2.2) เพื่อศึกษา ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ พูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ร่วมกับการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model จากแนวคิดของ Dick and Carey Branch Kruse และกระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methodology) การวิจัยครั้งนี้ได้ใช้รูปแบบการวิจัยกลุ่มเดียววัดหลังการทดลอง (The One-Shot Case Study) ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ซึ่งมีขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแบบแผนการจัดการเรียนรู้ (Analysis : A)

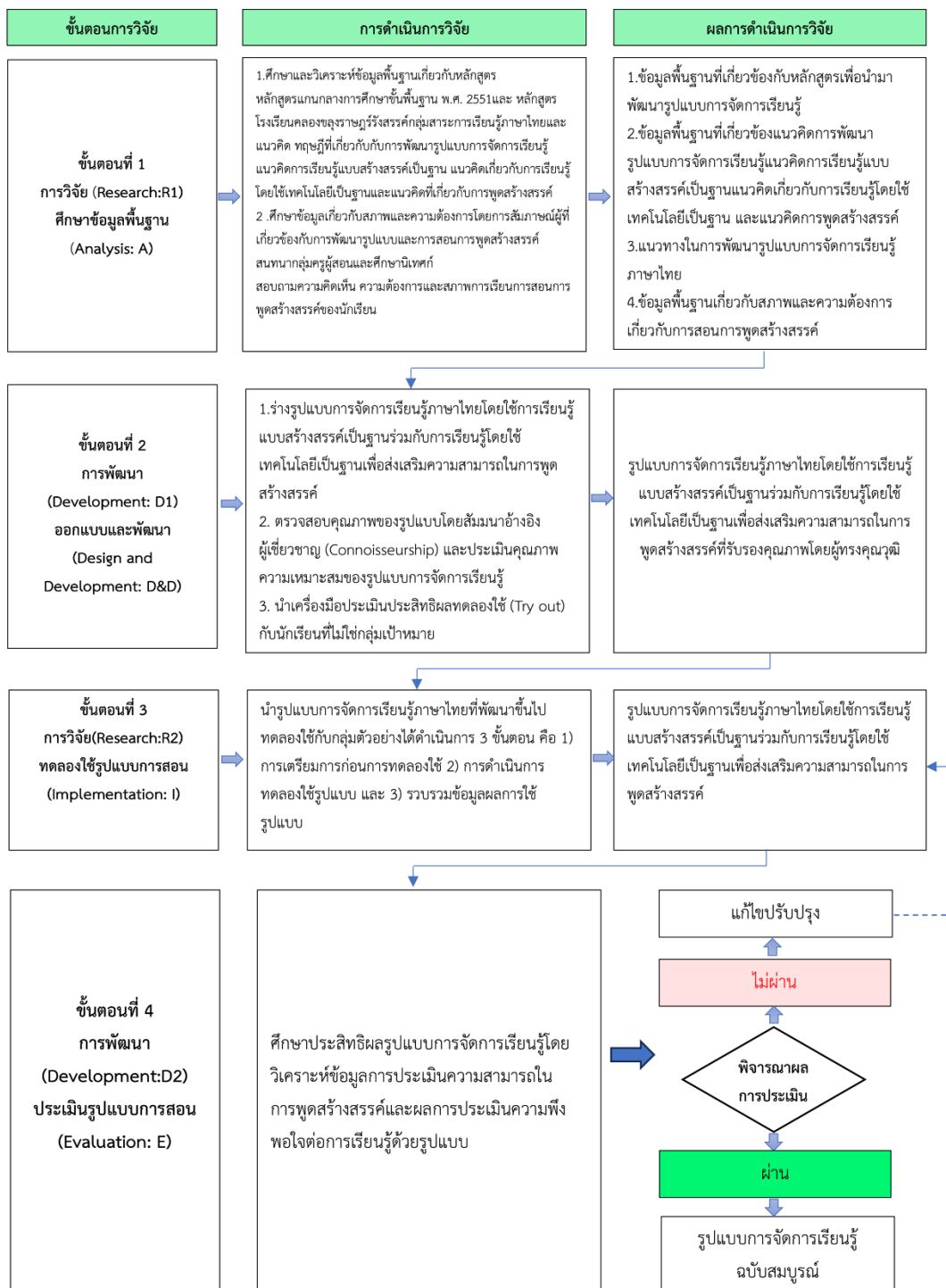
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) การออกแบบและพัฒนาแบบแผนการจัดการ เรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ (Design and Development : D&D)

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ (Implementation : I)

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) การประเมินประสิทธิผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ (Evaluation : E)

การดำเนินการวิจัยและพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยดำเนินการในแต่ละขั้นตอนอย่างเป็นระบบ โดยลักษณะของการดำเนินการวิจัยในแต่ละขั้นตอนมีทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและนำข้อมูลมาสังเคราะห์ร่วมกันโดยมีรายละเอียดของการดำเนินการวิจัยเป็นลักษณะของการวิจัยและพัฒนา ผู้วิจัยขอเสนอกรอบดำเนินการวิจัย ดังแผนภาพที่ 8





แผนภาพที่ 8 กรอบดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A)

เป็นขั้นตอนการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและสอบถามนักเรียน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตรโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานและแนวคิดเกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์
3. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
4. เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานและแนวคิดเกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์

แหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย

1. ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง จำนวน 10 คน ประกอบด้วย 1) ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 5 คน ซึ่งสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกทางด้านหลักสูตรและการสอน หรือการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร หรือสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง และ 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการพูด สร้างสรรค์ จำนวน 5 คน ที่มีประสบการณ์สอนเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการพูด หรือเป็น นักพูดในที่สาธารณะมาแล้วไม่น้อยกว่า 5 ปี ใช้เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยการสัมภาษณ์

2. ครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 10 คน ประกอบด้วย 1) ศึกษานิเทศก์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 3 คน ที่มี ประสบการณ์ด้านการนิเทศการสอนภาษาไทยไม่น้อยกว่า 5 ปี หรือมีวิทยฐานะระดับชำนาญการ และ (2) ครูผู้สอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 7 คน ที่มีประสบการณ์สอนตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป หรือมีวิทยฐานะระดับชำนาญการ ใช้เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการด้านการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยการสนทนากลุ่ม

3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กำแพงเพชร เพื่อศึกษาความต้องการ ความสนใจ รูปแบบและเนื้อหากิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผล ประเมินผล สื่อการเรียนรู้ ชิ้นงานหรือภาระงาน ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้การพูดสร้างสรรค์โดยการ สอบถาม

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1. ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2. ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการ จัดการเรียนรู้ภาษาไทย แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ เทคโนโลยีเป็นฐานและแนวคิดเกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์

3. ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

4. ความต้องการและความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้และเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการเรียนรู้ ชิ้นงานหรือภาระงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้การพูดสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ประกอบด้วย หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้แบบวิเคราะห์เอกสาร

2. ศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานโดยผู้วิจัยใช้แบบวิเคราะห์เอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน แนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

3. ศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง จำนวน 10 คน เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

4. ศึกษาความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้และเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการเรียนรู้ ชิ้นงานหรือภาระงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยสอบถามนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ในขั้นตอนที่ 1 มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้ 1) แบบวิเคราะห์เอกสาร จำนวน 1 ฉบับ 2) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการ

พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้และการพูดสร้างสรรค์ จำนวน 1 ฉบับ 3) ประเด็นการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ จำนวน 1 ฉบับ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 1 ฉบับ

1. แบบวิเคราะห์เอกสาร จำนวน 1 ฉบับ

แบบวิเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย แนวคิด หลักการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบวิเคราะห์เอกสาร มีรายละเอียด ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร
2. สร้างแบบวิเคราะห์เอกสารโดยมีหัวข้อดังนี้ ชื่อเอกสาร ชื่อผู้แต่ง และปีที่พิมพ์ สถานที่พิมพ์ วันที่ศึกษา ประเด็นที่ศึกษา สรุปประเด็นสำคัญ
3. นำแบบวิเคราะห์เอกสารที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข
4. นำแบบวิเคราะห์เอกสารที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 1 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี 1 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scales) 5 ระดับ และตรวจสอบความสอดคล้องของแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179)

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มีความสอดคล้องมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง มีความสอดคล้องมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง มีความสอดคล้องปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

ในการหาคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวิเคราะห์เอกสารจะพิจารณาจากเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 196)

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง มีความสอดคล้องมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง มีความสอดคล้องมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีความสอดคล้องปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไปและมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่าใช้ได้ คือ มีความสอดคล้อง หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179)

นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าความสอดคล้องตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผลการตรวจสอบพบว่า แบบวิเคราะห์เอกสารมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.40 -5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.00 - 0.80 ซึ่งแสดงว่าแบบวิเคราะห์เอกสารที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

5. นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปจัดทำเป็นแบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานฉบับสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือ รายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 13 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบวิเคราะห์เอกสาร

ข้อที่	ข้อเสนอแนะ	ผลการแก้ไขปรับปรุง
1.	ควรระบุให้ชัดเจนว่าใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560)	ปรับแก้ไขโดยเพิ่ม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)
2.	ควรเพิ่มการศึกษาประเภทของการใช้เทคโนโลยี	ปรับแก้เพิ่มเติมประเด็นการศึกษาเอกสารประเภทของการใช้เทคโนโลยี ในหัวข้อแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหัวข้อย่อยที่ 5
3	ควรเพิ่มประเด็นหลักการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	เพิ่มประเด็นการศึกษา หลักการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

2. แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและการพูดสร้างสรรค์ จำนวน 1 ฉบับ

แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง จำนวน 10 คน เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบด้วย 1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 5 คน 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการพูดสร้างสรรค์ จำนวน 5 คน และ ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ มีรายละเอียด ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสัมภาษณ์ แบบมีโครงสร้าง

2. สร้างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยใช้การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview Protocol) ลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบปลายเปิด (Open-end Questions) แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ จำนวน 6 ข้อ ดังนี้ 1) ชื่อ

- นามสกุลผู้ให้สัมภาษณ์ 2) วุฒิการศึกษาสูงสุดและสาขาวิชา 3) ตำแหน่งและสถานที่ทำงาน 4) .
ความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์ในการทำงาน 5) วันเดือนปี เวลาและสถานที่สัมภาษณ์ 6) ผู้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 เป็นแบบสัมภาษณ์ปลายเปิดประเด็นคำถาม จำนวน 6 ข้อ

3. นำแบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และนำไปปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบสัมภาษณ์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 2 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scales) 5 ระดับ และตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไปและมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่าใช้ได้ คือ มีความสอดคล้องหากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179)

นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าความสอดคล้องตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผลการตรวจสอบพบว่า แบบสัมภาษณ์มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.60 -5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.00 - 0.80 ซึ่งแสดงว่าแบบสัมภาษณ์ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

5. นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปจัดทำเป็นแบบสัมภาษณ์ฉบับสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 14 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

ข้อที่	ข้อเสนอแนะ	ผลการแก้ไขปรับปรุง
1.	ข้อที่ 2 ควรเพิ่มประเด็นคำถามว่ามีจุดเน้นอะไรบ้าง	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มโดยเพิ่มคำถาม “กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและเทคโนโลยีเป็นฐาน ควรมีจุดเน้นและลักษณะเป็นอย่างไร”
2	ข้อ 3 ควรเพิ่มคำว่า “สื่อ” และ “แหล่งเรียนรู้”	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มคำว่า “สื่อ” และ “แหล่งเรียนรู้” ในข้อคำถามที่ 3
3	ข้อ 4 ควรเพิ่มองค์ประกอบหลักหรือย่อยความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	ปรับแก้ไขเพิ่มองค์ประกอบหลักของความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ในคำถามข้อที่ 4
4	ข้อ 5 ควรปรับแก้ไขคำถามเป็น ประเมินด้วยวิธีการใดบ้าง	ปรับแก้ไขโดยระบุคำถาม เป็น “.ท่านคิดว่าแนวทางในการวัดและการประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรประเมินด้วยวิธีการใดบ้าง”
5	ข้อ 6 ควรปรับแก้ไข จากความคิดเห็นเพิ่ม เป็นคำว่าคำว่า “ความคิดเห็นเพิ่มเติม”	ปรับแก้ไขคำเป็น “ความคิดเห็นเพิ่มเติม”
6	ข้อ 6 ควรเพิ่มคำว่า อย่างไรบ้าง	ปรับแก้ไขโดยการเพิ่มคำว่า “อย่างไรบ้าง” ในคำถามข้อที่ 6

3. ประเด็นการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ จำนวน 1 ฉบับ

ประเด็นสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร เกี่ยวกับสภาพและความต้องการ การเรียนการสอนเพื่อการพูดสร้างสรรค์ของครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร จำนวน 10 คน ประกอบด้วย 1) ศึกษานิเทศก์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 3 คน 2) ครูผู้สอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 7 คน

ขั้นตอนการสร้างและพัฒนาประเด็นสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารการสร้างประเด็นสนทนากลุ่ม
2. สร้างประเด็นสนทนากลุ่ม
3. นำประเด็นสนทนากลุ่มที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

4. นำประเด็นสนทนากลุ่มที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 2 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) และตรวจสอบความสอดคล้องของประเด็นสนทนากลุ่ม โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไปและมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่าประเด็นสนทนากลุ่มที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องเหมาะสมหากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้

นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าความสอดคล้องตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผลการตรวจสอบพบว่าประเด็นสนทนากลุ่มที่สร้างขึ้นมีค่าเฉลี่ย 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.00 ซึ่งแสดงว่าประเด็นสนทนากลุ่มที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

5. นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปจัดทำเป็นประเด็นสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 15 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขประเด็นสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์

ข้อที่	ข้อเสนอแนะ	ผลการแก้ไขปรับปรุง
1	ประเด็นการสนทนากลุ่มข้อที่ 1 ควรปรับแก้ไขโดยถามเกี่ยวกับสภาพการเรียนรู้การสอนภาษาไทย	ปรับแก้ไขคำถามโดยถามเกี่ยวกับสภาพการเรียนรู้การสอนภาษาไทย เป็นคำถามว่า ท่านคิดว่าสภาพการเรียนรู้การสอนภาษาไทยเกี่ยวกับการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์ในปัจจุบันมีสภาพเป็นอย่างไรและมีปัญหาหรืออุปสรรคใดบ้าง
2	ประเด็นการสนทนากลุ่มข้อที่ 3 ควรเพิ่มประเด็นคำถามเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มประเด็นคำถามเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้
3	ประเด็นการสนทนากลุ่มควรมีแนวคำตอบจากการศึกษาสังเคราะห์แนวคิดหรือทฤษฎีเพื่อให้คำถามมีความเฉพาะในงานวิจัย	ปรับแก้ไขประเด็นการสนทนากลุ่มข้อที่ 2 โดยเพิ่มขั้นตอนการสอนที่ได้จากการศึกษาสังเคราะห์แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 1 ฉบับ

แบบสอบถามความคิดเห็นความต้องการ/ความสนใจในการสอนการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้การสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร จำนวน 299 คน

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบสอบถามความคิดเห็น ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

2. สร้างแบบสอบถามความต้องการ ความสนใจเกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการเรียนรู้ ชิ้นงานหรือภาระงาน ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้การสร้างสรรค์ โดยลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบตรวจรายการ (Check list) แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 7 ข้อ

ตอนที่ 2 สำรวจความต้องการและความสนใจการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ จำนวน 13 ข้อ

ตอนที่ 3 ความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จำนวน 1 ข้อ

3. นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 2 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scales) 5 ระดับ และตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็น โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไปและมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่าแบบสอบถามความคิดเห็นที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องเหมาะสมหากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้

นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าความสอดคล้องตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผลการตรวจสอบพบว่าแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้นมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.40 - 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.00 - 0.89 ซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามความคิดเห็นที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

5. นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปจัดทำเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นฉบับสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือ รายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อที่	ข้อเสนอแนะ	ผลการแก้ไขปรับปรุง
1	ควรปรับแก้ไขข้อคำถามตอนที่ 1 ข้อที่ 6 ให้ตัดคำว่า “ในความคิดเห็นของนักเรียน”	ปรับแก้ไขโดยตัดคำว่า “ในความคิดเห็นของนักเรียน” ออก โดยมีผลการปรับแก้ไขเป็น ผู้เรียนคิดว่าปัจจุบันนี้ การพูดสร้างสรรค์มีความสำคัญหรือไม่
2	ควรปรับแก้ไขการใช้ภาษาในข้อที่ 1 เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นนักเรียนสามารถตอบได้ชัดเจนและถูกต้อง	ปรับแก้ไขข้อคำถามจาก กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการสร้างแรงบันดาลใจ เป็น “กิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจ”
3	ควรปรับแก้ไขการใช้ภาษาในข้อที่ 2 เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นนักเรียนสามารถตอบได้ชัดเจนและถูกต้อง	ปรับแก้ไขข้อคำถามจาก กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการสืบค้นด้วยตนเอง เป็น “กิจกรรมการเรียนรู้ที่สืบค้นความรู้ด้วยตนเอง”
4	ตอนที่ 2 ข้อ 12-15 ควรระบุเครื่องมือที่ใช้ประเมิน	ปรับแก้ไขโดยระบุเครื่องมือที่ใช้ประเมิน เป็น แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
5	ตอนที่ 3 ควรเรียงลำดับหัวข้อตามการเรียนการสอน	ปรับแก้ไขโดยเรียงลำดับหัวข้อใหม่เป็นดังนี้ ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ด้านการนำเสนอ ด้านการแลกเปลี่ยนความคิด และด้านการประเมินผล ตามลำดับ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. การหาคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และประเมินความสอดคล้องเชิงโครงสร้าง ผลการประเมินพิจารณาจากค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนความเหมาะสม ความสอดคล้องของแบบวิเคราะห์เอกสาร แบบสัมภาษณ์ ประเด็นการสนทนากลุ่ม แบบสอบถาม โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้อง ต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไปและมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 ส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย แนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

4. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสอบถามความต้องการ ความสนใจของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการเรียนรู้ ชิ้นงาน หรือภาระที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้การพูดสร้างสรรค์ โดยการหาค่าร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

จากขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis:

A) ผู้วิจัยสรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 ไว้ในตารางที่ 17 ดังนี้

ตารางที่ 17 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A)

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย/ แหล่งข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตรโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์	ศึกษาและวิเคราะห์เอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตร	แบบวิเคราะห์เอกสาร	1.หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 2. หลักสูตรโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ กลุ่มสาระการ	การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรเพื่อนำมาพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย/ แหล่งข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
รังสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย		เรียนรู้ภาษาไทย		
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ แนวคิดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน แนวคิด เกี่ยวกับการ เรียนรู้โดยใช้ เทคโนโลยีเป็นฐานและแนวคิด เกี่ยวกับการพูด สร้างสรรค์	ศึกษาและ วิเคราะห์ เอกสารแนวคิด ทฤษฎีที่ เกี่ยวกับการ พัฒนารูปแบบ การจัดการ เรียนรู้ แนวคิด การเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็น ฐาน แนวคิด เกี่ยวกับการ เรียนรู้โดยใช้ เทคโนโลยีเป็น ฐานและแนวคิด เกี่ยวกับการพูด สร้างสรรค์	แบบวิเคราะห์ เอกสาร	1. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวกับการ พัฒนารูปแบบการ จัดการเรียนรู้ 2. แนวคิดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็น ฐาน 3. แนวคิดเกี่ยวกับ การเรียนรู้โดยใช้ เทคโนโลยีเป็น ฐาน 4. แนวคิดและ การพูดสร้างสรรค์ 5. งานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง	การ วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)	ข้อมูลพื้นฐานที่ เกี่ยวข้องกับ แนวคิดการพัฒนา รูปแบบการจัดการ เรียนรู้แนวคิดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับ การเรียนรู้โดยใช้ เทคโนโลยีเป็นฐาน การพูดสร้างสรรค์ เพื่อนำมาพัฒนา รูปแบบการจัดการ เรียนรู้
3. เพื่อศึกษาแนวทางการจัด กิจกรรมการเรียน การสอน ภาษาไทยเพื่อ พัฒนา ความสามารถใน การพูด สร้างสรรค์	สัมภาษณ์ผู้ที่ เกี่ยวข้องกับ การ พัฒนา รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ฯ และการสอน พูดสร้างสรรค์	แบบสัมภาษณ์ แบบมีโครงสร้าง	ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการสอน ภาษาไทย ด้านการพูด สร้างสรรค์ จำนวน 10 คน	การ วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)	แนวทางในการ พัฒนารูปแบบการ จัดการเรียนรู้ ภาษาไทยโดยใช้ การเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยี เป็นฐานเพื่อ ส่งเสริม

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย/แหล่งข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
					ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
4. เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการ การเรียนการสอน เพื่อการพูดสร้างสรรค์	สนทนากลุ่ม ครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา กำแพงเพชร	ประเด็นการสนทนากลุ่ม แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม	ครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา กำแพงเพชร จำนวน 10 คน	การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพและความต้องการเกี่ยวกับการสอนการพูดสร้างสรรค์
	สอบถามความคิดเห็น ความต้องการและสภาพการเรียนรู้ การสอนการพูดสร้างสรรค์	แบบสอบถาม สอบถามความคิดเห็น ความต้องการและสภาพการเรียนรู้ การสอนการพูดสร้างสรรค์	นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา กำแพงเพชร จำนวน 299 คน	1. ค่าเฉลี่ย (M) 2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 3. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการและสภาพการเรียนรู้ การสอนการพูดสร้างสรรค์ตามสภาพจริงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ (Design and Development : D&D)

เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ โดยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนาเป็นโครงร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ภาษาไทยแล้วแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ซึ่งประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน ภาษาไทย จำนวน 2 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 1 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี 1 คน เพื่อ ตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และเอกสารประกอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย คู่มือการใช้รูปแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ของนักเรียน ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยใช้ แบบประเมินมาตรฐานค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แล้ว นำมาปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจัดสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน ประกอบด้วย 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน 2) ด้านผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนภาษาไทย จำนวน 3 คน 3) ด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 2 คน และ 4) ด้านการสอนและพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ จำนวน 2 คน และให้ ผู้ทรงคุณวุฒิรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาและร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้
3. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
4. เพื่อสร้างและพัฒนาแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้

5. เพื่อตรวจสอบ ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้
คู่มือ แผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือประเมินประสิทธิผลของรูปแบบไปใช้ (Try out)

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย

1. ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

แหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย

1. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 2 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน
2. ผู้ทรงคุณวุฒิ สัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน ประกอบด้วย
 - 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์สอนระดับอุดมศึกษา 5 ปี ขึ้นไป และมีตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป
 - 2) ด้านผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนภาษาไทย จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์สอน 5 ปีขึ้นไป และมีตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือชำนาญการพิเศษขึ้นไป

3) ด้านเทคโนโลยี จำนวน 2 คน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์สอนหรือมีประสบการณ์ทำงานด้านเทคโนโลยี 5 ปีขึ้นไป และมีตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือชำนาญการพิเศษขึ้นไป

4) ด้านการสอนและพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ จำนวน 2 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์สอนและพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ ระดับอุดมศึกษาหรือมัธยมศึกษา 5 ปีขึ้นไป และมีตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือครูชำนาญการพิเศษขึ้นไป

เพื่อให้ข้อมูลและตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) และความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ และเพื่อรับรองโครงร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้จริงในขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) โดยการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1. คุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. คุณภาพของเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบและแผนจัดการเรียนรู้
3. คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้

วิธีดำเนินการวิจัย

1. พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

1.1 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 มาใช้ในการสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1.1.1 ศึกษาแนวคิดที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 เพื่อนำมา กำหนดกรอบแนวคิดของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

1.1.2 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ (1) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แนวคิดพื้นฐานของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้และแนวทางในการตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (2) แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (3) การพูดสร้างสรรค์

1.2 นำร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข

1.3 นำร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) ซึ่งแบบประเมินคุณภาพกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูลในการประเมินคุณภาพความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผลการประเมินพิจารณาจากค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของระดับความเหมาะสมในประเด็นการกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนในภาพรวมและองค์ประกอบของรูปแบบแต่ละองค์ประกอบตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญให้ข้อมูล แล้วนำมาแปลความหมายตามเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนน 4.50-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยคะแนน 3.50-4.49 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ยคะแนน 2.50-3.49 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.50-2.49 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.00-1.49 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ตรวจสอบความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 แสดงว่าร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องเหมาะสม

นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผลการตรวจสอบพบว่า โครงร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีระดับความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.40 - 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.00 - 0.55 ซึ่งแสดงว่าซึ่งแสดงว่าโครงร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

1.4 การตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่พัฒนาขึ้นโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี เป็นการดำเนินงานผ่านการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิทำการพิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริงในกระบวนการทดลองวิจัย โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบซึ่งสร้างขึ้นในลักษณะของมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบคุณภาพ ทั้งนี้ ได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงปริมาณ ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ควบคู่กับวิธีการวิเคราะห์เชิงคุณภาพด้วยการ

วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิว่าหากรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ต่ำกว่า 1.00 จะถือได้ว่าร่างรูปแบบดังกล่าวมีความสอดคล้องเหมาะสม และสามารถนำไปทดลองใช้ในการวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้ทรงคุณวุฒิมาคำนวณหาค่าระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผลการตรวจสอบพบว่า โครงร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีระดับความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.56 -5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.00 - 0.53 ซึ่งแสดงว่าซึ่งแสดงว่า โครงร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

1.5 ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิจากการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) มีรายละเอียดในการแก้ไขปรับปรุง ดังตารางที่ 18

ตารางที่ 18 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
1	ให้แก้ไขเรื่องการพิมพ์ให้ หัวข้อ หลักการของรูปแบบ ให้ถูกต้อง	ปรับแก้ไขการสะกดคำ ในหลักการของรูปแบบ
2	การใช้เทคโนโลยีเป็นฐานควรมีรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ หรือ การเรียนรู้แบบผสมผสาน หรือ Blended Learning ควรเพิ่มประเด็นนี้ให้มีความชัดเจน	ปรับแก้ไขโดยการเพิ่มรูปแบบการเรียนรู้ แบบ Blended Learning โดยเพิ่มการเรียนรู้แบบ Onsite และ Online ในแผนภาพของ SPEAK model

2. พัฒนาเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย และแผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

2.1 คู่มือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานมีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

2.1.1 ศึกษาข้อมูลองค์ประกอบของคู่มือจากเอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

2.1.2 นำข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 มาเป็นแนวทางในการสร้างคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

2.1.3 สร้างคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบด้วย คำชี้แจงการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ แนวคิดพื้นฐาน ทฤษฎีพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบ องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ บทบาทผู้สอนและผู้เรียน แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้

2.1.4 นำคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) และตรวจสอบความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 แสดงว่าคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องเหมาะสม

นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผลการตรวจสอบพบว่า คู่มือรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีระดับความเหมาะสม ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.40 - 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.45 - 0.55 ซึ่งแสดงว่าคู่มือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

2.1.5 ปรับปรุงแก้ไขคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ มีรายละเอียดในการแก้ไขปรับปรุง ดังตารางที่ 19

ตารางที่ 19 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อการปรับปรุงแก้ไขคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
1	การปรับแก้ไขคู่มือ หน้าที่ 7 ให้ตัดเนื้อหาหัวข้อ กระบวนการวิจัยและพัฒนาออก	ปรับแก้ไขโดยการปรับเนื้อหา “กระบวนการวิจัยและพัฒนา” ออกจากคู่มือการใช้ ในหน้าที่ 7 แล้ว
2	1. ปรากฏเทคโนโลยีที่ใช้ในขั้นตอนสอนหลากหลาย ผู้วิจัยควรเลือกเทคโนโลยีที่จำเป็นต้องใช้ให้พอดีกับการจัดกิจกรรมและระยะเวลา เช่นควรเลือก 1 หรือ 2 แพลตฟอร์ม ก็น่าจะเพียงพอในแต่ละขั้นตอนการสอน	ปรับแก้ไขโดยทบทวนและเลือกใช้เทคโนโลยีที่จำเป็นในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้ และเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ดังปรากฏในคู่มือหัวข้อที่ 5 บทบาทผู้สอน บทบาทผู้เรียน และเทคโนโลยีดิจิทัล ตั้งแต่หน้าที่ 20 – 28
3	จำนวนชั่วโมงเรียนในรายวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลายยังไม่เพียงพอต่อการพัฒนาทักษะการพูดอย่างลึกซึ้งและต่อเนื่อง โดยเฉพาะในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ที่ต้องใช้เวลาในการฝึกฝน ปฏิบัติจริง และสะท้อนผลการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพ จึงควรมีการปรับเพิ่มเวลาเรียนหรือจัดสรรเวลาให้เหมาะสมกับเป้าหมายของการพัฒนาสมรรถนะด้านการพูดอย่างสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น	ปรับแก้ไขจำนวนชั่วโมงในการเรียน ให้เพียงพอต่อการฝึกทักษะการพูดสร้างสรรค์ โดยปรับเพิ่มจำนวน เวลาเรียนในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล เวลาเรียน 2 ชั่วโมง ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า เวลาเรียน 2 ชั่วโมง ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเติมคุณค่า เวลาเรียน 4 ชั่วโมง ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้เวลาเรียน 2 ชั่วโมง ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล เวลาเรียน 2 ชั่วโมง ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 36-37
4	ให้เพิ่มรายละเอียดคำจัดความของการพูดสร้างสรรค์ ทั้ง ด้านเนื้อหา การใช้ภาษา กลวิธี และ บุคลิกภาพ ให้มีความชัดเจน	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มนิยามที่เป็นพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ในคู่มือการใช้รูปแบบฯ ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 13
5	- เพิ่มรายละเอียดการนำ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ไปใช้ในบริบทของโรงเรียนที่แตกต่างกันเช่น ขนาดของโรงเรียนที่ต่างกัน <u>จะมีแนวทางการนำไปใช้อย่างไรบ้าง</u> - เพิ่มรายละเอียดเพื่อให้ผู้ใช้รูปแบบฯ ทราบ	เพิ่มแนวทางการนำรูปแบบไปใช้ในบริบทโรงเรียนและความสามารถของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันรวมถึงแนวทางการบูรณาการฯ ในคู่มือการใช้รูปแบบฯ ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 3 - 5

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
	เกี่ยวกับนักเรียนที่มีพื้นฐานความมั่นใจในการพูดที่แตกต่างกัน - เพิ่มรายละเอียดในกรณีนักเรียนที่ไม่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ ควรมีแนวทางเพิ่มเติมสำหรับการนำโมเดลไปใช้ - เพิ่มรายละเอียดการรับรองความหลากหลายของผู้เรียนควรเพิ่มแนวทางการปรับกิจกรรมสำหรับผู้เรียนที่มีระดับความสามารถหรือความถนัดที่แตกต่างกัน - ความท้าทายทางด้านเทคโนโลยีควรระบุแนวทางการรองรับในกรณีที่มีข้อจำกัดทางเทคโนโลยีในบางโรงเรียน - ควรมีการบูรณาการกับรายวิชาอื่น ควรเพิ่มแนวทางการบูรณาการรูปแบบ SPEAK model กับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ที่หลากหลายบริบท	
6	- ขอให้เพิ่มคำอธิบายในส่วนของทฤษฎีให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น - เพิ่มในส่วนของ INFO หรือการใช้แผนภาพแผนผัง ในการอธิบายในส่วนมีความเข้าใจยากหรือทฤษฎีต่าง ๆ ในคู่มือการใช้รูปแบบ	ปรับแก้ไขโดยเพิ่ม Info ประกอบการอธิบาย ในคู่มือการใช้รูปแบบ ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 10 และ หน้าที่ 12
7	เพิ่มรายละเอียดของสังเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์และแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีในคู่มือการใช้รูปแบบ SPEAK model	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มรายละเอียดของสังเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์และแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีในคู่มือการใช้รูปแบบ SPEAK model ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 10 - 12

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้

แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

2.2.1 ศึกษาข้อมูลองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสาร

ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

2.2.2 นำข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 มาเป็น

แนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

2.2.3 ออกแบบหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์

เนื้อหาสาระการเรียนรู้ ออกแบบหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ ตามกระบวนการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยมีแผนการจัดการเรียนรู้ 2 แผน ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ศิลปะแห่งการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างพลังบันดาลใจ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องเล่าสร้างคุณค่าแก้ปัญหาทางสังคม ใช้เวลาเรียนหน่วยการเรียนรู้ละ จำนวน 12 ชั่วโมง รวมใช้เวลาทั้งสิ้น 2 หน่วย จำนวน 24 ชั่วโมง รายละเอียดดังตารางที่ 20

ตารางที่ 20 เนื้อหาที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กระบวนการจัดการเรียนรู้	เวลา ชั่วโมง
3	ศิลปะแห่งการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างพลังบันดาลใจ	1 วิเคราะห์และสังเคราะห์หลักการพูดสร้างสรรค์ทั้งทางด้าน การสร้างสรรค์เนื้อหาการพูด สร้างสรรค์การใช้ภาษา วรรณศิลป์ สร้างสรรค์กลวิธีการพูด สร้างสรรค์	หลักการเลือกใช้ถ้อยคำอย่างสร้างสรรค์และมีพลัง ทางภาษากลวิธีการพูด สร้างแรงบันดาลใจ ความเชื่อมโยงระหว่างผู้พูด ผู้ฟัง และบริบทของการสื่อสาร	ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) ขั้นที่ 3	12

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กระบวนการจัดการเรียนรู้	เวลา ชั่วโมง
		บุคลิกภาพ การพูด สร้างสรรค์ 2 สามารถพูด สร้างสรรค์ เรื่องเล่าผ่าน รูปแบบ Digital storytelling 3 ตระหนักถึง ความสำคัญ ของมารยาท ในพูด สร้างสรรค์ ได้ เหมาะสมกับ บริบทของ ตนเอง		สร้างสรรค์ เรื่องเล่า ดิจิทัลเต็ม คุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) ขั้นที่ 4 นำเสนอ แลกเปลี่ยน ร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) ขั้นที่ 5 ประเมินผล สะท้อนคิดบน แพลตฟอร์ม ดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally)	
4	เรื่องเล่าสร้าง คุณค่า	1.วิเคราะห์ และ	หลักการพูด สร้างสรรค์	ขั้นที่ 1 จุด ประกาย	12

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กระบวนการจัดการเรียนรู้	เวลา ชั่วโมง
	แก้ปัญหาทางสังคม	สังเคราะห์หลักการพูดสร้างสรรค์ผ่านเรื่องเล่าที่เชื่อมโยงกับปัญหาทางสังคม ทั้งด้านเนื้อหา ภาษา กลวิธี และบุคลิกภาพของผู้พูด 2.ถ่ายทอดเรื่องเล่าที่สร้างคุณค่าและเสนอแนวทางแก้ปัญหาสังคมผ่านการพูดในรูปแบบ Digital Storytelling ได้อย่างสร้างสรรค์ 3.แสดงมารยาทในการพูดสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมกับ	ผ่านเรื่องเล่าสร้างคุณค่า”ที่เชื่อมโยงกับปัญหาทางสังคม เนื้อหาที่สื่อสารคุณค่า การใช้ภาษา กลวิธี บุคลิกภาพผู้พูด ผูก ถ่ายทอดเรื่องเล่าผ่านรูปแบบ Digital Storytelling และใช้มารยาทในการพูดที่เหมาะสมเพื่อให้การพูดเกิดผลเชิงบวกต่อผู้ฟังและสังคม	จินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเต็มคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share)	

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กระบวนการจัดการเรียนรู้	เวลา ชั่วโมง
		บริบทของเรื่อง ผู้ฟัง และสถานการณ์		ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally)	
รวม					24

2.2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

วิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว ได้ถูกนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินความเหมาะสม โดยใช้เครื่องมือประเมินรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ในลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการตรวจสอบคุณภาพของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ร่วมกับการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) สำหรับเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ กำหนดว่าหากร่างรูปแบบมีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ไม่เกิน 1.00 จะถือว่ามีความสอดคล้องและความเหมาะสมเพียงพอที่จะนำไปใช้ได้

นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผลการตรวจสอบพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ มีระดับความเหมาะสมค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.80 -4.85 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.36 - 0.45 ซึ่งแสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

2.2.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
1	เพิ่มรายละเอียดของคู่มือในส่วนของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเพิ่มใบกิจกรรม หรือใบงาน หรือ สื่อการเรียนรู้	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มรายละเอียดของคู่มือในส่วนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเพิ่มใบกิจกรรม หรือใบงาน หรือ สื่อการเรียนรู้ ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 48 - 61
2	ให้เพิ่มเติมรายละเอียด เวลาในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอน ในแต่ละชั้น	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มเวลาในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอน ในแต่ละชั้น ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 42 - 46

3. พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 1 ฉบับ ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

3.1 แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานซึ่งมีลักษณะเป็นการประเมินการปฏิบัติ (Performance assessment) โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) ในการประเมินระดับความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ มีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

3.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานและแนวทางในการออกแบบแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์และศึกษาเกณฑ์การให้คะแนนที่มีลักษณะเป็นรูบรีค (Rubric Score)

3.1.2 สร้างแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ซึ่งมีลักษณะของการประเมินโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) จากพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดย

แบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบหลัก รวมจำนวนทั้งสิ้น 17 ตัวชี้วัด พร้อมกำหนดค่าน้ำหนักร้อยละของแต่ละองค์ประกอบตามความสำคัญของเนื้อหาและผลที่ต้องการประเมิน ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิดแปลกใหม่ ประกอบด้วยตัวชี้วัดจำนวน 5 ข้อ มีค่าน้ำหนักร้อยละ 35

องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ ประกอบด้วยตัวชี้วัดจำนวน 4 ข้อ มีค่าน้ำหนักร้อยละ 25

องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยตัวชี้วัดจำนวน 4 ข้อ มีค่าน้ำหนักร้อยละ 25

องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยตัวชี้วัดจำนวน 4 ข้อ มีค่าน้ำหนักร้อยละ 15

การแปลความหมายของคะแนนการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์กำหนดเกณฑ์รายละเอียดดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22 เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

คะแนนการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	คำอธิบายระดับคุณภาพ
86-100 คะแนน	ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเชี่ยวชาญ (Expert Creative Speaker)
71-85 คะแนน	ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับก้าวหน้า (Advanced Creative Speaker)
56-70 คะแนน	ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับพัฒนา (Developing Creative Speaker)
41-55 คะแนน	ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเริ่มต้น (Beginning Creative Speaker)
20-40 คะแนน	ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเตรียมความพร้อม (Emerging Creative Speaker)

ที่มา: พิมพ์พารณ บัญประเสริฐ (2567)

การแปลความหมายของคะแนนจากแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ตามตารางที่ 18 ออกแบบโดยยึดหลักของการประเมินแบบใช้เกณฑ์คุณภาพ (Criterion-Referenced

Interpretation) และแนวทางการจำแนกระดับพัฒนาการของผู้เรียนซึ่งมีพื้นฐานจากแนวคิดของ Brookhart (2013) และ Nitko & Brookhart (2014) ที่เสนอให้การแปลคะแนนควรสะท้อนระดับสมรรถนะหรือพฤติกรรมเชิงพัฒนาการของผู้เรียนอย่างมีลำดับขั้น

เกณฑ์การแปลคะแนนแบ่งออกเป็น 5 ระดับคุณภาพ โดยพิจารณาจากคะแนนรวมเต็ม 100 คะแนน ซึ่งได้จากการประเมินด้วยแบบประเมินเชิงรูปริก (Rubric) ที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ ได้แก่ เนื้อหา ภาษา กลวิธี และบุคลิกภาพ โดยแต่ละช่วงคะแนนมีคำอธิบายเชิงพฤติกรรมอย่างชัดเจน ดังนี้

ระดับเชี่ยวชาญ (Expert Creative Speaker) : 86–100 คะแนน สะท้อนความสามารถในการพูดสร้างสรรค์อย่างครบถ้วนในทุกองค์ประกอบ ผู้พูดสามารถออกแบบเนื้อหาได้ลึกซึ้ง ใช้ภาษาสร้างสรรค์อย่างมีศิลปะ ถ่ายทอดอารมณ์ได้ดี ใช้กลวิธีการพูดได้หลากหลาย และมีบุคลิกภาพที่โดดเด่นและน่าเชื่อถือ

ระดับก้าวหน้า (Advanced Creative Speaker) : 71–85 คะแนน แสดงถึงความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ในระดับดีมาก มีจุดเด่นชัดเจนหลายด้าน แม้อาจยังมีบางองค์ประกอบที่พัฒนาได้เพิ่มเติม แต่โดยรวมสามารถสื่อสารอย่างมีพลังและโน้มน้าวใจได้ดี

ระดับพัฒนา (Developing Creative Speaker) : 56–70 คะแนน แสดงถึงผู้เรียนที่มีพื้นฐานการพูดสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์พอใช้ สามารถออกแบบเรื่องเล่าได้พอเหมาะ มีการใช้ภาษาและกลวิธีได้อย่างถูกต้อง แต่ยังขาดความชัดเจนหรือลุ่มลึกในบางองค์ประกอบ และมีความจำเป็นต้องฝึกฝนเพิ่มเติม

ระดับเริ่มต้น (Beginning Creative Speaker) : 41–55 คะแนน สะท้อนผู้เรียนที่อยู่ในช่วงเริ่มต้นของการเรียนรู้การพูดสร้างสรรค์ มีความพยายามในการถ่ายทอดความคิด แต่ยังขาดความชัดเจนทั้งในด้านเนื้อหา การใช้ภาษา หรือบุคลิกภาพ ยังมีข้อจำกัดในการใช้กลวิธี และมีแนวโน้มสื่อสารได้ไม่ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์

ระดับเตรียมความพร้อม (Emerging Creative Speaker) : 20–40 คะแนน เป็นระดับที่ผู้เรียนยังอยู่ในช่วงเริ่มฝึกฝนทักษะการพูดสร้างสรรค์อย่างจริงจัง อาจยังไม่สามารถสื่อสารความคิดได้ชัดเจน ขาดการวางโครงสร้าง ขาดความมั่นใจ และยังไม่สามารถใช้กลวิธีหรือภาษาที่มีพลังได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมแบบมีเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง

3.1.3 นำแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข

3.1.4 นำแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scales) และตรวจสอบความเหมาะสมของแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 แสดงว่าแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องเหมาะสม

นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผลการตรวจสอบพบว่า แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.80 - 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.75 - 0.80 ซึ่งแสดงว่าแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

3.1.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ดังมีรายละเอียด ตามตารางที่ 23

ตารางที่ 23 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
1	ปรับแก้ไขแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ให้มีความชัดเจน โดยเพิ่มแนวทางให้กับครูที่จะนำแบบประเมินไปใช้เพื่อประเมินนักเรียน โดยปรับพฤติกรรมบ่งชี้ในการปฏิบัติให้ชัดเจน แนวทางการประเมินทำอย่างไรบ้าง สามารถใช้เกณฑ์การประเมินทั้งหมดหรือไม่อย่างไร ควรอธิบายให้ชัดเจน ปรับแก้ไขและทบทวน แบบประเมินความสามารถ	ทบทวนและปรับแก้ไขพฤติกรรมบ่งชี้ในการปฏิบัติให้ชัดเจน แก้ไขข้อที่พฤติกรรมบ่งชี้ไม่ชัดเจนโดยปรับภาษาให้มีความชัดเจนและเจาะจง - เพิ่มเกณฑ์เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล - เพิ่มเกณฑ์ประเด็นด้านจริยธรรมและความรับผิดชอบในการพูด - เพิ่มเกณฑ์การประเมินการพูดในสภาพแวดล้อมดิจิทัล

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
	ในการพูดสร้างสรรค์ ให้รายการประเมินและพฤติกรรมบ่งชี้ ยังมีบางข้อที่ขาดความชัดเจนและมีรายการประเมินพฤติกรรมบ่งชี้ที่อาจซ้ำซ้อนกัน - การประเมินควรมีความสอดคล้องเทคโนโลยีดิจิทัล ในเครื่องมือการวัดและประเมินผล เช่น ควรมีประเด็นการประเมิน การใช้สื่อดิจิทัลประกอบการพูด การผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับการพูดอย่างกลมกลืน การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง - ควรเพิ่มเกณฑ์ประเด็นด้านจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมในการพูด การใช้ข้อมูลที่ถูกต้องและอ้างอิงแหล่งที่มา การเคารพความหลากหลายและมุมมองที่แตกต่าง	ดังปรากฏในแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
	- ควรเพิ่มเกณฑ์การประเมินการพูดในสภาพแวดล้อมดิจิทัล ให้ทบทวนแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ให้เป็นระดับความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ให้มีความชัดเจนให้ปรับแก้ไขแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ให้มีความชัดเจนในการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ เพื่อให้การประเมินมีความคงเส้นคงวา และครูสามารถนำไปใช้ประเมินได้จริง	ดังปรากฏในแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2	-ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับเกณฑ์การประเมิน ที่สามารถสะท้อนพฤติกรรมระดับความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ให้อธิบายระดับพฤติกรรมได้จริง -ข้อเสนอแนะเพิ่มปรับปรุงแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ให้เพิ่มคำอธิบายระดับคุณภาพที่เป็นคุณภาพ ยังขาดการอธิบายคุณภาพของการแสดงพฤติกรรมในแต่ละระดับควรเพิ่มคำอธิบายที่สะท้อนคุณภาพไม่ใช่เพียงแค่จำนวนพฤติกรรม	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มคำอธิบายระดับคุณภาพในส่วนที่ ส่วนที่ 3 เกณฑ์คุณภาพในการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (Rubric) ดังปรากฏในแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ส่วนที่ 3
3	การถ่วงน้ำหนักคะแนนในแต่ละองค์ประกอบ ควรมีการพิจารณาค่าน้ำหนักที่แตกต่างกัน เช่น องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์ เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ 35%	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มค่าน้ำหนักในแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ 35%

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
	องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ 25% องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีการพูดสร้างสรรค์ 25% องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ 15%	องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ 25% องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีการพูดสร้างสรรค์ 25% องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ 15%
4	การปรับสัดส่วนการให้น้ำหนักของผู้ประเมินแต่ละกลุ่ม การประเมินโดยครู 60% การประเมินโดยเพื่อน 20% การประเมินโดยตนเอง 20%	ปรับสัดส่วนการให้น้ำหนักของผู้ประเมินแต่ละกลุ่ม ดังนี้ การประเมินโดยครู 60% การประเมินโดยเพื่อน 20% การประเมินโดยตนเอง 20%
5	ควรเพิ่มคำอธิบายเชิงคุณภาพที่บ่งบอกระดับความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	ปรับแก้ไขโดยการเพิ่มเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ 86-100 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเชี่ยวชาญ 71-85 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับก้าวหน้า 56-70 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับพัฒนา 41-55 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเริ่มต้น
		20-40 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเตรียมความพร้อม ปรากฏในเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

3.1.6 นำแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 5 คน ซึ่งมีลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่าง และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผลการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ นำมาวิเคราะห์หาค่าคุณภาพด้านความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน (Inter – rater Reliability) โดยผู้ประเมินจำนวน 3 คน คือ 1) ผู้วิจัย และ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3) เพื่อนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอน โดยการทำค่า

สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ที่ยอมรับได้ในระดับ > 0.80 ขึ้นไป กำหนดระดับของความเชื่อมั่น (Jain and Angural, 2017) ดังนี้

$\alpha \geq 0.90$ ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูงมาก

$0.90 > \alpha \geq 0.80$ ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง

$0.80 > \alpha \geq 0.70$ ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับเป็นที่ยอมรับ

$0.70 > \alpha \geq 0.60$ ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ

$0.60 > \alpha \geq 0.50$ ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับต่ำ

$0.50 < \alpha$ ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับไม่เป็นที่ยอมรับ

จากผลการทดลองใช้ (Try out) แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์และวิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) พบว่า คุณภาพด้านความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน (Inter-rater Reliability) ในภาพรวมมีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.87 อยู่ในระดับสูง แสดงว่าแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ที่ผ่านการประเมินจากหลายแหล่งมีความเชื่อมั่นสูง เหมาะสมต่อการนำไปใช้ประเมินนักเรียน

3.1.7 จัดทำเป็นแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย มีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

3.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

3.2.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ให้ครอบคลุมและตรงประเด็น และมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 5 ด้าน ด้านละจำนวน 5 ข้อ ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหา

ด้านที่ 2 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านที่ 3 ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้

ด้านที่ 4 ด้านการวัดและประเมินผล

ด้านที่ 5 ด้านประโยชน์และการนำไปใช้

การแปลความหมายของคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย กำหนดเกณฑ์รายละเอียดดังตารางที่ 24

ตารางที่ 24 เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย	ระดับคุณภาพ
4.50 – 5.00	ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับมากที่สุด
3.50 – 4.49	ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับมาก
2.50 – 3.49	ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับปานกลาง
1.50 – 2.49	ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับน้อย
1.00 – 1.49	ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.2.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการ

เรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข

3.2.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการ

เรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการ

เรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Five Rating Scales) และตรวจสอบความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 แสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องเหมาะสม

นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผลการตรวจสอบพบว่า แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.40 - 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.00 - 0.89 ซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

3.2.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.2.6 จัดทำเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย และเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. การหาคุณภาพของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยผู้ทรงคุณวุฒิให้ข้อมูลประเมินความถูกต้องเหมาะสมตามโครงสร้าง (Construct Validity) ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ผลการประเมินพิจารณาจากค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนความเหมาะสม โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 ส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยจากผู้ทรงคุณวุฒิให้ข้อมูลตรวจสอบความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ผลการประเมินพิจารณาจากค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนความเหมาะสม โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 ส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

จากขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) ผู้วิจัยสรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 ไว้ในตารางที่ 25 ดังนี้

ตารางที่ 25 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) การออกแบบและพัฒนา (Design & Development: D & D)

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	การ วิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
1. เพื่อพัฒนาและร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถ	1. นำผลการสังเคราะห์ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบ และข้อมูลที่ได้จากข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการและสภาพการเรียนการสอน การพูดสร้างสรรค์ มาเป็นแนวทางการพัฒนารูปแบบการสอน	1. เอกสารสรุปองค์ความรู้จากการสังเคราะห์ เอกสาร 2. เอกสารสรุปองค์ความรู้จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ	ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริม
	2. ตรวจสอบคุณภาพฯ โดยการ	แบบประเมินคุณภาพ	ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน	ค่าเฉลี่ย (M)	ความสามารถในการพูด

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	การ วิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
ในการพูด สร้างสรรค์	ใช้มาตราส่วน ประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ	เหมาะสมของ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้		ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	สร้างสรรค์
	3. การสัมมนาอิง ผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)	1. เอกสาร บันทึก ประกอบการ สัมมนาฯ	ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน ด้านหลักสูตร และการสอน จำนวน 2 คน ด้าน ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตร และการสอน ภาษาไทย จำนวน 3 คน ด้าน เทคโนโลยี การศึกษา จำนวน 2 คน และ ด้านการ สอนและ พัฒนาทักษะ การพูด สร้างสรรค์ จำนวน 2 คน	การ วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)	

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	การ วิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
2. เพื่อพัฒนา และ ตรวจสอบ คุณภาพ เครื่องมือ ประกอบการ ใช้รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือ การใช้รูปแบบ การจัดการ เรียนรู้และ แผนการ จัดการเรียนรู้	1. ตรวจสอบ คุณภาพฯ โดยการ ใช้มาตราส่วน ประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ	แบบประเมิน คุณภาพ เหมาะสมของ คู่มือการใช้ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ และ แผนการ จัดการเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน	ค่าเฉลี่ย (M) ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	คู่มือการใช้ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ และแผนการ จัดการเรียนรู้ ที่มีคุณภาพ
	2. ตรวจสอบ คุณภาพฯ โดยการ ใช้มาตราส่วน ประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ	แบบประเมิน คุณภาพ เหมาะสมของ คู่มือการใช้ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ และ แผนการ จัดการเรียนรู้	ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน	การ วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)	
3. เพื่อพัฒนา และ ตรวจสอบ คุณภาพของ เครื่องมือที่ใช้	1. ตรวจสอบ คุณภาพฯ โดยการ ใช้มาตราส่วน ประมาณค่า (Rating scale) 5	แบบประเมิน คุณภาพ เหมาะสมของ คู่มือการใช้ รูปแบบการ	ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน	ค่าเฉลี่ย (M) ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	แบบประเมิน ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์ที่ มีคุณภาพ

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	การ วิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
ในการ ประเมิน ประสิทธิผล ของรูปแบบ การจัดการ เรียนรู้	ระดับ	จัดการเรียนรู้ และ แผนการ จัดการเรียนรู้		(SD)	
	2. ตรวจสอบ คุณภาพฯ โดยการ ใช้มาตราส่วน ประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ	แบบประเมิน คุณภาพ เหมาะสมของ คู่มือการใช้ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ และ แผนการ จัดการเรียนรู้	ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน	การ วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)	
4. เพื่อสร้าง และพัฒนา แบบ ประเมิน ความพึง พอใจที่มีต่อ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้	1. ตรวจสอบ คุณภาพฯ โดยการ ใช้มาตราส่วน ประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ	แบบประเมิน คุณภาพ เหมาะสมของ คู่มือการใช้ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ และ แผนการ จัดการเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน	ค่าเฉลี่ย (M) ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	แบบสอบถาม ความพึง พอใจที่มีต่อ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้
5.เพื่อ ตรวจสอบ ความ เหมาะสมและ ความเป็นไป ได้ของการนำ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้	นำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ ไม่ใช่ กลุ่มเป้าหมาย โรงเรียนในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา มัธยมศึกษา กำแพงเพชร	1. รูปแบบ การจัดการ เรียนรู้ ภาษาไทยโดย ใช้การเรียนรู้ แบบ สร้างสรรค์ เป็นฐาน	นักเรียน มัธยมศึกษา ตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 คน โรงเรียน ในสังกัด	1. ค่าร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย (M) 3. ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	1. รูปแบบ การจัดการ เรียนรู้ ภาษาไทยโดย ใช้การเรียนรู้ แบบ สร้างสรรค์ เป็นฐาน

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	การ วิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
คู่มือ แผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือ ประเมิน ประสิทธิผล ของรูปแบบ ไปใช้ (Try out)		ร่วมกับการ เรียนรู้โดยใช้ เทคโนโลยี เป็นฐานเพื่อ ส่งเสริม ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์ 2.คู่มือการใช้ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ 3.แผนการ จัดการเรียนรู้ ที่มีคุณภาพ 4.แบบ ประเมิน ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์ 5. แบบสอบถาม ความพึง พอใจที่มีต่อ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้	สำนักงานเขต พื้นที่ การศึกษา มัธยมศึกษา กำแพงเพชร	4. การ วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)	ร่วมกับการ เรียนรู้โดยใช้ เทคโนโลยี เป็นฐานเพื่อ ส่งเสริม ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์ 2. คู่มือการใช้ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ 3. แผนการ จัดการเรียนรู้ ที่มีคุณภาพ 4 .แบบ ประเมิน ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์ 5. แบบสอบถาม ความพึง พอใจที่มีต่อ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้

**ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้
การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย (Implementation: I)**

การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการ
3 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมการก่อนการทดลองใช้ 2) การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบ และ 3)
รวบรวมข้อมูลผลการใช้รูปแบบ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปทดลองใช้ โดยมีวัตถุประสงค์ย่อย ดังนี้

1.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้
เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์

1.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการ
เรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แหล่งข้อมูล

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์
รังสรรค์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน
36 คนซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการ
สุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

ประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย

1. ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมการก่อนการทดลองใช้ 2) การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบ และ 3) รวบรวมข้อมูลผลการใช้รูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมการก่อนการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยเตรียมการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยการเตรียมกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 36 คน ดังนี้

1. การกำหนดประชากร

การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยผู้วิจัยกำหนดให้ประชากรเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ 18 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 660 คน

2. การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียน จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดย

วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 เลือกโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ เป็นโรงเรียนสำหรับการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปทดลองใช้เพื่อประเมินประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากมีคุณลักษณะ ดังนี้ 1) โรงเรียนมีความพร้อมด้านเทคโนโลยี สื่อการเรียนการสอน และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นนักเรียนโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ที่เรียนมาตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยสามารถควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนในระหว่างดำเนินการวิจัยเพื่อให้เกิดความเที่ยงตรงภายในสูงสุดได้

2.2 พิจารณารายวิชาที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ โดยผู้วิจัยวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชาเพื่อกำหนดรายวิชาที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ให้เหมาะสม พิจารณาเป็นรายวิชาพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย รหัสวิชา ท30201 ซึ่งเป็นรายวิชาเพิ่มเติมตามหลักสูตรของโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ พ.ศ. 2563 ที่จัดให้เฉพาะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. การชี้แจงข้อปฏิบัติในการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.1 ชี้แจงให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

3.2 ชี้แจงลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทของนักเรียน และบทบาทของครูผู้สอน

3.3 แนะนำผู้เรียนในการใช้แหล่งทรัพยากร ข้อมูลสารสนเทศที่ส่งเสริมการเรียนรู้

3.4 ชี้แจงเกณฑ์การวัดและประเมินผล เพื่อให้นักเรียนทราบถึงเกณฑ์การประเมิน

3.5 ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้คำแนะนำและสนับสนุนผู้เรียนให้ประสบความสำเร็จในการเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

หลังจากการเตรียมการก่อนการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยการชี้แจงและแนะนำข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้สอนจริง โดยใช้เวลาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 24 คาบ โดยมีการศึกษาตามรายละเอียด ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการทดลอง

1. เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์ย่อย ดังนี้

1.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์

1.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. แบบแผนการทดลอง

ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีการกำหนดแบบแผนการทดลองตามวัตถุประสงค์ย่อยในการวิจัย ดังตารางที่ 26

ตารางที่ 26 แบบแผนการทดลองในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

วัตถุประสงค์การวิจัย	แบบแผนการทดลอง
1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์	กลุ่มเดียววัดผลหลังการทดลอง (The one – Shot Case Design)  X แทน ทดลองการใช้รูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น O แทน ประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์หลังการทดลอง
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	กลุ่มเดียววัดผลหลังการทดลอง (The one – Shot Case Design)  X แทน ทดลองการใช้รูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น O แทน ประเมินความพึงพอใจหลังการทดลอง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้สอนรายวิชาพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย รหัสวิชา

ท30201 ให้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีนักเรียนจำนวน 36 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยใช้เนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ 2 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 3 ศิลปะแห่งการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างพลังบันดาลใจ หน่วยที่ 4 เรื่องเล่าสร้างคุณค่า แก้ปัญหาทางสังคม

3.2 ทำการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างภายในระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยดำเนินการ ดังนี้

3.2.1 ก่อนการใช้รูปแบบ ผู้วิจัยชี้แจงและทำความเข้าใจกับนักเรียน

เกี่ยวกับวัตถุประสงค์ แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผล บทบาทนักเรียน และบทบาทของครูผู้สอนตามรายละเอียดในคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แล้วนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยไปทดลองใช้

3.2.2 ระหว่างการใช้รูปแบบ ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยนำ

เนื้อหาตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้นมาทดลองใช้สอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย 2 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยที่ 3 ศิลปะแห่งการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างพลังบันดาลใจ หน่วยที่ 4 เรื่องเล่าสร้างคุณค่า แก้ปัญหาทางสังคม

3.2.3 หลังการใช้รูปแบบ ผู้วิจัยดำเนินการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

3.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการพูด

สร้างสรรค์ ผู้วิจัยดำเนินการตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งประกอบด้วยคู่มือการใช้รูปแบบการเรียนการสอนและแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามลำดับขั้นตอนจนสมบูรณ์ โดยใช้เวลา 22 ชั่วโมงซึ่งการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการของรูปแบบฯ ทั้ง 5 ขั้นตอน รวม 12 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยนำไปใช้ใน 2 หน่วยการเรียนรู้ในรายวิชา ท30201 พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย ดังรายละเอียดตามตารางที่ 27

ตารางที่ 27 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ครั้งที่	วัน เดือน ปี เวลา	กระบวนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	รวมเวลา (คาบ)
หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ศิลปะแห่งการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างพลังบันดาลใจ				12
1.	13 มี.ค. 2568 เวลา 12.40 - 14.20 น.	ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools)	- วิเคราะห์ TED Talk และเทคนิคการพูด - วิจารณ์ก่อก่อสร้างแรงบันดาลใจของตนเอง - ทำ Mind Map Online การพูดสร้างสรรค์ที่ดี	2
2.	13 มี.ค. 2568 เวลา 14.30 - 16.00 น.	ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration)	- กำหนดหัวข้อและวางแผนแบ่งกลุ่ม เลือกประเด็น ตั้งคำถามสำคัญ และใช้ Storytelling Canvas วางแผนการพูด - ค้นคว้าและสร้างเนื้อหาใช้แหล่งข้อมูลออนไลน์ รวบรวมแนวคิด จัดทำโครงร่างและออกแบบสรุปด้วย Canva แลกเปลี่ยนและปรับปรุง - นำเสนอร่างเนื้อหาแลกเปลี่ยนจากเพื่อนและครู - สรุปและสะท้อนผลการเรียนรู้	2
3.	14 มีนาคม 2568 เวลา 8.20-11.50 น.	ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเต็มคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling)	- วางโครงเรื่องและกำหนดสาระสำคัญ - กำหนดแนวคิดหลักของเรื่องเล่า พัฒนาโครงสร้างโดยใช้หลักการเล่าเรื่อง และแชร์ไอเดียผ่าน Padlet - ออกแบบเนื้อหาและร่างบทพูด - ใช้ Storyboarding Tool - ฝึกซ้อมการพูดและบันทึกเสียง - สร้างสรรค์ Digital Storytelling - แชร์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ รับ Feedback	4
4	17 มีนาคม 2568 เวลา 8.20-10.10 น.	ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and	- เผยแพร่ผลงาน เรื่องเล่าดิจิทัลบนแพลตฟอร์มที่เลือก พร้อมตั้งชื่อ ดึงดูดผู้ชมและใช้ Hashtags	2

ครั้งที่	วัน เดือน ปี เวลา	กระบวนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	รวมเวลา (คาบ)
		Share)	- ฝึกตอบคอมเมนต์และคำถามอย่างสร้างสรรค์ - นำเสนอและรับความคิดเห็นจากเพื่อนและครู - สะท้อนผลและปรับปรุง – วิเคราะห์ข้อดี-จุดที่ควรปรับปรุง เขียนบันทึกสะท้อนคิด	
5	17 มีนาคม 2568 เวลา 10.10-11.50 น.	ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally)	- สะท้อนคิดเพื่อวิเคราะห์จุดแข็ง จุดที่ควรปรับปรุง และพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ - นักเรียนทำแบบประเมินออนไลน์ วิเคราะห์จุดแข็ง จุดที่ต้องพัฒนา และให้ฟีดแบ็กต่อเพื่อน - สร้าง e-Portfolio บันทึกและสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้	2
หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง เรื่องเล่าสร้างคุณค่า แก้ปัญหาทางสังคม				12
1.	18 มี.ค. 2568 เวลา 8.20 - 10.10 น.	ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools)	- วิเคราะห์ TED Talk และเทคนิคการพูด - รวีวนักพูดสร้างแรงบันดาลใจของตนเอง - ทำ Mind Map Online การพูดสร้างสรรค์ที่ดี	2
2.	19 มี.ค. 2568 เวลา 13.30 - 15.10 น.	ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration)	- กำหนดหัวข้อและวางแผนแบ่งกลุ่ม เลือกประเด็น ตั้งคำถามสำคัญ และใช้ Storytelling Canvas วางแผนการพูด - ค้นคว้าและสร้างเนื้อหาใช้แหล่งข้อมูลออนไลน์ รวบรวมแนวคิด	2
3.	20 มีนาคม 2568 เวลา 12.40-16.00 น.	ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเติมคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling)	- วางโครงเรื่องและกำหนดสาระสำคัญ กำหนดแนวคิดหลักของเรื่องเล่า พัฒนาโครงสร้างโดยใช้หลักการเล่าเรื่อง และแชร์ไอเดียผ่าน Padlet - ออกแบบเนื้อหาและร่างบทพูด - ใช้ Storyboarding Tool - ฝึกซ้อมการพูดและบันทึกเสียง	4

ครั้งที่	วัน เดือน ปี เวลา	กระบวนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	รวม เวลา (คาบ)
			- สร้างสรรค์ Digital Storytelling - แชร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ รับ Feedback	
4	21 มีนาคม 2568 เวลา 8.20-10.10 น.	ขั้นที่ 4 นำเสนอ แลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share)	- เผยแพร่ผลงาน เรื่องเล่าดิจิทัลบน แพลตฟอร์มที่เลือก พร้อมตั้งชื่อ ดึงดูดผู้ชม และใช้ Hashtags - ฝึกตอบคอมเมนต์และคำถามอย่าง สร้างสรรค์ - นำเสนอและรับความคิดเห็นจากเพื่อน และครู - สะท้อนผลและปรับปรุง – วิเคราะห์ข้อดี- จุดที่ควรปรับปรุง เขียนบันทึกสะท้อนคิด	2
5	21 มีนาคม 2568 เวลา 10.10-11.50 น.	ขั้นที่ 5 ประเมินผล สะท้อนคิดบน แพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally)	- สะท้อนคิดเพื่อวิเคราะห์จุดแข็ง จุดที่ควรปรับปรุง และพัฒนาทักษะการพูด สร้างสรรค์ - นักเรียนทำแบบประเมินออนไลน์ วิเคราะห์จุดแข็ง จุดที่ต้องพัฒนา และให้ฟีดแบ็กต่อเพื่อน - สร้าง e-Portfolio บันทึกและสะท้อน ประสบการณ์การเรียนรู้	2

โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools)

เป็นขั้นตอนที่มีเป้าหมายเพื่อจุดประกายจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนโดยผ่านเครื่องมือดิจิทัลโดยใช้วิดีโอตัวอย่างการพูดสร้างสรรค์ หรือสื่อที่แสดงถึงศิลปะการสื่อสารที่ทรงพลัง ศึกษาวิเคราะห์คลิปวิดีโอของนักพูดที่มีชื่อเสียง หรือการพูด TED Talks หรือการพูดที่เน้นการ

สื่อสารที่มีผลต่อผู้ฟัง ผู้เรียนเลือกคลิปวิดีโอที่ผู้สร้างสรรคที่รู้สึกประทับใจและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของตัวเอง ผู้เรียนวิเคราะห์องค์ประกอบที่ทำให้การพูดสร้างสรรค์นั้นน่าประทับใจโดยผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นความคิด

คำถาม 1) อะไรที่ทำให้คุณรู้สึกเชื่อมโยงกับการพูดนี้ 2) ส่วนไหนของการพูดที่ดึงดูดคุณมากที่สุด 3) อะไรที่นักเรียนจะนำมาประยุกต์ใช้ในการพูดของตัวเอง ผู้เรียนแต่ละคนแบ่งปันความรู้สึกและมุมมองของตนเองโดยใช้กิจกรรมการสนทนาในกลุ่มและโดยใช้เทคโนโลยี Padlet เพื่อบันทึกความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นจากเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน จะช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างไอเดียใหม่ ๆ

ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้วางแผนเป้าหมายการและค้นคว้าการพูดสร้างสรรค์ที่ตนเองสนใจอย่างอิสระ คิดและกำหนดประเด็นสำคัญที่ต้องการให้เกิดผลกระทบใจต่อผู้ฟังหรือการสื่อสารที่ส่งเสริมให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ตนเองสนใจอย่างลึกซึ้ง โดยใช้เครื่องมือ Storytelling canvas เพื่อวางแผนเนื้อหาการพูดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนต้องการนำเสนอโดยสอดคล้องกับความสนใจและความคิดสร้างสรรค์ วางโครงร่างการนำเสนอการพูดสร้างสรรค์ กำหนดองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ต้องการจะนำเสนอการพูดสร้างสรรค์ กำหนดชิ้นงานหรือผลงานของตนเองที่ต้องการสร้างสรรค์ขึ้นเป็นกรอบแนวคิดสู่การปฏิบัติและนักเรียนค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติมที่เชื่อมโยงกับหัวข้อความสนใจของตนเอง โดยใช้เทคโนโลยี ChatGPT Google Scholar หรือ แหล่งข้อมูลออนไลน์อื่นๆ เพื่อค้นหาข้อมูล ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ข้อมูลและจัดโครงสร้างเนื้อหาที่ค้นคว้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้ Canva ในการจัดทำภาพรวมแนวคิดและสรุปประเด็นสำคัญเพื่อเตรียมพร้อมในการสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลซึ่งจะเป็นการฝึกทักษะการเรียบเรียงและนำเสนอเป้าหมายและผลที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้า

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานการพูดสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองในรูปแบบของเรื่องเล่าดิจิทัล โดยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิดอย่างสร้างสรรค์และทำให้เกิดคุณค่าในการสื่อสาร นำแนวคิดและข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ากำหนดประเด็นหลักหรือสาระสำคัญที่จะสื่อสารในบทพูดสร้างสรรค์ รวมถึงการจัดโครงสร้างการเล่าเรื่องให้น่าสนใจ ผู้เรียนจะได้ฝึกพูดสร้างสรรค์โดยสามารถใช้โปรแกรมประยุกต์ CapCut เพื่อสร้างสรรค์สื่อเรื่องเล่าดิจิทัล โดยเสริมองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้ง ภาพ เสียง หรือเพลงประกอบที่ช่วยเพิ่มอารมณ์สนใน

การเล่าเรื่อง ในขั้นนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้บันทึกเสียงหรือวิดีโอตัวเองเพื่อฝึกการพูดและตรวจสอบท่าทางการสื่อสาร

ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน (Articulate and Share) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนๆ เผยแพร่ผลงานดิจิทัลที่สร้างขึ้นบนแพลตฟอร์มออนไลน์ จัดงานนิทรรศการดิจิทัลและในสื่อสังคม social media TikTok เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็นได้ ผู้สอนตั้งคำถามหรือให้ผู้ฟังในชั้นเรียนร่วมกันถามตอบเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนรับความคิดเห็นจากผู้ชมและผู้ฟัง เพื่อให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ให้ดียิ่งขึ้น ผู้สอนจัดเป็นช่วงเวลาสำหรับการถามตอบแบบเรียลไทม์ หรือใช้การนำเสนอในห้องเรียนหรือฟอรัมออนไลน์ในการตอบคำถาม เพื่อเสริมสร้างทักษะการตอบโต้ในการสื่อสารของนักเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการตอบสนองและตอบข้อสงสัยจากผู้ฟัง นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการสื่อสารในสถานการณ์ที่ต้องตอบโต้และสื่อสารแบบไม่เป็นทางการผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในยุคดิจิทัล นักเรียนสรุปข้อเสนอแนะทั้งหมดและนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงผลงานงานของตนเองให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ฟัง

ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ประเมินผลการเรียนรู้และทบทวนความสำเร็จของตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ผ่านมาทั้งหมด รวมถึงเปิดโอกาสให้ได้พิจารณาทักษะและความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่ตนได้พัฒนา ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินตนเองหรือแบบประเมินเพื่อน ผ่านเครื่องมือออนไลน์ Google Forms โดยเน้นให้สะท้อนความสำเร็จและประเด็นที่ยังต้องพัฒนาให้ผู้เรียนเขียน Reflection ในรูปแบบ e-Portfolio สะท้อนประสบการณ์และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากขั้นตอนทั้งหมดของการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานนี้ จัดกลุ่มให้แต่ละคนได้แลกเปลี่ยนแนวทางในการปรับปรุงการสื่อสารและการเรียนรู้ของตนเองผ่านการสนทนากลุ่ม หรือการบันทึกเป็นเอกสารใน canva Docs ซึ่งนักเรียนสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสนอแนะต่อกันได้ จัดให้นักเรียนได้สรุปและสะท้อนคิดทักษะและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาทักษะการพูดและการเล่าเรื่อง และประเมินความสำเร็จของการเรียนรู้ในรูปแบบที่เป็นระบบ

ขั้นที่ 3 การประเมินผลการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานทางสถิติ

สำหรับการวิจัย ในครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังรายละเอียดตาม
วัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้
แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ
สร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์ย่อย ดังนี้

1.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียน
ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้
โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71

1.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการ
จัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี
เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการ
เรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบ
การจัดการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้

3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบประเมิน
ความสามารถในการสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบ
การจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

จากขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (Implementation : I) ผู้วิจัยสรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 ไว้ในตารางที่ 28 ดังนี้

ตารางที่ 28 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) การนำไปใช้ (Implementation: I)

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
1. เพื่อนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็น	ขั้นที่ 1 การเตรียมการก่อนการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2. คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3. แผนการจัดการเรียนรู้	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 36 คน โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์	1. ค่าร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย (M) 3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 4. วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็น

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
ฐานเพื่อ ส่งเสริม ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์ ของนักเรียน ชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลายโดย การ ทดลองใช้ กับนักเรียน กลุ่มตัวอย่าง โดยมี วัตถุประสงค์ ย่อยดังนี้	ชั้นที่ 3 การ ประเมินผล การจัดการ เรียนรู้				ส่งเสริม ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์ ของนักเรียน ชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย
1.1 เพื่อ เปรียบเทียบ ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์ ของนักเรียนที่ เรียนด้วย รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ ภาษาไทยโดย ใช้การเรียนรู้ แบบ	กลุ่มเดียว วัดผลหลังการ ทดลอง (The one – Shot Case Design) X O X แทน ทดลองการใช้ รูปแบบที่	แบบประเมิน ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 36 คน โรงเรียนคลอง ขลุงราษฎร์ รังสรรค์	1. ค่าเฉลี่ย (M) 2. ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD) 3. t-test dependent	ผลการ เปรียบเทียบ ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์ ของนักเรียน หลังเรียนกับ เกณฑ์

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
สร้างสรรค์ เป็นฐาน ร่วมกับการ เรียนรู้โดยใช้ เทคโนโลยีเป็น ฐานหลังเรียน กับเกณฑ์	ผู้วิจัยพัฒนา ขึ้น ○ แทน ประเมิน ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์ หลังการ ทดลอง				
1.2 เพื่อศึกษา ความพึงพอใจ ของนักเรียนที่ ได้รับการสอน ด้วยรูปแบบ การจัดการ เรียนรู้ ภาษาไทยโดย ใช้การเรียนรู้ แบบ สร้างสรรค์ เป็นฐาน ร่วมกับการ เรียนรู้โดยใช้ เทคโนโลยีเป็น ฐานเพื่อ ส่งเสริม ความสามารถ	กลุ่มเดียว วัดผลหลังการ ทดลอง (The one – Shot Case Design) x o X แทน ทดลองการใช้ รูปแบบที่ ผู้วิจัยพัฒนา ขึ้น ○ แทน ประเมิน ความสามารถ ในการพูด	แบบสอบถาม ความพึงพอใจ ที่มีต่อรูปแบบ การจัดการ เรียนรู้	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 36 คน โรงเรียนคลอง ขลุงราษฎร์ รังสรรค์	1. ค่าร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย (M) 3. ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD) 4. วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)	เพื่อศึกษา ความพึงพอใจ ของนักเรียนที่ ได้รับการสอน ด้วยรูปแบบ การจัดการ เรียนรู้

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
ในการพูด สร้างสรรค์ ของนักเรียน ชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย	สร้างสรรค์ หลังการ ทดลอง				

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

(Evaluation : E)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ก่อนเรียนกับเกณฑ์

1.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2. เพื่อตรวจสอบ ปรับปรุง/แก้ไข รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แหล่งข้อมูล

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 36 คน

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

ประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย

1. ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

หลังการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และตรวจสอบแก้ไขปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยดำเนินการ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ โดยประเมินประสิทธิผลตามเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

1.1 ผลการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

- 1.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายอยู่ในระดับมาก

2. ตรวจสอบ ปรับปรุง/แก้ไข รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ โดยนำผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ มา

พิจารณาความเหมาะสมตามองค์ประกอบต่าง ๆ โดยเฉพาะองค์ประกอบด้านกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จากจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 3 ของการวิจัยแล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาและนำมาปรับปรุงแก้ไข จัดทำเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ฉบับสมบูรณ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

จากขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) การประเมินผล (Evaluation : E) ผู้วิจัยสรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 4 ไว้ในตารางที่ 29 ดังนี้

ตารางที่ 29 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) การประเมินผล (Evaluation: E)

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	การ วิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
1. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย					
1.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ก่อนเรียนกับเกณฑ์	ประเมิน	แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 36 คน โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์	1. ค่าเฉลี่ย (M) 2. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 3. t-test dependent	ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์
1.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้	สอบถาม	แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้รูปแบบการจัดการเรียนรู้		1. ค่าร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย (M) 3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 4. วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis))	เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	การ วิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
2. เพื่อ ตรวจสอบ ปรับปรุง/ แก้ไขรูปแบบ การจัดการ เรียนรู้	1. นำข้อมูลที่ได้จากการ นำไปใช้มา ปรับปรุงแก้ไข รูปแบบฯโดย พิจารณาความ เหมาะสมตาม องค์ประกอบ ต่าง ๆ 2. จัดพิมพ์ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ ฉบับสมบูรณ์	1. รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ 2. คู่มือการใช้ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ฯ	ประสิทธิผล จากการใช้ รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ ภาษาไทยโดย ใช้การเรียนรู้ แบบ สร้างสรรค์เป็น ฐานร่วมกับ การเรียนรู้โดย ใช้เทคโนโลยี เป็นฐานเพื่อ ส่งเสริม ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย	การวิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)	รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ ภาษาไทยโดย ใช้การเรียนรู้ แบบ สร้างสรรค์เป็น ฐานร่วมกับ การเรียนรู้โดย ใช้เทคโนโลยี เป็นฐานเพื่อ ส่งเสริม ความสามารถ ในการพูด สร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ คือ 2.1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ 2.2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ร่วมกับการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model จากแนวคิดของ Dick and Carey Branch Kruse และกระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methodology) การวิจัยครั้งนี้ได้ใช้รูปแบบการวิจัยกลุ่มเดียววัดผลหลังการทดลอง (The One-Shot Case Study) มีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานการพัฒนาและหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน การพัฒนาและหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน การพัฒนาและหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการและสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจาก หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ร่วมกับหลักสูตรสถานศึกษาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สะท้อนให้เห็นว่า หลักสูตรดังกล่าวมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เติบโตอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา คุณธรรม จริยธรรม และทักษะชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งถือเป็นแกนสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังมุ่งเสริมสร้างความสามารถทางภาษาเพื่อให้ผู้เรียนถ่ายทอดความคิดได้อย่างมีวัฒนธรรม มีเหตุผล และตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคม จึงได้กำหนดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนให้มีทักษะด้านการสื่อสารที่สามารถถ่ายทอดความรู้ ความคิดเห็น และทัศนะต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ เหมาะสมต่อบริบท และสอดคล้องกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการแสดงความคิดเห็นในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

เมื่อพิจารณาเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ประกอบกับหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ พบว่า ทักษะการพูดสร้างสรรค์ได้รับการเน้นย้ำอย่างชัดเจนใน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด โดยมาตรฐาน ท 3.1 ระบุให้ผู้เรียนสามารถแสดงทรรศนะ การโต้แย้ง การโน้มน้าวใจ และการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ด้วยภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสม (ตัวชี้วัด ท 3.1 ม.4-6/5) ซึ่งสะท้อนคุณลักษณะสำคัญของการพูดเชิงสร้างสรรค์

ขณะเดียวกันยังระบุถึงการมีมารยาทในการฟัง การดู และการพูด (ตัวชี้วัด ท 3.1 ม.4-6/6) อันเป็นการตอกย้ำการใช้ภาษาอย่างมีวัฒนธรรมและจริยธรรมทางการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับเจตนารมณ์ในการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายอย่างแท้จริง 1.2 การศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานและแนวคิดเกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์

1.2.1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักวิชาการหลายท่านได้เสนอแนวคิดที่เป็นประโยชน์ในการจัดองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ Dick & Carey (1985), Joyce & Weil (2003), Arends (2011) และทิสนา แคมมณี (2562) วิลาวรรณ์ เทพสังข์ (2560) และยุทธกรณ์ มากมี (2562) ซึ่งมีจุดรวมสำคัญคือการพัฒนาแบบที่ประกอบด้วยโครงสร้างและกระบวนการที่ชัดเจน เชื่อมโยงกับเป้าหมายของการเรียนรู้และพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างมีระบบ เมื่อพิจารณาจากองค์ประกอบของรูปแบบที่นักวิชาการกล่าวถึงสามารถสังเคราะห์ออกเป็นองค์ประกอบหลัก 5 ประการ ได้แก่ (1) หลักการของรูปแบบ (2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ (3) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (4) การวัดและประเมินผล และ (5) เงื่อนไขสนับสนุน ซึ่งองค์ประกอบของรูปแบบนี้เป็นกรอบแนวคิดสำคัญในการออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นความสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ในบริบทของการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.2.2 ผลการศึกษาและสังเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่า แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีลักษณะสำคัญเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากความสนใจ ความสงสัย และความอยากรู้ของตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ เน้นการทดลอง เล่น ลองผิดลองถูก สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ส่งเสริมการคิดอย่างอิสระเพื่อผู้เรียนสามารถคิด วิเคราะห์ และสร้างแนวคิดหรือผลงานได้ด้วยตนเองโดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และสร้างบรรยากาศส่งเสริมความกล้าคิด กล้าแสดงออก และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพอย่างเต็มที่และจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักการศึกษา Robinson K (2001, 2015) Resnick (2019) วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (2558) เพ็ญพนอ พ่วงแพ (2017) วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล (2563) มนตรี วงษ์สะพาน (2563) และชนัดต์ พุนเดช (2565) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กระตุ้นจินตนาการสร้างแรงบันดาลใจเรียนรู้ 2) มุ่งสู่ระบุ

ปัญหาและเป้าหมาย 3) ขวนขวายค้นคว้าและคิด 4) ออกแบบผลงานสร้างสรรค์ 5) แบ่งปันนำเสนอ แลกเปลี่ยน 6) เรียนรู้สะท้อนคิดสู่การประเมินผล

1.2.3 ผลการศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีการนำเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ อินเทอร์เน็ต แพลตฟอร์มดิจิทัล อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือซอฟต์แวร์ เฉพาะทางเพื่อใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ โดยมุ่งเน้นการปรับให้เหมาะสม กับบริบทของผู้เรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น ทันสมัย สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเอื้อต่อการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญและสนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือใน การสร้างสรรค์และแบ่งปันอย่างมีคุณภาพโดยมีหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานควร ออกแบบให้ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ผ่านช่องทางที่ หลากหลาย ปรับให้เหมาะสมกับความสามารถส่วนบุคคลและสร้างโอกาสในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยมีแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ได้แก่ 1) การบูรณาการเทคโนโลยีกับสาระ และวิธีการสอนอย่างเหมาะสม (TPACK Integration) ผลผสมผสานความรู้ด้านเนื้อหา วิธีการสอน และ เทคโนโลยีให้สอดคล้องกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดคุณค่าจริงกับผู้เรียน 2) การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Technology Use) โดยผู้สอนออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และ เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย 3) การพัฒนาและยกระดับการใช้เทคโนโลยี อย่างมีลำดับขั้น (SAMR-based Development) เป็นการใช้เทคโนโลยีจากระดับพื้นฐานไปสู่การ เปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างนวัตกรรมและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน 4) การสร้าง ปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกันผ่านเครื่องมือดิจิทัล (Collaborative Digital Learning) ใช้ เครื่องมือดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเรียนรู้ร่วมกัน ระหว่างผู้เรียน 5) การใช้เทคโนโลยีเพื่อประเมินผลและสะท้อนการเรียนรู้ (Digital Assessment & Reflection) ใช้เครื่องมือออนไลน์ แบบประเมินดิจิทัล E-Portfolio คลิปวิดีโอสะท้อนคิด หรือแอปพลิเคชันวัดผล เพื่อให้ผู้เรียนประเมินตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง 6) การส่งเสริมการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ด้วยสื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัล (Creative Learning with Technology) เปิดโอกาสให้ นักเรียนใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อ วิดีโอเรื่องเล่าดิจิทัล เพื่อแสดงความเข้าใจและสร้างผลงานที่มี คุณค่า จากแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการ

เรียนรู้ได้ 6 ขั้นตอน คือ 1) การวางแผนและออกแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี 2) การกระตุ้นความสนใจและเปิดประสบการณ์การเรียนรู้ 3) การเรียนรู้เชิงลงมือทำแบบร่วมมือ 4) การนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 5) การประเมินผลและสะท้อนคิด 6) การต่อยอดและขยายผลสู่บริบทจริง

1.2.4 แนวคิดที่เกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์

ผลการศึกษาวิเคราะห์แนวคิดที่เกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์โดยผู้วิจัยสังเคราะห์จาก การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการพูด (Speaking Theory) แนวคิดด้านศิลปะการพูดและการเล่าเรื่อง (Storytelling & Performance) และแนวคิดด้านบุคลิกภาพและแรงบันดาลใจ (Personality & Inspiration) กับ การพูดสร้างสรรค์โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นองค์ประกอบของการพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิดแปลกใหม่ 2) ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ 3) การใช้กลวิธีพูดอย่างสร้างสรรค์ 4) บุคลิกภาพสร้างสรรค์

1.3 การศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

1.3.1 ผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง จำนวน 10 คน ประกอบด้วย 1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 3 คน ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกทางด้านหลักสูตรและการสอน หรือ การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร หรือสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง หรือมีตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการพูดสร้างสรรค์ จำนวน 7 คน ที่มีประสบการณ์ในการสอนเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการพูดหรือเป็นนักพูดในที่สาธารณะ ตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ผลการสัมภาษณ์สรุปผล ดังนี้

ประเด็นที่ 1 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรมีองค์ประกอบและมีรายละเอียด ดังนี้

องค์ประกอบสำคัญในการสอนพูดสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดประเมินผล และเงื่อนไขสนับสนุน โดยเน้นให้กระบวนการจัดการเรียนรู้ควรออกแบบให้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยีเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

หลักการ การสอนพูดสร้างสรรค์ควรสะท้อนถึงแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน โดยเน้นการออกแบบกิจกรรมที่สนับสนุนการคิดเชิงสร้างสรรค์ และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ

วัตถุประสงค์ ควรมีเป้าหมายที่ชัดเจน โดยมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะการพูดเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งแตกต่างจากการพูดทั่วไปในที่สาธารณะ เช่น การเล่าเรื่อง การใช้เสียงและจังหวะ การตั้งคำถามที่ท้าทาย เพื่อพัฒนาทักษะการพูดที่น่าสนใจและมีความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกิจกรรมการเรียนการสอนควรจัดให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสดึงทักษะการพูดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมหลากหลาย เช่น การพูดตอบกลับแบบ Socratic dialogue การค้นคว้าข้อมูล และการฝึกพูดผ่านการเล่าเรื่อง ดิจิทัล (digital storytelling) การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการพูด และการนำเสนอผลงาน

การวัดและประเมินผล ควรใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูブリคเพื่อประเมินทักษะในหลายมิติ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ เนื้อหาที่ใช้ และการสื่อสาร โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเองหรือให้ผู้อื่น เช่น เพื่อนช่วยประเมิน

เงื่อนไขสนับสนุน ความสำเร็จของการเรียนการสอนขึ้นอยู่กับความรู้และความเข้าใจของครู ในด้านเนื้อหาและเทคโนโลยี การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสอน รวมถึงการที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างเพียงพอ

องค์ประกอบทั้งหมดนี้ต้องมีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุดจากการสอนพูดสร้างสรรค์ โดยมีการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและสร้างสรรค์

ประเด็นที่ 2 แนวทางการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีลักษณะกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและเทคโนโลยีเป็นฐาน ควรมีลักษณะและมีขั้นตอน รายละเอียดดังนี้

ลักษณะการสอนพูดสร้างสรรค์ควรมีกระบวนการจัดการเรียนรู้เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนมีอิสระและส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ การสอนพูดสร้างสรรค์ควรเน้นให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดค้นและกำหนดหัวข้อตามความสนใจของตนเอง การสร้างสรรค์ต้องมีกระบวนการเป็นขั้นตอน มีการฝึกซ้อมผ่านการทำงานกลุ่มก่อนการพูดจริง เนื่องจากการพูดเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความมั่นใจและควรปรับข้อขั้นตอนให้สอดคล้องกับทักษะการพูดสร้างสรรค์และเข้าใจได้ง่าย

กระบวนการเรียนรู้

ขั้นกระตุ้นจินตนาการบันดาลใจด้วยดิจิทัลเทคโนโลยี ควรเน้นการสร้างแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระและปรับข้อขั้นตอนให้กระชับขึ้น

ขั้นกำหนดมีเป้าหมายไว้สืบค้นหา ควรมีกิจกรรมการสอนที่ให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายและค้นหาข้อมูล และควรแยกขั้นตอนย่อยนี้ให้ชัดเจนเพราะเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการเรียนรู้หรือควรใช้คำให้มีความชัดเจนในขั้นตอนนี้

ขั้นออกแบบสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า ควรมีกระบวนการออกแบบชิ้นงานอย่างชัดเจน และให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการออกแบบเนื้อหาดิจิทัล ข้อขั้นตอนการสอนควรแสดงให้เห็นถึงการฝึกการพูดสร้างสรรค์จะช่วยให้ขั้นตอนการสอนมีความชัดเจนขึ้น

ขั้นนำเสนอแลกเปลี่ยนสื่อสังคมออนไลน์ การนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ควรมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในลักษณะของการวิเคราะห์และตอบโต้ อาจเพิ่มกิจกรรมแบบออนไลน์เพื่อสร้างความเปิดกว้างในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ขั้นประเมินหลากหลายสะท้อนคิดด้วยเทคโนโลยี ควรมีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินด้วยเทคโนโลยี (เช่น แบบสอบถามออนไลน์) การประเมินตนเองและการประเมินจากเพื่อน รวมถึงการใช้เทคโนโลยีในการให้ข้อเสนอแนะที่หลากหลายและเป็นข้อเสนอแนะเชิงบวก

กิจกรรมการสอนพูดและการพัฒนาทักษะ ควรจัดกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนฝึกเป็นผู้พูด ผู้ฟัง และผู้ประเมินเพื่อน การสอนพูดต้องเน้นการฝึกปฏิบัติที่หลากหลาย เช่น การฝึกพูดเดี่ยว คู่ และกลุ่ม การพูดหน้าห้อง และการพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความมั่นใจ

การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ เทคโนโลยีควรถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ รวมถึงการพัฒนาบุคลิกภาพผ่านการฝึกการพูด การประเมินผล และ การใช้สื่อดิจิทัล

ประเด็นที่ 3 สื่อเทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันและแหล่งเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีลักษณะและมีเทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันที่เหมาะสม รายละเอียดดังนี้

การใช้สื่อการสอนและเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนควรเลือกสื่อที่ทันสมัย เช่น คลิป TED Talk หรือ TED-Ed ซึ่งนำเสนอการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมถึงแพลตฟอร์มอย่าง Flipgrid ที่นักเรียนสามารถบันทึกและแชร์วิดีโอการพูดของตนเองเพื่อรับฟีดแบ็ก สื่อเทคโนโลยีอย่าง Canva และ Miro ช่วยเสริมการคิดสร้างสรรค์ การใช้แอปวิเคราะห์การพูด เช่น Speeko หรือการใช้ AI อย่าง ChatGPT จะช่วยพัฒนาความชัดเจนและเนื้อหาการพูด

สื่อที่ควรใช้ควรเป็นสื่อที่แสดงตัวอย่างการพูดและเรื่องเล่าที่นักเรียนสามารถศึกษาและวิเคราะห์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดอย่างสร้างสรรค์ โดยการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น การเล่าเรื่องราวท้องถิ่น การวิเคราะห์การพูดของบุคคลสำคัญในท้องถิ่น หรือการไปเยี่ยมชมสถานที่สำคัญ

เครื่องมือที่แนะนำเพื่อส่งเสริมการพูด เช่น Canva, Flipgrid, Mentimeter, Kahoot, Soundtrap, iMovie และ Adobe Premiere Rush โดยครูสามารถนำ AI มาใช้ช่วยนักเรียนคิดเนื้อหาการพูดหรือพัฒนาการออกเสียง ให้ผู้เรียนมีโอกาสด้านการแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อดิจิทัล การบันทึกและการรับฟีดแบ็กทันทีจะช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่อง

ประเด็นที่ 4 ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ 2) ด้านศิลปะการใช้ภาษาวรรณศิลป์สร้างสรรค์ 3) ด้านการใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์ 4) ด้านบุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ รายละเอียดดังนี้

การพูดสร้างสรรค์ คือ การพูดอีกประเภทหนึ่งที่มีการนำเสนอแนวคิดหรือเรื่องราวใหม่ที่มีความสร้างสรรค์ หรือการนำเรื่องเดิมมาต่อยอดโดยเสริมมุมมองใหม่ที่น่าสนใจ เนื้อหาควรเป็นร่วมสมัยและมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันผู้พูดควรนำเสนอความคิดที่แปลกใหม่ ถึงอาจจะไม่ใช่เรื่องใหม่เสมอไป แต่ควรพิจารณาให้เหมาะสมกับผู้ฟัง โดยผู้เรียนอาจช่วยกันประเมินความคิดเห็นนั้นร่วมกัน

ผู้สอน ภาษาที่ใช้มีความแตกต่างจากภาษาในการพูดทั่วไปควรมีการเลือกใช้คำ สำนวน ที่น่าสนใจ กลวิธีการนำเสนอสอดคล้องและช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้ฟังและผู้พูดต้องมีบุคลิกภาพที่น่าสนใจ รวมถึงการแสดงออกระหว่างการพูดที่มั่นใจ

องค์ประกอบสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ ควรประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่

เนื้อหา ควรมีความคิดสร้างสรรค์และแปลกใหม่ เป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ ดึงดูดผู้ฟัง โดยเนื้อหาต้องมีความร่วมสมัย และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง เนื้อหาควรเน้นการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และการนำเสนอในแง่มุมที่น่าสนใจ

การใช้ภาษา ควรใช้ภาษาที่สร้างสรรค์ เหมาะสมกับสถานการณ์และผู้ฟัง มีการเลือกใช้คำที่ชัดเจน ไพเราะ สร้างภาพในจินตนาการของผู้ฟัง การใช้โวหาร วรรณศิลป์ และการเล่นคำสามารถเพิ่มความน่าสนใจในการพูดได้ศิลปะในการสื่อสาร: การพูดสร้างสรรค์ไม่ใช่แค่การถ่ายทอดข้อมูล แต่เป็นศิลปะที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจ และเปลี่ยนแปลงความคิดของผู้ฟังได้ ผู้พูดควรสื่อความคิดอย่างลึกซึ้ง ใช้ภาษาที่สละสลวย และสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองผ่านการใช้โวหารและภาษา วรรณศิลป์

กลวิธีการพูด ผู้พูดควรใช้กลวิธีที่เหมาะสม ตั้งแต่การเปิดเรื่อง ดำเนินการเล่า และการปิดเรื่อง การใช้สื่อประกอบก็สำคัญเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้ฟัง การจัดลำดับเนื้อหาอย่างเป็นระบบ การตั้งคำถาม การเล่าเรื่อง การใช้ภาษากาย และการสร้างจังหวะในการพูด

บุคลิกภาพ ผู้พูดควรมีบุคลิกภาพที่ดี สง่า เป็นธรรมชาติ และน่าเชื่อถือ การใช้ท่าทาง น้ำเสียง และภาษากายที่เหมาะสมจะช่วยเสริมสร้างการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การพูดสร้างสรรค์เป็นการผสมผสานระหว่างความคิดสร้างสรรค์ การใช้ภาษาที่มีศิลปะ และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้ฟังสามารถเชื่อมโยงกับเนื้อหาและรับแรงบันดาลใจจากสิ่งที่ผู้พูดนำเสนอ

ประเด็นที่ 5 แนวทางในการวัดและการประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แนวทางการประเมินการพูดสร้างสรรค์ การประเมินควรเน้นไปที่การนำเสนอแนวคิดที่แปลกใหม่และน่าสนใจ โดยการประเมินพฤติกรรมการพูดจะต้องชัดเจน แยกออกจากกัน เช่น การประเมินเนื้อหาความแปลกใหม่ ควรแยกจากการประเมินการใช้ภาษา ทั้งนี้บุคลิกภาพก็เป็นส่วน

สำคัญในการประเมิน ซึ่งควรครอบคลุมเรื่องการมีส่วนร่วม การใช้เวลาที่เหมาะสม และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการพูด

การประเมินการพูดสร้างสรรค์ควรมีกระบวนการที่ชัดเจนและหลากหลาย เพื่อให้ครอบคลุมทุกองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ เนื้อหา การใช้ภาษา กลวิธีการพูด และบุคลิกภาพ โดยควรใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เช่น รูบรีค (Rubric) การสังเกต และการสัมภาษณ์จากผู้ฟัง นอกจากนี้ควรให้โอกาสผู้เรียนประเมินตนเองและใช้เทคโนโลยีเป็นตัวช่วยในการประเมิน เช่น การบันทึกวิดีโอและการประเมินด้วยระบบดิจิทัล

เกณฑ์การให้คะแนน สามารถกำหนดความสำคัญของแต่ละองค์ประกอบได้ไม่เท่ากัน โดยอาจให้น้ำหนักกับเนื้อหามากที่สุด รองลงมาเป็นการใช้ภาษา ส่วนบุคลิกภาพสามารถให้น้ำหนักน้อยกว่า เนื่องจากเป็นการประเมินความคิดสร้างสรรค์มากกว่าการเน้นบุคลิกภาพ

ผู้ประเมินควรประกอบไปด้วย ผู้สอน เพื่อนร่วมชั้น และตัวนักเรียนเอง เพื่อให้การประเมินครอบคลุมและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนตนเอง การประเมินจากเพื่อนและผู้สอนสามารถใช้รูบรีคเดียวกันได้ และควรประเมินทันทีขณะนักเรียนพูดหน้าชั้นเรียนหรือผ่านการดูวิดีโอการพูดในภายหลังเพื่อสะท้อนถึงความสามารถของผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง

การประเมินควรมีความยืดหยุ่นและสอดคล้องกับระดับผู้เรียน โดยการใช้เทคโนโลยี เช่น การเปรียบเทียบผลงานการพูดกับวิดีโอของนักพูดที่ผู้เรียนชื่นชอบ หรือการประเมินระหว่างการเรียนรู้เพื่อการพัฒนา มากกว่าการประเมินเพียงครั้งเดียว

เทคโนโลยี ควรมีบทบาทสำคัญในการประเมิน เช่น การบันทึกคลิปวิดีโอ การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการประเมิน และการสะท้อนผลลัพธ์ทันทีผ่านเครื่องมือดิจิทัล เช่น รูบรีคดิจิทัล ซึ่งจะช่วยให้กระบวนการประเมินมีประสิทธิภาพ รวดเร็ว และสามารถสะท้อนผลการพูดได้อย่างแม่นยำ

การประเมินควรครอบคลุมถึงความคิดสร้างสรรค์ โดยพิจารณาความสามารถในการนำเสนอ เนื้อหาที่แปลกใหม่ การใช้ภาษาที่ศิลปะ และการควบคุมกลวิธีการพูด เช่น จังหวะเสียง ท่าทาง และการใช้อุปกรณ์ช่วยในการนำเสนอ

ประเด็นที่ 6 ความคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แนวทางในการพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียน โดยเน้นการฝึกฝน การใช้เทคโนโลยี และการส่งเสริมการสื่อสารเชิงบวกอย่างสร้างสรรค์จากครูผู้สอน โดยมีประเด็นหลักที่สำคัญ ดังนี้

การฝึกฝนทักษะการพูดอย่างต่อเนื่อง การพูดเป็นทักษะที่ต้องการการฝึกฝนบ่อยครั้งเพื่อความสำเร็จ ซึ่งการฝึกนี้ควรเริ่มจากการพูดเรื่องใกล้ตัวเพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคยและมีความมั่นใจมากขึ้น ผู้เรียนต้องได้รับการสนับสนุนให้พูดอย่างเป็นธรรมชาติและพัฒนาสไตล์ของตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต้องใช้เวลาและความพยายาม

บทบาทของครูผู้สอน ครูต้องทำหน้าที่เป็นโค้ชที่เน้นการให้กำลังใจและการสื่อสารเชิงบวก โดยให้ข้อเสนอแนะที่สร้างแรงบันดาลใจและช่วยเพิ่มความมั่นใจให้กับผู้เรียนมากกว่าการตัดสินถูกหรือผิด ครูควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการพูด ฝึกการคิดสร้างสรรค์ และควรให้เวลากับผู้เรียนในการฝึกฝนทักษะอย่างเพียงพอ

การใช้เทคโนโลยีในการฝึกพูด การใช้เทคโนโลยีช่วยพัฒนาทักษะการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การฝึกความชัดเจนในการออกเสียง การใช้จังหวะและน้ำเสียง หรือการบันทึกวิดีโอเพื่อให้ผู้เรียนได้ดูตัวเองและเห็นพัฒนาการของการพูด การสร้างห้องเรียนเสมือนจริง หรือใช้โปรแกรมฝึกพูดที่ทันสมัยจะทำให้ผู้เรียนมีหลักฐานเพื่อวิเคราะห์และปรับปรุงตนเอง การฝึกด้วยตนเองผ่านสื่อดิจิทัลยังช่วยเสริมสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการพูดและการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การสร้างสรรค์ผ่านการใช้เทคโนโลยี การสอนการพูดควรมุ่งเน้นที่การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์เรื่องเล่าหรือแนวคิดใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย และนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล เช่น YouTube, TikTok, Blog การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการพูด แต่ยังช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจในกระบวนการสร้างเนื้อหา

การระดมสมองผ่านเทคโนโลยี การใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อให้ผู้เรียนสามารถแบ่งปันความคิดและระดมสมองร่วมกัน ช่วยสร้างพื้นที่สำหรับความคิดสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมในห้องเรียน กิจกรรมการคิดเชิงวิเคราะห์และการสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีคุณค่าโดยใช้เทคโนโลยีนี้จะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบเนื้อหาและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ

การพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ทั้งการฝึกฝนบ่อยครั้ง การสนับสนุนจากครูผู้สอนในเชิงบวก การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการฝึก และการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการพูดและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ

1.3.2 ผลการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 10 คน ประกอบด้วย 1) ศึกษานิเทศก์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 2 คน ที่มีประสบการณ์ด้านการนิเทศเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป หรือมีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ 2) ครูผู้สอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 8 คนที่มีประสบการณ์ด้านการสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป หรือมีวิทยฐานะระดับชำนาญการ เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการ การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ผลการสนทนากลุ่ม สรุปผลได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 สภาพการเรียนการสอนภาษาไทยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ในปัจจุบันมีสภาพเป็นอย่างไรและมีปัญหาหรืออุปสรรคใดบ้าง

การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดในที่สาธารณะหรือการพูดสร้างสรรค์มีสภาพปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนการสอนจากการสนทนากลุ่มสรุปได้ดังนี้

1. ขาดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่สร้างสรรค์ โดยครูยังคงใช้วิธีการสอนแบบบรรยายและเน้นท่องจำ ซึ่งไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะการพูดอย่างสร้างสรรค์ หรือการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ การเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทดลอง คิด และแสดงออกเองยังมีน้อย ด้วยข้อจำกัดของเวลาตามหลักสูตรที่มีเนื้อหาสาระในรายวิชาภาษาไทยจำนวนมาก ทำให้นักเรียนขาดทักษะและความมั่นใจในการใช้ภาษาไทยในการพูดเชิงสร้างสรรค์

2. ข้อจำกัดด้านความหลากหลายของกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอน

การเรียนพูดในที่สาธารณะมักขาดความหลากหลายของกิจกรรมที่น่าสนใจและไม่สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียนยุคใหม่ที่สนใจในเรื่องของเทคโนโลยี ขาดสื่อการสอนที่เน้นให้เกิดการคิดเชิงวิเคราะห์ การสร้างสรรค์เรื่องราว ที่ทันสมัยตรงกับความต้องการของผู้เรียน นักเรียนมีข้อจำกัดการใช้ภาษาที่สร้างแรงบันดาลใจ ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าสนใจและไม่นำไปสู่การพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์

3. การขาดทักษะในการใช้เทคนิคการพูดเชิงสร้างสรรค์

ขาดการสอนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการพูดสร้างสรรค์ เช่น การเลือกใช้คำที่เหมาะสม การจัดลำดับความคิด การใช้ภาษากาย หรือการนำเสนอแบบโน้มน้าวใจ ทำให้นักเรียนขาดพื้นฐานในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

4. ขาดการฝึกฝนอย่างเพียงพอ

การจัดการเรียนการสอนมักมีเวลาจำกัด ทำให้นักเรียนไม่ได้รับการฝึกฝนที่เพียงพอในการพัฒนาทักษะการพูดอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังขาดการสนับสนุนจากครูหรือกิจกรรมเสริมที่เปิดโอกาสให้พวกเขาได้ฝึกฝนและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

5. อุปสรรคด้านทัศนคติและความมั่นใจของนักเรียน

นักเรียนบางคนอาจรู้สึกไม่มั่นใจเมื่อต้องแสดงออกในที่สาธารณะ หรืออาจรู้สึกกลัวการถูกวิพากษ์วิจารณ์ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะการพูดอย่างสร้างสรรค์ ทัศนคติเหล่านี้มักไม่ได้รับการแก้ไขอย่างตรงจุดในห้องเรียน

ประเด็นที่ 2 ท่านคิดว่าการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กระตุ้นจินตนาการบันดาลใจด้วยดิจิทัลเทคโนโลยี ขั้นที่ 2 กำหนดเป้าหมายไว้สับคั่นหา ขั้นที่ 3 ออกแบบสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนสื่อสังคมออนไลน์ ขั้นที่ 5 ประเมินหลากหลายสะท้อนคิดด้วยเทคโนโลยี ควรมีแนวทาง เทคนิค หรือวิธีการหรือกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างไรบ้าง

ควรมี แนวทาง เทคนิค หรือวิธีการหรือกิจกรรมการเรียนการสอนส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์จากการสนทนากลุ่มสรุปได้ดังนี้

การพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์เป็นส่วนสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสารและนำเสนอความคิดอย่างสร้างสรรค์ กระบวนการในการพัฒนาทักษะนี้ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การกระตุ้นจินตนาการด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล การกำหนดเป้าหมายและการสับคั่น การออกแบบเรื่องเล่าดิจิทัล การนำเสนอและแลกเปลี่ยนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และการประเมินและสะท้อนคิดโดยใช้เทคโนโลยี แนวทางและเทคนิคในแต่ละขั้นตอนนี้จะช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจและสามารถพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การส่งเสริมทักษะการพูดสร้างสรรค์ควรเน้นการใช้เทคโนโลยีเป็นตัวช่วยในการสร้างแรงบันดาลใจ การสืบค้นข้อมูล การออกแบบสื่อดิจิทัล การนำเสนอ และการประเมินผล ด้วยกระบวนการที่เป็นระบบและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปลอดภัยเป็นการสื่อสารเชิงบวก จะช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในการสื่อสารและมีทักษะการพูดสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นจากตัวนักเรียนเอง

ในขั้นตอนแรกของการกระตุ้นจินตนาการแรงบันดาลใจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ครูควรใช้สื่อที่นักเรียนคุ้นเคย เช่น วิดีโอสั้น ๆ หรือแอปพลิเคชัน เพื่อให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการนำเสนอความคิดในรูปแบบที่สร้างสรรค์ ครูอาจใช้งานแอปพลิเคชันอย่าง Pinterest หรือ Canva เพื่อให้นักเรียนสร้างบอร์ดไอเดีย ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้มีพื้นที่สำหรับรวบรวมความคิด นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง เช่น AR ก็เป็นวิธีที่ดีในการสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจและเสริมสร้างจินตนาการที่ชัดเจนขึ้น

สำหรับขั้นตอนที่สอง การกำหนดเป้าหมายและการสืบค้น ครูควรช่วยนักเรียนสร้างคำถามสำคัญและแนวทางในการสืบค้นเพื่อให้พวกเขาได้รู้จักเป้าหมายและสามารถรวบรวมข้อมูลได้อย่างมีระบบ เทคนิคการตั้งคำถามแบบ 5W1H (Who, What, When, Where, Why, How) เป็นตัวช่วยที่ดีในการช่วยนักเรียนกำหนดทิศทางของการสืบค้น ครูสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลเช่น Padlet หรือ Google Jamboard ในการระดมความคิดและแชร์ข้อมูลระหว่างเพื่อน ๆ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมองเห็นแง่มุมที่หลากหลายและสามารถต่อยอดความคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในขั้นตอนการออกแบบเรื่องเล่าดิจิทัล ครูควรจัดเวิร์กช็อปเล็ก ๆ ให้นักเรียนเพื่อฝึกการจัดโครงเรื่องที่ น่าสนใจ โดยอาจแนะนำโครงเรื่องแบบ Hero's Journey หรือ Story Spine ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนจัดลำดับเนื้อหาและถ่ายทอดเรื่องราวให้มีความน่าสนใจและเชื่อมโยงกับผู้ฟัง นอกจากนี้ การใช้แอปพลิเคชันสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล เช่น Storyboard จะช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อที่สะท้อนถึงความคิดและเรื่องราวได้อย่างเต็มที่

ขั้นตอนการนำเสนอและแลกเปลี่ยนในสื่อสังคมออนไลน์ ครูสามารถสร้างพื้นที่ปลอดภัย เช่น ห้องเรียนใน Google Classroom หรือกลุ่มปิดใน Facebook ให้นักเรียน เพื่อให้นักเรียนสามารถโพสต์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างอิสระ การสอนทักษะการให้และรับ Feedback อย่างสร้างสรรค์ เช่น เทคนิค "ชมเชย-ข้อเสนอแนะ-คำชมเชย" จะช่วยสร้างบรรยากาศที่นักเรียนรู้สึกถึงความร่วมมือและไม่กลัวคำวิจารณ์ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในการนำเสนอ

ขั้นตอนสุดท้ายคือการประเมินหลากหลายและสะท้อนคิดด้วยเทคโนโลยี ครูสามารถใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การใช้ Rubric การประเมินตนเอง (Self-assessment) และการประเมินเพื่อน (Peer assessment) เครื่องมือดิจิทัล เช่น Google Forms หรือแอปฯ อย่าง Flipgrid สามารถช่วยให้นักเรียนสะท้อนถึงการเรียนรู้ของตนเองอย่างอิสระ ทำให้พวกเขาเห็นพัฒนาการและข้อควรปรับปรุงของตนเอง อีกทั้งยังช่วยให้ครูสามารถติดตามและประเมินความก้าวหน้าของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเด็นที่ 3 ท่านคิดว่าสื่อ เทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันและแหล่งเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีอะไรบ้างที่มีความเหมาะสมกับนักเรียน

แนวทางที่เหมาะสมควรเน้นไปที่การใช้เครื่องมือที่ส่งเสริมทั้งการสร้างแรงบันดาลใจ การจัดระเบียบความคิด และการพัฒนาทักษะการพูดผ่านการฝึกฝนและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมถึงการประเมินผลที่สร้างสรรค์จากการสนทนากลุ่มสรุปได้ดังนี้

1. ใช้สื่อเทคโนโลยีกระตุ้นจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจ

สื่อที่มีภาพและเสียงที่น่าสนใจจะช่วยสร้างแรงบันดาลใจได้ดี แอปพลิเคชันอย่าง YouTube tikkok หรือสื่อสั้น ๆ ในสังคมออนไลน์ โดย YouTube นั้นสามารถเลือกคลิปที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอเพื่อให้นักเรียนได้เห็นตัวอย่างการพูดในหลากหลายรูปแบบ สามารถใช้ในการสร้างบอร์ดไอเดียเพื่อเก็บรวบรวมแนวคิดต่าง ๆ ได้

2. ใช้เครื่องมือจัดระเบียบความคิดและออกแบบเนื้อหาการพูด

ครูแนะนำเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนสามารถจัดระเบียบความคิดและออกแบบเนื้อหาการพูดของตนได้อย่างเป็นระบบ เช่น MindMeister สำหรับการทำแผนผังความคิด ซึ่งช่วยให้นักเรียนเห็นภาพรวมและจัดลำดับเนื้อหาที่น่าสนใจ และ Google Docs สำหรับการเขียนร่างคำพูดหรือบันทึกความคิดในรูปแบบที่สามารถแชร์เพื่อรับความคิดเห็นจากครูและเพื่อนร่วมชั้นได้

3. แอปพลิเคชันสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอ

ควรให้นักเรียนสามารถฝึกการพูดผ่านการสร้างสื่อดิจิทัล ครูหลายท่านแนะนำ Canva สำหรับการทำสไลด์หรือสื่อที่มีภาพประกอบสวยงาม ช่วยให้นักเรียนสามารถนำเสนอเนื้อหาได้อย่าง

สร้างสรรค์และน่าสนใจ อีกทั้งยังใช้งานง่าย Prezi เป็นอีกตัวเลือกหนึ่งที่จะช่วยให้นำเสนอนั้นเป็นแบบ Interactive และดึงดูดความสนใจได้ดี

4. แอปพลิเคชันฝึกฝนและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การฝึกฝนการพูด ควรเลือกแอปพลิเคชันที่สามารถอัดคลิปเสียงหรือวิดีโอเป็นสิ่งสำคัญ เช่น แอปพลิเคชัน Flipgrid ช่วยให้นักเรียนสามารถอัดวิดีโอตนเองและแชร์ให้เพื่อนและครูได้เห็น ซึ่งสามารถให้ข้อเสนอแนะได้ในรูปแบบที่เป็นมิตรและไม่เป็นทางการ โดยใช้ Padlet เป็นเครื่องมือที่ดีสำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการแชร์คำตอบหรือข้อเสนอแนะในรูปแบบที่ง่ายและรวดเร็ว

5. เทคโนโลยีเพื่อการประเมินและสะท้อนคิด การประเมินผลและการสะท้อนคิดหลังการนำเสนอถือเป็นส่วนสำคัญ ครูหลายท่านแนะนำให้ใช้ Google Forms สำหรับการทำแบบสอบถามการประเมินผลหรือการสะท้อนคิด โดยนักเรียนสามารถประเมินตนเองและรับความคิดเห็นจากเพื่อนได้ หรือ Mentimeter ก็เป็นอีกเครื่องมือที่น่าสนใจ ซึ่งช่วยให้ครูรวบรวมความคิดเห็นของนักเรียนได้แบบเรียลไทม์ ทำให้นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและได้รับการสะท้อนคิดที่หลากหลาย

6. แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่สนับสนุนการพัฒนาทักษะการพูด ควรแนะนำเว็บไซต์และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เช่น TED-Ed ซึ่งมีคลิปการพูดที่เป็นแรงบันดาลใจและช่วยให้นักเรียนเรียนรู้เทคนิคการพูดจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีหลักสูตรที่ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ และ Duolingo สำหรับการฝึกฝนทักษะการออกเสียงในกรณีที่นักเรียนต้องการฝึกการพูดในภาษาอื่น หรือครูอาจเลือกใช้สื่อจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น หรือปัญหาต่าง ๆ ในท้องถิ่นเป็นประเด็นในการฝึกพูด

ประเด็นที่ 4 ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีองค์ประกอบอะไรบ้างและรูปแบบใดอย่างไร

การวัดและประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีองค์ประกอบและรูปแบบที่หลากหลาย ครอบคลุมทั้งด้านเนื้อหาและทักษะการสื่อสาร โดยมีแนวทางสรุปได้จากการสนทนากลุ่ม ดังนี้

ประเมินความคิดสร้างสรรค์และน่าสนใจของเนื้อหา การประเมินควรเน้นที่การนำเสนอเนื้อหาที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ และสอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการสื่อ รวมถึงความสามารถในการขยายและเชื่อมโยงความคิดอย่างมีความลึก การสังเกตการใช้มุมมองที่แปลกใหม่หรือการนำเสนอข้อมูลจากแหล่งอ้างอิงที่มีความน่าเชื่อถือจะช่วยให้ประเมินความสามารถในด้านนี้ได้อย่างชัดเจน

การประเมินการใช้ภาษาและศิลปะการพูด การประเมินด้านนี้ควรครอบคลุมถึงการเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ความสามารถในการใช้คำพูดเชิงสร้างสรรค์ การใช้จังหวะในการพูดอย่างมีศิลปะ และการแสดงอารมณ์เพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ฟัง การใช้โครงสร้างประโยคและคำศัพท์ที่หลากหลายที่ร่วมสมัย และความสามารถในการสื่อสารด้วยความชัดเจน

การประเมินการใช้กลวิธีการพูดเพื่อสื่อสารความคิดอย่างสร้างสรรค์การประเมินควรเน้นการเลือกใช้กลวิธีอย่างเหมาะสมกับการพูดที่นักเรียนใช้ในการดึงดูดความสนใจ การสร้างความเชื่อมโยงกับผู้ฟัง และการใช้คำถามหรือข้อคิดเพื่อกระตุ้นให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม กลวิธีที่ใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการพูดตามสถานการณ์หรือการตอบสนองต่อข้อซักถามควรถูกนำมาพิจารณาเช่นกัน

การประเมินด้านบุคลิกภาพและความเป็นตัวตนที่แสดงออก บุคลิกภาพและความมั่นใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการประเมิน นักเรียนควรแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ มั่นใจ และสื่อถึงความเป็นตัวของตัวเอง นอกจากนี้ยังควรพิจารณาความสามารถในการจัดการกับความกังวล และการแสดงออกถึงความมุ่งมั่น น่าเชื่อถือ

รูปแบบและวิธีการประเมิน

การประเมินเชิงพฤติกรรมและการให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์ควรเน้นการประเมินเชิงพฤติกรรม โดยใช้คำอธิบายที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจจุดแข็งและจุดที่ควรปรับปรุง ข้อเสนอแนะควรมีลักษณะสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมการพัฒนา โดยไม่เน้นการวิจารณ์ แต่เป็นการชี้แนะแนวทางที่เป็นประโยชน์เพื่อให้นักเรียนเห็นถึงเส้นทางการพัฒนาทักษะการพูดของตนเอง

การประเมินด้วยการนำเสนอแบบออนไลน์

การใช้รูปแบบการนำเสนอที่ต้อฉบับทีวิตีไอ หรือการพูดในสถานการณ์ที่เปิดเผยให้ผู้ฟังหลายคนเข้าถึง เช่น การนำเสนอผ่านโครงงานหรือโซเซียลมีเดีย ช่วยเสริมให้ครูสามารถเห็นทักษะที่แสดงออกในบริบทที่มีผู้ฟังหลากหลาย การประเมินนี้สามารถดูได้ทั้งการจัดการความกังวล และการใช้สื่อหรือองค์ประกอบที่น่าสนใจในการสื่อสาร

การประเมินแบบเพื่อนประเมิน หรือ การประเมินตนเอง

การให้เพื่อนประเมินผลงานกันเอง หรือการประเมินตนเอง เป็นวิธีที่ช่วยให้นักเรียนมีมุมมองที่กว้างขึ้นต่อการพูดของตนเองและผู้อื่น โดยครูสามารถจัดทำแบบฟอร์มหรือประเด็นข้อคำถามที่ช่วย

ชี้แนะนักเรียนให้พิจารณาทักษะการพูดของตนเอง การประเมินแบบนี้จะช่วยให้นักเรียนสามารถเห็นภาพรวมของการพูดและจุดที่ต้องปรับปรุงได้ชัดเจนขึ้น

การใช้เกณฑ์ประเมินที่ชัดเจนและครอบคลุม

ควรใช้เกณฑ์ประเมินที่มีความชัดเจนในทุกด้านเพื่อให้การประเมินมีความเป็นมาตรฐาน ครอบคลุม และเข้าใจง่าย การสร้างเกณฑ์ที่ครอบคลุมจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจเป้าหมายของการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้เกิดความพยายามและความมุ่งมั่นในการฝึกฝน

การสะท้อนผลการประเมินร่วมกับนักเรียน ครูควรจัดกิจกรรมพูดคุยกับนักเรียนหลังการประเมิน เพื่อให้ นักเรียนมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิด รับฟังความคิดเห็นจากครูและเพื่อน โดยการสะท้อนผลจะช่วยให้ นักเรียนเห็นถึงพัฒนาการของตนเองและรู้จักการปรับปรุงอย่างเหมาะสมในทักษะการพูดสร้างสรรค์จะช่วยให้ นักเรียนมั่นใจในการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ของตนเอง อีกทั้งยังส่งเสริมให้พวกเขาเป็นผู้พูดที่มีความสามารถในการสื่อสารที่มีความลึกซึ้งและความคิดสร้างสรรค์

ประเด็นที่ 5 ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ให้ประสบความสำเร็จครูผู้สอนควรพัฒนาและปรับการเรียนการสอนอย่างไร

จากการสนทนาของกลุ่มครูผู้เชี่ยวชาญในการสอนพูดภาษาไทย ข้อเสนอในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนสามารถสังเคราะห์ได้ดังนี้

ปรับบทบาทครูเป็นผู้สนับสนุน ควรเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้บรรยายมาเป็นผู้ชี้แนะและผู้สนับสนุน เปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นและสนับสนุนให้คิดอย่างสร้างสรรค์โดยใช้คำถามที่ท้าทายและการจำลองสถานการณ์เพื่อกระตุ้นความคิด

การฝึกทักษะด้านการใช้ภาษาและการแสดงออก การพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่เน้นเนื้อหา แต่ยังรวมถึงการใช้ภาษาที่มีสีสัน การแสดงท่าทางที่เป็นธรรมชาติ และการสื่อสารที่น่าสนใจผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเล่าเรื่องที่ผสมผสานเรื่องจริงกับจินตนาการและการจำลองสถานการณ์

การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล การนำแอปพลิเคชันหรือสื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอ พอดแคสต์ และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการนำเสนอจะช่วยให้ นักเรียนรู้สึกสนุกและมีแรงจูงใจในการฝึกทักษะการพูดอย่างสร้างสรรค์

การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและอิสระ การสร้างบรรยากาศที่นักเรียนรู้สึกว่าจะปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็นและการพูด จะช่วยให้พวกเขามั่นใจและกล้าคิดนอกกรอบมากขึ้น

การให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ ข้อเสนอแนะควรมุ่งเน้นการแนะนำอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้นักเรียนเห็นจุดที่สามารถพัฒนาได้ โดยไม่มุ่งเน้นการตัดสินว่าผิดหรือถูก ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนรู้สึกมีแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนตนเอง หลังจากการฝึกพูดช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ส่วนตัว ประสบการณ์การดูเพื่อน ๆ ร่วมชั้น เพื่อมุ่งสู่การกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ในอนาคต

ประเด็นที่ 6 ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ให้ประสบความสำเร็จมีเงื่อนไขความสำเร็จ/ปัจจัยความสำเร็จอย่างไรบ้าง

การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ให้ประสบความสำเร็จนั้นมีเงื่อนไขและปัจจัยหลายประการที่ควรพิจารณาสรุปได้จากการสนทนากลุ่มดังนี้

1. ครูผู้สอน

ครูมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจและเป็นผู้สนับสนุนที่ดี การเป็นผู้ฟังที่ดี การให้คำแนะนำเชิงบวก และการมอบโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นจะสร้างความมั่นใจและกระตุ้นความกล้าแสดงออกของนักเรียน นอกจากนี้ครูควรมีทักษะในการตั้งคำถามที่เปิดโอกาสให้เกิดการคิดสร้างสรรค์และฝึกฝนการวิเคราะห์

2. การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและอิสระ

การสร้างสภาพแวดล้อมที่นักเรียนรู้สึกว่าจะปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็นอย่างเสรีและไม่ถูกตัดสินเป็นเงื่อนไขที่สำคัญในการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทดลองนำเสนอความคิด โดยบรรยากาศนี้จะช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในตัวเอง และสามารถนำเสนอความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่

3. การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลที่เหมาะสม

เทคโนโลยีมีบทบาทในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและหลากหลาย เช่น การใช้แอปพลิเคชันสื่อสารสาธารณะอย่างพอดแคสต์ วิดีโอ และการนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์เพื่อช่วย

กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการพูดผ่านการใช้เทคโนโลยีได้ทั้งในรูปแบบของการบันทึก การติดต่อ และการเผยแพร่ผลงาน

4. การเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสรรค์

การเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสรรค์ผลงานผ่านการปฏิบัติจะช่วยให้เด็กนักเรียนมีทักษะที่หลากหลาย ตั้งแต่การวางแผน การสืบค้นข้อมูล และการนำเสนอ โดยกระบวนการนี้จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ และความมั่นใจในการพูดต่อสาธารณะ นอกจากนี้ยังช่วยให้เด็กนักเรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาที่มีความซับซ้อนและทักษะการสร้างเรื่องราวที่น่าติดตาม

5. การประเมินและข้อเสนอแนะเชิงบวก

การให้ข้อเสนอแนะที่เน้นการเสริมสร้างและพัฒนาเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความมั่นใจให้นักเรียน ฟีดแบ็กควรมีลักษณะที่เน้นการชี้แนะในสิ่งที่ควรปรับปรุง และเสนอวิธีการพัฒนาทักษะการพูดให้ดีขึ้น โดยครูควรหลีกเลี่ยงการตัดสินหรือให้คะแนนที่ทำให้รู้สึกด้อยคุณค่า แต่ควรเน้นการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

6. การมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเต็มที่

นักเรียนควรมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้เต็มที่ ทั้งในด้านการแสดงความคิดเห็น การตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ส่วนบุคคล และการพัฒนาทักษะต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง โดยเปิดโอกาสให้มีความคิดริเริ่มในการนำเสนอและสร้างเนื้อหาที่มีความหมายต่อตนเอง ซึ่งจะช่วยให้การพูดมีความเป็นธรรมชาติและน่าสนใจ

1.4 การศึกษาความต้องการและความสนใจของนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

ผลการศึกษาความต้องการและความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้และเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ในการพูดสร้างสรรค์ ในการวิจัยครั้งนี้ประชากรเป้าหมายมีจำนวน 660 คน ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Yamane (1973) ซึ่งเป็นสูตรที่นิยมใช้ในการประมาณการกลุ่มตัวอย่างเมื่อทราบจำนวนประชากรและกำหนดค่าความคลาดเคลื่อน โดยในการศึกษานี้กำหนดค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 ทำให้ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างขั้นต่ำ 249 คน ทั้งนี้เพื่อให้มั่นใจว่าจะได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างครบถ้วน ผู้วิจัยได้เผื่ออัตราการไม่ตอบกลับร้อยละ 85–90

จึงควรเก็บกลุ่มตัวอย่างจริงระหว่าง 277–293 คน ผลการเก็บข้อมูลพบว่าผู้วิจัยได้รับแบบสอบถามที่สมบูรณ์จำนวน 299 คน คิดเป็นร้อยละ 45.30 ของประชากรทั้งหมด ซึ่งมากกว่าจำนวนขั้นต่ำที่กำหนดและถือว่ามีความเพียงพอสำหรับการวิเคราะห์เชิงพรรณนา มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 30 ผลการศึกษาความคิดเห็นความต้องการ/ความสนใจในการสอนการพูดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความต้องการ/ความสนใจในการสอนการพูดสร้างสรรค์สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	นักเรียน	
	จำนวน	ร้อยละ
1. อายุ		
15 ปี	68	22.75
16 ปี	149	49.83
17 ปี	40	13.38
18 ปี	39	13.04
19 ปี	3	1.00
รวม	299	100.00
2. เพศ		
หญิง	176	58.90
ชาย	123	41.10
รวม	299	100.00
3. ระดับชั้น		
มัธยมศึกษาปีที่ 4	215	71.90
มัธยมศึกษาปีที่ 5	29	9.70
มัธยมศึกษาปีที่ 6	55	18.40
รวม	299	100.00
4. แผนการเรียน		
วิทย์-คณิต	182	60.90
ศิลป์-ภาษา	59	19.70
ศิลป์-การงานอาชีพ	11	3.70
ศิลป์-ทั่วไป	47	15.70
รวม	299	100.00

ความต้องการ/ความสนใจในการสอนการพูดสร้างสรรค์สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	นักเรียน	
	จำนวน	ร้อยละ
5. ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการพูดสร้างสรรค์ต่อหน้าที่สาธารณะหรือไม่		
มี	155	51.80
ไม่มี	144	48.20
รวม	299	100.00
6. ผู้เรียนคิดว่าปัจจุบันนี้ การพูดสร้างสรรค์มีความสำคัญหรือไม่		
มี	284	95.00
ไม่มี	15	5.00
รวม	299	100.00
7. ผู้เรียนต้องการพัฒนาการพูดสร้างสรรค์ของตนเองหรือไม่		
ต้องการ	231	77.30
ไม่ต้องการ	68	22.70
รวม	299	100.00

จากตารางที่ 30 การศึกษาความต้องการและความสนใจในการสอนการพูดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 16 ปี คิดเป็นร้อยละ 49.83 รองลงมา คือ อายุ 15 ปี คิดเป็นร้อยละ 22.75 โดยมีนักเรียนอายุ 18 ปี จำนวนร้อยละ 13.04 และมีเพียงร้อยละ 1.00 ที่มีอายุ 19 ปี ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 58.90 ส่วนเพศชายมีจำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 41.10

เมื่อพิจารณาจากระดับชั้น พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีจำนวนมากที่สุด คือ 215 คน คิดเป็นร้อยละ 71.90 รองลงมา คือ มัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 18.40 และมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 9.70 สำหรับแผนการเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เรียนในแผนวิทย์-คณิต คิดเป็นร้อยละ 60.90 รองลงมา คือ ศิลป์-ภาษา ร้อยละ 19.70 ศิลป์-ทั่วไป ร้อยละ 15.70 และศิลป์-การงานอาชีพ ร้อยละ 3.70

ด้านประสบการณ์การพูดสร้างสรรค์ต่อหน้าที่สาธารณะ พบว่า นักเรียนที่มีประสบการณ์มีจำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 51.80 ขณะที่นักเรียนที่ไม่มีประสบการณ์มีจำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 48.20 เมื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าการพูดสร้างสรรค์ในปัจจุบันมีความสำคัญ โดยคิดเป็นร้อยละ 95.00 ขณะที่ไม่มีเพียง

ร้อยละ 5.00 ที่เห็นว่าไม่สำคัญ และประเด็นของความต้องการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ของตนเอง นักเรียนส่วนใหญ่แสดงความต้องการ คิดเป็นร้อยละ 77.30 ขณะที่นักเรียนที่ไม่ต้องการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์มีเพียงร้อยละ 22.70 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีความตระหนักถึงความสำคัญของทักษะการพูดสร้างสรรค์ และมีความต้องการในการพัฒนาตนเองในด้านดังกล่าวอย่างชัดเจนอันเป็นข้อมูลสำคัญในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดเชิงสร้างสรรค์

ตารางที่ 31 ความต้องการและความสนใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

รายการ	ระดับความต้องการ/ ความสนใจ		
	M	SD	ระดับ
ด้านการจัดการเรียนรู้			
1. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจจากต้นแบบนักพูดสร้างแรงบันดาลใจ	3.65	0.87	มาก
2. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้สืบค้นความรู้ด้วยตนเอง	3.82	0.76	มาก
3. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การทำงานกลุ่ม	3.83	0.75	มาก
4. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้คิดและปฏิบัติด้วยการใช้เทคโนโลยีแอปพลิเคชัน	4.00	0.78	มาก
5. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้อิสระในการค้นคว้าและสร้างสรรค์ตามความสนใจ	4.22	0.78	มาก
6. กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมแอปพลิเคชัน	4.09	0.82	มาก
รวมด้านการจัดการเรียนรู้	3.96	0.79	มาก
ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้/เทคโนโลยี			
7. สื่อการเรียนรู้ที่เป็นสถานการณ์จำลองการพูดสร้างสรรค์	3.77	0.81	มาก
8. สื่อการเรียนรู้บุคคลที่ประสบความสำเร็จในการพูดสร้างสรรค์	3.87	0.81	มาก
9. สื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลแอปพลิเคชัน และ ปัญญาประดิษฐ์ ที่หลากหลาย	3.93	0.79	มาก
10. สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมออนไลน์	4.03	0.84	มาก
11. แหล่งเรียนรู้ภายในและนอกโรงเรียนที่ส่งเสริมการพูด	3.96	0.82	มาก

รายการ	ระดับความต้องการ/ ความสนใจ		
	M	SD	ระดับ
สร้างสรรค์			
รวมด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้/เทคโนโลยี	3.91	0.81	มาก
ด้านการวัดและประเมินผล			
12. การประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์รายบุคคล โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	3.65	0.79	มาก
13. การประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์เป็นกลุ่มโดย ใช้แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	3.78	0.78	มาก
14. การประเมินผลระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ในการพูด สร้างสรรค์โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	3.67	0.80	มาก
15. การประเมินผลโดยเพื่อนและครูร่วมกันประเมินสะท้อนคิด โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	3.72	0.79	มาก
รวมด้านการวัดและประเมินผล	3.70	0.79	มาก
รวมทั้งฉบับ	3.88	0.80	มาก

จากตารางที่ 31 ความต้องการและความสนใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาไทย เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ในภาพรวมทั้งฉบับอยู่ในระดับมาก ($M=3.88$ $SD=0.80$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการจัดการเรียนรู้มีความต้องการมากที่สุด ($M=3.96$ $SD=0.79$) รองลงมาได้แก่ ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้/เทคโนโลยี ($M=3.91$ $SD=0.81$) และด้านการวัดและประเมินผล ($M=3.88$ $SD=0.80$) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาผลความต้องการและความสนใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านพบว่า

ด้านการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนมีความต้องการและความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้อิสระในการค้นคว้าและสร้างสรรค์ตามความสนใจมากที่สุด อยู่ในระดับมาก ($M=4.22$ $SD=0.78$) สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับรองลงมาเรียงตามลำดับ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมแอปพลิเคชัน ($M=4.09$ $SD=0.82$) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้คิดและปฏิบัติด้วยการใช้เทคโนโลยีแอปพลิเคชัน ($M=4.00$ $SD=0.78$) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การทำงานกลุ่ม ($M=3.83$ $SD=0.75$) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้สืบค้นความรู้ด้วยตนเอง ($M=3.82$ $SD=0.76$) และกิจกรรมการเรียนรู้ที่

ผู้เรียนมีความต้องการและความสนใจน้อยที่สุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจจากต้นแบบนักพูดสร้างแรงบันดาลใจ ($M=3.65$ $SD = 0.78$)

ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้/เทคโนโลยี พบว่า ผู้เรียนมีความต้องการและความสนใจสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมออนไลน์มากที่สุดอยู่ในระดับมาก ($M=4.03$ $SD = 0.84$) สำหรับสื่อ/แหล่งเรียนรู้/เทคโนโลยีในระดับรองลงมาเรียงตามลำดับ ได้แก่ แหล่งเรียนรู้ภายในและนอกโรงเรียนที่ส่งเสริมการพูดสร้างสรรค์ ($M=3.96$ $SD = 0.82$) สื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลแอปพลิเคชัน และปัญหาประดิษฐ์ ที่หลากหลาย ($M=3.93$ $SD = 0.79$) สื่อการเรียนรู้บุคคลที่ประสบความสำเร็จในการพูดสร้างสรรค์ ($M=3.93$ $SD = 0.79$) และสื่อ แหล่งเรียนรู้/เทคโนโลยีที่ผู้เรียนมีความต้องการและความสนใจน้อยที่สุดคือสื่อการเรียนรู้ที่เป็นสถานการณ์จำลองการพูดสร้างสรรค์ ($M=3.77$ $SD = 0.81$)

ด้านการวัดและประเมินผล พบว่า ผู้เรียนมีความต้องการและความสนใจการประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์เป็นกลุ่มโดยใช้แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์มากที่สุดอยู่ในระดับมาก ($M=3.78$ $SD = 0.78$) สำหรับด้านการวัดและประเมินผล ในระดับรองลงมาเรียงตามลำดับ ได้แก่ การประเมินผลโดยเพื่อนและครูร่วมกันประเมินสะท้อนคิดโดยใช้แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ($M=3.72$ $SD = 0.79$) การประเมินผลระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ในการพูดสร้างสรรค์โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ($M=3.67$ $SD = 0.80$) และการวัดประเมินผลที่ผู้เรียนมีความต้องการและความสนใจน้อยที่สุด คือ การประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์รายบุคคลโดยใช้แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ($M=3.65$ $SD = 0.79$)

ตารางที่ 32 ความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

รายการ	ระดับความต้องการ/ ความสนใจ		
	M	SD	ระดับ
ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน			
TikTok ใช้สร้างวิดีโอพูดสร้างสรรค์แบบสั้น ดึงดูดใจ	4.24	0.95	มาก
Chat GPT ใช้ค้นคว้าและสร้างเนื้อหา วางโครงเรื่อง	3.55	0.98	มาก
CapCut ใช้ตัดต่อวิดีโอ ใส่ภาพ เสียง และเอฟเฟกต์ให้น่าสนใจ	3.67	0.94	มาก
รวมด้านการสร้างสรรค์ผลงาน	3.82	0.96	มาก
ด้านการนำเสนอ			
Canva ใช้ออกแบบสไลด์/โปสเตอร์ประกอบการพูด	4.35	0.93	มาก
Facebook ใช้แชร์ผลงานให้กลุ่มเป้าหมาย พร้อมรับคอมเมนต์	3.40	0.89	ปานกลาง
Instagram ใช้โพสต์คลิปสั้น/แคปชั่นสร้างแรงบันดาลใจ	3.81	0.96	มาก
รวมด้านการนำเสนอ	3.85	0.93	มาก
ด้านการแลกเปลี่ยนความคิด			
Google Classroom ใช้ส่งผลงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	4.18	0.94	มาก
Padlet ใช้แชร์ความคิด วิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น	3.39	0.86	ปานกลาง
Mentimeter ใช้โหวต/ตอบคำถามแบบเรียลไทม์ร่วมกัน	3.20	0.87	ปานกลาง
รวมด้านการแลกเปลี่ยนความคิด	3.59	0.89	มาก
ด้านการประเมินผล			
Kahoot ใช้เป็นคำถามทบทวนเนื้อหา	4.52	0.87	มากที่สุด
Quizizz ใช้เป็นแบบทดสอบออนไลน์ พร้อมผลย้อนกลับ	3.90	0.92	มาก
รวมด้านการประเมินผล	4.21	0.90	มาก
รวมทั้งฉบับ	3.84	0.92	มาก

จากตารางที่ 32 พบว่าความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ในด้านการสร้างสรรค์ผลงานในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M=3.84$ $SD=0.92$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการประเมินผล มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($M=4.21$ $SD=0.90$) ในระดับรองลงมาเรียงตามลำดับ ได้แก่ ด้านการนำเสนอ ($M=3.85$ $SD=0.93$)

=0.93) ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ($M=3.82$ $SD=0.96$) และด้านการแลกเปลี่ยนความคิด ($M=3.59$ $SD=0.89$)

เมื่อพิจารณาความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน พบว่า

ด้านการประเมินผลด้านการประเมินผลผู้เรียนมีความต้องการและความสนใจ Kahoot มากที่สุดอยู่ในระดับมาก ($M=4.52$ $SD=0.87$) ลำดับรองลงมา คือ Quizizz ($M=3.90$ $SD=0.92$) ตามลำดับ

ด้านการนำเสนอผู้เรียนมีความต้องการและความสนใจ Canva มากที่สุดอยู่ในระดับมาก ($M=4.35$ $SD=0.93$) ลำดับรองลงมา คือ Instagram ($M=3.81$ $SD=0.96$) และ Facebook ($M=3.40$ $SD=0.89$) ตามลำดับ

ด้านการสร้างสรรค์ผลงานผู้เรียนมีความต้องการและความสนใจ TikTok มากที่สุดอยู่ในระดับมาก ($M=4.24$ $SD=0.95$) ลำดับรองลงมาคือ CapCut ($M=3.67$ $SD=0.94$) และ Chat GPT ($M=3.55$ $SD=0.98$) ตามลำดับ

ด้านการแลกเปลี่ยนความคิดผู้เรียนมีความต้องการและความสนใจ Google Classroom มากที่สุดอยู่ในระดับมาก ($M=4.18$ $SD=0.94$) ลำดับรองลงมา คือ Padlet ($M=3.39$ $SD=0.86$) และ Mentimeter ($M=3.20$ $SD=0.87$)

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยจำแนกรายด้าน ได้ดังนี้

ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ PixelLab Procreate ในไอแพด PicsArt Adobe Spark Prezi Keynote Google slides Line CapCut Youtube powerpoint CapCut PowerPoint Instagram Pinterest Instagram Discord Canva Tik Tok Microsoft Word ReadAWrite

ด้านการนำเสนอ ได้แก่ PixelLab Procreate ในไอแพด Prezi Threads โปรแกรม Microsoft office/power point Keynote Google slides Line CapCut Youtube CapCut Gamma PowerPoint Readawrite Pinterest Instagram Discord Canva Tiktok Microsoft Word ReadAWrite ZOHO kahootMessenger

ด้านการแลกเปลี่ยนความคิด ได้แก่ Dmind WeChat Google meet Kahoot E-mail google form Threads Zoom Mentimeter ยูทูบ Slack Mindset Canva Tiktok Facebook แคนวา Instagram Massage Line Padlet Discord

ด้านการประเมินผล ได้แก่ Gimkit ,Trivia Crack Heroes, Vonder Go, Plickers blooket, Chatgpt, wordwall, Photomath, Socrative, Google from , Wud Waew,Live worksheet, Discord Quizlet, Discord, HelloChinese , Duolingo , SurvvyMonkey, QANDA Starfish Quizlet

ส่วนที่ 2 ผลการพัฒนาและหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.1 การสร้างและพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือที่เรียกว่า SPEAK Model

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งผลการออกแบบร่างรูปแบบการเรียนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

มีรายละเอียด ดังนี้

ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีรายละเอียดดังนี้



แผนภาพที่ 9 ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. หลักการของรูปแบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีหลักการสำคัญ 3 ประการดังนี้

1. กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมเพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง
2. ส่งเสริมการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพูดสร้างสรรค์ตามสนใจของผู้เรียน
3. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างอิสระผ่านกระบวนการร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมสร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยี

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นจินตนาการบันดาลใจด้วยดิจิทัลเทคโนโลยี (Inspire Imagination with Technology) เป็นขั้นตอนการนำเสนอเพื่อสร้างประสบการณ์โดยให้นักเรียนได้เลือกคลิปวิดีโอที่นักเรียนประทับใจและใช้เป็นต้นแบบในการพูดอย่างสร้างสรรค์ของตนเอง และมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการตอบสนองของผู้เรียนอย่างอิสระโดยผสมผสานเทคโนโลยีตามความสนใจของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 กำหนดเป้าหมายไว้สืบค้นหา (Set Goals for Exploration)เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะเป็นผู้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ตนเองคิดและสนใจอย่างอิสระ รวมถึงกำหนดชิ้นงานหรือผลงานของตนเองที่ต้องการสร้างสรรค์ขึ้นเป็นกรอบแนวคิดสู่การปฏิบัติค้นหาข้อมูลอย่างรอบด้านผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีอย่างหลากหลาย รวมถึงกลวิธีและเทคนิคการนำเสนอต่าง ๆ และสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองโดยใช้เทคโนโลยีประกอบการนำเสนอเรื่องที่ค้นคว้า

ขั้นที่ 3 ออกแบบสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Design and Create Storytelling Digital) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้กำหนดประเด็นการพูดและผู้เรียนจะสร้างสรรค์การพูดบทพูดและนำเสนอเป็นชิ้นงานการพูดสร้างสรรค์โดยการเทคโนโลยีมีช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในลักษณะเรื่องเล่าดิจิทัล

ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนสื่อสังคมออนไลน์ (Share and Present via Social Media) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้จัดงานนิทรรศการดิจิทัลและในสื่อสังคม (social media) แสดงการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจเพื่อนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้สู่สังคมนอกชั้นเรียน

ขั้นที่ 5 ประเมินหลากหลายสะท้อนคิดด้วยเทคโนโลยี (Evaluate and Reflect Using Technology) เป็นการสะท้อนคิดประเมินผลการเรียนรู้จากกระบวนการเรียนและสร้างสรรค์ผลงานการพูดสร้างสรรค์โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยในการสะท้อนความคิดและการประเมินผลการเรียนรู้ความสำเร็จของการเรียนรู้

4. การวัดและประเมินผล

การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยวัดได้จากแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) ซึ่งประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่

ด้านที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่

ด้านที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาวรรณศิลป์สร้างสรรค์

ด้านที่ 3 การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์

ด้านที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์

5. เงื่อนไขสนับสนุน

1. ระบบสัญญาณอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพเพียงพอต่อการใช้งานโปรแกรมประยุกต์ (application) และแพลตฟอร์มออนไลน์

2. การใช้โปรแกรมประยุกต์ (application) และแพลตฟอร์มออนไลน์ที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย เหมาะกับบริบทของนักเรียน รองรับทุกอุปกรณ์ สะดวกต่อการเรียนรู้ได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา

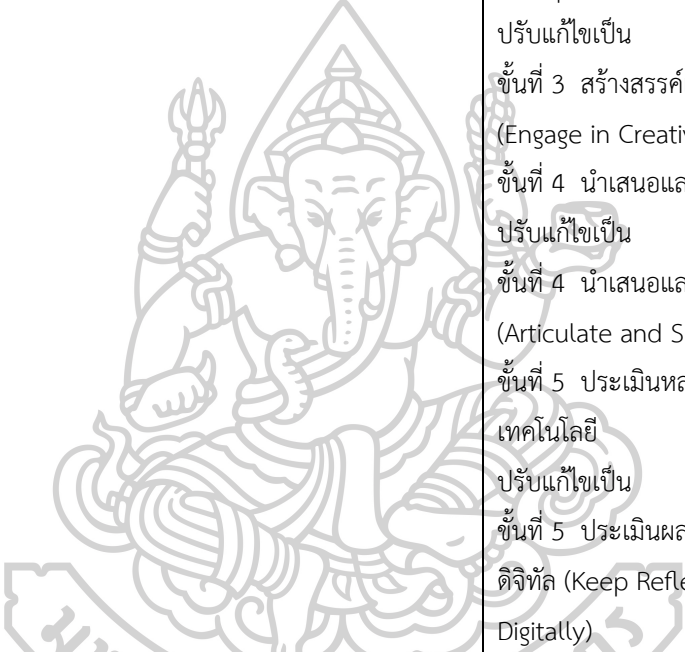
3. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ใช้ความสามารถเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้

หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำผลข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ การสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและผลจากการศึกษาความต้องการและความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มาพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจากการสังเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยขั้นการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (R1) โดยมีประเด็นสำคัญในการปรับปรุงแก้ไข มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 33 ข้อมูลพื้นฐาน (R1) จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและการสร้างสรรค์

ที่	ผลข้อมูลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้
1	ลักษณะการสอนสร้างสรรค์ควรมีกระบวนการจัดการเรียนรู้เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยีการสร้างคามอิสระและส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์: การสอนสร้างสรรค์ควรเน้นให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดค้นและกำหนดหัวข้อตามความสนใจของตนเอง การสร้างสรรค์ต้องมีกระบวนการเป็นขั้นตอน มีการฝึกซ้อมผ่านการทำงานกลุ่มก่อนการพูดจริง เนื่องจากการพูดเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง	ปรับแก้ไขดังนี้ ขั้นที่ 1 กระตุ้นจินตนาการบันดาลใจด้วยดิจิทัลเทคโนโลยี ปรับแก้ไขเป็น ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) ขั้นที่ 2 กำหนดเป้าหมายไว้สับค้นหา

ที่	ผลข้อมูลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้
	เพื่อให้เกิดความมั่นใจและควรปรับข้อขึ้นตอนให้สอดคล้องกับทักษะการพูดสร้างสรรค์และเข้าใจได้ง่าย	ปรับแก้ไขเป็น ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration)
		ขั้นที่ 3 ออกแบบสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า ปรับแก้ไขเป็น ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนสื่อสังคมออนไลน์ ปรับแก้ไขเป็น ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) ขั้นที่ 5 ประเมินหลากหลายสะท้อนคิดด้วยเทคโนโลยี ปรับแก้ไขเป็น ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally)
2	หลักการ การสอนพูดสร้างสรรค์ควรสะท้อนถึงแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐานโดยเน้นการออกแบบกิจกรรมที่สนับสนุนการคิดเชิงสร้างสรรค์ และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ	ปรับแก้ไขหลักการของรูปแบบโดยการเพิ่มการใช้เทคโนโลยีเป็นฐานในหลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผลการปรับแก้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระด้วยกระบวนการคิด และสร้างสรรค์ผ่านการฝึกปฏิบัติการจริงด้วยเครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
3	กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกิจกรรมการเรียนการสอนควรจัดให้มีความ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกทักษะการพูดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรม	ปรับแก้ไขกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเพิ่มการฝึกทักษะการพูดโดยเพิ่มกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาทักษะการพูด

ที่	ผลข้อมูลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้
	หลากหลาย เช่น การพูดตอบกลับแบบ Socratic dialogue การค้นคว้าข้อมูล และการฝึกพูดผ่านการเล่าเรื่อง ดิจิทัล (digital storytelling) การใช้เทคโนโลยีในเรียนรู้ พัฒนาทักษะการพูด และการนำเสนอผลงาน	สร้างสรรค์ในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผลการปรับแก้ ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล
4	ขั้นกระตุ้นจินตนาการบันดาลใจด้วยดิจิทัลเทคโนโลยี ควรเน้นการสร้างแรงบันดาลใจและ ความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระและ ปรับข้อขึ้นให้กระชับขึ้น	(Spark Imagination with Digital Tools) จุดประกายจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนโดยผ่านเครื่องมือดิจิทัลโดยใช้วิดีโอตัวอย่างการพูดสร้างสรรค์ หรือสื่อที่แสดงถึงศิลปะการสื่อสารที่ทรงพลัง ศิษยาภิบาลหรือการพูดที่เน้นการสื่อสารที่มีผลต่อผู้ฟัง ผู้เรียนเลือกคลิปวิดีโอการพูดสร้างสรรค์ที่รู้สึกประทับใจและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของตัวเอง ผู้เรียนวิเคราะห์องค์ประกอบที่ทำให้การพูดสร้างสรรค์นั้นน่าประทับใจโดยผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นความคิด
5	ขั้นกำหนดเป้าหมายไว้สับค้นหา ควรชัดเจนในขั้นตอนการกำหนดเป้าหมายและค้นหา ข้อมูล ควรแยกขั้นตอนนี้ให้ชัดเจนและเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการเรียนรู้หรือใช้คำให้มีความชัดเจน ในขั้นตอนนี้	ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นหา (Plan Goals and Exploration) ผู้เรียนจะได้วางแผนเป้าหมายการเรียนรู้และ ค้นหาเนื้อหาการพูดสร้างสรรค์ที่ตนเองสนใจอย่างอิสระโดยใช้เทคโนโลยี ChatGPT Google Scholar หรือ แหล่งข้อมูลออนไลน์อื่น ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ข้อมูลและจัดโครงสร้างเนื้อหาที่ค้นคว้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้ Canva หรือ Google Slides ในการจัดทำภาพรวมแนวคิดและสรุปประเด็นสำคัญเพื่อเตรียมพร้อมในการสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัล
6	ขั้นออกแบบสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า ควรมีกระบวนการออกแบบชิ้นงานอย่าง ชัดเจน และให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการออกแบบเนื้อหา ดิจิทัลข้อขึ้นตอนควรแสดงให้เห็นถึงการฝึกการพูดสร้างสรรค์จะชัดเจนขึ้น	ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) ผู้เรียนจะได้กำหนดประเด็นการพูดสร้างสรรค์ การพูดโดยนักเรียนสามารถใช้โปรแกรมต่าง ๆ

ที่	ผลข้อมูลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้
		Video, iMovie CapCut เพื่อสร้างสรรค์สื่อเรื่องเล่าดิจิทัล โดยเสริมองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้ง ภาพ เสียง หรือเพลงประกอบที่ช่วยเพิ่มอรรถรสในการเล่าเรื่อง ในขั้นนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้บันทึกเสียงหรือวิดีโอตัวเองเพื่อฝึกการพูดและตรวจสอบท่าทางการสื่อสาร ก่อนนำเสนอผลงานของตนเองในรูปแบบเรื่องเล่าดิจิทัล ให้เพื่อน ๆ และผู้สอนได้ชมพร้อมรับฟังความคิดเห็นที่สร้างสรรค์จากกลุ่มผู้ฟัง
7	ขั้นนำเสนอแลกเปลี่ยนสื่อสังคมออนไลน์ การนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ควรมีการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในลักษณะของการวิเคราะห์และตอบโต้ อาจเพิ่มกิจกรรมแบบออนไลน์เพื่อ สร้างความเปิดกว้างในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) ผู้เรียนจะได้นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อน ๆ เผยแพร่ผลงานดิจิทัลที่สร้างขึ้นบนแพลตฟอร์มออนไลน์ จัดงานนิทรรศการดิจิทัลและในสื่อสังคม social media YouTube ผู้ฟังในชั้นเรียนร่วมกันถามตอบเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนรับความคิดเห็นจากผู้ชมและผู้ฟัง เพื่อให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ให้ดียิ่งขึ้น ผู้สอนจัดเป็นช่วงเวลาสำหรับการถามตอบแบบเรียลไทม์ หรือใช้ฟอรัมออนไลน์ในการตอบคำถาม
8	ขั้นประเมินหลากหลายสะท้อนคิดด้วยเทคโนโลยี ควรมีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินด้วยเทคโนโลยี (เช่น แบบสอบถามออนไลน์) การประเมินตนเองและการประเมินจาก เพื่อน รวมถึงการใช้เทคโนโลยีในการให้ข้อเสนอแนะที่หลากหลายและเป็นข้อเสนอแนะเชิงบวก	ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) ผู้เรียนทำแบบประเมินตนเองหรือแบบประเมินเพื่อน ผ่านเครื่องมือออนไลน์ Google Forms หรือ Microsoft Forms โดยเน้นให้สะท้อนความสำเร็จและประเด็นที่ยังต้องพัฒนาให้ผู้เรียนเขียน Reflection ในรูปแบบ e-Portfolio สะท้อนประสบการณ์และสิ่งที่ได้เรียนรู้

ที่	ผลข้อมูลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้
9	การวัดและประเมินผล ควรใช้เกณฑ์การประเมินแบบ รูปрикเพื่อประเมินทักษะในหลายมิติ เช่น ความคิด สร้างสรรค์ เนื้อหาที่ใช้ และการสื่อสาร โดยเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนประเมินตนเองหรือให้ ผู้อื่น	ปรับแก้ไขเกณฑ์การประเมินแบบรูปริกที่ ชัดเจนตามพฤติกรรมกรรมการบ่งชี้ ความสามารถในการ พูดสร้างสรรค์ ผลการปรับแก้ไข (เอกสารการแก้ไข แบบประเมินความสามารถ ในการพูดสร้างสรรค์)
10	องค์ประกอบสำคัญของการพูดสร้างสรรค์ ควร ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่: เนื้อหา ควรมีความคิดสร้างสรรค์และแปลกใหม่ เป็น เนื้อหาที่น่าสนใจ ดึงดูดผู้ฟัง โดยเนื้อหา ต้องมีความร่วม สมัย และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง เนื้อหาควรเน้นการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และการ นำเสนอในแง่มุมที่น่าสนใจ การใช้ภาษา ควรใช้ภาษาที่สร้างสรรค์ เหมาะสมกับ สถานการณ์และผู้ฟัง มีการเลือกใช้คำที่ ชัดเจน ไพเราะ สร้างภาพในจินตนาการของผู้ฟัง การใช้โวหาร วรรณศิลป์ และการเล่นคำสามารถเพิ่ม ความน่าสนใจในการพูดได้ ศิลปะในการสื่อสาร: การพูดสร้างสรรค์ไม่ใช่แค่การ ถ่ายทอดข้อมูล แต่เป็น ศิลปะที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจ ใจ และเปลี่ยนแปลงความคิดของผู้ฟังได้ ผู้พูดควรสื่อ ความคิดอย่าง ลึกซึ้ง ใช้ภาษาที่สละสลวย และสร้าง บรรยากาศที่เป็นกันเองผ่านการใช้โวหารและภาษา วรรณศิลป์ กลวิธีการพูด ผู้พูดควรใช้กลวิธีที่เหมาะสมตั้งแต่การเปิด เรื่องดำเนินการเล่าและการปิด เรื่อง การใช้สื่อประกอบก็ สำคัญเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้ฟัง การจัดลำดับ เนื้อหาอย่างเป็น ระบบ การตั้งคำถาม การเล่าเรื่อง การ ใช้ภาษากาย และการสร้างจังหวะในการพูด บุคลิกภาพ ผู้พูดควรมีบุคลิกภาพที่ดี สง่า เป็นธรรมชาติ และน่าเชื่อถือ การใช้ท่าทาง น้ำเสียง และภาษากายที่ เหมาะสมจะช่วยเสริมสร้างการสื่อสารได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	ปรับแก้ไขเกณฑ์การประเมินแบบรูปริกที่ ชัดเจนตามพฤติกรรมกรรมการบ่งชี้ ความสามารถในการ พูดสร้างสรรค์ ผลการปรับแก้ไข (เอกสารการแก้ไข แบบประเมินความสามารถ ในการพูดสร้างสรรค์)
11	แนวทางการประเมินการพูดสร้างสรรค์ การประเมินควร	ปรับแก้ไขเกณฑ์การประเมินแบบรูปริกที่

ที่	ผลข้อมูลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้
	เน้นไปที่การนำเสนอแนวคิดที่ แปลกใหม่และน่าสนใจ โดยการประเมินพฤติกรรม การพูดจะต้องชัดเจน แยกออกจากกัน เช่น การ ประเมินเนื้อหาความแปลกใหม่ ควร แยกจากการประเมินการใช้ภาษา ทั้งนี้บุคลิกภาพก็เป็น ส่วน สำคัญในการประเมิน ซึ่งควรครอบคลุมเรื่องการมีส่วนร่วม การใช้เวลาที่เหมาะสม และการแก้ปัญหา เฉพาะหน้าในการพูด	ชัดเจนตามพฤติกรรม การบ่งชี้ ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ผลการปรับแก้ไข (เอกสารการแก้ไข แบบประเมินความสามารถ ในการพูดสร้างสรรค์)
12	เงื่อนไขความสำเร็จ ความสำเร็จของการเรียนการสอน ขึ้นอยู่กับความรู้และความเข้าใจของ ครูในด้านเนื้อหา และเทคโนโลยี การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสอน รวมถึง การที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึง เทคโนโลยีได้อย่างเพียงพอ	ปรับแก้ไขเพิ่มเติมโดยเพิ่มเงื่อนไขความสำเร็จที่ เกี่ยวข้องโดยเพิ่ม ผลการปรับแก้ไข 1. สัญญาณอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพเพียงพอต่อ การใช้งานโปรแกรมประยุกต์ (application) และแพลตฟอร์มดิจิทัล 2. ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ตาม ความถนัดและศักยภาพของตนเพื่อสร้าง ประสบการณ์การเรียนรู้ 3. ครูเป็นโค้ชที่เน้นการสื่อสารเชิงบวก สร้างแรงบันดาลใจและช่วยเสริมสร้างความ มั่นใจให้กับผู้เรียน 4. บรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและอิสระ ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นอย่างเสรีเน้น กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานผ่านการลงมือ ปฏิบัติ
13	การใช้สื่อการสอนและเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะการพูด ของนักเรียนควรเลือกสื่อที่ทันสมัย เช่น คลิป TED Talk หรือ TED-Ed ซึ่งนำเสนอการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมถึง แพลตฟอร์มอย่าง Flipgrid ที่นักเรียนสามารถบันทึกและ แชร์วิดีโอการพูดของตนเองเพื่อรับฟีดแบ็ก สื่อเทคโนโลยี อย่าง Canva และ Miro ช่วยเสริมการคิดสร้างสรรค์ การใช้แอปวิเคราะห์การพูด เช่น Speeko หรือการใช้ AI อย่าง ChatGPT จะช่วยพัฒนาความชัดเจนและเนื้อหา การพูด สื่อที่ควรใช้ควรเป็นสื่อที่แสดงตัวอย่างการพูดและเรื่องเล่า	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มการใช้สื่อการสอนและ เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน ควรเลือกสื่อที่ทันสมัยเพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกใช้ ตามศักยภาพและความถนัดของตนเองในการ เรียนรู้ ผลการปรับแก้ไข เพิ่มข้อมูลด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในคู่มือการใช้ รูปแบบ

ที่	ผลข้อมูลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้
	ที่นักเรียนสามารถศึกษาและ วิเคราะห์เพื่อพัฒนาทักษะ การพูดอย่างสร้างสรรค์ โดยการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น การเล่า เรื่องราวท้องถิ่น การวิเคราะห์การพูดของ บุคคลสำคัญในท้องถิ่น หรือการไปเยี่ยมชมสถานที่สำคัญ เครื่องมือที่แนะนำเพื่อส่งเสริมการพูด เช่น Canva, Flipgrid, Mentimeter, Kahoot, Soundtrap, iMovie และ Adobe Premiere Rush โดยครูสามารถนำ AI มา ช่วยให้นักเรียนคิด เนื้อหาการพูดหรือพัฒนาการออกเสียง ให้ผู้เรียนมีโอกาสในการแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ ดิจิทัล การบันทึกและการรับฟังบันทึกที่ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่อง	
14	ผู้ประเมินควรประกอบไปด้วย ผู้สอน เพื่อนร่วมชั้น และ ตัวนักเรียนเอง เพื่อให้การประเมิน ครอบคลุมและเปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนตนเอง การประเมินจากเพื่อน และผู้สอนสามารถใช้รูปрикเดียวกันได้ และควรประเมิน ทันทีขณะนักเรียนพูดหน้าชั้นเรียนหรือผ่านการดูวิดีโอ การพูดในภายหลัง เพื่อสะท้อนถึงความสามารถของ ตนเองอย่างลึกซึ้ง	ปรับแก้ไขโดยให้เพื่อนร่วมชั้นเรียน และ นักเรียนได้ประเมินตนเอง ในขั้นตอนการ ประเมิน ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบน แพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally)

ตารางที่ 34 ข้อมูลพื้นฐาน (R1) จากสรุปการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ที่	ผลการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้
1	ในขั้นตอนแรกของการกระตุ้นจินตนาการบันดาลใจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ครูควรใช้สื่อที่นักเรียนคุ้นเคย เช่น วิดีโอสั้น ๆ หรือแอปพลิเคชัน เพื่อให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการนำเสนอความคิดในรูปแบบที่สร้างสรรค์ ครูอาจใช้งานแอปพลิเคชัน เพื่อให้นักเรียนสร้างบอร์ดไอเดีย ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนได้มีพื้นที่สำหรับรวบรวมความคิด	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มกิจกรรมและเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ผลการปรับแก้ไข แก้ไขเพิ่มเติมข้อมูลในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 26 2. นำเสนอคลิปวิดีโอสร้างแรงบันดาลใจโดยเลือกคลิป TED Talk หรือคลิปการพูดสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่สื่อถึงการใช้เทคนิคที่น่าสนใจ การเล่าเรื่อง (storytelling) การใช้เสียง และการสื่อสารที่ชัดเจน 5. นักเรียนแบ่งกลุ่มช่วยกันระดมความคิดเห็น นักเรียนได้เรียนรู้ลักษณะการพูดที่ดี เทคนิคการพูดจากตัวอย่างของการพูดสร้างสรรค์โดยจัดทำเป็น mapping online และนำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน
2	สำหรับขั้นตอนที่สอง การกำหนดเป้าหมายและการสืบค้น ครูควรช่วยนักเรียนสร้างคำถามสำคัญและแนวทางในการสืบค้นเพื่อให้พวกเขาได้รู้จักเป้าหมายและสามารถรวบรวมข้อมูลได้อย่างมีระบบ เทคนิคการตั้งคำถามแบบ เป็นตัวช่วยที่ดีในการช่วยนักเรียนกำหนดทิศทางของการสืบค้น ครูสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลเช่น Canva หรือ Google Slides ในการระดมความคิดและแชร์ข้อมูลระหว่างเพื่อน ๆ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมองเห็นแง่มุมที่หลากหลาย และสามารถต่อยอดความคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ปรับแก้ไขเพิ่มเติม ผลการปรับแก้ไข 1.แนะนำหลักการตั้งเป้าหมาย การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) SMART 5. นักเรียนจัดทำโครงร่างเนื้อหา โดยกำหนดองค์ประกอบของการพูดสร้างสรรค์ เช่น โครงเรื่อง การสื่อสารสาระสำคัญ และการใช้เทคนิคการพูดที่ดึงดูดใจ ใช้ Canva หรือ Google Slides ในการสร้างภาพรวมแนวคิด และสรุปประเด็นสำคัญ โดยมีการออกแบบภาพรวมแนวคิดที่เข้าใจง่าย
3	ในขั้นตอนการออกแบบเรื่องเล่าดิจิทัล ครูควรจัดเวิร์กช็อปเล็ก ๆ ให้กับนักเรียนเพื่อฝึกการจัดโครงเรื่องที่น่าสนใจ โดยอาจแนะนำโครงเรื่องแบบ Hero's Journey หรือ Story Spine ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนจัดลำดับเนื้อหาและถ่ายทอดเรื่องราวให้มีความน่าสนใจและ	ผลการปรับแก้ไข 1. นักเรียนเริ่มจากการค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อสร้างโครงเรื่อง โดยกำหนดประเด็นสำคัญหรือสาระที่จะนำเสนออย่างชัดเจน ครูช่วยแนะนำ

ที่	ผลการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้
	เชื่อมโยงกับผู้ฟัง นอกจากนี้ การใช้แอปพลิเคชันสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล เช่น Storyboard จะช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อที่สะท้อนถึงความคิดและเรื่องราวได้อย่างเต็มที่	ให้นักเรียนตัดสินใจเกี่ยวกับโครงสร้างของเรื่องและการนำเสนอ โดยเน้นการสร้างควมน่าเชื่อถือและเพิ่มคุณค่าให้เนื้อหา 2. นักเรียนกำหนดจุดสำคัญของเรื่องราว รวมถึงการเรียบเรียงเนื้อหาให้มีความต่อเนื่องและน่าสนใจ เช่น การสร้างจุดพลิกผันหรือเหตุการณ์ที่น่าติดตาม ครูจะใช้คำถามสะท้อนคิดเพื่อกระตุ้นให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ และให้คำแนะนำในการออกแบบเรื่องเล่า 3. นักเรียนเขียนสคริปต์เรื่องเล่าโดยใช้ภาษาที่สร้างสรรค์และดึงดูด พร้อมกำหนดโทนเสียงและสไตล์ในการพูดให้น่าสนใจ ครูแนะนำการใช้สำนวนและการจัดลำดับเนื้อหา เพื่อให้การเล่าเรื่องมีความราบรื่นและสร้างอารมณ์ร่วม 4. นักเรียนใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น CapCut, iMovie, Canva และ Google Slides ในการออกแบบสื่อประกอบเรื่องเล่า เช่น ภาพประกอบ วิดีโอ และเสียง เพื่อเสริมประสิทธิภาพในการสื่อสารและเพิ่มมิติให้เรื่องเล่า ครูสนับสนุนการใช้เทคโนโลยี และให้คำปรึกษาในการเลือกใช้อุปกรณ์ เสียง หรืออนิเมชันที่เหมาะสมกับเนื้อหา
4	ขั้นตอนการนำเสนอและแลกเปลี่ยนในสื่อสังคมออนไลน์ ครูสามารถสร้างพื้นที่ปลอดภัย เช่น ห้องเรียนใน Google Classroom หรือกลุ่มปิดใน Facebook ให้กับนักเรียน เพื่อให้พวกเขาสามารถโพสต์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างอิสระ การสอนทักษะการให้และรับ Feedback อย่างสร้างสรรค์	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มรายละเอียดของกิจกรรมในขั้นตอนนี้ ผลการปรับแก้ไข 1. นักเรียนวางแผนและออกแบบการนำเสนอเนื้อหาให้เหมาะสมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยต้องเลือกประเด็นที่ชัดเจนและน่าสนใจ 2. นักเรียนทำการอัปโหลดผลงานดิจิทัลของตนเองสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ โดยต้องใช้แท็กที่เกี่ยวข้อง แฮชแท็ก 3. จัดช่วงเวลาสำหรับการถามตอบแบบเรียลไทม์ผ่านการประชุมออนไลน์ โดยมีผู้ชม

ที่	ผลการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้
		เข้าร่วมเพื่อฟังและแสดงความคิดเห็นในขณะนั้น การตั้งคำถามแบบเปิดและกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจะช่วยสร้างประสบการณ์ที่เสมือนจริงให้แก่ผู้เรียนใช้ฟอรัมออนไลน์ รายละเอียดเพิ่มเติมในคู่มือการใช้รูปแบบหน้า 31
5	การวัดและประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีองค์ประกอบและรูปแบบที่หลากหลาย ครอบคลุมทั้งด้านเนื้อหาและทักษะการสื่อสาร โดยมีแนวทางสรุปได้จากการสนทนากลุ่ม ดังนี้ ประเมินความคิดสร้างสรรค์และน่าสนใจของเนื้อหา การประเมินควรเน้นที่การนำเสนอเนื้อหาที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ และสอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการสื่อสาร รวมถึงความสามารถในการขยายและเชื่อมโยงความคิดอย่างมีความลึก การสังเกตการใช้มุมมองที่แปลกใหม่หรือการนำเสนอข้อมูลจากแหล่งอ้างอิงที่มีความน่าเชื่อถือจะช่วยให้ประเมินความสามารถในด้านนี้ได้อย่างชัดเจน	ผลการปรับแก้ไข องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ 1.1 นำเสนอเนื้อหาหรือวิธีการที่แปลกใหม่และไม่ซ้ำใคร 1.2 นำเสนอเนื้อหาเชื่อมโยงกับบริบทของผู้ฟัง 1.3 จัดโครงสร้างเนื้อหาให้มีความต่อเนื่องและสอดคล้อง 1.4 นำเสนอเนื้อหาอย่างละเอียด ลึกซึ้ง และมีเหตุผล 1.5 นำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนแนวคิดหรือมุมมองที่หลากหลาย
6	การประเมินการใช้ภาษาและศิลปะการพูด การประเมินด้านนี้ควรครอบคลุมถึงการเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ความสามารถในการใช้คำพูดเชิงสร้างสรรค์ การใช้จังหวะในการพูดอย่างมีศิลปะ และการแสดงอารมณ์เพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ฟัง การใช้โครงสร้างประโยคและคำศัพท์ที่หลากหลายที่ร่วมสมัย และความสามารถในการสื่อสารด้วยความชัดเจน	ผลการปรับแก้ไข องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษา วรรณศิลป์สร้างสรรค์ 2.1 การเลือกใช้คำที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบท 2.2 การใช้สำนวนหรือโวหารอย่างสร้างสรรค์ 2.3 การสร้างจังหวะและอารมณ์ในการพูดผ่านภาษา 2.4 การใช้ภาษาที่ช่วยสร้างภาพในจินตนาการ
7	การประเมินการใช้กลวิธีการพูดเพื่อสื่อสารความคิดอย่างสร้างสรรค์	ผลการปรับแก้ไข องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์

ที่	ผลการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้
	การประเมินควรเน้นการเลือกใช้กลวิธีอย่างเหมาะสมกับการพูดที่นักเรียนใช้ในการดึงดูดความสนใจ การสร้างความเชื่อมโยงกับผู้ฟัง และการใช้คำถามหรือข้อคิดเพื่อกระตุ้นให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม กลวิธีที่ใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการพูดตามสถานการณ์หรือการตอบสนองต่อข้อซักถามควรถูกนำมาพิจารณาเช่นกัน	3.1 เลือกใช้วิธีการเปิดเรื่องที่สร้างสรรค์และดึงดูดความสนใจ 3.2 ประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ 3.3 ประยุกต์การสื่อสารแบบโต้ตอบ 3.4 สร้างบรรยากาศความสนุกสนานในเนื้อหา
8	การประเมินด้านบุคลิกภาพและความเป็นตัวตนที่แสดงออก บุคลิกภาพและความมั่นใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการประเมิน นักเรียนควรแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ มั่นใจ และสื่อถึงความเป็นตัวของตัวเอง นอกจากนี้ยังควรพิจารณาความสามารถในการจัดการกับความกังวล และการแสดงออกถึงความมุ่งมั่น น่าเชื่อถือ	ผลการปรับแก้ไข องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ 4.1 แสดงความมั่นใจผ่านน้ำเสียงและภาษากาย 4.2 ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกอย่างสร้างสรรค์ 4.3 ปรับตัวและตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างสร้างสรรค์ 4.4 แสดงความเป็นมิตรและสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ฟัง
9	การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและอิสระ การสร้างบรรยากาศที่นักเรียนรู้สึกปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็นและการพูด จะช่วยให้พวกเขามั่นใจและกล้าคิดนอกกรอบมากขึ้น การให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ ข้อเสนอแนะควรมุ่งเน้นการแนะนำอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้นักเรียนเห็นจุดที่สามารถพัฒนาได้ โดยไม่มุ่งเน้นการตัดสินว่าผิดหรือถูก ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนรู้สึกมีแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนตนเองหลังจากการฝึกพูดช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ส่วนตัว ประสบการณ์การดูเพื่อน ๆ ร่วมชั้น เพื่อมุ่งสู่การกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ในอนาคต	ปรับแก้ไขโดยการเพิ่มประเด็นการสร้างบรรยากาศในเงื่อนไขความสำเร็จ ผลการปรับแก้ไข 4.บรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและอิสระ ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นอย่างเสรีเน้นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานผ่านการลงมือปฏิบัติ

ตารางที่ 35 ข้อมูลพื้นฐาน (R1) ผลการศึกษาความคิดเห็นความต้องการ/ความสนใจในการสอนการ
 พุทธสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ที่	ผลการศึกษาความคิดเห็นความต้องการ/ ความสนใจ	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการ จัดการเรียนรู้
1	ความต้องการและความสนใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพุทธสร้างสรรค์ : ด้านการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความต้องการและความสนใจกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้อิสระในการค้นคว้าและสร้างสรรค์ตามความสนใจมากที่สุด อยู่ในระดับมาก	ปรับแก้ไขโดยการเพิ่มกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าตามความต้องการและความสนใจ นักเรียนสามารถเลือกเรื่องที่จะพุทธสร้างสรรค์ และการค้นคว้าได้อย่างอิสระ ผลการปรับแก้ไข ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) 2. นักเรียนแบ่งกลุ่มและตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง โดยให้คิดถึงประเด็นสำคัญที่ต้องการ เกี่ยวกับหัวข้อการพุทธสร้างสรรค์ที่สนใจ เช่น การเล่าเรื่อง การใช้ภาษาภาพพจน์ หรือการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความคิดให้นักเรียนตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่เลือก “วิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจคืออะไร” “การใช้ภาษาภาพพจน์มีผลต่อการสื่อสารอย่างไร” และช่วยกันกำหนดหัวข้อการพุทธสร้างแรงบันดาลใจจากนั้นให้นักเรียนค้นหาข้อมูลรวมถึงเทคนิควิธีการนำเสนอเรื่องเล่าสร้างสรรค์และจัดทำสรุปในรูปแบบแผนภาพ นักเรียนวางแผนการค้นคว้าโดยกำหนดประเด็นที่จะศึกษา แบ่งหน้าที่กันในกลุ่ม
2	ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้/เทคโนโลยี พบว่า สื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลแอปพลิเคชัน และ	ปรับแก้ไขโดยการเพิ่มกิจกรรม ผลการปรับแก้ไข

ร.ก.	ผลการศึกษาความคิดเห็นความต้องการ/ ความสนใจ	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการ จัดการเรียนรู้
	ปัญหาประติษฐ์ ที่หลากหลาย	ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) 4. นักเรียนใช้เครื่องมือ เช่น Google Scholar และ ChatGPT เพื่อค้นคว้า ข้อมูลที่เชื่อถือได้ซึ่งสอดคล้องกับหัวข้อที่ ตนสนใจและบันทึกข้อมูลและสรุป สารสำคัญลงใน Evernote หรือสมุด บันทึกออนไลน์ เพื่อรวบรวมแนวคิดและ ข้อมูลที่ได้
3	ด้านการวัดและประเมินผล พบว่า ผู้เรียนมีความ ต้องการและความสนใจการประเมินผล ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์เป็นกลุ่มโดยใช้ แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ มากที่สุดอยู่ในระดับมาก	ใช้แบบประเมินโดยใช้แบบประเมิน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่ กำหนดพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถใน การพูดสร้างสรรค์ที่ชัดเจน
4	ความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน นักเรียนส่วนใหญ่ให้ ความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานผ่าน โปรแกรม ประยุกต์ TikTok	แก้ไขเพิ่มเติม โดยเพิ่มในขั้นตอนที่ 3 ผลการปรับแก้ไข ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้าง คุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) 3. นักเรียนใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่าง อิสระในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น TikTok CapCut, iMovie, Canva และ Google Slides ในการออกแบบสื่อ ประกอบเรื่องเล่า เช่น ภาพประกอบ วิดีโอ และเสียง เพื่อเสริมประสิทธิภาพ ในการสื่อสารและเพิ่มมิติให้เรื่องเล่า ครู สนับสนุนการใช้เทคโนโลยี และให้

ร.ก.	ผลการศึกษาความคิดเห็นความต้องการ/ ความสนใจ	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการ จัดการเรียนรู้
		คำปรึกษาในการเลือกใช้ภาพ เสียง หรือ ออนิเมชั่นที่เหมาะสมกับเนื้อหา ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) 1. นักเรียนวางแผนและออกแบบการนำเสนอเนื้อหาให้เหมาะสมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยต้องเลือกประเด็นที่ชัดเจน และน่าสนใจ เช่นการตั้งคำถามที่ท้าทาย หรือการนำเสนอในรูปแบบที่ดึงดูดผู้ชม ใช้แพลตฟอร์มที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย เช่น Facebook, YouTube, TikTok หรือ Instagram โดยคำนึงถึงข้อดีของแต่ละแพลตฟอร์ม (YouTube สำหรับการนำเสนอวิดีโอยาว TikTok สำหรับเนื้อหาสั้นที่น่าสนใจ
5	ความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ด้านการนำเสนอ นักเรียนสนใจโปรแกรมประยุกต์ Canva	ผลการปรับแก้ไข ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) 4. เทคโนโลยีดิจิทัลประกอบการเรียนรู้ 1. CapCut ใช้สำหรับการตัดต่อวิดีโอและสร้างเรื่องเล่าดิจิทัล 2. TikTok ใช้บันทึกเสียงบรรยายและจัดทำพอดแคสต์สั้น ๆ 3. Canva ใช้สร้างสไลด์โชว์ประกอบเรื่องเล่า 4. Pexels แหล่งภาพประกอบ

ร.ก.	ผลการศึกษาความคิดเห็นความต้องการ/ ความสนใจ	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการ จัดการเรียนรู้
		ฟรีที่ช่วยเพิ่มมิติให้เรื่องเล่า
6	ความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ด้านการแลกเปลี่ยนความคิด นักเรียนสนใจ โปรแกรมประยุกต์ Google Classroom 	ผลการปรับแก้ไข ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบน แพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) 4. นักเรียนจัดทำ e-Portfolio เพื่อ รวบรวมการสะท้อนคิดที่เกี่ยวกับ ประสบการณ์ในการเรียนรู้ ทั้งจากการ ทำงานสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลและการ นำเสนอใน e-Portfolio ผู้เรียนเขียน Reflection โดยตอบคำถามที่ช่วยให้ สะท้อนถึงการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน เช่น "อะไรคือสิ่งที่ประสบความสำเร็จใน การนำเสนอ?", "ทักษะการพูดหรือการ สื่อสารที่พัฒนาขึ้นคืออะไร?", "ควร ปรับปรุงอย่างไรในครั้งต่อไป?" ซึ่งเป็น แนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนสะท้อนถึงสิ่งที่ได้ เรียนรู้ได้อย่างชัดเจน ในรูปแบบ e-Portfolio ที่จัดเก็บและนำเสนอใน Canva หรือ Google Classroom เพื่อให้ นักเรียนสามารถย้อนกลับมา ทบทวนการพัฒนาของตนเองได้ใน อนาคต
7	ความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	ผลการปรับแก้ไข ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบน

ที่	ผลการศึกษาความคิดเห็นความต้องการ/ ความสนใจ	การนำผลมาปรับแก้ไขรูปแบบการ จัดการเรียนรู้
	ด้านการประเมินผล Kahoot Quizizz	แพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) 4. เทคโนโลยีดิจิทัลประกอบการเรียนรู้ 1. Google Forms ใช้สำหรับการประเมินตนเองและเพื่อน 2. e-Portfolio Canva สำหรับรวบรวมผลงาน 3. Flipgrid TikTok เพื่อบันทึกการสะท้อนคิดในรูปแบบวิดีโอ

จากผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (R1) การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ การสนทนากลุ่มครูผู้สอน และศึกษานิเทศก์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและการศึกษาความต้องการและความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายผู้วิจัยนำผลมาพัฒนานำรูปแบบการเรียนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย มีรายละเอียด ดังนี้

ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือที่เรียกว่า SPEAK Model มีรายละเอียดดังนี้



แผนภาพที่ 10 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจากการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

1. หลักการของรูปแบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีหลักการสำคัญ ดังนี้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระด้วยกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ผ่านการฝึกปฏิบัติการจริงด้วยเครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) เป็นขั้นตอนที่มีเป้าหมายเพื่อจุดประกายจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจแก่นักเรียนโดยผ่านเครื่องมือดิจิทัลโดยใช้วิดีโอตัวอย่างการพูดสร้างสรรค์ หรือสื่อที่แสดงถึงศิลปะการสื่อสารที่ทรงพลัง ศึกษาวิเคราะห์คลิปวิดีโอของนักพูดที่มีชื่อเสียง หรือการพูด TED Talks หรือการพูดที่เน้นการสื่อสาร

ที่มีผลต่อผู้ฟัง ผู้เรียนเลือกคลิปวิดีโอที่นักพูดสร้างสรรค์ที่รู้สึกประทับใจและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของตัวเอง ผู้เรียนวิเคราะห์องค์ประกอบที่ทำให้การพูดสร้างสรรค์นั้นน่าประทับใจโดยผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นความคิด

คำถาม 1) อะไรที่ทำให้คุณรู้สึกเชื่อมโยงกับการพูดนี้ 2) ส่วนไหนของการพูดที่ดึงดูดคุณมากที่สุด 3) อะไรที่นักเรียนจะนำมาประยุกต์ใช้ในการพูดของตัวเอง ผู้เรียนแต่ละคนแบ่งปันความรู้สึกและมุมมองของตนเองโดยใช้กิจกรรมการสนทนาในกลุ่มและโดยใช้เทคโนโลยี Padlet เพื่อบันทึกความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นจากเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน จะช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างไอเดียใหม่ ๆ

ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้วางแผนเป้าหมายการและค้นคว้าการพูดสร้างสรรค์ที่ตนเองสนใจอย่างอิสระ คิดและกำหนดประเด็นสำคัญที่ต้องการให้เกิดผลกระทบกับผู้ฟังหรือการสื่อสารที่ส่งเสริมให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ตนเองสนใจอย่างลึกซึ้ง โดยใช้เครื่องมือ Storytelling canvas เพื่อวางแผนเนื้อหาการพูดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนต้องการนำเสนอโดยสอดคล้องกับความสนใจและความคิดสร้างสรรค์ วางโครงสร้างการนำเสนอการพูดสร้างสรรค์ กำหนดองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ต้องการจะนำเสนอการพูดสร้างสรรค์ กำหนดชิ้นงานหรือผลงานของตนเองที่ต้องการสร้างสรรค์ขึ้นเป็นกรอบแนวคิดสู่การปฏิบัติและนักเรียนค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติมที่เชื่อมโยงกับหัวข้อความสนใจของตนเอง โดยใช้เทคโนโลยี ChatGPT Google Scholar หรือ แหล่งข้อมูลออนไลน์อื่น ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ข้อมูลและจัดโครงสร้างเนื้อหาที่ค้นคว้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้ Canva Slides ในการจัดทำภาพรวมแนวคิดและสรุปประเด็นสำคัญเพื่อเตรียมพร้อมในการสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลซึ่งจะเป็นการฝึกทักษะการเรียบเรียงและนำเสนอเป้าหมายและผลที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้า

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานการพูดสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองในรูปแบบของเรื่องเล่าดิจิทัล โดยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิดอย่างสร้างสรรค์และทำให้เกิดคุณค่าในการสื่อสาร นำแนวคิดและข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ากำหนดประเด็นหลักหรือสาระสำคัญที่จะสื่อสารในบทพูดสร้างสรรค์ รวมถึงการจัดโครงสร้างการเล่าเรื่องให้น่าสนใจ ผู้เรียนจะได้ฝึกพูดสร้างสรรค์โดยสามารถใช้โปรแกรมต่าง ๆ Video, iMovie CapCut เพื่อ

สร้างสรรค์สื่อเรื่องเล่าดิจิทัล โดยเสริมองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้ง ภาพ เสียง หรือเพลงประกอบที่ช่วยเพิ่มอรรถรสในการเล่าเรื่อง ในขั้นนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้บันทึกเสียงหรือวิดีโอตัวเองเพื่อฝึกการพูดและตรวจสอบท่าทางการสื่อสาร

ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อน ๆ เผยแพร่ผลงานดิจิทัลที่สร้างขึ้นบนแพลตฟอร์มออนไลน์ จัดงานนิทรรศการดิจิทัลและในสื่อสังคม social media เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้ามาเข้าชมและแสดงความคิดเห็นได้ ผู้สอนตั้งคำถามหรือให้ผู้ฟังในชั้นเรียนร่วมกันถามตอบเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนรับความคิดเห็นจากผู้ชมและผู้ฟัง เพื่อให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ให้ดียิ่งขึ้น ผู้สอนจัดเป็นช่วงเวลาสำหรับการถามตอบแบบเรียลไทม์ หรือใช้การนำเสนอในห้องเรียนหรือฟอรัมออนไลน์ในการตอบคำถาม เพื่อเสริมสร้างทักษะการตอบโต้ในการสื่อสารของนักเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการตอบสนองและตอบข้อสงสัยจากผู้ฟัง นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการสื่อสารในสถานการณ์ที่ต้องตอบโต้และสื่อสารแบบไม่เป็นทางการผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในยุคดิจิทัล นักเรียนสรุปข้อเสนอแนะทั้งหมดและนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงผลงานงานของตนเองให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ฟัง

ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ประเมินผลการเรียนรู้และทบทวนความสำเร็จของตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ผ่านมาทั้งหมด รวมถึงเปิดโอกาสให้ได้พิจารณาทักษะและความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่ตนได้พัฒนา ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินตนเองหรือแบบประเมินเพื่อน ผ่านเครื่องมือออนไลน์ Google Forms โดยเน้นให้สะท้อนความสำเร็จและประเด็นที่ยังต้องพัฒนาให้ผู้เรียนเขียน Reflection ในรูปแบบ e-Portfolio สะท้อนประสบการณ์และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากขั้นตอนทั้งหมดของการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานนี้ จัดกลุ่มให้แต่ละคนได้แลกเปลี่ยนแนวทางในการปรับปรุงการสื่อสารและการเรียนรู้ของตนเองผ่านการสนทนากลุ่ม หรือการบันทึกเป็นเอกสารใน Google Docs ซึ่งนักเรียนสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสนอแนะต่อกันได้ จัดให้นักเรียนได้สรุปและสะท้อนคิดทักษะและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาทักษะการพูดและการเล่าเรื่อง และประเมินความสำเร็จของการเรียนรู้ในรูปแบบที่เป็นระบบ

4. การวัดและประเมินผล

การประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยวัดได้จากแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่

- องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่
- องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์
- องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์
- องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์

5. เงื่อนไขสนับสนุน

1. การเข้าถึงเครื่องมือดิจิทัลและแหล่งข้อมูลออนไลน์

ผู้เรียนควรมีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเครื่องมือดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับการค้นคว้าสร้างสรรค์เนื้อหา และเผยแพร่ผลงาน แอปพลิเคชันตัดต่อวิดีโอ โปรแกรมสร้างภาพ และแพลตฟอร์มสำหรับแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์และการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การสนับสนุนด้านเทคนิคจากผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญ

ผู้สอนควรมีความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ และสามารถให้คำแนะนำ รวมถึงช่วยแก้ไขปัญหาเบื้องต้นให้กับผู้เรียนได้ หรือมีผู้เชี่ยวชาญที่สามารถเข้ามาเป็นที่ปรึกษาด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาและการใช้เทคโนโลยี

3. บรรยายากาการเรียนรู้ที่อิสระและเชิงบวกในการร่วมกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์

สร้างบรรยากาศที่ผู้เรียนรู้รู้สึกปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็น มีการกำหนดกติกาการรับฟังที่เคารพซึ่งกันและกัน และสนับสนุนการรับฟังจากทั้งครูและเพื่อน ๆ เพื่อช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

4. การประเมินและสะท้อนผลการเรียนรู้ที่สร้างแรงบันดาลใจ

จัดให้มีการประเมินตนเอง การประเมินเพื่อน และการรับข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจจุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนาในการพูดของตน พร้อมทั้งมีการบันทึกการเรียนรู้ผ่าน e-Portfolio และการสะท้อนผลที่ช่วยให้นักเรียนเห็นพัฒนาการพูดสร้างสรรค์ของตนเองอย่างเป็นระบบ

2.2 ผลการหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2.1 ผลการหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือที่เรียกว่า SPEAK Model โดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสมโดยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและแผนการจัดการเรียนรู้ โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Rating scale) มีผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ซึ่งประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 1 คน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน และ 4) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี 1 คน ผลการตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและแผนการจัดการเรียนรู้ มีผลการตรวจสอบคุณภาพตามเครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนาดังนี้

ตารางที่ 36 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายการตรวจสอบ	M	SD	ระดับความเหมาะสม
1. ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้			
1.1 ความชัดเจนในการบรรยายความเป็นมาของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
1.2 ความเหมาะสมของความจำเป็นและเหตุผลในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 การใช้ภาษาและการเรียบเรียงความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความต่อเนื่อง ทำให้เห็นภาพรวมและจุดเน้นของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
2. แนวคิดที่ใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้			
2.1 ความชัดเจนในการบรรยายแนวคิดที่ใช้เป็น พื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมในการนำแนวคิดมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 การเรียบเรียงแนวคิดที่นำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนเหมาะสม	4.40	0.55	มาก
3. องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้			
3.1 การกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ครบถ้วนต่อการพัฒนารูปแบบ	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 องค์ประกอบของรูปแบบแต่ละส่วนมีความสอดคล้องเชื่อมโยงและส่งเสริมซึ่งกันและกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 การเรียงลำดับองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจน เหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
3.4 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านหลักการของรูปแบบ			
3.4.1 หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานที่นำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบ	4.80	0.45	มากที่สุด
3.4.2 หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจน แสดงให้เห็นถึงจุดเน้นของการจัดการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
3.4.3 หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้สามารถใช้เป็นกรอบในการกำหนดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	M	SD	ระดับความเหมาะสม
3.5 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านวัตถุประสงค์ของรูปแบบ			
3.5.1 มีความเหมาะสมชัดเจนสามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดในตัวผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
3.5.2 มีความสอดคล้องกับทฤษฎีที่นำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบ	4.80	0.45	มากที่สุด
3.6 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
3.6.1 กระบวนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับหลักการวัตถุประสงค์และการวัดและประเมินผล	4.80	0.45	มากที่สุด
3.6.2 การจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
3.6.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและมีความต่อเนื่องกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
3.6.4 ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) มีความเหมาะสมสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์	4.60	0.55	มากที่สุด
3.6.5 ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) มีความเหมาะสมสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์	4.80	0.45	มากที่สุด
3.6.6 ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) มีความเหมาะสมสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์	4.80	0.45	มากที่สุด
3.6.7 ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) มีความเหมาะสมสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์	4.80	0.45	มากที่สุด
3.6.8 ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) มีความเหมาะสมสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์	4.80	0.45	มากที่สุด
3.7 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล			
3.7.1 การวัดและการประเมินผลมีความสอดคล้องสัมพันธ์เหมาะสมต่อเนื่องกันระหว่างวัตถุประสงค์และกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความเหมาะสม
3.7.2 การวัดและการประเมินผลสามารถวัดและประเมินผลได้จริง	4.80	0.45	มากที่สุด
3.8 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านเงื่อนไขสนับสนุน			
3.8.1 เงื่อนไขสนับสนุนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีความเหมาะสมสอดคล้องกับหลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการวัดและการประเมินผล	4.80	0.45	มากที่สุด
3.8.2 เงื่อนไขสนับสนุนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีความเหมาะสม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	4.80	0.45	มากที่สุด
ผลเฉลี่ยทั้งฉบับ	4.75	0.44	มากที่สุด

จากตารางที่ 36 ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า โดยภาพรวม รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($M = 4.75$ $SD = 0.44$) แสดงให้เห็นว่า รูปแบบดังกล่าวได้รับการออกแบบและพัฒนาภายใต้หลักการที่ชัดเจน มีแนวคิดทางวิชาการรองรับอย่างเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในบริบทของการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถวิเคราะห์ในรายด้านพบว่า ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.60$ $SD = 0.52$) สะท้อนว่ารูปแบบการเรียนรู้มีการระบุความจำเป็น ชี้ให้เห็นถึงปัญหา และมีการอธิบายบริบทพื้นฐานในการพัฒนาได้อย่างเหมาะสม ช่วยให้ผู้นำไปใช้เข้าใจเจตนารมณ์ของรูปแบบได้อย่างชัดเจน ในประเด็นแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบ ผลการประเมินในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.73$ $SD = 0.32$) โดยเฉพาะความเหมาะสมของแนวคิดที่นำมาใช้ในการพัฒนาบ่งชี้ถึงการเลือกแนวคิดที่มีความทันสมัย ตรงประเด็น และสามารถประยุกต์ได้จริงในการพัฒนาโมเดลการเรียนรู้ร่วมสมัย ด้านองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่าองค์ประกอบของรูปแบบมีความสมบูรณ์ครบถ้วน และมีความเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ($M = 4.83$ $SD = 0.45$) ทั้งในด้าน หลักการ, วัตถุประสงค์, กระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน, การวัดผล และ เงื่อนไขสนับสนุน โดยเฉพาะกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้รับการประเมินทุกชั้นในระดับมากที่สุด แสดงถึงความเหมาะสมในเชิงปฏิบัติ และเอื้อต่อการบรรลุวัตถุประสงค์ในการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ในด้านการวัดและประเมินผล ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.80$ $SD = 0.45$) แสดงให้เห็นว่า เครื่องมือการประเมินมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละ

ขั้นตอนอย่างเหมาะสม และสามารถประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้จริง และในด้านเงื่อนไขสนับสนุน ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.80$ $SD = 0.45$) ทั้งในด้านความสอดคล้องกับองค์ประกอบอื่น และการสนับสนุนความสามารถในการพูดอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยแสดงให้เห็นว่าเงื่อนไขดังกล่าวสามารถเอื้อต่อการนำรูปแบบไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพในสถานศึกษา

ตารางที่ 37 ผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายการตรวจสอบ	M	SD	ระดับความเหมาะสม
1. รายละเอียดในคู่มือรูปแบบการเรียนการสอน มีความชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้ผู้ที่ต้องการนำรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไปใช้เข้าใจในองค์ประกอบต่าง ๆ ของรูปแบบการเรียนการสอน ทราบถึงสิ่งที่ต้องการศึกษา การจัดเตรียม และใช้รูปแบบการเรียนการสอนนี้ในการดำเนินการจัดการเรียนรู้อย่างราบรื่น และบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
2. สาระสำคัญในคู่มือ ประกอบด้วย 1) คำชี้แจงการใช้รูปแบบ 2) ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ 3) แนวคิดและทฤษฎีในการพัฒนารูปแบบ 4) องค์ประกอบของรูปแบบการเรียน 5) บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน 6) แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 7) โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ 8) แผนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียน 9) เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีความครบถ้วน และสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
3. สาระสำคัญในคู่มือ มีความชัดเจนเพียงพอที่จะนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้แล้วทำให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	4.40	0.55	มาก
4. แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้มีความชัดเจนเพียงพอสำหรับการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลสูงสุดแก่ผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด

5. แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแสดงให้เห็นถึงบทบาทของครูและนักเรียนที่จำเป็นต้องปฏิบัติในการเรียนการสอนเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
6. ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องถูกต้อง ครบถ้วน ง่ายต่อการนำไปปฏิบัติตามได้จริง	4.80	0.45	มากที่สุด
7. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องถูกต้อง ครบถ้วน สะดวกต่อการนำไปปฏิบัติตามได้จริง	4.80	0.45	มากที่สุด
ผลเฉลี่ยทั้งฉบับ	4.63	0.49	มากที่สุด

จากตารางที่ 37 ผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.63$, $SD = 0.49$) แสดงให้เห็นว่าคู่มือมีความชัดเจน ครบถ้วน และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง โดยสามารถแปลผลรายด้านได้ ดังนี้

รายละเอียดในคู่มือรูปแบบการเรียนการสอน มีความชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้ผู้ใช้เข้าใจองค์ประกอบต่าง ๆ ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างราบรื่น โดยได้รับการประเมินในระดับ มาก ($M = 4.40$, $SD = 0.55$)

สาระสำคัญในคู่มือมีความครบถ้วนและสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ประกอบด้วยเนื้อหาครบถ้วน เช่น คำชี้แจง แนวคิด ทฤษฎี องค์ประกอบ บทบาทของครูและนักเรียน วิธีจัดกิจกรรม ฯลฯ ซึ่งได้รับการประเมินในระดับ มากที่สุด ($M = 4.80$, $SD = 0.45$) สะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพเชิงโครงสร้างของคู่มือที่มีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

ความชัดเจนของสาระสำคัญที่ทำให้สามารถนำไปสู่การบรรลุวัตถุประสงค์ได้รับการประเมินในระดับ มาก ($M = 4.40$, $SD = 0.55$) แสดงให้เห็นว่าคู่มือสามารถแนะนำการใช้รูปแบบได้ชัดเจนเพียงพอ แม้อาจยังมีจุดที่สามารถปรับปรุงให้เข้าใจง่ายขึ้น

แนวทางในการนำรูปแบบไปใช้ได้รับการประเมินในระดับ มากที่สุด ($M = 4.60$, $SD = 0.55$) แสดงถึงความชัดเจนของวิธีการนำไปใช้จริงในห้องเรียน โดยสอดคล้องกับเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนาผู้เรียน

แนวทางในการจัดกิจกรรมที่แสดงบทบาทของครูและนักเรียน ได้รับการประเมินในระดับ มากที่สุด ($M = 4.60$, $SD = 0.55$) แสดงถึงความสมดุลของบทบาทผู้สอนและนักเรียน ซึ่งเป็นหลักการสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ตัวอย่างแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ได้รับการประเมินในระดับ มากที่สุด ($M = 4.80$, $SD = 0.45$) สะท้อนถึงความสอดคล้อง ถูกต้อง ครบถ้วน และสามารถนำไปใช้ได้จริง

เครื่องมือวัดและประเมินผลได้รับการประเมินในระดับ มากที่สุด ($M = 4.80$, $SD = 0.45$) แสดงถึงคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 38 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายการตรวจสอบ	M	SD	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้			
1.1 องค์ประกอบของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ครบถ้วนตามรูปแบบของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนที่เป็นระบบชัดเจน	4.80	0.45	มากที่สุด
2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้เขียนได้ถูกต้อง	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 จุดประสงค์ของการเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดและประเมินได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหา			
3.1 เนื้อหาสาระตรงตามหลักสูตร	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด

3.3 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดลำดับอย่างเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้			
4.1 การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	4.80	0.45	มากที่สุด
4.3 การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
4.4 การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้มีระยะเวลาที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
4.5 การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นตามลำดับขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
5. สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลประกอบการจัดการเรียนรู้			
5.1 สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลประกอบกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลประกอบกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	4.80	0.45	มากที่สุด
5.3 สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลประกอบกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
5.4 สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลประกอบกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
5.5 สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	4.80	0.45	มากที่สุด
6. การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้			
6.1 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
6.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.80	0.45	มากที่สุด

6.3 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
6.4 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับระดับของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
ผลเฉลี่ยทั้งฉบับ	4.85	0.36	มากที่สุด

จากตารางที่ 38 พบว่าผลการตรวจสอบคุณภาพความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้นพบว่า มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.85$, $SD = 0.36$) โดยสามารถแจกแจงผลการแปลความหมายเป็นรายด้าน ดังนี้ 1) ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ องค์ประกอบของแผนมีความครบถ้วนตามรูปแบบ และมีลำดับขั้นตอนที่เป็นระบบ ชัดเจน โดยได้รับการประเมินในระดับ มากที่สุด ทั้งสองรายการ ($M = 4.80$, $SD = 0.45$) แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดกิจกรรมมีความพร้อมสำหรับนำไปใช้ในชั้นเรียนได้จริง 2) ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถเขียนได้อย่างถูกต้อง ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) และสามารถวัดประเมินผลได้ชัดเจน ($M = 4.80$, $SD = 0.45$) อยู่ในระดับ มากที่สุด ทั้งสองรายการ สะท้อนถึงการกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านเนื้อหา เนื้อหาสาระมีความตรงตามหลักสูตร ($M = 4.80$, $SD = 0.45$) สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) และจัดลำดับอย่างเหมาะสม ($M = 4.80$, $SD = 0.45$) แสดงถึงคุณภาพของเนื้อหาที่ได้รับการออกแบบอย่างถูกต้อง ตรงประเด็น และสนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ 4) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้รับการประเมินในระดับ มากที่สุด ทุกข้อ โดยเฉพาะการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ เนื้อหา ระยะเวลา และเหมาะสมกับผู้เรียน ($M = 4.80$ $SD=5.00$) บ่งชี้ว่าการออกแบบกระบวนการเรียนรู้อยู่บนพื้นฐานของหลักการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 5) ด้านสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลประกอบการจัดการเรียนรู้ ทุกรายการในด้านนี้ได้รับการประเมินในระดับ มากที่สุด ($M = 4.80$ $SD=5.00$) แสดงให้เห็นว่าสื่อและเทคโนโลยีที่ใช้ประกอบกิจกรรม มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา และเหมาะสมกับผู้เรียน รวมถึงสามารถส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 6) ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ได้รับการประเมินในระดับ มากที่สุด แสดงว่าการเลือกใช้เครื่องมือวัดผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงเหมาะสมกับระดับผู้เรียน จึงสามารถนำไปใช้ในการประเมินผลได้จริงและครอบคลุมทุกมิติ

2.2.2 ผลการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) เพื่อรับรองรูปแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

หลังจากปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพความเหมาะสมทั้ง 5 คนแล้ว ผู้วิจัยจึงดำเนินการรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ โดยนำมาตรวจสอบความเหมาะสมและรับรองรูปแบบการเรียนการสอนอีกขั้นด้วยการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตรและการสอนภาษาไทย จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการพัฒนาทักษะการพูดและบุคลิกภาพ จำนวน 2 คน ในวันที่ 3 มีนาคม พ.ศ. 2568 เวลา 17.00 – 19.00 น.ผ่านระบบออนไลน์ โปรแกรม ZOOM Cloud Meeting

ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินเพื่อใช้ในการรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Rating scale) ให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินเพื่อให้การรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 9 คน ได้ลงมติเป็นเอกฉันท์ให้การรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย มีความเหมาะสมในการนำไปใช้

ตารางที่ 39 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการตรวจสอบ	M	SD	ระดับความเหมาะสม
1. ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้			
1.1 ความชัดเจนในการบรรยายความเป็นมาของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.78	0.44	มากที่สุด
1.2 ความเหมาะสมของความจำเป็นและเหตุผลในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.89	0.33	มากที่สุด
1.3 การใช้ภาษาและการเรียบเรียงความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความต่อเนื่อง ทำให้เห็นภาพรวมและจุดเน้นของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.78	0.44	มากที่สุด
2. แนวคิดที่ใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้			
2.1 ความชัดเจนในการบรรยายแนวคิดที่ใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.67	0.50	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมในการนำแนวคิดมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 การเรียบเรียงแนวคิดที่นำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนเหมาะสม	4.56	0.53	มากที่สุด
3. องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้			
3.1 การกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ครบถ้วนต่อการพัฒนารูปแบบ	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 องค์ประกอบของรูปแบบแต่ละส่วนมีความสอดคล้องเชื่อมโยงและส่งเสริมซึ่งกันและกัน	4.78	0.44	มากที่สุด
3.3 การเรียงลำดับองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจน เหมาะสม	4.67	0.50	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	M	SD	ระดับความเหมาะสม
3.4 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านหลักการของรูปแบบ			
3.4.1 หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานที่นำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบ	4.56	0.53	มากที่สุด
3.4.2 หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจน แสดงให้เห็นถึงจุดเน้นของการจัดการเรียนรู้	4.67	0.50	มากที่สุด
3.4.3 หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้สามารถใช้เป็นกรอบในการกำหนดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.89	0.33	มากที่สุด
3.5 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านวัตถุประสงค์ของรูปแบบ			
3.5.1 มีความเหมาะสมชัดเจนสามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดในตัวผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
3.5.2 มีความสอดคล้องกับทฤษฎีที่นำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบ	4.89	0.33	มากที่สุด
3.6 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
3.6.1 กระบวนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับหลักการวัตถุประสงค์และการวัดและประเมินผล	4.78	0.44	มากที่สุด
3.6.2 การจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.89	0.33	มากที่สุด
3.6.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและมีความต่อเนื่องกัน	4.56	0.53	มากที่สุด
3.6.4 ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) มีความเหมาะสมสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้	4.67	0.50	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	M	SD	ระดับความเหมาะสม
บรรลุผลตามวัตถุประสงค์			
3.6.5 ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) มีความเหมาะสมสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์	4.89	0.33	มากที่สุด
3.6.6 ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) มีความเหมาะสมสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
3.6.7 ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) มีความเหมาะสมสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์	4.78	0.44	มากที่สุด
3.6.8 ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) มีความเหมาะสมสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์	4.67	0.50	มากที่สุด
3.7 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล			
3.7.1 การวัดและการประเมินผลมีความสอดคล้อง สัมพันธ์เหมาะสมต่อเนื่องกันระหว่างวัตถุประสงค์และกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.56	0.53	มากที่สุด
3.7.2 การวัดและการประเมินผลสามารถวัดและประเมินผลได้จริง	4.56	0.53	มากที่สุด
3.8 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านเงื่อนไขสนับสนุน			
3.8.1 เงื่อนไขสนับสนุนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีความเหมาะสมสอดคล้องกับหลักการวัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการ	4.78	0.44	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความเหมาะสม
วัดและการประเมินผล			
3.8.2 เจื่อนไขสนับสนุนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีความเหมาะสม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	4.89	0.33	มากที่สุด
ผลเฉลี่ยทั้งฉบับ	4.77	0.42	มากที่สุด

จากตารางที่ 39 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้งฉบับ ($M = 4.77$, $SD = 0.42$) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพ ชัดเจน สอดคล้องกับทฤษฎี และสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถแยกการแปลผลรายด้านได้ดังนี้

ด้านความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ พบว่า ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.82$, $SD = 0.40$) โดยเฉพาะในรายการความเหมาะสมของความจำเป็นและเหตุผลในการพัฒนารูปแบบมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($M = 4.89$, $SD = 0.33$) แสดงว่าผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าการพัฒนารูปแบบมีความจำเป็น ชัดเจน และสมเหตุสมผล รองรับต่อปัญหาและความต้องการของผู้เรียน

ด้านแนวคิดที่ใช้ในการพัฒนาโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.74$, $SD = 0.34$) โดยในรายการความเหมาะสมในการนำแนวคิดมาใช้ในการพัฒนารูปแบบมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) สะท้อนให้เห็นว่าแนวคิดที่ใช้มีความเหมาะสม ชัดเจน และมีความเป็นระบบ

ด้านองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยรวมในระดับมากที่สุด ($M = 4.80$, $SD = 0.41$) ซึ่งในรายการการกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบและความชัดเจนของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ล้วนได้รับการประเมินในระดับสูงมากที่สุด ($M = 5.00$, $SD = 0.00$ และ $M = 4.89$, $SD = 0.33$) ตามลำดับ โดยเฉพาะในขั้นตอนสำคัญของกระบวนการจัดการเรียนรู้ คือ ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า ได้ค่าเฉลี่ยสูงสุด ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) ลงลงมา ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า ($M = 4.89$, $SD = 0.33$) และขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ ($M =$

4.78, $SD = 0.44$) สะท้อนว่ากระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบนี้มีความเป็นระบบ เหมาะสมกับผู้เรียน และสามารถนำไปใช้ได้จริง

ด้านการวัดและประเมินผล ผลประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.56$, $SD = 0.53$) ทั้งใน ด้านความสอดคล้องของการวัดผลกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ และความสามารถในการ วัดผลได้จริง แสดงให้เห็นว่ารูปแบบนี้มีเครื่องมือวัดที่ชัดเจน เหมาะสม และเป็นประโยชน์ในการ ประเมินพัฒนาการของผู้เรียน

ด้านเงื่อนไขสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.84$, $SD = 0.39$) โดยรายการ เงื่อนไขสนับสนุนมีความเหมาะสมและส่งเสริมความสามารถในการพูด สร้างสรรค์” ได้คะแนนเฉลี่ย ($M = 4.89$, $SD = 0.33$) แสดงให้เห็นว่า เงื่อนไขต่าง ๆ เช่น แหล่ง เรียนรู้ เทคโนโลยี สื่อ และบรรยากาศการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนอย่าง แท้จริง

จากผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ พูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิในการ อภิปรายร่างรูปแบบและรับรองรูปแบบด้วยวิธีการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูด สร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายให้มีความถูกต้องและสามารถนำรูปแบบไปใช้ได้จริง มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 40 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
1	ให้แก้ไขเรื่องการพิมพ์ให้ หัวข้อ หลักการของรูปแบบ ให้ถูกต้อง	ปรับแก้ไขการสะกดคำ ในหลักการของรูปแบบ
2	การใช้เทคโนโลยีเป็นฐานควรมีรูปแบบการเรียนออนไลน์ หรือ การเรียนรู้แบบผสมผสาน หรือ Blended Learning ควรเพิ่มประเด็นนี้ให้มีความชัดเจน	ปรับแก้ไขโดยการเพิ่มรูปแบบการเรียนรู้ แบบ Blended Learning โดยเพิ่มการเรียนรู้แบบ Onsite และ Online ในแผนภาพของ SPEAK model

ตารางที่ 41 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
1	การปรับแก้ไขคู่มือ หน้าที่ 7 ให้ตัดเนื้อหา หัวข้อ กระบวนการวิจัยและพัฒนาออก	ปรับแก้ไขโดยการปรับเนื้อหา “กระบวนการวิจัยและพัฒนา” ออกจากคู่มือการใช้ ในหน้าที่ 7 แล้ว
2	1. ปรากฏเทคโนโลยีที่ใช้ในขั้นตอนสอนหลากหลาย ผู้วิจัยควรเลือกเทคโนโลยีที่จำเป็นต้องใช้ให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมและระยะเวลา เช่นควรเลือก 1 หรือ 2 แพลตฟอร์ม ก็น่าจะเพียงพอในแต่ละขั้นตอนการสอน	ปรับแก้ไขโดยทบทวนและเลือกใช้เทคโนโลยีที่จำเป็นในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้ และเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ดังปรากฏในคู่มือ หัวข้อที่ 5 บทบาทผู้สอน บทบาทผู้เรียน และเทคโนโลยีดิจิทัล ตั้งแต่หน้าที่ 20 – 28
3	จำนวนชั่วโมงเรียนในรายวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายยังไม่เพียงพอต่อการพัฒนาทักษะการพูดอย่างลึกซึ้งและต่อเนื่อง โดยเฉพาะในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ที่ต้องใช้เวลาในการฝึกฝน	ปรับแก้ไขจำนวนชั่วโมงในการเรียน ให้เพียงพอต่อการฝึกทักษะการพูด สร้างสรรค์ โดยปรับเพิ่มจำนวน เวลาเรียนในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
	ปฏิบัติจริง และสะท้อนผลการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ จึงควรมีการปรับเพิ่มเวลาเรียน หรือจัดสรรเวลาให้เหมาะสมกับเป้าหมายของการพัฒนาสมรรถนะด้านการพูดอย่างสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น	เวลาเรียน 2 ชั่วโมง ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า เวลาเรียน 2 ชั่วโมง ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเต็มคุณค่า เวลาเรียน 4 ชั่วโมง ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ เวลาเรียน 2 ชั่วโมง ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล เวลาเรียน 2 ชั่วโมง ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้า 36-37
4	ให้เพิ่มรายละเอียดคำจัดความของการพูดสร้างสรรค์ ทั้ง ด้านเนื้อหา การใช้ภาษา กลวิธี และบุคลิกภาพ ให้มีความชัดเจน	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มนิยามที่เป็นพฤติกรรม บ่งชี้ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ในคู่มือการใช้รูปแบบฯ ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้า 13
5	- เพิ่มรายละเอียดการนำ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในบริบทของโรงเรียนที่แตกต่างกัน เช่น ขนาดของโรงเรียนที่แตกต่างกัน <u>จะมีแนวทางการนำไปใช้</u> <u>อย่างไรบ้าง</u> - เพิ่มรายละเอียดเพื่อให้ผู้ใช้รูปแบบฯ ทราบ เกี่ยวกับนักเรียนที่มีพื้นฐานความมั่นใจในการพูดที่แตกต่างกัน - เพิ่มรายละเอียดในกรณีนักเรียนที่ไม่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ ควรมีแนวทางเพิ่มเติมสำหรับการนำโมเดลไปใช้ - เพิ่มรายละเอียดการรับรองความหลากหลายของผู้เรียนควรเพิ่มแนวทางการ	เพิ่มแนวทางการนำรูปแบบไปใช้ในบริบทโรงเรียนและความสามารถของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันรวมถึงแนวทางการบูรณาการฯ ในคู่มือการใช้รูปแบบฯ ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้า 3 - 5

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
	ปรับปรุงกิจกรรมสำหรับผู้เรียนที่มีระดับความสามารถหรือความถนัดที่แตกต่างกัน - ความท้าทายทางด้านเทคโนโลยีควรระบุแนวทางรองรับในกรณีที่มีข้อจำกัดทางเทคโนโลยีในบางโรงเรียน - ควรมีการบูรณาการกับรายวิชาอื่น ควรเพิ่มแนวทางการบูรณาการรูปแบบ SPEAK model กับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ที่หลากหลายบริบท	
6	- ขอให้เพิ่มคำอธิบายในส่วนของทฤษฎีให้มี ความชัดเจนมากยิ่งขึ้น - เพิ่มในส่วนของ INFO หรือการใช้ แผนภาพ แผนผัง ในการอธิบายในส่วนมีความเข้าใจยากหรือทฤษฎีต่าง ๆ ในคู่มือการใช้รูปแบบ	ปรับแก้ไขโดยเพิ่ม Info ประกอบการอธิบาย ในคู่มือการใช้รูปแบบ ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 10 และ หน้าที่ 12
7	ควรใช้ E-portfolio ประกอบการประเมิน เพื่อช่วยให้เห็นพัฒนาการการพูดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง	เพิ่มรายละเอียดการใช้ e-portfolio ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ชั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 46
8	ตรวจสอบการเขียนฉีกคำในคู่มือ	ตรวจสอบการเขียนสะกดคำในคู่มือ
9	เพิ่มรายละเอียดของสังเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์และแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีในคู่มือการใช้รูปแบบ SPEAK model	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มรายละเอียดของสังเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์และแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีในคู่มือการใช้รูปแบบ SPEAK modelดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 10 - 12
10	เพิ่มรายละเอียดของคู่มือในส่วนของ	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มรายละเอียดของคู่มือใน

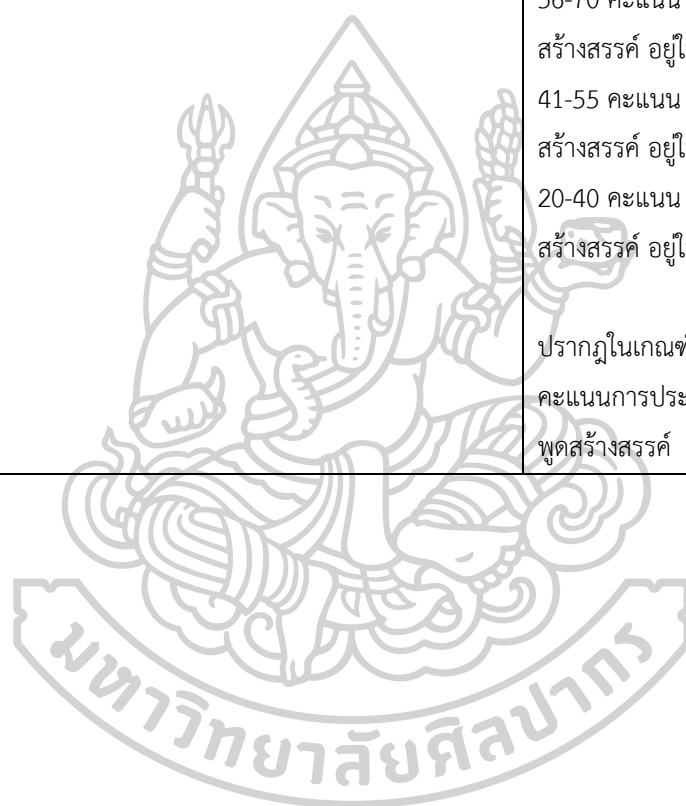
ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
	แผนการจัดการเรียนรู้ โดยเพิ่มใบกิจกรรมหรือใบงาน หรือ สื่อการเรียนรู้	ส่วนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเพิ่มใบกิจกรรม หรือใบงาน หรือ สื่อการเรียนรู้ ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 48 - 61
11	ให้เพิ่มเติมรายละเอียด เวลาในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอน ในแต่ละชั้น	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มเวลาในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอน ในแต่ละชั้น ดังปรากฏในคู่มือการใช้รูปแบบฯ หน้าที่ 42 - 46

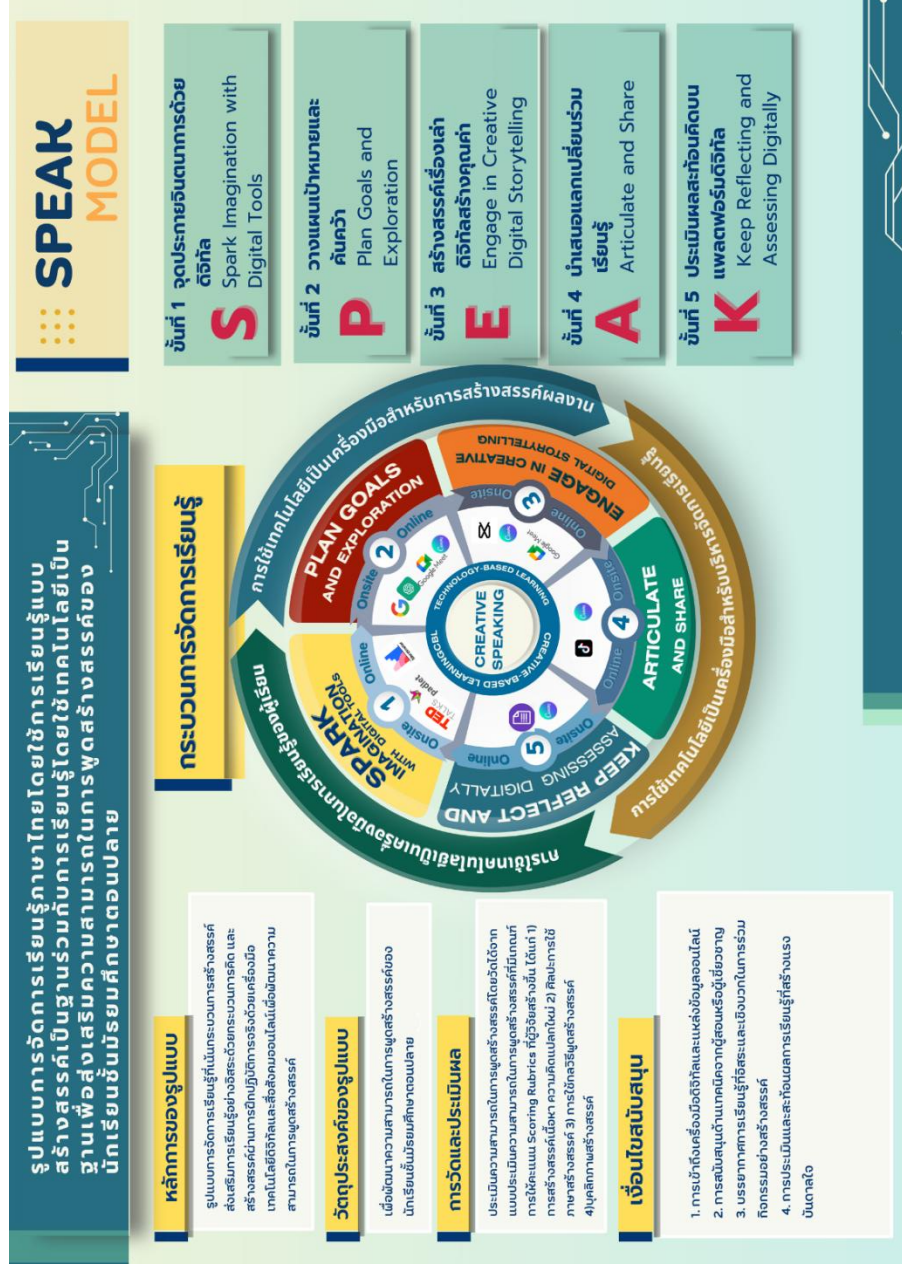
ตารางที่ 42 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
1	ปรับแก้ไขแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ให้มีความชัดเจน โดยเพิ่มแนวทางให้กับครูที่จะนำแบบประเมินไปใช้เพื่อประเมินนักเรียน โดยปรับพฤติกรรมบ่งชี้ในการปฏิบัติให้ชัดเจน แนวทางการประเมินทำอย่างไรบ้าง สามารถใช้เกณฑ์การประเมินทั้งหมดหรือไม่ อย่างไรควรอธิบายให้ชัดเจน ปรับแก้ไขและทบทวน แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ให้รายการประเมินและพฤติกรรมบ่งชี้ยังมีบางข้อที่ขาดความชัดเจนและมีรายการประเมินพฤติกรรมบ่งชี้ที่อาจซ้ำซ้อนกัน - การประเมินควรมีความสอดคล้องเทคโนโลยีดิจิทัลในเครื่องมือการวัดและประเมินผล เช่นควรมีประเด็นการประเมิน การใช้สื่อดิจิทัลประกอบการพูด การผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับการพูดอย่างกลมกลืน การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง - ควรเพิ่มเกณฑ์ประเด็นด้านจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมในการพูด การใช้ข้อมูลที่ถูกต้องและอ้างอิงแหล่งที่มา การเคารพความหลากหลายและมุมมองที่แตกต่าง - ควรเพิ่มเกณฑ์การประเมินการพูดในสภาพแวดล้อมดิจิทัล	ทบทวนและปรับแก้ไขพฤติกรรมบ่งชี้ในการปฏิบัติให้ชัดเจน แก้ไขข้อที่พฤติกรรมบ่งชี้ไม่ชัดเจนโดยปรับภาษาให้มีความชัดเจนและเจาะจง - เพิ่มเกณฑ์เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล - เพิ่มเกณฑ์ประเด็นด้านจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมในการพูด - เพิ่มเกณฑ์การประเมินการพูดในสภาพแวดล้อมดิจิทัล ดังปรากฏในแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
	ให้บทวนแบบประเมินความสามารถในการพูด สร้างสรรค์ให้เป็นระดับความสามารถในการพูด สร้างสรรค์ให้มีความชัดเจน	
	ให้บทวนแบบประเมินความสามารถในการพูด สร้างสรรค์ให้เป็นระดับความสามารถในการพูด สร้างสรรค์ให้มีความชัดเจน ให้ปรับแก้ไขแบบประเมินความสามารถในการพูด สร้างสรรค์ให้มีความชัดเจนในการประเมินความสามารถ ในการพูดสร้างสรรค์เพื่อให้การประเมินมีความคงเส้นคง วา และครูสามารถนำไปใช้ประเมินได้จริง	
2	-ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับเกณฑ์การประเมิน ที่สามารถ สะท้อนพฤติกรรมระดับความสามารถในการพูด สร้างสรรค์ ให้อธิบายระดับพฤติกรรมได้จริง -ข้อเสนอแนะเพิ่มปรับปรุงแบบประเมินความสามารถใน การพูดสร้างสรรค์ ให้เพิ่มคำอธิบายระดับคุณภาพที่เป็นคุณภาพ ยังขาดการ อธิบายคุณภาพของการแสดงพฤติกรรมในแต่ละระดับ ควรเพิ่มคำอธิบายที่สะท้อนคุณภาพไม่ใช่เพียงแค่จำนวน พฤติกรรม	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มคำอธิบายระดับคุณภาพ ในส่วนที่ ส่วนที่ 3 เกณฑ์คุณภาพในการ ประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (Rubric) ดังปรากฏในแบบประเมินความสามารถใน การพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ส่วนที่ 3
3	การถ่วงน้ำหนักคะแนนในแต่ละองค์ประกอบ ควรมีการ พิจารณาค่าน้ำหนักที่แตกต่างกัน เช่น องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์ เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ 35% องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษา สร้างสรรค์ 25% องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีการ พูดสร้างสรรค์ 25% องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูด สร้างสรรค์ 15%	ปรับแก้ไขโดยเพิ่มค่าน้ำหนักในแต่ละ องค์ประกอบ ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหา ความคิดแปลกใหม่ 35% องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษา สร้างสรรค์ 25% องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีการพูด สร้างสรรค์ 25% องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูด สร้างสรรค์ 15%
4	การปรับสัดส่วนการให้น้ำหนักของผู้ประเมินแต่ละกลุ่ม การประเมินโดยครู 60% การประเมินโดยเพื่อน 20% การประเมินโดยตนเอง 20%	ปรับสัดส่วนการให้น้ำหนักของผู้ประเมินแต่ละ กลุ่ม ดังนี้ การประเมินโดยครู 60% การประเมินโดยเพื่อน 20% การประเมินโดยตนเอง 20%

ข้อที่	ประเด็น	ผลการปรับแก้ไข
5	ควรเพิ่มคำอธิบายเชิงคุณภาพที่บ่งบอกระดับความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	ปรับแก้ไขโดยการเพิ่มเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ 86-100 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเชี่ยวชาญ 71-85 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับก้าวหน้า 56-70 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับพัฒนา 41-55 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเริ่มต้น 20-40 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเตรียมความพร้อม ปรากฏในเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์





แผนภาพที่ 11 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีรายละเอียดดังนี้

1. หลักการของรูปแบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีหลักการสำคัญ ดังนี้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระด้วยกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ผ่านการฝึกปฏิบัติการจริงด้วยเครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools)
เป็นขั้นตอนที่มีเป้าหมายเพื่อจุดประกายจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจให้แก่นักเรียนโดยผ่าน

เครื่องมือดิจิทัลโดยใช้วิดีโอตัวอย่างการพูดสร้างสรรค์ หรือสื่อที่แสดงถึงศิลปะการสื่อสารที่ทรงพลัง ศึกษาวิเคราะห์คลิปวิดีโอของนักพูดที่มีชื่อเสียง หรือการพูด TED Talks หรือการพูดที่เน้นการสื่อสารที่มีผลต่อผู้ฟัง ผู้เรียนเลือกคลิปวิดีโอการพูดสร้างสรรค์ที่รู้สึกประทับใจและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของตัวเอง ผู้เรียนวิเคราะห์องค์ประกอบที่ทำให้การพูดสร้างสรรค์นั้นน่าประทับใจโดยผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นความคิด คำถาม 1) อะไรที่ทำให้คุณรู้สึกเชื่อมโยงกับการพูดนี้ 2) ส่วนไหนของการพูดที่ดึงดูดคุณมากที่สุด 3) อะไรที่นักเรียนจะนำมาประยุกต์ใช้ในการพูดของตัวเอง ผู้เรียนแต่ละคนแบ่งปันความรู้สึกและมุมมองของตนเองโดยใช้กิจกรรมการสนทนาในกลุ่มและโดยใช้เทคโนโลยี Padlet เพื่อบันทึกความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นจากเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน จะช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างไอเดียใหม่ ๆ

ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้วางแผนเป้าหมายและค้นคว้าการพูดสร้างสรรค์ที่ตนเองสนใจอย่างอิสระ คิดและกำหนดประเด็นสำคัญที่ต้องการให้เกิดผลกระทบใจต่อผู้ฟังหรือการสื่อสารที่ส่งเสริมให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ตนเองสนใจอย่างลึกซึ้ง โดยใช้เครื่องมือ Storytelling canvas เพื่อวางแผนเนื้อหาการพูดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนต้องการนำเสนอโดยสอดคล้องกับความสนใจและความคิดสร้างสรรค์ วางโครงสร้างการนำเสนอการพูดสร้างสรรค์ กำหนดองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ต้องการจะนำเสนอการพูดสร้างสรรค์ กำหนดชิ้นงานหรือผลงานของตนเองที่ต้องการสร้างสรรค์ขึ้นเป็นกรอบแนวคิดสู่การปฏิบัติและนักเรียนค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติมที่เชื่อมโยงกับหัวข้อความสนใจของตนเอง โดยใช้เทคโนโลยี ChatGPT Google Scholar หรือ แหล่งข้อมูลออนไลน์อื่น ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ข้อมูลและจัดโครงสร้างเนื้อหาที่ค้นคว้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้ Canva ในการจัดทำภาพรวมแนวคิดและสรุปประเด็นสำคัญเพื่อเตรียมพร้อมในการสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลซึ่งจะเป็นการฝึกทักษะการเรียบเรียงและนำเสนอเป้าหมายและผลที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้า

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานการพูดสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองในรูปแบบของเรื่องเล่าดิจิทัล โดยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิดอย่างสร้างสรรค์และทำให้เกิดคุณค่าในการสื่อสาร นำแนวคิดและข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ากำหนดประเด็นหลักหรือสาระสำคัญที่จะสื่อสารในบทพูดสร้างสรรค์ รวมถึงการจัดโครงสร้างการเล่าเรื่องให้น่าสนใจ ผู้เรียนจะได้ฝึกพูดสร้างสรรค์โดยสามารถใช้โปรแกรมประยุกต์ CapCut เพื่อสร้างสรรค์สื่อเรื่องเล่าดิจิทัล โดยเสริมองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้ง ภาพ เสียง หรือเพลงประกอบที่ช่วยเพิ่มอารมณ์ใน

การเล่าเรื่อง ในขั้นนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้บันทึกเสียงหรือวิดีโอตัวเองเพื่อฝึกการพูดและตรวจสอบท่าทางการสื่อสาร

ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน (Articulate and Share) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อน ๆ เผยแพร่ผลงานดิจิทัลที่สร้างขึ้นบนแพลตฟอร์มออนไลน์ จัดงานนิทรรศการดิจิทัลและในสื่อสังคม social media Tikkok เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็นได้ ผู้สอนตั้งคำถามหรือให้ผู้ฟังในชั้นเรียนร่วมกันถามตอบเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนรับความคิดเห็นจากผู้ชมและผู้ฟัง เพื่อให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ให้ดียิ่งขึ้น ผู้สอนจัดเป็นช่วงเวลาสำหรับการถามตอบแบบเรียลไทม์ หรือใช้การนำเสนอในห้องเรียนหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ในการตอบคำถาม เพื่อเสริมสร้างทักษะการตอบโต้ในการสื่อสารของนักเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการตอบสนองและตอบข้อสงสัยจากผู้ฟัง นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการสื่อสารในสถานการณ์ที่ต้องตอบโต้และสื่อสารแบบไม่เป็นทางการผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในยุคดิจิทัล นักเรียนสรุปข้อเสนอแนะทั้งหมดและนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงผลงานของตนเองให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ฟัง

ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ประเมินผลการเรียนรู้และทบทวนความสำเร็จของตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ผ่านมาทั้งหมด รวมถึงเปิดโอกาสให้ได้พิจารณาทักษะและความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่ตนได้พัฒนา ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินตนเองหรือแบบประเมินเพื่อน ผ่านเครื่องมือออนไลน์ Google Forms โดยเน้นให้สะท้อนความสำเร็จและประเด็นที่ยังต้องพัฒนาให้ผู้เรียนเขียน Reflection ในรูปแบบ e-Portfolio สะท้อนประสบการณ์และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากขั้นตอนทั้งหมดของการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานนี้ จัดกลุ่มให้แต่ละคนได้แลกเปลี่ยนแนวทางในการปรับปรุงการสื่อสารและการเรียนรู้ของตนเองผ่านการสนทนากลุ่ม หรือการบันทึกเป็นเอกสารใน canva Docs ซึ่งนักเรียนสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสนอแนะต่อกันได้ จัดให้นักเรียนได้สรุปและสะท้อนคิดทักษะและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาทักษะการพูดและการเล่าเรื่อง และประเมินความสำเร็จของการเรียนรู้ในรูปแบบที่เป็นระบบ

4. การวัดและประเมินผล

การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยวัดได้จากแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่

องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์

องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์

องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพสร้างสรรค์

5. เงื่อนไขสนับสนุน

1. การเข้าถึงเครื่องมือดิจิทัลและแหล่งข้อมูลออนไลน์

ผู้เรียนควรมีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเครื่องมือดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับการค้นคว้าสร้างสรรค์เนื้อหา และเผยแพร่ผลงาน แอปพลิเคชันตัดต่อวิดีโอ โปรแกรมสร้างภาพ และแพลตฟอร์มสำหรับแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์และการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การสนับสนุนด้านเทคนิคจากผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญ

ผู้สอนควรมีความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ และสามารถให้คำแนะนำ รวมถึงช่วยแก้ไขปัญหาเบื้องต้นให้กับผู้เรียนได้ หรือมีผู้เชี่ยวชาญที่สามารถเข้ามาเป็นที่ปรึกษาด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาและการใช้เทคโนโลยี

3. บรรยายภาคการเรียนรู้ที่อิสระและเชิงบวกในการร่วมกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์

สร้างบรรยากาศที่ผู้เรียนรู้สึกปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็น มีการกำหนดกติกาการรับฟังที่เคารพซึ่งกันและกันและสนับสนุนการรับฟังจากทั้งครูและเพื่อน ๆ เพื่อช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

4. การประเมินและสะท้อนผลการเรียนรู้ที่สร้างแรงบันดาลใจ

จัดให้มีการประเมินตนเอง การประเมินเพื่อน และการรับข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจจุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนาในการพูดของตน พร้อมทั้งมีการบันทึกการเรียนรู้ผ่าน e-Portfolio และการสะท้อนผลที่ช่วยให้นักเรียนเห็นพัฒนาการพูดสร้างสรรค์ของตนเองอย่างเป็นระบบ



ตอนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รายละเอียดดังนี้

2.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71 มีผลการประเมินดังนี้

ตารางที่ 43 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71 ($n=36$)

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	คะแนนเกณฑ์	M	SD	t-test	Sig (1-tailed)
หลังเรียน	36	100	71	90.83	2.60	45.79	0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 43 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยรวม ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน นักเรียนจำนวน 36 คน คะแนนเต็ม 100 คะแนน เกณฑ์ตัดสินร้อยละ 71 ของคะแนนเต็ม (100 คะแนน) เป็นเกณฑ์อ้างอิงค่าเฉลี่ยผลคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 71.00 คะแนน ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน = 90.83 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (71คะแนน) อย่างมีนัยสำคัญ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 2.60 แสดงว่าคะแนนของผู้เรียนมีความสม่ำเสมอและไม่กระจายมากค่า t-test = 45.79 เป็นค่าที่สูงมาก สะท้อนถึงความแตกต่างอย่างเด่นชัด ค่า Sig. (1-tailed) = 0.000 ต่ำกว่าระดับนัยสำคัญ .05 แสดงว่า ความแตกต่างนี้ มีนัยสำคัญ

ทางสถิติ สรุปได้ว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยรวมสูงกว่าคะแนนเกณฑ์อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถเสริมสร้างความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพครอบคลุมทั้งด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์และบุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71 เป็นรายองค์ประกอบ มีผลการประเมินดังนี้

ตารางที่ 44 แสดงผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71 (n=36)

การทดสอบ	n	คะแนน เต็ม	คะแนน เกณฑ์	M	SD	t-test	Sig (1-tailed)
หลังเรียน	36	35	24.50	32.21	1.04	44.46	0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 44 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนองค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน จำนวน 36 คน เกณฑ์ตัดสินร้อยละ 71 ของคะแนนเต็ม (35 คะแนน) ค่าเฉลี่ยผลคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 32.21 ซึ่งสูงกว่า คะแนนเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.04 แสดงถึงความผันแปรของคะแนนที่ไม่สูงมาก ค่า $t = 44.46$ บ่งชี้ถึงความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยที่ได้หลังเรียนกับคะแนนเกณฑ์ที่ตั้งไว้ค่า Sig. (1-tailed) = 0.000 ซึ่งต่ำกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าความแตกต่างนี้มีนัยสำคัญทางสถิติจากการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานมีคะแนนเฉลี่ยด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่หลังเรียนสูงกว่าคะแนนเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 45 แสดงผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71 (n=36)

การทดสอบ	n	คะแนน เต็ม	คะแนน เกณฑ์	M	SD	t-test	Sig (1-tailed)
หลังเรียน	36	25	17.50	22.76	0.89	35.56	0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 45 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนองค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน นักเรียนจำนวน 36 คน เกณฑ์ตัดสินร้อยละ 71 ของคะแนนเต็ม (25 คะแนน) ค่าเฉลี่ยผลคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 22.76 คะแนนซึ่งสูงกว่าคะแนนเกณฑ์ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.89 แสดงถึงความผันแปรของคะแนนที่ไม่สูงมาก ค่าทดสอบ $t = 35.56$ บ่งชี้ว่าความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยหลังเรียนกับค่าเกณฑ์มีความชัดเจน ค่า Sig. (1-tailed) = 0.000 ซึ่งต่ำกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าความแตกต่างนี้มีนัยสำคัญทางสถิติจากการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ว่านักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานมีคะแนนเฉลี่ยด้านศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ หลังเรียนสูงกว่าคะแนนเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 46 แสดงผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71 (n=36)

การทดสอบ	n	คะแนน เต็ม	คะแนน เกณฑ์	M	SD	t-test	Sig (1-tailed)
หลังเรียน	36	25	17.50	22.28	0.96	29.88	0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 46 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนน องค์ประกอบที่ 3: การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน นักเรียนจำนวน 36 คน เกณฑ์ตัดสินร้อยละ 71 ของคะแนนเต็ม (25 คะแนน) ค่าเฉลี่ยผลคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 22.28 คะแนนซึ่งสูงกว่าคะแนนเกณฑ์ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.96 ค่า $t\text{-test} = 29.88$ เป็นค่าที่สูงแสดงถึงความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคะแนนเฉลี่ยที่ได้กับเกณฑ์ ค่า Sig. (1-tailed) = 0.000 ต่ำกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งหมายความว่าความแตกต่างที่เกิดขึ้นมีนัยสำคัญทางสถิติ จากผลการเปรียบเทียบคะแนนพบว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยด้านการใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์ สูงกว่าคะแนนเกณฑ์ที่กำหนดอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการพัฒนาการใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 47 แสดงผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 71 ($n=36$)

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	คะแนนเกณฑ์	M	SD	t-test	Sig (1-tailed)
หลังเรียน	36	15	10.50	13.58	0.63	29.24	0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 47 แสดงผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน นักเรียนจำนวน 36 คน เกณฑ์ตัดสินร้อยละ 71 ของคะแนนเต็ม (15 คะแนน) ค่าเฉลี่ยผลคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 13.58 คะแนนซึ่งสูงกว่าคะแนนเกณฑ์ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.63 บ่งชี้ว่าคะแนนของนักเรียนมีความใกล้เคียงกัน ไม่กระจายมาก ค่า $t\text{-test} = 29.24$ เป็นค่าที่สูงแสดงถึงความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคะแนนเฉลี่ยที่ได้กับเกณฑ์ ค่า Sig. (1-tailed) = 0.000 ต่ำกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ความแตกต่างนี้มีนัยสำคัญทางสถิติ สรุปได้ว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบที่เน้นการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ย

ด้านบุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ สูงกว่าคะแนนเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการพัฒนาบุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตารางที่ 48 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ประเด็นการประเมิน	M	SD	ระดับความพึงพอใจ
ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนมีตรงกับความต้องการของนักเรียน	4.14	0.76	มาก
1.2 เนื้อหาทันสมัยและเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน	4.47	0.76	มาก
1.3 เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียนระดับมัธยมปลาย	4.56	0.76	มากที่สุด
1.4 เนื้อหาถูกจัดเรียงเป็นขั้นตอนจากง่ายไปยาก ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น	4.36	0.76	มาก
1.5 เนื้อหาช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์	4.50	0.76	มากที่สุด
ผลรวมด้านเนื้อหา	4.41	0.71	มาก
ด้านที่ 2 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
2.1 ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของนักเรียน	4.14	0.76	มาก
2.2 ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า(Plan Goals and Exploration) ช่วยให้นักเรียนได้ค้นคว้าข้อมูลอย่างมีระบบ	4.31	0.71	มาก

ตารางที่ 48 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความพึงพอใจ
2.3 ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเติมคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถออกแบบและพูด Digital Storytelling ได้	4.39	0.69	มาก
2.4 ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้(Articulate and Share)ช่วยให้สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์กับผู้อื่น	4.44	0.73	มาก
2.5 ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) ช่วยให้ประเมินสะท้อนคิดเกี่ยวกับความก้าวหน้าและพัฒนาการของตนเอง	4.36	0.76	มาก
ผลรวมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.33	0.73	มาก
ด้านที่ 3 ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้			
3.1 บรรยากาศในชั้นเรียนเป็นกันเองและเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างอิสระ	4.50	0.81	มากที่สุด
3.2 นักเรียนมีโอกาสทำงานกลุ่มและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน	4.53	0.70	มากที่สุด
3.3 ห้องเรียนสนุกและช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์	4.11	0.78	มาก
3.4 นักเรียนมีเวลาเพียงพอสำหรับทำกิจกรรมการพูดสร้างสรรค์	4.11	0.82	มาก
3.5 การใช้เทคโนโลยี เช่น Ted talk padlet capCut ช่วยให้เรียนรู้และฝึกพูดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.39	0.73	มาก
ผลรวมด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้	4.33	0.78	มาก

ตารางที่ 48 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความพึงพอใจ
ด้านที่ 4 ด้านการวัดและประเมินผล			
4.1 วิธีการประเมินเหมาะสมกับเนื้อหาและ กิจกรรม ช่วยส่งเสริมการพูดสร้างสรรค์และการใช้ เทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ	4.33	0.68	มาก
4.2 นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อตรวจสอบ และประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้	4.47	0.74	มาก
4.3 มีการประเมินอย่างต่อเนื่อง ทำให้นักเรียนเห็น ความก้าวหน้าและพัฒนาตนเองได้	4.39	0.77	มาก
4.4 นักเรียนได้รับคำแนะนำที่ช่วยให้เห็นจุดแข็ง และจุดที่ต้องปรับปรุงเพื่อพัฒนาตนเองได้ดีขึ้น	4.56	0.69	มากที่สุด
4.5 นักเรียนมีโอกาสประเมินผลการเรียนรู้ของ ตนเองและเพื่อน ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและ มีส่วนร่วมมากขึ้น	4.50	0.61	มากที่สุด
ผลรวมด้านการวัดและประเมินผล	4.45	0.70	มาก
ด้านที่ 5 ด้านประโยชน์และการนำไปใช้			
5.1 การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการพูด สร้างสรรค์ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ดี	4.47	0.70	มาก
5.2 ความรู้และประสบการณ์จากกิจกรรมสามารถ นำไปปรับใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ได้	4.31	0.71	มาก
5.3 กิจกรรมช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการพูด สร้างสรรค์ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเล่าเรื่อง ได้จริง	4.42	0.73	มาก
5.4 การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมช่วยให้นักเรียนใช้ เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ และนำไป ประยุกต์ใช้กับการทำงานในอนาคตได้	4.47	0.61	มาก

ตารางที่ 48 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความพึงพอใจ
5.5 การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยพัฒนาการพูด สร้างสรรค์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งเสริมการ เรียนรู้ร่วมกัน	4.53	0.61	มากที่สุด
ผลรวมด้านประโยชน์และการนำไปใช้	4.45	0.70	มากที่สุด
รวมทั้งฉบับ	4.39	0.72	มาก

จากตารางที่ 48 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับ มาก ($M = 4.39$, $SD = 0.72$) สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียน ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการพูดอย่างรอบด้าน รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อพิจารณาผลรายด้านพบว่า ด้านเนื้อหา นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($M = 4.41$, $SD = 0.71$) โดยเฉพาะหัวข้อที่ได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียนระดับมัธยมปลาย ($M = 4.56$, $SD = 0.76$) และเนื้อหาช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ ($M = 4.50$, $SD = 0.76$) สะท้อนว่าเนื้อหาในกิจกรรมมีความทันสมัย สอดคล้องกับบริบท และสามารถตอบสนองต่อเป้าหมายการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก ($M = 4.33$, $SD = 0.73$) กิจกรรมแต่ละขั้นสามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วม และพัฒนาทักษะตามลำดับขั้นตอน โดยเฉพาะขั้นที่ 3-5 การสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัล และการนำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($M = 4.33$, $SD = 0.78$) หัวข้อที่มีคะแนนสูงสุด ได้แก่ นักเรียนมีโอกาสทำงานกลุ่มและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ($M = 4.53$, $SD = 0.70$) และบรรยากาศเป็นกันเองและเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ($M = 4.50$, $SD = 0.81$) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมเอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในลักษณะร่วมมือและเปิดกว้าง ด้านการวัดและประเมินผลความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก ($M = 4.45$, $SD = 0.70$) โดยเฉพาะนักเรียนได้รับคำแนะนำที่ช่วยให้เห็นจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุง ($M = 4.56$, $SD = 0.69$) มีโอกาสประเมินตนเองและเพื่อน ($M = 4.50$, $SD = 0.61$) แสดงถึงความชัดเจน โปร่งใส และเน้น

การพัฒนาอย่างต่อเนื่องของผู้เรียน ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($M = 4.45$, $SD = 0.70$) ในหัวข้อประโยชน์ในการช่วยพัฒนาการพูดสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่น" ($M = 4.53$, $SD = 0.61$) และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงและการทำงานในอนาคตได้



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ 2.1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ 2.2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ร่วมกับการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model จากแนวคิดของ Dick and Carey Branch Kruse และกระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methodology) การวิจัยครั้งนี้ได้ใช้รูปแบบการวิจัยกลุ่มเดียววัดผลหลังการทดลอง (The One-Shot Case Study) โดยมีการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน การพัฒนาและหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา พบว่า มีเป้าหมายมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนอย่างสมดุล โดยเฉพาะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์โดยตรง หลักสูตรส่งเสริมสมรรถนะการสื่อสารด้วยภาษาที่เหมาะสม มีวัฒนธรรม และมีจริยธรรม ตัวชี้วัด ท 3.1 ม.4-6/5 และ ม.4-6/6 สนับสนุนโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ในบริบทมัธยมปลาย

ผลการวิเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา รูปแบบให้เห็นความสำคัญของการจัดรูปแบบที่มีโครงสร้างชัดเจน โดยสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบหลัก 5 ด้าน ได้แก่ หลักการวัตถุประสงค์ กระบวนการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขสนับสนุน องค์ประกอบเหล่านี้เป็นกรอบสำคัญในการออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากความสำเร็จและความสนใจส่วนตัว ผ่านการทดลอง สร้างสรรค์ และแสดงออกอย่างอิสระ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นตอนสำคัญ 6 ขั้นตอน ได้แก่ กระตุ้นจินตนาการ ระบุปัญหา ค้นคว้า ออกแบบงาน แบ่งปันนำเสนอ สะท้อนคิดและประเมิน

แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน คือ การออกแบบกิจกรรมที่ใช้เครื่องมือดิจิทัลและแพลตฟอร์มต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีส่วนร่วมและทันสมัย แนวคิดสำคัญ ได้แก่ TPACK, การใช้เทคโนโลยีแบบ Learner-centered การพัฒนาตามลำดับขั้น (SAMR) การสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านเทคโนโลยี และการประเมินผลแบบดิจิทัล สังเคราะห์ขั้นตอนการเรียนรู้ได้ 6 ขั้นตอนจากการวางแผนจนถึงการขยายผล

แนวคิดการสร้างสรรค์ ได้แก่ ทฤษฎีการพูด ศิลปะการเล่าเรื่อง และแนวคิดด้านบุคลิกภาพ ผู้วิจัยสังเคราะห์เป็น 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) การสร้างสรรค์เนื้อหา 2) ศิลปะการใช้ภาษา 3) การใช้กลวิธีพูดอย่างสร้างสรรค์ และ 4) บุคลิกภาพสร้างสรรค์ ซึ่งล้วนส่งเสริมการสื่อสารที่ทรงพลัง มีความหมาย และสร้างแรงบันดาลใจ

ผลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาไทยและการพุทธสร้างสรรค์จำนวน 10 คน พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพุทธสร้างสรรค์ควรประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 5 ด้าน ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ การประเมินผล และ เงื่อนไขสนับสนุน โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อจุดประกายความคิดและสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียน กิจกรรมควรมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน ตั้งแต่การจุดประกายจินตนาการ วางเป้าหมาย ค้นหา ออกแบบเรื่องเล่า ไปจนถึงการนำเสนอและสะท้อนคิดผ่านดิจิทัล สำหรับการประเมินผล ควรใช้ รูปแบบหลากหลาย เช่น การประเมินตนเองและเพื่อน และสื่อดิจิทัล ขณะที่เทคโนโลยีควรเป็น เครื่องมือที่ช่วยพัฒนาทั้งเนื้อหา ทักษะการสื่อสาร และบุคลิกภาพ รวมถึงการใช้แอปและแพลตฟอร์ม สร้างสรรค์ Canva Flipgrid TED Talks ChatGPT เพื่อส่งเสริมการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องในรูปแบบที่ ทันสมัยและมีปฏิสัมพันธ์

ผลจากการสนทนากลุ่มกับครูผู้สอนภาษาไทยและศึกษานิเทศก์ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า การเรียนการสอนด้านการพุทธสร้างสรรค์ยังประสบปัญหา ทั้งด้านวิธีการสอนที่ยังเน้นท่องจำ ขาดกิจกรรมเชิงปฏิบัติ และมีเวลาจำกัด ทำให้นักเรียนขาดความมั่นใจในการแสดงออก นอกจากนี้ ยังพบว่า การสอนควรออกแบบกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่ การจุดประกายด้วยเทคโนโลยี การ ตั้งเป้าหมาย การสร้างสรรค์เนื้อหา การนำเสนอผ่านสื่อสังคม และการประเมินด้วยเทคโนโลยี โดย ควรใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัย เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของ นักเรียนอย่างแท้จริง พร้อมทั้งเน้นการประเมินแบบหลากหลายและใช้เทคโนโลยีช่วยสะท้อนผลการ เรียนรู้

ผลการศึกษาการศึกษาความต้องการและความสนใจของนักเรียนโดยภาพรวมเห็นว่าการพุทธ สร้างสรรค์มีความสำคัญ (ร้อยละ 95) และต้องการพัฒนาทักษะของตนเอง (ร้อยละ 77.30) โดยให้ ความสนใจกิจกรรมที่ให้อิสระในการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยี เกม แอปพลิเคชัน และการทำงาน กลุ่ม ด้านสื่อเรียนรู้ นักเรียนชื่นชอบการเรียนรู้ผ่านเกมออนไลน์และแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน ส่วนใน การประเมินผลมีความต้องการการประเมินกลุ่มและการประเมินแบบมีการสะท้อนคิดร่วมกับครูและ เพื่อน สำหรับเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมสูง ได้แก่ TikTok, Canva, Google Classroom และ Cup- cut ซึ่งสามารถช่วยส่งเสริมการฝึกพุทธอย่างสร้างสรรค์ผ่านการนำเสนอและประเมินตนเองได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ผลการพัฒนาและหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นเรียกว่า SPEAK Model ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขสนับสนุน มีรายละเอียดดังนี้ ได้แก่ 1) หลักการเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระด้วยกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ผ่านการฝึกปฏิบัติการจริงด้วยเครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) 4) การวัดและประเมินผล ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubrics) ที่พัฒนาขึ้นโดยเฉพาะเพื่อประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ 2) ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ 3) การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์ 4) บุคลิกภาพสร้างสรรค์ และ 5) เงื่อนไขสนับสนุน ได้แก่ 1) การเข้าถึงเครื่องมือดิจิทัลและแหล่งข้อมูลออนไลน์ 2) การสนับสนุนด้านเทคนิคจากผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญ 3) บรรยากาศการเรียนรู้ที่อิสระและเชิงบวกในการร่วมกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ และ 4) การประเมินและสะท้อนผลการเรียนรู้ที่สร้างแรงบันดาลใจ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการพัฒนาขึ้นเรียกว่า SPEAK Model ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนด้วยวิธีการประเมินโดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณ

ค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Rating scale) ผลการตรวจสอบคุณภาพมีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($M = 4.75$, $SD = 0.44$) และผ่านการรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยอีกขั้นด้วยการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 9 คนได้ลงมติเป็นเอกฉันท์ให้การรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย มีความเหมาะสมในการนำไปใช้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้งฉบับ ($M = 4.77$, $SD = 0.42$) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพ ชัดเจน สอดคล้องกับทฤษฎี และสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีผลสรุปดังนี้

2.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์

หลังเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (SPEAK Model) สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในระดับก้าวหน้า (Advanced Creative Speaker) ร้อยละ 71.00 โดยพบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเชี่ยวชาญ (Expert Creative Speaker) ($M = 90.83$, $SD = 2.60$) ซึ่งสูงกว่าคะแนนเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (SPEAK Model) อยู่ในระดับมาก (กิจกรรมนี้ดี น่าสนใจ) ($M = 4.39$, $SD = 0.72$) สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียน ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการพูดอย่างรอบด้าน รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (SPEAK Model) ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการอภิปรายผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1) ผลการพัฒนาและหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ 2) ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยแต่ละประเด็นมีรายละเอียด ดังนี้

1. จากผลการพัฒนาและหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (SPEAK Model) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอน พบว่า ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีผลการตรวจสอบคุณภาพมีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม และผ่านการรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยอีกขั้นด้วยการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คนได้ลงมติเป็นเอกฉันท์ให้การรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย มีความเหมาะสมในการนำไปใช้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพ ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความเป็นไปได้ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ สอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และสามารถนำไปใช้จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามกรอบแนวคิดของ Dick, Carey and Carey (2005) ซึ่งเสนอให้การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องเริ่มต้นจากการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ การวิเคราะห์ผู้เรียน การพัฒนาเครื่องมือประเมิน การเลือกสื่อและกลยุทธ์การสอน ตลอดจนการประเมินและปรับปรุงอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนที่ผู้วิจัยใช้ในการพัฒนา SPEAK Model นอกจากนี้ การที่รูปแบบดังกล่าวได้รับการประเมินว่ามีคุณภาพในระดับสูง ยังสะท้อนถึงความสอดคล้องกับกระบวนการออกแบบตามกรอบ ADDIE Model (Dick & Carey, 1998 Branch, 2009 Kruse, 2018) ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนที่เป็นระบบ ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design)

การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาบูรณาการเข้ากับกระบวนการวิจัยและพัฒนาแบบ 4 ขั้นตอน (R1-D1-R2-D2) อันเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในการออกแบบนวัตกรรมทางการศึกษา (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) แนวทางที่ผู้วิจัยใช้ยังมีความสอดคล้องกับข้อเสนอของ ทิศนา แคมมณี (2552) ที่เน้นย้ำถึงความสำคัญของการกำหนดจุดมุ่งหมายอย่างชัดเจน ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง และการวางผังจำลององค์ประกอบที่สัมพันธ์กันเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทั้งยังสามารถสังเคราะห์และเชื่อมโยงองค์ประกอบสำคัญได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการสร้างและจัดโครงสร้าง SPEAK Model ให้ครอบคลุมทั้งมิติของความคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี และความเป็นมนุษย์ในการสื่อสาร อีกทั้ง ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิยังสอดคล้องกับหลักการพัฒนารูปแบบของ ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562) ที่เสนอว่าการประเมินรูปแบบควรดำเนินการทั้งในเชิงทฤษฎี (โดยผู้เชี่ยวชาญ) และในเชิงปฏิบัติ (ผ่านการทดลองใช้จริง) รวมถึงต้องมีการปรับปรุงในลักษณะวัฏจักร ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการปรับแต่ง SPEAK Model ให้มีความเหมาะสมก่อนการนำไปทดลองใช้ในภาคสนาม ดังนั้น ผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบจึงสะท้อนว่า SPEAK Model เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งในด้านแนวคิด โครงสร้าง ขั้นตอนการดำเนินงาน และความเชื่อมโยงกับบริบทการเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างมีนัยสำคัญ

นอกเหนือจากนั้นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน หรือที่เรียกว่า “SPEAK Model” ซึ่งได้รับการพัฒนาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความเหมาะสมทั้งในเชิงทฤษฎีและการนำไปใช้จริง โดยเฉพาะในบริบทของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นทักษะการคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยี และการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย SPEAK Model ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขสนับสนุน ซึ่งแต่ละองค์ประกอบสะท้อนแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL) อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัล นำเสนอแลกเปลี่ยน และประเมินผลสะท้อนคิด ล้วนสะท้อนแนวคิดของนักวิชาการ Ken Robinson (2001, 2015) ที่เน้นการปลูกฝังจินตนาการและการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ และ Resnick (2017) ที่เสนอวงจรการเรียนรู้สร้างสรรค์ด้วยขั้น

Imagine-Create-Play-Share-Reflect กระบวนการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นของ SPEAK Model ยังได้รับการออกแบบให้บูรณาการการใช้เทคโนโลยีเป็นฐานอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ Wegerif & Major (2019) ที่เสนอว่าการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีควรส่งเสริมการสนทนา (Dialogic Teaching) การร่วมมือ (Collaborative Learning) การสนับสนุน (Scaffolding) และการปรับให้เหมาะกับผู้เรียน (Personalization) ซึ่งใน SPEAK Model ได้ส่งเสริมสิ่งเหล่านี้ผ่านกิจกรรมที่เน้นการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล การนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล และการประเมินตนเองผ่าน Google Forms หรือ Padlet

หลักการของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีใน SPEAK Model ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Kukulska-Hulme & Traxler (2013) ที่เน้นบทบาทของเทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดเวลา การออกแบบกิจกรรมที่ใช้สื่อดิจิทัลหลากหลาย และการประเมินที่ยืดหยุ่นและแม่นยำ ซึ่งทำให้ SPEAK Model ตอบสนองต่อการเรียนรู้แบบ Personalized Learning และ Lifelong Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เทคโนโลยีใน SPEAK Model ยังสามารถวิเคราะห์ในกรอบแนวคิด TPACK (Mishra & Koehler, 2008) ที่เน้นการผสมผสานระหว่างเนื้อหา วิธีการสอน และเทคโนโลยีอย่างลงตัว รวมถึงการใช้แนวคิด SAMR Model (Puentedura) เพื่อยกระดับการใช้เทคโนโลยีจากการแทนที่ (Substitution) สู่การนิยามใหม่ (Redefinition) ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัล วิดีโอการพูดสร้างแรงบันดาลใจ การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการนำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน

ด้านการวัดและประเมินผลใน SPEAK Model ซึ่งใช้เกณฑ์แบบรูบริก (Rubric Scoring) ที่พัฒนาขึ้นเฉพาะเพื่อประเมิน 4 องค์ประกอบของความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ก็สอดคล้องกับแนวทางของวิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2563) ที่เน้นการประเมินอย่างหลากหลายทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ อีกทั้งยังเน้นการประเมินเพื่อพัฒนา (Assessment for Learning) มากกว่าการประเมินเพื่อให้คะแนนเพียงอย่างเดียว โดยมีการนำเทคโนโลยีมาสนับสนุนการประเมินผล การใช้คลิปวิดีโอย้อนดูการพูด การสะท้อนคิดผ่านวิดีโอ การใช้แพลตฟอร์ม และเครื่องมือออนไลน์อื่น ๆ

ในองค์ประกอบเงื่อนไขสนับสนุนที่กำหนดไว้ใน SPEAK Model ยังสะท้อนถึงการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ตามแนวทางของ Dick, Carey & Carey (2005) และ ADDIE Model (Branch, 2009; Kruse, 2018) ที่เน้นการวางแผนการเรียนรู้โดยใช้ข้อมูลบริบทของผู้เรียน การเข้าถึง

ทรัพยากร การใช้เทคโนโลยี และการประเมินเพื่อปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา เข้าถึงแหล่งข้อมูลดิจิทัล และพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น สรุปว่ารูปแบบ SPEAK Model เป็นการผสมผสานอย่างสมดุลระหว่างแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกับการใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน โดยมีโครงสร้างที่ชัดเจน เชื่อมโยงกับแนวคิดทางทฤษฎี ผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนาอย่างเป็นระบบ จึงสามารถใช้เป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังสามารถขยายผลในบริบทของการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง ทันสมัย และเหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่านักเรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในระดับก้าวหน้า (Advanced Creative Speaker) ร้อยละ 71.00 โดยพบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนความสามารถในการสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเชี่ยวชาญ (Expert Creative Speaker) ($M = 90.83$ $SD = 2.60$) ซึ่งสูงกว่าคะแนนเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ คือ นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาตามการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสามารถในการสร้างสรรค์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในระดับก้าวหน้า เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบของความสามารถในการสร้างสรรค์ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีคะแนนสูงในทุกองค์ประกอบของความสามารถในการสร้างสรรค์ สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของรูปแบบ SPEAK Model ซึ่งบูรณาการแนวคิดสร้างสรรค์กับเทคโนโลยีอย่างมีระบบ โดยเฉพาะการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระตุ้นให้เกิดความคิด ความรู้สึก และการแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ ผ่านการปฏิบัติจริงในบริบทดิจิทัล ในด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาและความคิดแปลกใหม่ ผู้เรียนสามารถพัฒนาแนวคิดที่มีเอกลักษณ์และเปี่ยมด้วยคุณค่า เนื่องจากได้รับโอกาสในการวางแผนเป้าหมายและค้นคว้าอย่างมีอิสระ โดยมีกระบวนการที่ส่งเสริมให้ค้นหาประเด็นที่ตนสนใจ สำรวจข้อมูลรอบด้าน และถ่ายทอดความคิดอย่างมีเป้าหมายที่ชัดเจนผ่านเครื่องมือดิจิทัลหลากหลาย กระบวนการนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Robinson (2015) ที่เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่เพียงพรสวรรค์ แต่เป็นทักษะที่เกิดขึ้นจากการฝึกฝนในบริบทที่เปิดกว้าง และแนวคิดของ

Resnick (2017) ที่เน้นว่าผู้เรียนต้องได้ “สร้าง” ด้วยมือของตนเองโดยมีเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ ขยายพลังจินตนาการ สำหรับองค์ประกอบศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ ผลคะแนนที่สูงสะท้อนถึง การที่ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาผ่านบริบทจริง โดยเฉพาะการสร้างเรื่องเล่าดิจิทัลที่ใช้เครื่องมืออย่าง CapCut ผสมผสานเสียง ดนตรี ภาพ และถ้อยคำอย่างมีศิลปะ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก อย่างลึกซึ้ง กิจกรรมนี้เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้พัฒนาน้ำเสียงส่วนตัวของตนเองผ่านกระบวนการ สร้างสรรค์ถ้อยคำใหม่ ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Ken Robinson (2001) ที่กล่าวถึงการใช้ภาษา ว่าเป็น “พาหะของความคิดสร้างสรรค์” และการบูรณาการในระดับ “Creating” ของ Bloom’s Digital Taxonomy ซึ่งถือเป็นระดับสูงสุดของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในองค์ประกอบกลวิธีการ พุดสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีพัฒนาการอย่างเด่นชัด อันเป็นผลจากกิจกรรมในชั้นนำเสนอและแลกเปลี่ยน ร่วมเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้พูดในบริบทที่แท้จริง กิจกรรมการนำเสนอโดยใช้ TikTok ซึ่งกิจกรรม เหล่านี้ช่วยฝึกให้ผู้เรียนเลือกใช้กลวิธีที่เหมาะสม การเล่าเรื่อง การตั้งคำถาม การเปรียบเทียบ และ การโน้มน้าว ทั้งยังเกิดการสังเคราะห์ข้อเสนอแนะแบบทันทีทันใด (real-time reflection) สอดรับ กับแนวคิดของ Wegerif & Major (2019) ที่เน้น “การเรียนรู้ในบริบทจริง” เป็นหัวใจของการ สร้างสรรค์กลวิธีใหม่ ๆ ในการสื่อสาร และสะท้อนระดับ Evaluating ของ Bloom’s Digital Taxonomy อย่างชัดเจนสุดท้ายองค์ประกอบด้านบุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถ พัฒนาการแสดงออกทางบุคลิกภาพ ทั้งในมิติของความมั่นใจ ท่วงท่าการพูด การควบคุมจังหวะเสียง และการสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติ อันเป็นผลมาจากกิจกรรมการประเมินตนเองและการสะท้อนคิด บนแพลตฟอร์มดิจิทัล Google Forms และ e-Portfolio ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนเห็นภาพตนเอง ผ่านวิดีโอ เสียง หรือข้อเสนอแนะจากเพื่อน การฝึกฝนในลักษณะนี้ตรงกับแนวคิด Assessment for Learning ของ Black & Wiliam (2009) ที่เชื่อว่าการประเมินเพื่อการพัฒนา มีพลังในการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสื่อสารอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับ Kukulska-Hulme & Traxler (2013) ที่เสนอให้เทคโนโลยีเป็น พื้นที่การสังเกตตนเองแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อการปรับปรุงที่ ต่อเนื่อง กระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพของรูปแบบ SPEAK Model ที่มุ่งเน้นทักษะการพูดในเชิง เทคนิคและยังส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ จินตนาการ การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีอย่างมี ความหมายด้วยการออกแบบการเรียนรู้ที่ลงลึกถึงระดับความคิด ความรู้สึก และความเป็นตัวของ ตัวเองของผู้เรียน ทั้งหมดนี้ทำให้เกิดผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่สูงกว่าค่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญในทุก องค์ประกอบของการพูดสร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีว่าเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อย่างแท้จริง

นอกเหนือจากนั้นการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามรูปแบบ SPEAK Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล 2) วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า 3) สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า 4) นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ และ 5) ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล นับว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีพลังในการสร้างประสบการณ์เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์อย่างครอบคลุม โดยพบว่า นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ในทุกองค์ประกอบได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสามารถอธิบายได้จากแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL) และการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology-Enhanced Learning: TEL) อย่างเป็นระบบ ในทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ดังนี้

ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) เป็นกระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นจากการปลูกเร้าจินตนาการผ่านสื่อดิจิทัล โดยการใช้ TED Talks มีบทบาทสำคัญในการจุดประกายความคิดและอารมณ์ของผู้เรียน และการใช้แพลตฟอร์ม Padlet ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เอื้อต่อการเขียน แสดงความคิดเห็น และตอบโต้แนวคิดของเพื่อนในรูปแบบที่เปิดกว้างและไม่ตัดสิน ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในรูปแบบข้อความ รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนอย่างหลากหลายและส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ร่วมกับจินตนาการสร้างสรรค์ ซึ่งถือเป็นการเปิดพื้นที่ทางความคิดให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจ ความสงสัยใคร่รู้ และทักษะใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นร่วมสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นทางสังคมที่สามารถนำไปต่อยอดเป็นเนื้อหาการพูดที่มีคุณค่าและพลัง ซึ่งสะท้อนแนวคิดของ Ken Robinson (2001, 2015) ที่เสนอว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต้องเริ่มต้นด้วยการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงจินตนาการกับประสบการณ์ส่วนตัว และสอดคล้องกับแนวทาง “จินตนาการก่อนการเรียนรู้” (Imagination Activation) ที่มุ่งเน้นการปลดปล่อยศักยภาพสร้างสรรค์ การใช้วิดีโอเพื่อกระตุ้นแรงบันดาลใจนี้ ยังสอดคล้องกับ Bloom’s Digital Taxonomy (Anderson & Krathwohl, 2001) ในระดับ “Remembering” และ “Understanding” ผ่านกิจกรรมการวิเคราะห์ห้องประกอบของการพูดที่มีพลัง และยังส่งเสริมการมีส่วนร่วมเชิงรุก (Active Participation) ตามแนวทางของ Wegerif & Major (2019) ที่ชี้ว่าเทคโนโลยีสามารถกระตุ้นการปฏิสัมพันธ์และการคิดวิเคราะห์ได้เมื่อใช้ในลักษณะ Dialogic Learning การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในขั้นตอนนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Wegerif และ Major (2019) ที่เน้นการเรียนรู้แบบเสวนา (Dialogic Learning) ซึ่งการสื่อสารผ่าน

แพลตฟอร์มออนไลน์ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิด และกระตุ้นการวิเคราะห์เชิงลึกในบริบทที่ไม่เป็นทางการ งานวิจัยของ Putro et al. (2019) ยังยืนยันว่าการปลูกฝังทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยใช้กิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจเป็นจุดเริ่มต้นนั้น ส่งผลดีต่อความคิดสร้างสรรค์และคุณลักษณะเชิงอารมณ์ของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) ขั้นตอนนี้สะท้อนถึงการพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีเป้าหมายและอย่างเป็นระบบ โดยการใช้เครื่องมือ Storytelling Canvas และ Canva ช่วยให้ผู้เรียนสามารถ “สร้างภาพรวมของเนื้อหา” ได้ชัดเจน อีกทั้งยังสนับสนุนการค้นคว้าผ่านเทคโนโลยี ChatGPT เพื่อส่งเสริมทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองกิจกรรมในขั้นนี้ตรงกับแนวคิด TPACK Model (Mishra & Koehler, 2008) ที่เน้นการผสมผสานความรู้ด้านเนื้อหา วิธีสอน และเทคโนโลยี และสอดคล้องกับระดับ “Applying” ใน Bloom’s Digital Taxonomy ผ่านการวางแผนและค้นคว้าเพื่อพัฒนาสาระการพูดอย่างสร้างสรรค์เน้นการประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Seyyedani et al. (2020) ได้ยืนยันว่ากระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายของตนเองจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางปัญญาและอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) การสร้างสื่อดิจิทัลด้วย CapCut และการออกแบบองค์ประกอบการสื่อสารอย่างมีคุณค่าทั้งในด้านเนื้อหา ภาพ เสียง และอารมณ์ สะท้อนถึงขั้น “Create” ใน Bloom’s Digital Taxonomy ได้อย่างชัดเจน การฝึกการเล่าเรื่องและฝึกทักษะการพูดผ่านการบันทึกวิดีโอ ยังเป็นการพัฒนา “ความสามารถด้านการผลิต” ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของ Resnick (2017) ในเรื่อง Creative Learning Spiral ที่ประกอบด้วยกิจกรรมจินตนาการ สร้าง ทดลอง เล่น และสะท้อนคิด นอกจากนี้ขั้นตอนนี้ยังแสดงให้เห็นถึงระดับสูงสุดของ SAMR Model คือระดับ Redefinition ซึ่งผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการออกแบบวิธีการสื่อสารใหม่ที่ไม่สามารถเกิดขึ้นในรูปแบบดั้งเดิม การสร้างเรื่องเล่าดิจิทัลที่มีองค์ประกอบมัลติมีเดียซ้อนกันอย่างซับซ้อนนอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wijayanti (2020) ที่พบว่า การสร้างเรื่องเล่าดิจิทัลเป็นวิธีการที่ส่งเสริมทักษะการพูดและการคิดอย่างลึกซึ้งในกลุ่มผู้เรียนภาษาอังกฤษ รวมถึง Lisnawati (2021) ที่เสนอว่ามัลติมีเดียช่วยให้นักเรียนประมวลผลเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพในทุกขั้นตอนของการพูด

ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) เป็นการเปิดพื้นที่ให้นำเสนอผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ TikTok นำไปสู่การพัฒนาทักษะการนำเสนอและการตอบสนองต่อคำถามในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kukulska-Hulme & Traxler (2013) ว่าเทคโนโลยีสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์และการสะท้อนคิดแบบมีส่วนร่วม รูปแบบนี้ยังสอดคล้องกับ “Collaborative Digital Learning” ของ Wegerif & Major (2019) ที่เน้นการแลกเปลี่ยนเชิงสร้างสรรค์ และการเรียนรู้แบบเสวนา (Dialogic Learning) ซึ่งผู้เรียนต้องเผชิญกับมุมมองที่หลากหลายจากผู้ชมและเพื่อนร่วมชั้นรวมทั้งงานวิจัยของ Chen (2019) ที่พบว่าการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคโนโลยีช่วยส่งเสริมทักษะการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังสะท้อนผลการศึกษาของ Sharifah & Harwati (2021) ที่ชี้ว่าการใช้วิดีโอคอลและแพลตฟอร์มออนไลน์ช่วยลดความวิตกกังวลและกระตุ้นความกล้าแสดงออกในการพูด

ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) ขั้นตอนนี้แสดงให้เห็นถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่อการประเมินผลแบบก้าวหน้า (Progressive Assessment) ผ่านเครื่องมือ Google Forms และ e-Portfolio โดยผู้เรียนสามารถประเมินตนเอง ประเมินเพื่อน และสะท้อนประสบการณ์อย่างมีระบบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Assessment for Learning (Black & Wiliam, 2009) ที่ชี้ให้เห็นว่าการประเมินที่มุ่งเน้นการสะท้อนตนเองจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในเชิงพฤติกรรมได้อย่างยั่งยืนและตอบสนองต่อแนวทางการประเมินคุณลักษณะร่วมกับทักษะ ตามที่ วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2563) กล่าวถึงไว้ การให้ผู้เรียนสะท้อนตนเองอย่างลึกซึ้งยังช่วยพัฒนา "Metacognition" หรือการคิดเกี่ยวกับการคิด ซึ่งเป็นทักษะระดับสูงใน Bloom's Digital Taxonomy และเป็นเป้าหมายสำคัญของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์และเทคโนโลยีเป็นฐานอีกทั้งงานวิจัยของ Suadi (2019) ที่ใช้การบันทึกวิดีโอเพื่อพัฒนาทักษะการพูด ยืนยันว่าการได้เห็นตนเองในบริบทจริงช่วยเพิ่มความมั่นใจและพัฒนาบุคลิกภาพของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังจะเห็นได้ว่าขั้นตอนของรูปแบบ SPEAK Model ที่ใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีเป็นฐานอย่างสอดคล้องและเป็นระบบในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ มีส่วนสำคัญพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งผลการเรียนรู้ที่สูงกว่าคะแนนเกณฑ์ในทุกองค์ประกอบไม่เพียงแต่แสดงถึงประสิทธิภาพของรูปแบบดังกล่าวเท่านั้น หากยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของกนิษฐา พูลลาภ (2562), สัพพัญญ์ สุขพิระวัฒนกุล (2561), และ Putro et al. (2019) ที่สนับสนุนว่า การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ร่วมกับเทคโนโลยีช่วยพัฒนาศักยภาพทางวิชาการ

ทักษะการคิด และความมั่นใจในการสื่อสารได้อย่างชัดเจนมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการจัดประกาย แสงหา สร้างสรรค์ แลกเปลี่ยน และสะท้อน ซึ่งเป็นกระบวนการที่พัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในด้านความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการประเมินตนเองได้อย่างลึกซึ้ง

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขึ้นนั้น มีการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์อย่างอิสระและเปิดกว้างผสมผสานการใช้เทคโนโลยีที่ตอบสนองต่อความต้องการและความสนใจของผู้เรียนโดยเริ่มตั้งแต่ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) กิจกรรมในขั้นนี้ช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการใช้สื่อดิจิทัล วิดีโอ TED Talks และการอภิปรายผ่าน Padlet ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงมุมมอง ความรู้สึก และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวอย่างเสรี ส่งผลให้เกิดการมีส่วนร่วมและการตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์จากตนเอง การที่นักเรียนได้เลือกคลิปวิดีโอด้วยตนเอง ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ และช่วยเสริมพลังจินตนาการในการพูดอย่างสร้างสรรค์ ความน่าสนใจของกิจกรรมนี้อยู่ที่การออกแบบคำถามปลายเปิดซึ่งกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการสะท้อนตนเอง “อะไรที่ทำให้คุณรู้สึกเชื่อมโยงกับการพูดนี้?” ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของ Wegerif & Major (2019) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการสนทนา (Dialogic Learning) และการปลูกฝังความคิดจากภายใน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Ken Robinson (2015) การสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบเปิดกว้าง นักเรียนมีอิสระในการตีความและเลือกวิธีสร้าง แรงบันดาลใจที่ตอบสนองต่อความสนใจส่วนตัว ซึ่งส่งผลให้เกิดความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในขั้นต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการเรียนรู้ในลักษณะนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิทยา ไสยะกิจ (2566) ซึ่งระบุว่า การเรียนรู้ที่เริ่มต้นด้วยการสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) มีอิทธิพลโดยตรงต่อความรู้สึกผูกพันกับกิจกรรม และกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ นักเรียนที่ได้รับแรงบันดาลใจในลักษณะนี้จึงแสดงความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับมากที่สุด ขั้นที่ 2 วางแผน เป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) กิจกรรมในขั้นนี้เน้นการวางแผนเป้าหมายการสื่อสารที่มีคุณค่าและการสืบค้นข้อมูลเชิงลึก โดยให้นักเรียนได้ใช้เครื่องมืออย่าง Storytelling

Canvas และ Canva ในการวางโครงร่างเนื้อหา ประกอบกับการใช้เทคโนโลยี AI เช่น ChatGPT เพื่อค้นคว้าเนื้อหาตามความสนใจของแต่ละบุคคล ก่อให้เกิดการฝึกทักษะวิเคราะห์ข้อมูล สังเคราะห์ประเด็น และจัดเรียงสาระสำคัญอย่างเป็นระบบ ความสำเร็จของกิจกรรมนี้อยู่ที่การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำหนดแนวทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง (personalized learning) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด TPACK (Mishra & Koehler, 2008) ที่เน้นการบูรณาการระหว่างเทคโนโลยี เนื้อหา และวิธีสอนอย่างเหมาะสม อีกทั้งยังตอบสนองต่อระดับ “Applying” ใน Bloom’s Digital Taxonomy ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้และมีทิศทางในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ งานวิจัยของชลธิชา พิมพ์ทอง (2566) ที่ชี้ว่า การเรียนรู้ที่ผสมผสานเทคโนโลยี AR และ Flipped Classroom ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถวางแผนได้อย่างอิสระ ซึ่งส่งผลต่อความพึงพอใจที่อยู่ในระดับดีมากอย่างมีนัยสำคัญ ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) นักเรียนมีโอกาสนำแนวคิดและข้อมูลที่วางแผนไว้มาสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่สะท้อนตัวตน ผ่านการใช้โปรแกรม CapCut ซึ่งสามารถผนวกรวมภาพ เสียง ดนตรี และองค์ประกอบมัลติมีเดียอื่น ๆ เพื่อเสริมสร้างพลังในการสื่อสารและดึงดูดผู้ชม กระบวนการนี้ไม่เพียงฝึกทักษะการพูด แต่ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการออกแบบสื่อและคิดเชิงสร้างสรรค์อย่างรอบด้านกระบวนการเรียนรู้ลักษณะนี้ตรงกับแนวคิดของ Resnick (2017) เรื่อง Creative Learning Spiral ที่เน้นการหมุนเวียนระหว่าง “จินตนาการ – ลงมือทำ – สะท้อนคิด” ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังแสดงถึงการใช้เทคโนโลยีในระดับ Redefinition ตาม SAMR Model ซึ่งเทคโนโลยีไม่ได้เพียงแต่เสริมกิจกรรมการเรียนรู้ แต่เปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนโดยเฉพาะการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสบันทึกเสียงหรือวิดีโอเพื่อประเมินตนเองก่อนนำเสนอจริง นับเป็นประสบการณ์ที่มีความหมายและท้าทาย ทำให้นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง กิจกรรมลักษณะนี้สอดคล้องกับ งานวิจัยของจุราภรณ์ ปฐมวงษ์ (2565) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง ตั้งแต่เตรียมความพร้อมจนถึงการผลิตผลงานของผู้เรียน เป็นปัจจัยสำคัญที่สร้างความพึงพอใจสูง โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนตัวตน ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) นักเรียนได้นำเสนอผลงานสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ TikTok ซึ่งเป็นบริบทจริงในการแลกเปลี่ยนและฝึกโต้ตอบ การได้ตอบคำถามหรือข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมชั้นและผู้ชม ทำให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการตอบสนองในสถานการณ์จริง สร้างเสริมความกล้าแสดงออกและการคิดอย่างเป็นระบบ รูปแบบ

กิจกรรมนี้ส่งเสริม Collaborative Learning และการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่มีคุณภาพตามแนวทางของ Kukulska-Hulme & Traxler (2013) ที่มองว่าเทคโนโลยีสามารถขยายพื้นที่แห่งการสื่อสารและการสะท้อนคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในยุคที่ผู้เรียนเติบโตมากับการใช้สื่อสังคมเป็นช่องทางการแสดงออก ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) กิจกรรมสะท้อนคิดและประเมินผลการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือดิจิทัล Google Forms และ e-Portfolio ช่วยให้นักเรียนพิจารณาและประเมินพัฒนาการของตนเองทั้งในด้านเนื้อหา ทักษะการพูด และบุคลิกภาพการสื่อสาร การเขียน Reflection ช่วยเสริมสร้าง Metacognition ซึ่งเป็นกระบวนการคิดเกี่ยวกับการคิด และเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาตนเองอย่างยั่งยืน แนวทางการประเมินนี้สอดคล้องกับแนวคิด Assessment for Learning ของ Black & William (2009) ที่เน้นให้การประเมินเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ และยังสะท้อนถึงแนวคิด “การเรียนรู้โดยการสะท้อนคิดอย่างมีส่วนร่วม” (Reflective Learning) ซึ่งมีอิทธิพลต่อความเข้าใจตนเองและการพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ในระยะยาว ผลลัพธ์เช่นนี้สะท้อนชัดในงานวิจัยของ นิตยา ไสยะกิจ (2566) ที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการสะท้อนคิดและการประเมินผลในระดับมากที่สุด เนื่องจากนักเรียนรู้สึกว่าได้มีการพัฒนาอย่างเป็นระบบและสามารถประเมินความก้าวหน้าได้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง กิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอนที่ได้รับการออกแบบอย่างรอบคอบในรูปแบบ SPEAK Model นอกจากช่วยพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนแล้วแต่ยังสร้างแรงบันดาลใจ เปิดพื้นที่ให้คิดอย่างเป็นอิสระ และส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างผลงานที่มีความหมายต่อชีวิตจริงในบริบทยุคดิจิทัล ทำให้การเรียนรู้กลายเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่าและได้รับความพึงพอใจระดับมากจากผู้เรียนซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิตยา ไสยะกิจ (2566) ซึ่งพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมการพูดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบที่จัดกิจกรรมเป็นลำดับขั้นจากการสร้างแรงบันดาลใจไปจนถึงการสะท้อนคิดและประเมินผล โดยเฉพาะความพึงพอใจในระดับ “มากที่สุด” เป็นเครื่องยืนยันว่า กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิด ร่วมมือ แสดงออก และสะท้อนการเรียนรู้ของตนเอง ล้วนส่งผลต่อทัศนคติที่ดีและความผูกพันกับการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านประโยชน์และการนำไปใช้นักเรียนแสดงความพึงพอใจในระดับมากที่สุดต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันและในอนาคต กิจกรรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยี การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ช่วยให้นักเรียนรู้จักการถ่ายทอดความคิดอย่างเป็นระบบและเชื่อมโยงกับบริบทจริง โดยเฉพาะ

กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น การสร้างสรรค์เนื้อหา และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อสาร ได้รับความนิยมนอย่างมาก เนื่องจากช่วยสร้างความมั่นใจในการนำเสนอ และสามารถต่อยอดไปสู่การใช้งานวิชาการ งานประกวด หรือการเตรียมความพร้อมในเส้นทางอาชีพ กิจกรรมเหล่านี้สะท้อนถึงความสำเร็จในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ความหมายต่อผู้เรียน สำหรับความพึงพอใจในระดับมาก ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมการประเมินผลที่ออกแบบมาในลักษณะก้าวหน้าและเป็นระบบ สร้างความพึงพอใจในระดับ มาก โดยเฉพาะในมิติของการให้ผู้เรียนมีโอกาสสะท้อนคิด ประเมินตนเอง และประเมินเพื่อน ซึ่งทำให้การเรียนรู้มีความหมายและมีส่วนร่วมมากขึ้น การได้รับคำแนะนำรายบุคคล ช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงจุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนาในทักษะการพูดของตนเองอย่างตรงจุดวิธีการประเมินที่เน้นการใช้เทคโนโลยี เช่น Google Forms และ e-Portfolio เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลและให้ผลสะท้อนในรูปแบบที่เข้าใจง่าย สร้างความโปร่งใสและให้โอกาสพัฒนาตนเองอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Assessment for Learning ที่เสนอโดย Black & Wiliam (2009) ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในชั้นเรียนที่เป็นมิตร เป็นกันเอง และเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ได้รับการประเมินในระดับ มาก และบางรายการในระดับ มากที่สุด นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและกล้าแสดงออกมากขึ้น การที่มีการจัดกิจกรรมกลุ่มอย่างเหมาะสม ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน ซึ่งไม่เพียงพัฒนาทักษะการพูดเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียน เช่น TED Talks, Padlet, และ CapCut ยังมีส่วนช่วยให้บรรยากาศการเรียนรู้ทันสมัย น่าสนใจ และเชื่อมโยงกับบริบทชีวิตของนักเรียนยุคดิจิทัล ด้านเนื้อหา เนื้อหาการเรียนรู้ได้รับการประเมินว่า เหมาะสม ทันสมัย และมีคุณค่า สำหรับนักเรียนระดับมัธยมปลาย โดยเฉพาะการจัดลำดับจากง่ายไปยาก ซึ่งช่วยให้นักเรียนเข้าใจและเห็นภาพรวมของการเรียนรู้ได้ชัดเจน เนื้อหายังสามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะหัวข้อที่นักเรียนสามารถเลือกได้เองนั้น ทำให้นักเรียนรู้สึกเชื่อมโยงและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ เนื้อหาที่ออกแบบให้ส่งเสริมทักษะการพูดสร้างสรรค์โดยเฉพาะ เป็นอีกจุดเด่นที่นักเรียนให้ความพึงพอใจสูงสุดในระดับ “กิจกรรมนี้ยอดเยี่ยมประทับใจมาก” เพราะสามารถใช้ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แม้จะเป็นด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยรวมรองจากด้านอื่น ๆ แต่ยังคงอยู่ในระดับ มาก อย่างชัดเจน กิจกรรมในแต่ละขั้นตอนตั้งแต่การจุดประกายความคิด วางแผน ค้นคว้า ลงมือสร้างสรรค์ นำเสนอ และสะท้อนคิด ได้รับการออกแบบอย่างครอบคลุมและต่อเนื่อง ทำให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงของทุก

ขั้นตอน ส่งผลให้เข้าใจเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างลึกซึ้งซึ่งกิจกรรมที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ การนำเสนอและการสะท้อนคิด ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการแสดงออก ความมั่นใจ และการคิดวิเคราะห์ในบริบทจริงของการสื่อสาร อีกทั้งยังมีการใช้เทคโนโลยีสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติและสนุกสนาน

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (SPEAK Model) ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ SPEAK Model มีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และอยู่ในระดับ “เชี่ยวชาญ” (Expert Creative Speaker) ถึงร้อยละ 71.00 จึงเสนอแนะว่า ครูผู้สอนควรออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาแนวคิดอย่างสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบมีขั้นตอนชัดเจน พร้อมใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเสริมแรงบันดาลใจ ฝึกฝนทักษะ และนำเสนอผลงานอย่างมีคุณภาพ ทั้งนี้ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านการสื่อสารที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมั่นใจ

2. จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการในด้านการพูดสร้างสรรค์ทั้งในด้านเนื้อหา ภาษา กลวิธีการพูด และบุคลิกภาพ และมีความพึงพอใจในระดับสูง โดยเฉพาะในกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ คิด วางแผน ค้นคว้า และนำเสนอผลงานด้วยเทคโนโลยี ดังนั้นครูผู้สอนควรนำ SPEAK Model ไปใช้ในการสอนจริง ในรายวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย วิชาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการพูด การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตโดยปรับแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับขั้นตอน 5 ขั้นของ SPEAK Model เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

3. จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SPEAK Model ในระดับมากโดยเฉพาะในด้านความน่าสนใจของกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน จึงเสนอแนะว่า ครูควรออกแบบกิจกรรมที่หลากหลายและท้าทายความคิด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างมีอิสระ และเน้นการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง พร้อมทั้ง

เลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และความพึงพอใจ
ในกระบวนการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิจัยขยายผลรูปแบบ SPEAK Model ให้ครอบคลุมหลากหลายระดับและบริบท
ของสถานศึกษา เนื่องจากการวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการเฉพาะกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
ในโรงเรียนเพียงแห่งเดียว การศึกษาครั้งต่อไปควรขยายไปยังโรงเรียนในต่างสังกัด บริบททาง
ภูมิศาสตร์ที่หลากหลาย รวมถึงระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน เช่น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นหรือ
ระดับอาชีวศึกษา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ความยืดหยุ่น และความสามารถในการปรับใช้ของ
SPEAK Model ในบริบทที่แตกต่างกันอย่างรอบด้าน

2. ควรศึกษาผลของ SPEAK Model ต่อทักษะอื่นที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารสร้างสรรค์จาก
ผลการวิจัยพบว่า SPEAK Model ส่งผลเชิงบวกอย่างชัดเจนต่อความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
ดังนั้นงานวิจัยในอนาคตควรศึกษาผลกระทบต่อกิจกรรมอื่นที่สัมพันธ์กัน ทักษะการฟังและจับใจความ
จากการพูด ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) หรือ ความกล้าแสดงออกและการกลั่นกรอง
ข้อมูลก่อนการพูด เพื่อให้เห็นภาพรวมของการพัฒนาทักษะการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์อย่างรอบด้าน

3. ควรศึกษาการปรับใช้ SPEAK Model กับรายวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นเนื่องจาก
SPEAK Model เป็นรูปแบบที่สามารถประยุกต์ใช้ได้กับบริบทที่ใช้การสื่อสารและการนำเสนอผลงาน
เป็นหัวใจหลัก การวิจัยครั้งต่อไปอาจนำไปประยุกต์กับรายวิชาอื่น วิชาประวัติศาสตร์ (พุดนำเสนอ
ข้อมูลจากการสืบค้น) วิชาวิทยาศาสตร์ (การพุดนำเสนอผลการทดลอง) หรือแม้กระทั่งกลุ่มสาระการ
งานอาชีพ (การพุดขายสินค้า การพรีเซนต์โครงการ)

4. ควรศึกษาประสิทธิภาพของการใช้เทคโนโลยีแต่ละประเภทในแต่ละชั้นของ SPEAK
Model งานวิจัยนี้ใช้เทคโนโลยีหลากหลาย TED Talks, Padlet, ChatGPT, CapCut, Google
Forms, e-Portfolio ซึ่งมีบทบาทแตกต่างกันในแต่ละขั้นตอน ควรมีการศึกษาครั้งต่อไปเพื่อวิเคราะห์
“บทบาทเฉพาะ” ของเทคโนโลยีแต่ละประเภท เทคโนโลยีใดส่งเสริมจินตนาการได้สูงสุดในขั้นแรก
เทคโนโลยีใดช่วยวางแผน/สะท้อนคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพในขั้นท้าย เพื่อพัฒนาคู่มือการใช้
เทคโนโลยีที่แม่นยำและเหมาะสมยิ่งขึ้น

5. ควรมีการพัฒนาและวิจัยเทคโนโลยีดิจิทัลหรือเครื่องมือเฉพาะทางที่ออกแบบขึ้นเพื่อสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมในแต่ละขั้นของ SPEAK Model อย่างบูรณาการ เช่น การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่รองรับการคิดสร้างสรรค์ การร่วมสร้างเรื่องเล่าออนไลน์ และการประเมินผลการพูดแบบมัลติโมดัล (Multimodal) เพื่อยกระดับประสิทธิภาพของรูปแบบให้ตอบสนองความเป็นจริงของการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อย่างลึกซึ้ง







รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

ชื่อ - สกุล / การศึกษา / ตำแหน่ง	ความเชี่ยวชาญ
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี การศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาการศึกษา คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตร และการสอน
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิระ สมนาม การศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก สาขาหลักสูตรและการสอน(การสอนภาษาไทย) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการสอน ภาษาไทย
3. รองศาสตราจารย์ ดร. ชลธิชา หอมฟุ้ง การศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำสาขาวิชา การสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการสอน ภาษาไทย
4. ดร.วิษณุ ทรัพย์สมบัติ การศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก สาขาวิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนักวิชาการและมาตรฐาน การศึกษา และรักษาการในตำแหน่งที่ปรึกษาด้านมาตรฐานการศึกษา	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการวัดและ ประเมินผล
5. รองศาสตราจารย์ ดร. น้ามนต์ เรืองฤทธิ์ การศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก สาขาหลักสูตรและการสอน (เทคโนโลยี การศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยี การศึกษา

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการให้สัมภาษณ์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

ชื่อ – สกุล / การศึกษา / ตำแหน่ง	ความเชี่ยวชาญ
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมชาย สำเนียงงาม อักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รองอธิการบดีพระราชวังสนามจันทร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการสอน ภาษาไทย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประภาพร เพ็ญพุ่ม ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ อดีตผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปัจจุบัน อาจารย์เป็นอาจารย์พิเศษ สาขาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏกำแพงเพชร	ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการสอน ภาษาไทย
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จิรวิทย์ เพ็งแดง การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย นเรศวร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร	ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการสอน ภาษาไทย
4. ดร. ประจักษ์ น้อยเหนือ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศิลปากร โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1	ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการสอน ภาษาไทย
5. ว่าที่ร้อยโท ดร. กิรติ นันทพงษ์ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศิลปากร	ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการสอน ภาษาไทย

ชื่อ - สกุล / การศึกษา / ตำแหน่ง	ความเชี่ยวชาญ
ผู้ช่วยคณบดี อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	
6.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ. ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะ มนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการพูด สร้างสรรค์
7.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดนยา วงศ์ธนะชัย อาจารย์พิเศษ สาขาภาษาไทยสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม	ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการพูด สร้างสรรค์
8. อาจารย์ ดร.พงษ์กรณ์ วีรพิพรรธน์ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล	ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการพูด สร้างสรรค์
9. อาจารย์กฤติญา ภัคสิริจินดา อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร รองคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ อาจารย์ประจำ สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ฯ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี	ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการพูด สร้างสรรค์
10. นายเป็นปลื้ม เขยชม ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนคริน ทรวิโรฒ กำลังศึกษา การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ศึกษานิเทศก์ กลุ่มงานพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและกระบวนการ เรียนรู้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1	ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการพูด สร้างสรรค์

รายชื่อครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ในการให้ข้อมูลโดยการสนทนากลุ่มเพื่อนำไปใช้การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดย
ใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

ชื่อ – สกุล / การศึกษา / ตำแหน่ง
1.นางสาวฐานิตา แก้วศรี ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ กลุ่มงานส่งเสริมพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษา กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร
2.นายกนกชัย มาลัยวงศ์ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผล สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด กำแพงเพชร
3.นางสาวฟ้าอำพร สิงห์ทอง ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร
4. นางอภิญญา ดอนดี ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนกำแพงเพชรพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร
5.นายปฏิญญา กรกำเนิด ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัชรวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร
6. นางสาวณิชาบูล นิลรัตน์ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนปางศิลาทองศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร
7. นายมรรคณา คาวะ ครูชำนาญการ โรงเรียนชาวนวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร
8. นายธีรศันย์ ทองอ่อน ครูชำนาญการ โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร
9. นางสาวนิชากร สมนึก ครูชำนาญการ โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร
10. นายสุรพงษ์ กล้าบุตร ครูชำนาญการ โรงเรียนวัชรวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

ชื่อ - สกุล / การศึกษา / ตำแหน่ง	ความเชี่ยวชาญ
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี การศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและการสอน
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาฯ เพ็งพุ่ม ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ อดีตภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปัจจุบัน อาจารย์เป็นอาจารย์พิเศษ สาขาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการสอนภาษาไทย
3. รองศาสตราจารย์ ดร. ชลธิชา หอมพุ่ม การศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการสอนภาษาไทย
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สิริพร บุรณศิริ การศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก สาขาวิชาวิจัยและประเมินทาง การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาทดสอบและวิจัยทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการวัดและประเมินผล
5. รองศาสตราจารย์ ดร. น้ามนต์ เรืองฤทธิ์ การศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก สาขาหลักสูตรและการสอน (เทคโนโลยีการศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยีการศึกษา

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ
(Connoisseurship) ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) การออกแบบและพัฒนา
รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

ชื่อ - สกุล / การศึกษา / ตำแหน่ง	ความเชี่ยวชาญ
1. รองศาสตราจารย์ ดร.พิมพันธ์ เตชะคุปต์ ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนและด้านการศึกษาวิทยาศาสตร์ อดีตอาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและ การสอน
2. รองศาสตราจารย์ ดร.วารีรัตน์ แก้วอุไร ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและ การสอน
3. รองศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยี การศึกษา
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พ.ต.อ. หญิง ดร. สิวาภรณ์ เจริญวงศ์ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หัวหน้าภาควิชาการพยาบาลสูตินรีเวชศาสตร์ (พน.) วิทยาลัยพยาบาลตำรวจ	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยี การศึกษา
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมชาย สำเนียงงาม อักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ภาษาไทย) คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย รองอธิการบดีพระราชวังสนามจันทร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและ การสอน ภาษาไทย

ชื่อ – สกุล / การศึกษา / ตำแหน่ง	ความเชี่ยวชาญ
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิสร จันทรสุข Ph.D. (Education) University of Otago, New Zealand คณบดีและ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำคณะวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการพัฒนา ทักษะการพูด และบุคลิกภาพ
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ ปรัชญาดุขฎิบัณฑิต (ภาษาไทย) คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการพัฒนา ทักษะการพูด และบุคลิกภาพ
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประภาษ เพ็งพุ่ม ปรัชญาดุขฎิบัณฑิต (ภาษาไทย) คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ อดีตผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปัจจุบัน อาจารย์เป็นอาจารย์พิเศษ สาขาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏกำแพงเพชร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและ การสอน ภาษาไทย
ดร.สมเจตน์ พันธุ์พรม ปริญญาการศึกษาดุขฎิบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้อำนวยการศูนย์ PISA สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและ การสอน ภาษาไทย

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

(Analysis : A) ประกอบด้วย

- 1.แบบวิเคราะห์เอกสาร
- 2.แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและการพูดสร้างสรรค์
- 3.ประเด็นการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 4.แบบสอบถามสอบถามความคิดเห็นความต้องการการสอนการพูดสร้างสรรค์

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

- 1.รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

(Analysis : A) ประกอบด้วย

- 1.แบบวิเคราะห์เอกสาร
- 2.แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและการพูดสร้างสรรค์
- 3.ประเด็นการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 4.แบบสอบถามสอบถามความคิดเห็นความต้องการการสอนการพูดสร้างสรรค์



แบบวิเคราะห์เอกสาร

เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
 ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จุดประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตรโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานและแนวคิดเกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์

ชื่อเอกสาร ชื่อผู้แต่ง และปีที่พิมพ์ สถานที่พิมพ์ วันที่ศึกษา	ประเด็นที่ศึกษา	สรุปประเด็นสำคัญ
1.หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 : กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ : กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย		
	1.หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560)	
	2.หลักสูตรโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	
2.แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้		
	1 ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	
	2 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	

ชื่อเอกสาร ชื่อผู้แต่ง และปีที่พิมพ์ สถานที่พิมพ์ วันที่ศึกษา	ประเด็นที่ศึกษา	สรุปประเด็นสำคัญ
	3 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	
3. แนวคิดและหลักการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน		
	1 ความหมายของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	
	2 หลักการจัดการและลักษณะสำคัญของเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	
	3 ขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	
4. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน		
	1 ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	
	2 หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	
	3 แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	
	4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	
	5 การใช้เทคโนโลยีกับการจัดการเรียนรู้เทคโนโลยีแอปพลิเคชัน และประเภทของการใช้เทคโนโลยี	
5. แนวคิดที่เกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์		
	1. ความหมายของการพูดสร้างสรรค์	
	2. องค์ประกอบและโครงสร้างของการพูดสร้างสรรค์	
	3. ลักษณะการพูดสร้างสรรค์	
	4 กลวิธีการพูดสร้างสรรค์	
	5 การใช้ภาษาวรรณศิลป์ในการพูดสร้างสรรค์	
	6.การประเมินการพูดสร้างสรรค์	



แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับ

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและการพูดสร้างสรรค์

เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
 ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จุดประสงค์

เพื่อศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้เป็นแบบสัมภาษณ์นักวิชาการ/ผู้ทรงคุณวุฒิทางการจัดการกระบวนการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่สัมพันธ์กับงานวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเพื่อนำข้อมูลไปใช้ประกอบการศึกษาวิจัยต่อไป ผู้วิจัยจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดตอบคำถามตามสภาพความเป็นจริง

โดยแบบสัมภาษณ์ฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 2 แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

1. ชื่อ นามสกุล
2. วุฒิการศึกษาสูงสุด สาขาวิชา
3. ตำแหน่งงาน..... สถานที่ทำงาน
4. ความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี
5. วันที่สัมภาษณ์ เวลา สถานที่
6. ผู้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูด

สร้างสรรค์

1. ท่านคิดว่าองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรมียุทธศาสตร์ประกอบอะไรบ้างและมีรายละเอียดอย่างไร

2.ท่านคิดว่าแนวทางการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีลักษณะกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและเทคโนโลยีเป็นฐาน ควรมีจุดเน้นและลักษณะเป็นอย่างไร และมีขั้นตอนได้แก่

ขั้นที่ 1 กระตุ้นจินตนาการบันเทิงใจด้วยดิจิทัลเทคโนโลยี ขั้นที่ 2 กำหนดมีเป้าหมายไว้สืบค้นหา

ขั้นที่ 3 ออกแบบสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนสื่อสังคมออนไลน์ ขั้นที่ 5 ประเมินหลากหลายสะท้อนคิดด้วยเทคโนโลยี ท่านคิดเห็นเป็นอย่างไร

3.ท่านคิดว่าสื่อเทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันและแหล่งเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีลักษณะเป็นอย่างไร และมีเทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันใดบ้างที่เหมาะสม

4.ท่านคิดว่าความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบ 1.ด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ องค์ประกอบ 2.ด้านศิลปะการใช้ภาษาวรรณศิลป์สร้างสรรค์ องค์ประกอบ3. ด้านการใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์ องค์ประกอบ4.ด้านบุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ ท่านเห็นด้วยหรือไม่ อย่างไรบ้าง

5. ท่านคิดว่าแนวทางในการวัดและการประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรประเมินด้วยวิธีการใดบ้าง

6. ท่านมีความคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างไรบ้าง





ประเด็นการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จุดประสงค์

เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการ การเรียนการสอนเพื่อการพูดสร้างสรรค์

คำชี้แจง

การสนทนากลุ่มในครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งข้อมูลของท่านมีคุณค่าต่องานวิจัย อันนำไปสู่แนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนฯ ให้มีคุณภาพและประสิทธิผลต่อไป

ผู้วิจัยขอรับรองว่าคำตอบของท่านจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อตัวท่านและข้อมูลของท่านจะเป็นความลับ และหวังยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดี ขอขอบคุณ

ประเด็นที่ 1

ท่านคิดว่าสภาพการเรียนการสอนภาษาไทยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ในปัจจุบันมีสภาพเป็นอย่างไรและมีปัญหาหรืออุปสรรคใดบ้าง

ประเด็นที่ 2

ท่านคิดว่าการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กระตุ้นจินตนาการบันเทิงด้วยดิจิทัลเทคโนโลยี ขั้นที่ 2 กำหนดมีเป้าหมายไว้สืบค้นหา ขั้นที่ 3 ออกแบบสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนสื่อสังคมออนไลน์ ขั้นที่ 5 ประเมินหลากหลายสะท้อนคิดด้วยเทคโนโลยี ควรมี แนวทาง เทคนิค หรือวิธีการ หรือกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างไรบ้าง

ประเด็นที่ 3

ท่านคิดว่าสื่อ เทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันและแหล่งเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีอะไรบ้างที่มีความเหมาะสมกับนักเรียน

ประเด็นที่ 4

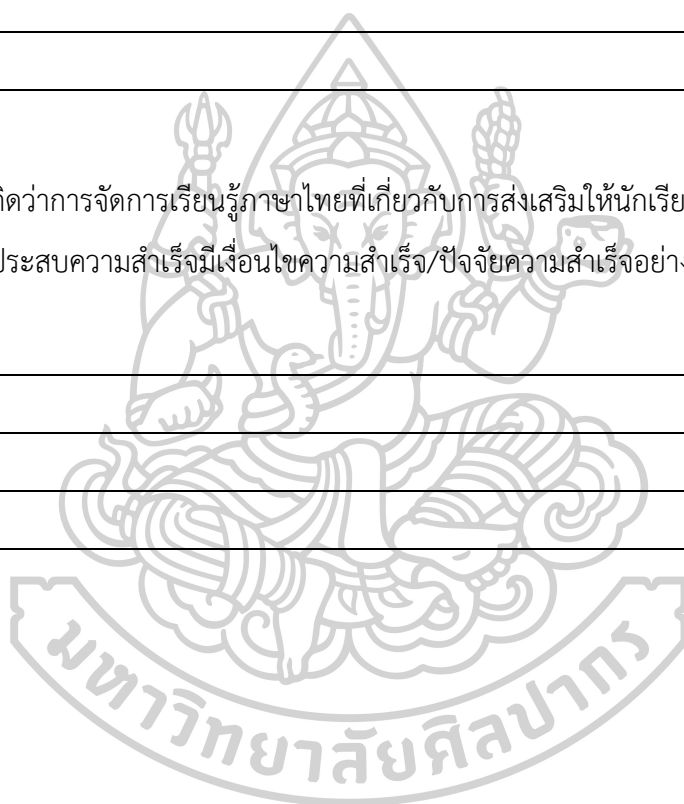
ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีองค์ประกอบอะไรบ้างและรูปแบบใดอย่างไร

ประเด็นที่ 5

ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในพูด
สร้างสรรค์ให้ประสบความสำเร็จครูผู้สอนควรพัฒนาและปรับการเรียนการสอนอย่างไร

ประเด็นที่ 6

ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในพูด
สร้างสรรค์ให้ประสบความสำเร็จมีเงื่อนไขความสำเร็จ/ปัจจัยความสำเร็จอย่างไรบ้าง





แบบสอบถามความคิดเห็นความต้องการ/ความสนใจ ในการสอนการพูดสร้างสรรค์

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จุดประสงค์

เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการการเรียนการสอนเพื่อการพูดสร้างสรรค์

คำชี้แจง

แบบสอบถามสอบถามความคิดเห็นความต้องการและสภาพการเรียนการสอนการพูดสร้างสรรค์เป็นสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายความต้องการและความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่สัมพันธ์กับงานวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเพื่อนำข้อมูลไปใช้ประกอบการศึกษาวิจัยต่อไป ผู้วิจัยจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดตอบคำถามตามสภาพความเป็นจริง

โดยแบบสัมภาษณ์ฉบับนี้แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความต้องการและความสนใจการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับข้อมูลของนักเรียนเกี่ยวกับความสามารถในการพูดขายสินค้าและบริการในท้องถิ่น

1. อายุ

☐ 15 ปี

☐ 16 ปี

☐ 17 ปี

☐ 18 ปี

☐ 19 ปี

2. เพศ

☐ หญิง

☐ ชาย

3. ระดับชั้น

☐ ม. 4

☐ ม. 5

☐ ม. 6

4. แผนการเรียน

☐ วิทย-คณิต

☐ ศิลป์-ภาษา

☐ ศิลป์-การงานอาชีพ

5. ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการพูดสร้างสรรค์ต่อหน้าที่สาธารณะหรือไม่

☐ มี

☐ ไม่มี

6. ผู้เรียนคิดว่าปัจจุบันนี้ การพูดสร้างสรรค์มีความสำคัญหรือไม่

☐ มี

☐ ไม่มี

7. ผู้เรียนต้องการพัฒนาการพูดสร้างสรรค์ของตนเองหรือไม่

☐ ต้องการ

☐ ไม่ต้องการ

**ตอนที่ 2 ความต้องการและความสนใจการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนา
ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์**

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับระดับความต้องการ/ความสนใจของนักเรียน

ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนมีความต้องการและความสนใจในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนมีความต้องการและความสนใจในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนมีความต้องการและความสนใจในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนมีความต้องการและความสนใจในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนมีความต้องการและความสนใจในระดับน้อยที่สุด

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความต้องการ/ ความสนใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนรู้						
1	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจจากต้นแบบนักพูด สร้างแรงบันดาลใจ					
2	กิจกรรมการเรียนรู้ที่สืบค้นความรู้ด้วยตนเอง					
3	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การทำงานกลุ่ม					
4	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้คิดและปฏิบัติด้วยการใช้ เทคโนโลยีแอปพลิเคชัน					
5	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้อิสระในการค้นคว้าและสร้างสรรค์ตาม ความสนใจ					
6	กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมแอปพลิเคชัน					
ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้/เทคโนโลยี						
7	สื่อการเรียนรู้ที่เป็นสถานการณ์จำลองการพูดสร้างสรรค์					
8	สื่อการเรียนรู้บุคคลที่ประสบความสำเร็จในการพูดสร้างสรรค์					
9	สื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลแอปพลิเคชัน และปัญญาประดิษฐ์ ที่หลากหลาย					
10	สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมออนไลน์					

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความต้องการ/ ความสนใจ				
		5	4	3	2	1
11	แหล่งเรียนรู้ภายในและนอกโรงเรียนที่ส่งเสริมการพูดสร้างสรรค์					
ด้านการวัดและประเมินผล						
12	การประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์รายบุคคลโดยใช้ แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์					
13	การประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์เป็นกลุ่มโดยใช้ แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์					
14	การประเมินผลระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ในการพูดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์					
15	การประเมินผลโดยเพื่อนและครูร่วมกันประเมินสะท้อนคิดโดยใช้ แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์					

ตอนที่ 3 ความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูด สร้างสรรค์

คำชี้แจง ให้เรียงลำดับหมายเลขตามความต้องการ/ความสนใจ โดย

5 หมายถึง นักเรียนมีความต้องการและความสนใจในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง นักเรียนมีความต้องการและความสนใจในระดับมาก

3 หมายถึง นักเรียนมีความต้องการและความสนใจในระดับปานกลาง

2 หมายถึง นักเรียนมีความต้องการและความสนใจในระดับน้อย

1 หมายถึง นักเรียนมีความต้องการและความสนใจในระดับน้อยที่สุด

ความต้องการ/ ความสนใจ	แอปพลิเคชัน
ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน	
☐	TikTok
☐	Chat GPT
☐	CapCut
☐	อื่นๆ โปรดระบุ.....
ด้านการนำเสนอ	
☐	Canva
☐	Facebook
☐	Instagram
☐	อื่นๆ โปรดระบุ.....
ด้านการแลกเปลี่ยนความคิด	
☐	Google Classroom
☐	Padlet
☐	Mentimeter
☐	อื่นๆ โปรดระบุ.....
ด้านการประเมินผล	
☐	Kahoot
☐	Quizizz
☐	อื่นๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



คู่มือ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบ
สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี
เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



SPEAK MODEL



▶ จัดทำโดย

นายฉัตรชัย สุขุม

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
สาขาหลักสูตรและการสอน (หลักสูตรและการนิเทศ)
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



PREFACE

คำนำ

คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยฉบับนี้เป็นเอกสารที่อธิบายรายละเอียดของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายซึ่งในเอกสารได้กล่าวถึงเนื้อหาสาระที่มีความจำเป็นต่อผู้ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยควรรู้เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติและการจัดเตรียมสิ่งต่างๆ สิ่งที่คุณครูควรรู้ก่อนใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยขององค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้ที่นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยนี้ไปใช้มีความเข้าใจสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่สร้างขึ้นไปได้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุจุดมุ่งหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยเป็นกิจกรรมที่สร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนมีอิสระในการค้นคว้าและคิดเน้นการมีส่วนร่วมในลักษณะของกิจกรรมกลุ่ม และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกความสามารถในการสร้างสรรค์ซึ่งผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายให้การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งสามารถศึกษาข้อมูลที่เป็นได้จากคู่มือฉบับนี้

คู่มือฉบับนี้ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้ คำชี้แจงการใช้รูปแบบ ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบ องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ บทบาทผู้สอนและผู้เรียน เทคโนโลยีดิจิทัล แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ

CONTENTS

— สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
คำชี้แจงการใช้รูปแบบและแนวทางการนำรูปแบบไปใช้	1
ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ	6
แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบ	9
องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	14
บทบาทผู้สอน บทบาทผู้เรียน และเทคโนโลยีดิจิทัล	20
แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ	29
โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้	38
แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ	40
เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้	62

คำชี้แจงการใช้ รูปแบบ **SPEAK** MODEL

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนามาจากฐานทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานโดยในคู่มือเล่มนี้ได้นำเสนอรายละเอียดที่เกี่ยวข้องต่างๆไว้อย่างละเอียดครบถ้วนเพื่อให้ผู้สอนสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยไปใช้พัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลตามวัตถุประสงค์ โดยมีประเด็นศึกษาที่น่าสนใจ ดังนี้

1. ศึกษารายละเอียดของคู่มือการใช้รูปแบบการเรียนการสอน

1.1 ศึกษาความเป็นมาของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย แนวคิดพื้นฐานที่รองรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและการประเมินผล โดยการศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้จะทำให้ครูผู้สอนสามารถเห็นความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ในรูปแบบการเรียนการสอน และวิธีการขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบการเรียนการสอนในภาพรวม

1.2 ศึกษาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ตามขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนที่ได้เขียนไว้ตามลำดับขั้นตอนตามรูปแบบฯ และหลักการของการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.2.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีลักษณะสำเร็จรูป และสามารถยืดหยุ่นได้ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดสิ่งที่จำเป็นในการเรียนการสอนไว้อย่างครบถ้วน ประกอบด้วย ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหาสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้และความสามารถที่เกิดแก่ผู้เรียน รวมถึงรายละเอียดของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล โดยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีขั้นตอนการสอนที่เป็นระบบ มีลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องเชื่อมโยงซึ่งกันตามหลักการของทฤษฎีที่มารองรับ

คำชี้แจงการใช้ รูปแบบ

² SPEAK MODEL

1.2.2 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะเน้นการพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล

(Spark Imagination with Digital Tools)

ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า

(Plan Goals and Exploration)

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเติมคุณค่า

(Engage in Creative Digital Storytelling)

ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้

(Articulate and Share)

ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล

(Keep Reflecting and Assessing Digitally)

2. จัดเตรียมสิ่งที่จำเป็นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1 ศึกษาคู่มือการใช้การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยทั้งฉบับโดยเฉพาะวัตถุประสงค์การเรียนการสอนที่มุ่งพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีขั้นตอนของการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนที่กำหนดไว้โดยผู้สอนต้องเข้าใจสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นในแต่ละขั้นตอนเป็นอย่างดี

2.2 เตรียมห้องเรียนให้มีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และเอื้อต่อการจัดระบบการเรียนการสอนในการพัฒนาความสามารถของผู้เรียน

2.3 จัดเตรียมเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการจัดกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นสื่อเทคโนโลยีประกอบการเรียนการสอนเครื่องมือเกี่ยวกับการวัดและการประเมินผลการเรียนการสอน ตัวอย่างการสอนตามรูปแบบ แบบวัดความสามารถ และเครื่องมืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่สามารถสนับสนุนให้กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบบรรลุตามจุดมุ่งหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

แนวทางการนำ **SPEAK** MODEL

ไปใช้ในโรงเรียนที่มีบริบทและความสามารถของผู้เรียน แตกต่างกันในการบูรณาการแบบสหวิทยาการ

SPEAK Model เป็นแนวทางการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการที่เน้นเทคโนโลยีและการบูรณาการความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในโรงเรียนที่มีขนาดแตกต่างกัน รวมถึงกลุ่มนักเรียนที่มีระดับความมั่นใจและทักษะพื้นฐานในการพูดที่หลากหลาย นอกจากนี้ การบูรณาการแบบสหวิทยาการสามารถช่วยให้ SPEAK Model มีความเชื่อมโยงกับศาสตร์อื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบองค์รวม

1. การปรับใช้ SPEAK Model ให้เหมาะสมกับบริบทขนาดของโรงเรียน

1.1 โรงเรียนขนาดใหญ่

โรงเรียนที่มีจำนวนนักเรียนมากสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ เช่น

- การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Google Classroom, Flipgrid, หรือ Padlet เพื่อให้นักเรียนส่งงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- การใช้ระบบแบ่งกลุ่มนักเรียนตามระดับความสามารถ โดยให้กลุ่มที่มีความเชี่ยวชาญเป็นพี่เลี้ยงให้เพื่อนที่ยังต้องการพัฒนา
- การใช้กิจกรรมการนำเสนอแบบไฮบริด เช่น การบันทึกวิดีโอการพูดแล้วนำมาวิเคราะห์ร่วมกันก่อนให้แต่ละคนฝึกพูดต่อหน้าชั้นเรียน

1.2 โรงเรียนขนาดกลาง

โรงเรียนขนาดกลางสามารถเน้นการเรียนรู้แบบโต้ตอบผ่านกิจกรรมกลุ่ม เช่น

- การแบ่งกลุ่มอภิปราย (Group Discussion & Peer Feedback) โดยนักเรียนช่วยกันวิเคราะห์คลิปวิดีโอการพูด และให้ข้อเสนอแนะ
- การจัดเวทีพูดสร้างสรรค์ภายในโรงเรียน (School-based Speaking Event) เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกซ้อมและพัฒนาความมั่นใจ

1.3 โรงเรียนขนาดเล็ก

โรงเรียนที่มีจำนวนนักเรียนน้อยสามารถใช้การเรียนรู้โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพูด เช่น

- โครงการ “เสียงของชุมชน” (Community Voice Project) ให้นักเรียนสัมภาษณ์บุคคลในชุมชน และถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการเล่าเรื่องสร้างสรรค์
- การเรียนรู้แบบตัวต่อตัว (One-on-One Coaching) ครูสามารถให้คำแนะนำแบบรายบุคคลเพื่อพัฒนาทักษะของนักเรียน



4

แนวทางการนำ **SPEAK** MODEL

ไปใช้ในโรงเรียนที่มีบริบทและความสามารถของผู้เรียน
แตกต่างกันในการบูรณาการแบบสหวิทยาการ

2. การปรับให้เหมาะกับนักเรียนที่มีพื้นฐานการพูดและความมั่นใจแตกต่างกัน

2.1 นักเรียนที่ขาดความมั่นใจในการพูด

- ใช้วิธีการ พูดผ่านสื่อดิจิทัลก่อน เช่น ให้บันทึกเสียงหรือวิดีโอก่อนที่จะพูดต่อหน้าชั้น
- ฝึก การสะท้อนความคิดผ่านไดอารี่เสียง (Audio Journaling) โดยให้นักเรียนบันทึกเสียงพูดเกี่ยวกับหัวข้อที่ตนสนใจเป็นประจำ

2.2 นักเรียนที่มีทักษะการพูดอยู่แล้ว

- ให้เป็น พี่เลี้ยง (Peer Coaching) คอยช่วยแนะนำและให้ฟีดแบ็กเพื่อน
- ให้ฝึก การพูดในบริบทที่ท้าทายมากขึ้น เช่น การดีเบต การเล่าข่าว หรือการบรรยายแบบ TED-style

แนวทางการนำ SPEAK MODEL

ไปใช้ในโรงเรียนที่มีบริบทและความสามารถของผู้เรียน
แตกต่างกันในการบูรณาการแบบสหวิทยาการ

3. การบูรณาการ SPEAK Model กับสหวิทยาการ

3.1 ภาษาไทย

- ใช้ SPEAK Model ในการฝึก การพูดโน้มน้าว การพูดอภิปราย หรือการอ่านออกเสียงบทกวี
- จัดกิจกรรม "เล่าเรื่องวรรณคดีให้ทันสมัย" ให้นักเรียนสรุปเรื่องวรรณคดีเป็นวิดีโอสั้น

3.2 ภาษาอังกฤษ

- ใช้ SPEAK Model ใน Public Speaking, Debate, หรือ Storytelling
- ให้ฝึกเล่าเรื่องหรืออภิปรายเป็นภาษาอังกฤษ โดยใช้คลิปจาก TED-Ed หรือ BBC Learning English เป็นต้นแบบ

3.3 สังคมศึกษา

- นำ SPEAK Model ไปใช้ในการ อภิปรายเชิงวิพากษ์ หรือการเล่าประวัติศาสตร์เชิงสร้างสรรค์
- จัดโครงการ "นักพูดเพื่อสังคม" ให้นักเรียนสร้างวิดีโอแรงค์เกี่ยวกับประเด็นสังคม เช่น สิ่งแวดล้อม หรือสิทธิมนุษยชน

3.4 คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์

- ให้นักเรียน อธิบายแนวคิดทางคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์เป็นวิดีโอ ที่เข้าใจง่าย
- ฝึกทักษะ "วิทยาศาสตร์ผ่านการเล่าเรื่อง" เช่น การทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่นักเรียนบันทึกเป็นวิดีโอพร้อมคำอธิบาย

3.5 ศิลปะและดนตรี

- ใช้ SPEAK Model เพื่อฝึก การนำเสนอผลงานศิลปะ ผ่านการเล่าเรื่องเบื้องหลังแนวคิด
- ให้นักเรียน สร้าง Podcast ด้านดนตรี โดยให้เล่าเรื่องเกี่ยวกับศิลปินหรือลักษณะดนตรีที่ชื่นชอบ

2

ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ

ในยุคปัจจุบันเป็นยุคที่กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่ซับซ้อนและไม่แน่นอนอย่างสูงซึ่งเรียกว่ายุคของ BANI World (Brittle, Anxious, Nonlinear, Incomprehensible) ซึ่งหมายถึงโลกที่เปราะบาง ไม่เป็นเส้นตรง ซับซ้อน และคลุมเครือ สังคมจึงต้องการบุคคลที่มีความสามารถในการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและมีทักษะทางการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ด้วยเพราะปัจจุบันมีการเชื่อมโยงการสื่อสารกันเป็นเครือข่ายที่ได้รับผลกระทบจากเทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารที่ไหลเวียนเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้นการปรับตัวและการเรียนรู้แบบใหม่ ๆ จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อให้ผู้เรียนสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่คาดการณ์ไม่ได้และมีความพร้อมในด้านทักษะทางอาชีพ การใช้เทคโนโลยี และการสร้างสรรค์นวัตกรรม จึงกลายเป็นรากฐานสำคัญที่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีโดยเฉพาะ Soft Skills ที่สำคัญ คือ "ทักษะการสื่อสาร" ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารในยุคดิจิทัลเป็นไปอย่างรวดเร็วและชัดเจน รวมถึงการสร้างความเข้าใจและความร่วมมือในสังคมได้อย่างกว้างขวางผู้เรียนจึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร ซึ่งถือเป็นทักษะสำคัญในการปรับตัวและรับมือกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว

การพูดสื่อสารเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีความสำคัญในโลกปัจจุบันและอนาคต เนื่องจากการพูดเป็นหนึ่งในวิธีสื่อสารที่ทรงพลังที่สุดในการสร้างความสัมพันธ์และความเข้าใจระหว่างบุคคล ช่วยให้ผู้คนสามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความเชื่อ และทัศนคติได้สะดวก รวดเร็วและชัดเจน โดยเฉพาะการพูดสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพจะสามารถสร้างแรงบันดาลใจและขับเคลื่อนสังคม ดังนั้นการพูดจึงไม่ได้เป็นเพียงการแสดงออกความคิดเห็นเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการสร้างความเข้าใจ ลดความขัดแย้ง และสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสังคม นั่นคือ การพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) ซึ่งจะเน้นการสื่อสารที่มีผลลัพธ์ในเชิงบวกและมีการใช้เทคนิคในการเล่าเรื่องเพื่อสร้างการเชื่อมโยงที่มีคุณค่ากับผู้ฟังและการพูดเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบของ TED Talk ที่มีเป้าหมายเพื่อแบ่งปันแรงบันดาลใจ ความรู้ และการกระตุ้นให้เกิดการคิดอย่างสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาในสังคมที่ใช้การเล่าเรื่อง (Storytelling) ผสานกับการสื่อสารและเทคนิคการนำเสนอเพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้ฟัง

การพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพจะส่งเสริมให้ผู้เรียนสื่อสารอย่างเข้าใจ ลดความขัดแย้งทางสังคมรวมถึงเกิดการสร้างสรรค์เนื้อหาสาระที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสาธารณะและปรับตัวรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมได้แม้จะเกิดการเปลี่ยนแปลงในโลกอนาคตอย่างคาดการณ์ไม่ได้ในยุค BANI World การพูดสร้างสรรค์จึงเป็นทักษะการสื่อสารที่สำคัญมากเพราะ

คำพูดสามารถเปลี่ยนแปลงคนหนึ่งให้มีภาพลักษณ์ที่ดีได้อีกทั้งยังสามารถเปลี่ยนความรู้สึก ความคิด ความเชื่อ มุมมองและทัศนคติของคนในสังคมได้แม้ว่าความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อเชื่อมต่อการสื่อสารของมวลมนุษยชาติให้ทั่วถึงกันมากเพียงใดก็ตาม การพูดก็ยังคงเป็นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ซึ่งยิ่งโลกก้าวเข้าสู่ยุค BANI Word ที่ส่งผลให้สังคมมีความสลับซับซ้อนยิ่งขึ้นเท่าใด และเกิดความเปราะบางทางจิตใจของคนในสังคมมากขึ้นเท่าใด การพูดยังมีความสำคัญและจำเป็นมากขึ้นเท่านั้น

ในด้านการศึกษาของประเทศไทย กระทรวงศึกษาธิการ (2553) ได้กำหนดเป้าหมายในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ให้ผู้เรียนมีทักษะในการสื่อสารที่ดี ไม่ว่าจะเป็นการพูดอย่างเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ ตลอดจนมีมารยาทและคุณธรรมในการรับและส่งสารอย่างมีเหตุผล จึงเห็นได้ว่าทักษะการพูดเป็นทักษะที่ควรได้รับการพัฒนาตั้งแต่วัยเด็กเพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการสื่อสารซึ่งเป็นพื้นฐานในการพัฒนาตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่นในอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) การฝึกฝนทักษะการพูดจึงต้องการแนวทางที่ชัดเจนและเป็นระบบ โดยเฉพาะการพูดสร้างสรรค์ (Creative Speaking) ที่เป็นการพูดต่อหน้าสาธารณะเพื่อโน้มน้าว จูงใจ และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ฟัง ซึ่งสามารถช่วยส่งเสริมการแสดงออกและความคิดสร้างสรรค์ของเยาวชนได้เป็นอย่างดีนอกจากนี้การสื่อสารด้วยการพูดสร้างสรรค์ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ ลดความขัดแย้งในสังคม และเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาสังคมอย่างสร้างสรรค์ เนื่องจากการพูดเป็นการสื่อสารที่สามารถเข้าถึงจิตใจของผู้ฟังได้อย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะในยุคที่สังคมมีความเปราะบางทางจิตใจ ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่มีเนื้อหาสาระ เป็นประโยชน์และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ฟังจึงมีความสำคัญยิ่ง

การพูดสร้างสรรค์ (Creative speaking) นั้นเป็นรูปแบบการพูดในที่สาธารณะ (public speaking) รูปแบบหนึ่งเป็นประเภทการพูดเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ (Motivational Speech) ชักจูงใจ (persuasive speaking) สื่อสารและนำเสนอความคิดใหม่ ๆ เพื่อกระตุ้นความคิดและรวมถึงการแก้ปัญหาของสังคม การพูดสร้างสรรค์ที่ได้รับความนิยมจากผู้ฟัง คือ การพูดแบบ TED talk (Technology Entertainment and Design) Gallo, C. (2014) ได้นำเสนอถึงการพูดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่สำคัญทั้งในด้านส่วนบุคคลและอาชีพช่วยให้ผู้พูดสามารถแบ่งปันความคิด แรงบันดาลใจ และข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพแก่ผู้อื่น สร้างความเข้าใจและความร่วมมือในสังคมและการทำงาน ส่วน Chris Anderson (2017) กล่าวถึง การพูดสร้างสรรค์ว่าเป็นการพูดที่ดึงดูดความสนใจ ปลุกเร้าความกระตือรือร้น ส่งต่อองค์ความรู้และผลักดันความฝันที่ผู้คนมีร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับ Elizabeth Gilbert (2016) นักพูดสร้างสรรค์ที่กล่าวว่าการพูดเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง วิธีที่สื่อสารและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ การใช้ชีวิตอย่างสร้างสรรค์ การถ่ายทอดแนวคิดที่ซับซ้อนในลักษณะที่ชัดเจนมีสไตล์การพูดเข้าถึงได้ง่าย สอดคล้องกับ Carmine Gallo ที่กล่าวถึง การพูด

สร้างสรรค์ ว่าหมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์และการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ในการแสดงความคิดเห็นหรือเรื่องราวต่าง ๆ ออกมาในหลากหลายสถานการณ์เป็นกระบวนการโดยใช้เรื่องเล่า (Storytelling) เป็นหลักในการนำเสนอในที่สาธารณะที่มีคุณภาพ เรื่องเล่าที่ช่วยให้สื่อสารความคิดได้ สร้างการเชื่อมโยง (Make It Memorable) สร้างความเข้าใจและการตระหนักถึงผู้ฟัง (Embrace the Audience) และพูดเป็นเล่าเรื่อง (Speak to Inspire) ให้ผู้ฟังรู้สึกถึงความมุ่งมั่นและแรงบันดาลใจในทางที่เชื่อมั่น

ในการพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของผู้เรียนนั้นควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีอิสระทางความคิด มีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เนื้อเรื่องการพูดตลอดจนได้ใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อเรียนรู้และพัฒนาทักษะการพูดตนเองกับเพื่อน ๆ ดังนั้น การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานจึงเป็นแนวคิดที่ตอบสนองต่อการพัฒนาผู้เรียนในลักษณะดังกล่าวเพราะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการคิดค้น และเรียนรู้ผ่านความสนใจของตนเองและกลุ่มเพื่อนที่สนใจประเด็นเดียวกัน อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน

จากการวิเคราะห์และศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานพบว่า เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ให้โอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทและควบคุมในกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง เน้นให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดค้นและสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเชิงลึกและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้นการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ช่วยสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง ส่งเสริมการคิดอย่างเปิดกว้างเสริมสร้างความรับผิดชอบและความมุ่งมั่น สร้างความเชื่อมโยงระหว่างความรู้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่า (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2558) มงคล เรียงณรงค์ และ ลัดดา ศิลาน้อย (2558) เพ็ญพนา พ่วงแพ (2560) วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนา (2563) มนตรี วงษ์สะพาน (2563) ชนัตต์ พุนเดช และคณะ (2565)

นอกจากนี้ด้วยสภาพบริบทในโลกศตวรรษที่ 21 มีพัฒนาการทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า การใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ มีผลดีต่อผู้เรียนในหลายด้าน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานของตนเองและเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้อย่างรวดเร็ว การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมต่อกับแหล่งข้อมูลทั่วโลกและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างอิสระและสะดวกในการค้นข้อมูล สามารถนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานจากการเรียนรู้ทำให้การเรียนรู้ได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดยผู้สอนนำเทคโนโลยีมาเป็นฐานในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งจะช่วยส่งเสริมทักษะด้านการพูดสร้างสรรค์โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อช่วยสนับสนุนการฝึกฝนและพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียน การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการแสดงผลงาน ซึ่งส่งเสริมความมั่นใจและการมีส่วนร่วมของกลุ่มผู้เรียนอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ผู้วิจัยจึงได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยด้วยรูปแบบการสอนที่เรียกว่า “SPEAK model” ซึ่งเน้นการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ของผู้เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning) ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology-based learning) เพื่อเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเสริมสร้างทักษะการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้มีคุณภาพผ่านการใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์ม และโปรแกรมประยุกต์ที่เหมาะสมกับผู้เรียน มุ่งเน้นการฝึกฝนทักษะการพูดสร้างสรรค์แบบเป็นขั้นตอน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับความสนใจส่วนบุคคล มีอิสระในการคิดค้นและพัฒนาทักษะร่วมกับเพื่อน ผ่านกิจกรรมที่ใช้การทำงานกลุ่ม ผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งซึ่งครอบคลุมทั้งด้านการสร้างเนื้อหาความคิดแปลกใหม่ มีศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ การออกแบบการพูดที่น่าสนใจด้วยกลวิธีในการพูดสร้างสรรค์ รวมถึงการสร้างบุคลิกการพูดที่เหมาะสมกับการพูดสร้างสรรค์ ด้วยการใช้เทคโนโลยีเป็นฐานในการเรียนรู้ สร้างสรรค์ผลงาน และการประเมินผลงานตลอดจนการสะท้อนคิด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพและตอบโจทย์การสื่อสารในสังคมยุคใหม่ ผู้สอนสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ “SPEAK model” ไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน ทั้งในด้านการปรับเทคนิคการพูดเพื่อสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย และการใช้เทคโนโลยีเพื่อขยายโอกาสในการเรียนรู้ ซึ่งไม่เพียงทำให้การพูดสร้างสรรค์กลายเป็นทักษะที่ทรงพลังแต่ยังเป็นเครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเติบโตสู่การเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ มีความสามารถในการสื่อสาร และพร้อมเผชิญกับความท้าทายของโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเช่นในยุคปัจจุบัน

3

แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 1) แนวคิดหลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน 2) แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 3) แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน 4) แนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพูดสร้างสรรค์ มีรายละเอียดที่น่าสนใจ ดังนี้

1.1 แนวคิดหลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้เป็นการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนโดยเน้นการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยแนวทางการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model แนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) Seels and Glasgow, 1990: 50-52; ทิศนา แคมมณี, 2552: 201-203; มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 230-237, ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์, 2562: 75) ดังนี้

การออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่นิยมนำมาใช้ออกแบบการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่ครอบคลุมกระบวนการออกแบบทั้งหมดและเป็นระบบปิดที่พิจารณาผลลัพธ์ในขั้นตอนการประเมินผลซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายแล้วมีการนำข้อมูลไปตรวจสอบเพื่อพิจารณาปรับปรุงขั้นตอนที่ผ่านมาทั้งหมดอย่างเป็นระบบ รูปแบบ ADDIE ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการ วิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการออกแบบการเรียนรู้ 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) เป็นการระบุกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้ การเลือก สื่อและวิธีการจัดการเรียนการสอน 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาวัสดุเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) เป็นการนำแผนการจัดการเรียนรู้ วัสดุเครื่องมือ วัดผลการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง และ 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นตอนการประเมินผลของการเรียนรู้ที่ออกแบบ (Dick and Carey: 1998 Branch :2009 Kruse 2018)

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยได้ศึกษาและสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของ Dick and Carey (1985) Joyce and Weil (2003) Arends (2011) วิลาวรรณย์ พรพิชพรพงศ์ (2560) ทิศนา แคมมณี (2562) ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562) สรุปได้ว่าองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการของรูปแบบ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขสนับสนุน

1.2 แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning, CBL) เป็นการ จัดการเรียนการสอนที่มีการจัดการสอนให้ผู้เรียน ตื่นตัว ฝึกปฏิบัติในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง กระตุ้นให้เกิดทักษะการคิด ทักษะการนำเสนอทักษะการทำงานเป็นกลุ่มอย่างสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถที่จะผลิตความคิดที่แปลกใหม่ หรือคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีนัยวิชาการทั้งใน

ประเทศและต่างประเทศได้ศึกษาและพัฒนาขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานโดยในงานวิจัยนี้จะรวมถึงการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การสอนแบบสร้างสรรค์ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

จากการสังเคราะห์การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ของ Sylvia Truman แนวคิดเกสียว การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของ Resnick การสอนแบบสร้างสรรค์ของวีริยะ ฤชชัยพาณิชย์การสอนแบบสร้างสรรค์ของ Phenphanor Phuangphae การสอนแบบสร้างสรรค์ของวีชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนา การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ของมนตรี วงษ์สะพาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สร้างสรรค์เป็นฐานของชนัดถ์ พูนเดช ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์จากกระบวนการและขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักการศึกษาที่ได้กล่าวแล้วข้างต้น สามารถสังเคราะห์ขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กระตุ้นจินตนาการสร้างแรงบันดาลใจเรียนรู้ 2) มุ่งสู่ระบุปัญหาและเป้าหมาย 3) ขวนขวายค้นคว้าและคิด 4) ออกแบบผลิตงานสร้างสรรค์ 5) แบ่งปันนำเสนอแลกเปลี่ยน 6) เรียนรู้สะท้อนคิดสู่การประเมินผล ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำไปรวมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อใช้เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นต่อไป



1.3 แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

1) ความหมายแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยนำเทคโนโลยีนำเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบเข้ามาผสมผสานในการจัดการเรียนการสอนโดยนำมาปรับ

ใช้ให้เหมาะกับเป้าหมายทางการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ทั้งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ (Platform) หรือการเรียนรู้เนื้อหาสาระในระบบดิจิทัล รวมถึงการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ของผู้เรียนและการสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยเทคโนโลยี (Nina W.,2023 Cheros Rymbai,2024 สายสุตา ปันตระกูลและคณะ, 2555 บุปผชาติ ทัทพิกรณ์, 2551)

2) หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

หลักการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้สรุปได้ว่าสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยมีหลักการสำคัญ คือ การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมถึงเพื่อสนับสนุนและชี้แนะผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ และปรับปรุงการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน อีกทั้งใช้เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้ การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้มี 2 ลักษณะ คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีแบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีแบบประสานเวลา (Synchronous) โดยมีหลักสำคัญในการใช้เทคโนโลยีต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งระดับความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียน นำมาใช้ให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสาระสำคัญของเนื้อหาวิชาโดยผสมผสานเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจของบทเรียน (Nina W.,2023 Cheros Rymbai,2024 สายสุตา ปันตระกูลและคณะ, 2555 บุปผชาติ ทัทพิกรณ์, 2551)

3) แนวการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology-Enhanced Learning หรือ TEL) เป็นการนำเทคโนโลยีเข้ามาผสมผสานกับกระบวนการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงการส่งเสริมการเรียนรู้แบบยั่งยืน โดยมีแนวทางการนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ การใช้เครื่องมือและโปรแกรมประยุกต์ (application) เพื่อการเรียนรู้ การใช้สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงและเสริมความจริง การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) การใช้สื่อสังคม (Social media) เพื่อการเรียนรู้ การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีและการสร้างสรรค์เนื้อหาโดยผู้เรียน (Learner-Generated Content) ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต่อไป

4) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

จากการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน สามารถสังเคราะห์เป็นขั้นตอนการเรียนรู้แบบใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสงสัยให้ประสบการณ์ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ขั้นที่ 2 สืบสร้างความรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ขั้นที่ 3 สร้างเรื่องเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องเล่าดิจิทัลในสื่อสังคม (Social media) ขั้นที่ 5 สะท้อนความคิดและประเมินด้วยเทคโนโลยีและมีลักษณะการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีเป็นฐาน จะนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นฐานในการเรียนรู้ 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยการใช้แพลตฟอร์มและแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ 2) การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างสรรค์ชิ้นงานหรือผลงานของผู้เรียน 3) การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำหรับบริหารจัดการเรียนรู้ของชั้นเรียน

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยได้สังเคราะห์จากการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ดังนี้



1.4 แนวคิดที่เกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์

การพูดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการสื่อสารโดยใช้เสียง (voice) ภาษา (language) และท่ากิริยาต่าง ๆ (gesture) โดยใช้เรื่องเล่า (Storytelling) เป็นหลักในการพูดสร้างสรรค์ในที่สาธารณะที่มีคุณภาพและจดจำได้ เพื่อสื่อสารถ่ายทอดเรื่องราวกระบวนการทางความคิดเพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดค้นไอเดียในหลายประเภทของการสร้างสรรค์เนื้อหาสาระที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมหรือกระตุ้นให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นต่าง ๆ ทางสังคม ซึ่งมีองค์ประกอบของการพูดสร้างสรรค์ ได้แก่ ส่วนนำ เนื้อเรื่อง และสรุป โดยมีการสร้าง

สรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ เพื่อสร้างความคิด ความตื่นตาตื่นใจและความประทับใจแก่ผู้ฟังและเชื่อมโยงกับความเข้าใจและความรู้สึกของผู้ฟัง เรื่องราวถูกถ่ายทอดรูปแบบที่มีคุณภาพและน่าสนใจ โดยการใช้คำและวรรณศิลป์ในการถ่ายทอดเรื่องราว ร่วมกับกลวิธีการพูดนำเสนอเรื่องที่สอดคล้องกับเนื้อหา และสุดท้ายคือมีบุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ที่น่าสนใจ (Chris Anderson (2017) Elizabeth Gilbert (2016) Carmine Gallo (2021) Bradbury (2007) Vika Kuprashvili and Natia Pirtskhalava Oyeley (2005) ซาซากิ เคอิจิ (ม.ป.ป.). พิริยะ กุลกาญจนาชีวิน (2562) เอธิกา เอกวารีสกุลและปัทมา พัฒน์พงษ์ (2019) เสนาะ ดีเยาว์ (2541) มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1) การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่ หมายถึงการนำเสนอความคิดที่มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์ (originality) ซึ่งมีมุมมองที่แปลกใหม่และน่าสนใจ โดยต้องเชื่อมโยงกับบริบทของผู้ฟัง เพื่อให้เนื้อหานั้นเข้าใจได้ง่ายและมีความสัมพันธ์กับผู้รับฟัง การจัดโครงสร้างเนื้อหาต้องมีความต่อเนื่องและสอดคล้องกัน ทั้งนี้เนื้อหาควรเป็นสิ่งที่ถูกต้องตามข้อเท็จจริง มีเหตุผลและมีจริยธรรม พร้อมทั้งแสดงความรับผิดชอบในการพูด นอกจากนี้ยังควรสะท้อนแนวคิดหรือมุมมองที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดการพิจารณาและเปิดรับความคิดเห็นที่แตกต่างกัน

2) ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ หมายถึง มีศิลปะการใช้คำและวรรณศิลป์ ใช้คำศัพท์ สำนวนหรือวรรณศิลป์โวหารที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบทและแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์คำที่ใช้สื่อสารอย่างชัดเจน เข้าใจง่าย สามารถใช้การเปรียบเทียบหรือการเล่นคำเพื่อเสริมความน่าสนใจมีจังหวะการพูดและอารมณ์ในการพูดผ่านการใช้ภาษาที่เหมาะสมเสริมบรรยากาศให้การพูด ใช้ภาษาที่ช่วยสร้างภาพในจินตนาการ

3) การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์ หมายถึง การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์หมายถึงการเลือกใช้วิธีการนำเสนอที่มีความแปลกใหม่และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง โดยการประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่มีลักษณะเฉพาะและแตกต่าง รวมถึงการใช้การสื่อสารแบบโต้ตอบ (Interactive Communication) เพื่อเพิ่มความมีส่วนร่วมของผู้ฟัง นอกจากนี้ยังต้องสามารถสร้างบรรยากาศและอารมณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและสภาพแวดล้อมดิจิทัล เพื่อให้การสื่อสารมีความหลากหลายและน่าสนใจ

4) บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ หมายถึง การแสดงพฤติกรรมระหว่างการพูดโดยการแสดงออกถึงความมั่นใจและเป็นธรรมชาติในการพูด พร้อมทั้งสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกได้อย่างสร้างสรรค์ การปรับตัวและตอบสนองต่อสถานการณ์ได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการแสดงความเป็นมิตรและสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ฟัง โดยบุคลิกภาพนี้ทำให้การสื่อสารมีความมีเสน่ห์และมีผลกระทบเชิงบวกต่อผู้ฟัง

จากแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่ได้นำเสนอมาข้างต้นนำไปสู่การพัฒนาแบบแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4

องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการของรูปแบบ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขสนับสนุน ดังแผนภาพต่อไปนี้



รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีรายละเอียดดังนี้

1. หลักการของรูปแบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีหลักการสำคัญ ดังนี้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระด้วยกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ผ่านการฝึกปฏิบัติจริงด้วยเครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) เป็นขั้นตอนที่มีเป้าหมายเพื่อจุดประกายจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนโดยผ่านเครื่องมือดิจิทัล โดยใช้วิดีโอตัวอย่างการพูดสร้างสรรค์ หรือสื่อที่แสดงถึงศิลปะการสื่อสารที่ทรงพลัง ศึกษาวิเคราะห์คลิปวิดีโอของนักพูดที่มีชื่อเสียง หรือการพูด TED Talks หรือการพูดที่เน้นการสื่อสารที่มีผลต่อผู้ฟัง ผู้เรียนเลือกคลิปวิดีโอการพูดสร้างสรรค์ที่รู้สึกประทับใจและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของตัวเอง ผู้เรียนวิเคราะห์องค์ประกอบที่ทำให้การพูดสร้างสรรค์นั้นน่าประทับใจโดยผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นความคิด

คำถาม 1) อะไรที่ทำให้คุณรู้สึกเชื่อมโยงกับการพูดนี้ 2) ส่วนไหนของการพูดที่ดึงดูดคุณมากที่สุด 3) อะไรที่นักเรียนจะนำมาประยุกต์ใช้ในการพูดของตัวเอง ผู้เรียนแต่ละคนแบ่งปันความรู้สึกและมุมมองของตนเองโดยใช้กิจกรรมการสนทนาในกลุ่มและโดยใช้เทคโนโลยี Padlet เพื่อบันทึกความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นจากเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน จะช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างไอเดียใหม่ ๆ

ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้วางแผนเป้าหมายการและค้นคว้าการพูดสร้างสรรค์ที่ตนเองสนใจอย่างอิสระ คิดและกำหนดประเด็นสำคัญที่ต้องการให้เกิดผลกระทบต่อผู้ฟังหรือการสื่อสารที่ส่งเสริมให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ตนเองสนใจอย่างลึกซึ้ง โดยใช้เครื่องมือ Storytelling canvas เพื่อวางแผนเนื้อหาการพูดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนต้องการนำเสนอโดยสอดคล้องกับความสนใจและความคิดสร้างสรรค์ วางโครงร่างการนำเสนอการพูดสร้างสรรค์ กำหนดองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ต้องการจะนำเสนอการพูดสร้างสรรค์ กำหนดชิ้นงานหรือผลงานของตนเองที่ต้องการสร้างสรรค์ขึ้นเป็นกรอบแนวคิดสู่การปฏิบัติและนักเรียนค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติมที่เชื่อมโยงกับหัวข้อความสนใจของตนเอง โดยใช้เทคโนโลยี ChatGPT Google Scholar หรือ แหล่งข้อมูลออนไลน์อื่นๆ เพื่อค้นหาข้อมูล ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ข้อมูลและจัดโครงสร้างเนื้อหาที่ค้นคว้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้ Canva ในการจัดทำภาพรวมแนวคิดและสรุปประเด็นสำคัญเพื่อเตรียมพร้อมในการสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลซึ่งจะเป็นการฝึกทักษะการเรียบเรียงและนำเสนอเป้าหมายและผลที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้า

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานการพูดสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองในรูปแบบของเรื่องเล่าดิจิทัล โดยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิดอย่างสร้างสรรค์และทำให้เกิดคุณค่าในการสื่อสาร นำแนวคิดและข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ากำหนดประเด็นหลักหรือสาระสำคัญที่จะสื่อสารในบทพูดสร้างสรรค์ รวมถึงการจัดโครงสร้างการเล่าเรื่องให้น่าสนใจ ผู้เรียนจะได้ฝึกพูดสร้างสรรค์โดยสามารถใช้โปรแกรมประยุกต์ CapCut เพื่อสร้างสรรค์สื่อเรื่องเล่าดิจิทัล โดยเสริมองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้ง ภาพ เสียง หรือเพลงประกอบที่ช่วยเพิ่มรรถรสในการเล่าเรื่อง ในขั้นนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้บันทึกเสียงหรือวิดีโอตัวเองเพื่อฝึกการพูดและตรวจสอบท่าทางการสื่อสาร

ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนๆ เผยแพร่ผลงานดิจิทัลที่สร้างขึ้นบนแพลตฟอร์มออนไลน์ จัดงานนิทรรศการดิจิทัลและในสื่อสังคม social media Tiktok เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็นได้ ผู้สอนตั้งคำถามหรือให้ผู้ฟังในชั้นเรียนร่วมกันถามตอบเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนรับความคิดเห็นจากผู้ชมและผู้ฟัง เพื่อให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ให้ดียิ่งขึ้น ผู้สอนจัดเป็นช่วงเวลาสำหรับการถามตอบแบบเรียลไทม์ หรือใช้การนำเสนอในห้องเรียนหรือฟอรัมออนไลน์ในการตอบคำถาม เพื่อเสริมสร้างทักษะการตอบโต้ในการสื่อสารของนักเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการตอบสนองและตอบข้อสงสัยจากผู้ฟัง นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการสื่อสารในสถานการณ์ที่ต้องตอบโต้และสื่อสารแบบไม่เป็นทางการผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในยุคดิจิทัล นักเรียนสรุปข้อเสนอแนะทั้งหมดและนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงผลงานงานของตนเองให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ฟัง

ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ประเมินผลการเรียนรู้และทบทวนความสำเร็จของตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ผ่านมาทั้งหมด รวมถึงเปิดโอกาสให้ได้พิจารณาทักษะและความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ที่ตนได้พัฒนา ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินตนเองหรือแบบประเมินเพื่อน ผ่านเครื่องมือออนไลน์ Google Forms โดยเน้นให้สะท้อนความสำเร็จและประเด็นที่ยังต้องพัฒนาให้ผู้เรียนเขียน Reflection ในรูปแบบ e-Portfolio สะท้อนประสบการณ์และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากขั้นตอนทั้งหมดของการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานนี้ จัดกลุ่มให้แต่ละคนได้แลกเปลี่ยนแนวทางในการปรับปรุงการสื่อสารและการเรียนรู้ของตนเองผ่านการสนทนากลุ่ม หรือการบันทึกเป็นเอกสารใน canva Docs ซึ่งนักเรียนสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสนอแนะต่อกันได้ จัดให้นักเรียนได้สรุปและสะท้อนคิดทักษะและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาทักษะการพูดและการเล่าเรื่อง และประเมินความสำเร็จของการเรียนรู้ในรูปแบบที่เป็นระบบ

4. การวัดและประเมินผล

การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

โดยวัดได้จากแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่

- องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่
- องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์
- องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีสร้างสรรค์
- องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพสร้างสรรค์

5.

เงื่อนไขสนับสนุน

1. การเข้าถึงเครื่องมือดิจิทัลและแหล่งข้อมูลออนไลน์

ผู้เรียนควรมีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเครื่องมือดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับการค้นคว้าสร้างสรรค์เนื้อหา และเผยแพร่ผลงาน แอปพลิเคชันตัดต่อวิดีโอ โปรแกรมสร้างภาพ และแพลตฟอร์มสำหรับแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การสนับสนุนด้านเทคนิคจากผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญ

ผู้สอนควรมีความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ และสามารถให้คำแนะนำ รวมถึงช่วยแก้ไขปัญหาเบื้องต้นให้กับผู้เรียนได้ หรือมีผู้เชี่ยวชาญที่สามารถเข้ามาเป็นที่ปรึกษาด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาและการใช้เทคโนโลยี

3. บรรยากาศการเรียนรู้ที่อิสระและเชิงบวกในการร่วมกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์

สร้างบรรยากาศที่ผู้เรียนรู้สึกปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็น มีการกำหนดกติกาการรับฟังที่เคารพซึ่งกันและกันและสนับสนุนการรับฟังจากทั้งครูและเพื่อน ๆ เพื่อช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

4. การประเมินและสะท้อนผลการเรียนรู้ที่สร้างแรงบันดาลใจ

จัดให้มีการประเมินตนเอง การประเมินเพื่อน และการรับข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจจุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนาในการพูดของตน พร้อมทั้งมีการบันทึกการเรียนรู้ผ่าน e-Portfolio และการสะท้อนผลที่ช่วยให้นักเรียนเห็นพัฒนาการพูดสร้างสรรค์ของตนเองอย่างเป็นระบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีบทบาทของผู้สอน บทบาทผู้เรียนและเทคโนโลยีดิจิทัล ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ รายละเอียดดังนี้

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน	เทคโนโลยีดิจิทัล
ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools)	1. สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงบวกให้มีความสำคัญกับการเรียนรู้ที่ปลอดภัยที่ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็น และมีอิสระทางการเรียนรู้โดยให้นักเรียนช่วยคิดและวางข้อตกลงร่วมกันในการสื่อสารเชิงบวก 2. นำเสนอคลิปวิดีโอหรือสื่อดิจิทัลที่สร้างแรงบันดาลใจ วิดีโอ TED Talk หรือการพูดสร้างสรรค์อื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นแนวทางการพูดที่น่าสนใจ และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ 3. ใช้คำถามกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ "อะไรทำให้การพูดนี้น่าสนใจ" หรือ "นักเรียนคิดว่าวิธีการพูดใดที่ทำให้ผู้ฟังสนใจ" เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามและสังเกตองค์ประกอบการพูดสร้างสรรค์อย่างลึกซึ้ง 4. แนะนำวิธีการเลือกคลิปการพูดที่ตรงกับเนื้อหาที่ผู้เรียน	1. ร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระและเคารพความคิดเห็นและความรู้สึกของเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงบวกให้เพื่อนในห้องเรียนรู้ถึงปลอดภัยที่จะร่วมเรียนรู้ 2. วิเคราะห์คลิปวิดีโอศึกษาวิธีการพูดในคลิปเพื่อเรียนรู้เทคนิคที่น่าสนใจ การใช้เสียง น้ำเสียง หรือการสื่อสารที่ชัดเจน 3. เลือกคลิปวิดีโอที่เป็นแรงบันดาลใจที่สะท้อนถึงวิธีการพูดที่ตนเองอยากพัฒนา 4. สรุปแนวคิดและเทคนิคการพูดเขียนบันทึกสรุปองค์ประกอบที่ทำให้การพูดนี้น่าสนใจ 5. แลกเปลี่ยนแบ่งปันความคิดและรับฟังความคิดเห็นจากเพื่อนในชั้นเรียนตั้งคำถามหรือข้อสงสัย	1. TED Talks ใช้สำหรับค้นหาคลิปวิดีโอตัวอย่างที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจ 2. Padlet ใช้ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแชร์ความรู้สึกเกี่ยวกับวิดีโอและการพูดในคลิป 3. Mentimeter ใช้ทำแบบสอบถามกระตุ้นความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นแบบโต้ตอบได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน	เทคโนโลยีดิจิทัล
	สนใจเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกสื่อดิจิทัลที่ตนเองสนใจ ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและสอดคล้องกับผู้เรียน 5.สนับสนุนการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลแนะนำให้ผู้เรียนใช้แพลตฟอร์ม Padlet สำหรับการแชร์ความคิดเห็นและการตอบสนองในบรรยากาศที่ปลอดภัยและอิสระในการแสดงความคิดเห็น 6.ครูเสริมสร้างพลังใจด้วยการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้และแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ต่อนักพูด สร้างแรงบันดาลใจที่ตนเองชื่นชอบ	เกี่ยวกับเทคนิคการพูด และรับคำแนะนำในการปรับปรุงใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ 6.ผู้เรียนสรุปแนวทางการพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของตนเองบอกจุดอ่อน และจุดแข็งของตนเองเพื่อการพัฒนา	
ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration)	1. ผู้สอนกระตุ้นการคิดและกำหนดทิศทางการเรียนรู้ แนะนำหัวข้อ “ การพูดสร้างสรรค์” และแนวทางการทำกิจกรรม ช่วยตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ และส่งเสริมให้นักเรียนกำหนดประเด็นหลักและเลือกหัวข้อที่เชื่อมโยงกับความสนใจของตนเอง 2. ผู้สอนเป็นโค้ชแนะนำการใช้ Storytelling Canvas เพื่อวางแผนโครงเรื่องการพูด โดยให้คำแนะนำเกี่ยวกับการระบุผู้ฟัง (Who?)	1. ผู้เรียนร่วมกันกำหนดประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์แบ่งกลุ่มอย่างอิสระและเลือกหัวข้อที่สนใจ 2. ผู้เรียนใช้ Storytelling Canvas ในการวางแผนเนื้อหาโดยกำหนดประเด็นการค้นคว้า แบ่งหน้าที่กันรับผิดชอบรวมถึงแบ่งปันข้อมูลในกลุ่มระหว่างค้นคว้า เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายได้ตามที่กำหนด 3. ผู้เรียนใช้ทักษะในการค้นหาและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เว็บไซต์ บทความ ออนไลน์ และฐานข้อมูลออนไลน์ โดย	1. Google Scholar แหล่งค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการที่น่าเชื่อถือ 2.ChatGPT ใช้สำหรับการให้แนวทางและคำแนะนำเบื้องต้น 3. Canva Storytelling Canvas วางแผนเป้าหมายการพูดสร้างสรรค์ 4. Google meet ใช้ในการสื่อสารและแบ่งปันข้อมูลระหว่างเพื่อน

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน	เทคโนโลยีดิจิทัล
	แก่นของเนื้อหาการพูด (What?) จุดประสงค์ของการพูด (Why?) วิธีการนำเสนอและเทคนิคที่เหมาะสม (How?) และช่วยนักเรียนขยายแนวคิด 3. ครูสนับสนุนการสืบค้นข้อมูลและพัฒนาการคิดวิเคราะห์แนะนำแหล่งข้อมูลที่สามารถใช้ได้ เช่น Google Scholar, ChatGPT, TED Talks สอนการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ โดยให้แนวทางในการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล ส่งเสริมการบันทึกข้อมูลและสรุปแนวคิดผ่าน สมุดบันทึกออนไลน์ 4. ครูอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ส่งเสริมให้ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล (Microsoft Teams, Padlet, Flipgrid) เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นสามารถให้ข้อเสนอแนะต่อกันได้ 5. ผู้สอนสนับสนุนการสะท้อนผลการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนเขียนบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้วิเคราะห์ปัญหา อุปสรรค และแนวทาง	รู้จักประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลมีความรับผิดชอบ และมุ่งมั่นในการบรรลุเป้าหมาย 4. . ผู้เรียนวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเนื้อหาสำคัญเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างเนื้อหาของตนเอง รวบรวมแนวทางวิธีการนำเสนอและองค์ประกอบที่ช่วยให้การพูดสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพ และวางโครงร่างเนื้อหาเบื้องต้น 5. . ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับคำแนะนำแชร์โครงร่างเนื้อหาและไอเดียผ่าน Google meet รับฟังข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาเนื้อหาปรับปรุงการนำเสนอให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น 6. . ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้และพัฒนาตนเองเขียนบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้เกี่ยวกับ สิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหา และอุปสรรควางแผนพัฒนาทักษะการพูดในอนาคต	

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน	เทคโนโลยีดิจิทัล
	ปรับปรุงให้คำแนะนำในการวางแผนพัฒนาทักษะการพูดในอนาคต		
ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเต็มคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling)	1. แนะนำผู้เรียนค้นคว้าแนวทางพื้นฐานการเขียนเรื่องราวดิจิทัล รวมถึงเทคนิคการเล่าเรื่อง การใช้สื่อดิจิทัล และการใช้เครื่องมือต่าง ให้ข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชันที่เหมาะสม ที่ช่วยในการสร้างเรื่องเล่าดิจิทัล 2. ผู้สอนเป็นโค้ชใช้คำถามกระตุ้นให้ให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์และนำเสนอไอเดียใหม่ ๆ นำเสนอผลงานดิจิทัลที่น่าสนใจ แนะนำให้ผู้เรียนเน้นประเด็นสำคัญและเนื้อหาที่มีคุณค่าและตรงประเด็น แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของการเล่าเรื่องดิจิทัล 3. ผู้สอนเป็นโค้ชทำหน้าที่ให้ปรึกษา และใช้คำถามสะท้อนคิด ให้คำแนะนำในการพัฒนาเนื้อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ตามความสนใจของนักเรียนอย่างอิสระในการแสดงออก และสนับสนุนให้กล้าคิด กล้าแสดงออก 4. ผู้สอนควรประเมินผลระหว่างการทำงานสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลของผู้เรียนและให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนา	1. คิดและวางแผนเนื้อหาของเรื่องเล่าดิจิทัล กำหนดโครงเรื่อง การสร้างสรรค์เนื้อหา การเรียบเรียงเนื้อหา การกำหนดจุดพลิกผันของเรื่อง เพื่อให้เรื่องเล่ามีความสมบูรณ์และน่าสนใจ 2. กำหนดจุดสำคัญของเรื่องราวโครงสร้างเรื่องเล่าโดยใช้หลัก Setting → Turning Point → Resolution ใช้ Digital Storyboarding Tool เพื่อจัดทำโครงเรื่อง 3. ร่างบทพูดและเลือกภาษาที่เหมาะสม ใช้ภาษาภาพพจน์เพื่อเพิ่มสีสันให้เรื่องเล่า กำหนดโทนเสียงและสไตล์การเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับประเด็นที่เนื้อหาสาระที่นำเสนอสร้างและความรู้สึกการมีส่วนร่วมในเรื่องให้ชัดเจน 4. ผู้เรียนออกแบบและใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์เรื่องเล่า โดยใช้ CapCut สร้างสื่อดิจิทัลที่ใช้ในเรื่องเล่า ภาพ วิดีโอ เสียง หรืออนิเมชัน โดยใช้เครื่องมือ	1. CapCut ใช้สำหรับการตัดต่อวิดีโอและสร้างเรื่องเล่าดิจิทัล 2. Canva จัดทำ Digital Storyboarding Tool และบทพูดสร้างสรรค์ 3. Google meet ใช้ในการสื่อสารและแบ่งปันข้อมูลระหว่างเพื่อน

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน	เทคโนโลยีดิจิทัล
	ทักษะและผลงานของตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ	เพื่อติดต่อและประกอบสื่อดิจิทัลให้เป็นเรื่องเล่าที่สมบูรณ์ 5. ผู้เรียนมุ่งมั่นในการทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมทีมฝึกซ้อมและบันทึกเสียงหรือวิดีโอ สร้างสรรค์ Digital Storytelling และเผยแพร่ผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และให้คำแนะนำซึ่งกันและกัน เพื่อพัฒนาผลงานเรื่องเล่าดิจิทัลสร้างสรรค์ให้ดีที่สุดตามศักยภาพของตนเอง	
ขั้นที่ 4 นำเสนอ แลกเปลี่ยน ร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share)	1. กระตุ้นให้ผู้เรียนวางแผนนำเสนอผลงานต่อหน้าเพื่อนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการสร้างและนำเสนอเรื่องเล่าดิจิทัล 2. สร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่เปิดกว้างและสนับสนุนการแบ่งปันความคิดเห็นและไอเดียของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกมั่นใจและกล้าที่จะแสดงออก 3. เป็นโค้ชตั้งศักยภาพและทักษะที่จำเป็นสำหรับการนำเสนอเรื่องเล่าดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอ 4. ส่งเสริมการทำงานร่วมกันในกลุ่ม และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน	1. วางแผนและออกแบบการนำเสนอเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ให้ดึงดูดและน่าสนใจ ใช้หัวข้อที่ชัดเจน จัดเรียงเนื้อหาอย่างมีโครงสร้าง และเลือกใช้แพลตฟอร์มที่เหมาะสมสำหรับการนำเสนอเนื้อหา 2. เผยแพร่เนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ และการตั้งค่าเพื่อเพิ่มการเข้าถึงใช้แท็ก แฮชแท็กในกลุ่มที่เกี่ยวข้อง หรือโพสต์ในเวลาที่เหมาะสมรวมถึงใช้เครื่องมือและเทคนิคเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ชมโดยตั้งคำถามจัดทำโพลล์ สร้างเนื้อหาที่สามารถแชร์ต่อได้ง่าย 3. ผู้เรียนต้องมีการสื่อสารและตอบกลับความคิดเห็น	1. TikTok ใช้นำเสนอ digital storytelling และรับข้อเสนอแนะจากผู้ฟัง 2. canva doc สำหรับการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อเสนอแนะและความคิดเห็น

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน	เทคโนโลยีดิจิทัล
	และการพัฒนาทักษะทางสังคม และร่วมกันสร้างสรรค์เรื่องเล่า ดิจิทัลและการพัฒนาทักษะ การพูดสร้างสรรค์	หรือคำถามจากผู้ชมอย่าง สุภาพและสร้างสรรค์ เพื่อ สร้างความสัมพันธ์และการมี ส่วนร่วมกับผู้ชมโดยการใช้ ฟีเจอร์การตอบกลับทันทีแชท สด หรือการตอบกลับคอมเมนต์ 4. ผู้เรียนนำเสนอผลงานเรื่องเล่าดิจิทัลต่อสาธารณชน การนำเสนอในชั้นเรียน การเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ หรือการเข้าร่วมการประกวดมีความรับผิดชอบต่อนโยบายที่นำเสนอ และพฤติกรรมออนไลน์ โดยการเคารพกฎและนโยบายขอแพลตฟอร์ม ไม่เผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จหรือไม่เหมาะสม และการรักษามารยาทในการสื่อสารออนไลน์	
ขั้นที่ 5 ประเมินผล สะท้อนคิดบน แพลตฟอร์ม ดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally)	1. กระตุ้นให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการสะท้อนคิด การสะท้อนคิดช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนาในการพูดชี้ให้เห็นว่าการสะท้อนคิดเป็นกระบวนการต่อเนื่องที่ช่วยพัฒนาทักษะการพูดอย่างเป็นระบบ 2. ออกแบบเครื่องมือและแนวทางการสะท้อนคิดทำแบบฟอร์มสะท้อนคิดออนไลน์	1. ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสะท้อนคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและการเรียนรู้ของตนเองโดยการเขียนบันทึกดิจิทัล เพื่อบันทึกความคิด ข้อเสนอแนะ และการปรับปรุงการเรียนรู้ 2. ผู้เรียนใช้เครื่องมือดิจิทัลแบบประเมินออนไลน์ แอปพลิเคชันการประเมินตนเอง หรือการทำพอร์ทโฟลิโอ	1. Google Forms ใช้สำหรับการประเมินตนเองและเพื่อน 2. Canva e-Portfolio สำหรับรวบรวมผลงานและการสะท้อนคิด

กระบวนการจัดการเรียนรู้	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน	เทคโนโลยีดิจิทัล
	เช่น Google Forms สำหรับ การประเมินตนเองและเพื่อน แนะนำ e-Portfolio เป็น เครื่องมือ ในการบันทึก พัฒนาการด้านการพูด 3. ใช้ เครื่องมือ ดิจิทัล แพลตฟอร์ม การเรียนรู้ ออนไลน์มาใช้ในการประเมินผล และการสะท้อนคิด การทำ สมุดบันทึกสะท้อนคิดดิจิทัล e-Portfolio การใช้เครื่องมือ การวิเคราะห์ข้อมูลให้ คำแนะนำและข้อเสนอแนะ ทันที 4. จัดกิจกรรมที่เน้นการ วิเคราะห์ และการให้ ข้อเสนอแนะระหว่างผู้เรียน โดยการใช้แพลตฟอร์ม ออนไลน์สำหรับการวิพากษ์ผลงาน , การจัดกิจกรรม peer review, หรือการใช้แอปพลิเคชันการทำงานร่วมกัน 5. กระตุ้นและให้กำลังใจและ การสนับสนุนผู้เรียนในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาทักษะ การสะท้อนคิด และการ ประเมินเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึก มั่นใจและมีแรงจูงใจในพูด สร้างสรรค์	ดิจิทัล เพื่อ ประเมิน ความก้าวหน้าและผลการ เรียนรู้ของตนเองอย่าง ต่อเนื่องเรียนรู้ของตนเอง อย่างต่อเนื่อง 3. ผู้เรียนทำงานร่วมกับเพื่อน ร่วมชั้นในการประเมินผลงาน และการสะท้อนคิด โดยใช้ เครื่องมือการทำงานร่วมกัน ออนไลน์ หรือแพลตฟอร์ม การทำงานร่วมกันอื่น ๆ 4. ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการ รวบรวมข้อเสนอแนะจากครู และเพื่อนร่วมชั้น โดยการใช้ แพลตฟอร์มการประเมินออนไลน์ การรับความคิดเห็นผ่าน แพลตฟอร์มการเรียนรู้ หรือ การใช้แอปพลิเคชันที่สามารถ ให้ คำ น า น า แ ล ะ ข้อเสนอแนะ 5. ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการ จัดการและวิเคราะห์ข้อมูล การเรียนรู้ของตนเองใช้แอปพลิเคชันการติดตาม ความก้าวหน้า วิเคราะห์ผลการทดสอบ ออนไลน์ เพื่อปรับปรุงการ เรียนรู้	

6

แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ

SPEAK model

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) ซึ่งมีรายละเอียดแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools)

1. สาระสำคัญ

การพูดสร้างสรรค์เริ่มต้นจากการกระตุ้นจินตนาการและแรงบันดาลใจ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ และมองเห็นศักยภาพในการสื่อสารของตนเอง โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ คลิปวิดีโอจาก TED Talk ซึ่งมีตัวอย่างการพูดที่น่าสนใจช่วยให้ผู้เรียนเห็นเทคนิคการเล่าเรื่อง การใช้เสียง และการสื่อสารที่ทรงพลัง การเลือกคลิปวิดีโอที่สร้างแรงบันดาลใจ ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบของการพูดที่ดึงดูดใจ และนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์แนวทางการพูดของตนเอง อีกทั้งการใช้แอปพลิเคชัน Padlet หรือ Flipgrid ยังช่วยให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับฟังมุมมองที่หลากหลายจากเพื่อน ๆ ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์

2. เพื่อกระตุ้นความสนใจให้สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสำรวจแนวคิดและแนวทางใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนเกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์

3. กิจกรรมการเรียนรู้

1. เตรียมการและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้โดยแนะนำด้วยการแนะนำเป้าหมายของกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจแนวทางสร้างบรรยากาศเชิงบวกด้วยการส่งเสริมให้ทุกคนกล้าแสดงความคิดเห็น โดยกำหนดกติกาการรับฟังกันอย่างเคารพ

2. นำเสนอคลิปวิดีโอสร้างแรงบันดาลใจโดยเลือกคลิป TED Talk หรือคลิปการพูดสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่สื่อถึงการใช้เทคนิคที่น่าสนใจ การเล่าเรื่อง (storytelling) การใช้เสียง และการสื่อสารที่ชัดเจน

หลังจากการชม ตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ "อะไรทำให้การพูดนี้ดึงดูดความสนใจของผู้ชม" หรือ "มีเทคนิคใดที่สามารถนำไปใช้ได้บ้าง" เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิดเชิงวิเคราะห์

3. นักเรียนเลือกคลิปวิดีโอที่ตนเองสนใจ โดยใช้ TED Talks หรือแพลตฟอร์มอื่น ๆ ตามความสะดวก

นักเรียนวิเคราะห์คลิปโดยการบันทึกเทคนิคที่สร้างความน่าสนใจ เช่น การใช้เรื่องเล่า การใช้เสียง น้ำเสียง การใช้ตัวอย่าง หรือการเล่นกับอารมณ์ พร้อมทั้งระบุว่าตนเองอยากพัฒนาทักษะใดเพิ่มเติม

4. ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการแบ่งปันความคิดเห็นโดยใช้ Padlet หรือ Flipgrid ให้เป็นพื้นที่ในการแชร์ความคิดและความคิดเห็นจากการวิเคราะห์คลิป โดยนักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นหรือตั้งคำถามเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิคการพูดที่สนใจ ครูสนับสนุนให้นักเรียนเปิดรับคำแนะนำและตอบกลับความคิดเห็นของเพื่อน ๆ

5. นักเรียนแบ่งกลุ่มช่วยกันระดมความคิดเห็นนักเรียนได้เรียนรู้ลักษณะการพูดที่ดี เทคนิคการพูดจากตัวอย่างของการพูดสร้างสรรค์โดยจัดทำเป็น mapping online และนำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน

6. ผู้เรียนสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการวิเคราะห์คลิปและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ

ให้ผู้เรียนบันทึกจุดแข็งและจุดอ่อนของตนเองในการพูด และวางแผนว่าจะพัฒนาทักษะใดเพิ่มเติมในครั้งต่อไป

7. นักเรียนค้นหานักพูดสร้างแรงบันดาลใจของตนเอง (Idol) และจัดทำเรื่องเล่าดิจิทัลและนำมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆ โดยการพูดขึ้นชมและแสดงความคิดเห็นความประทับใจอย่างอิสระ

8. นักเรียนโพสภาพนักพูดสร้างแรงบันดาลใจของตนเอง (Idol) พร้อมแคปชั่นที่ตนเองชอบจากนักพูดพร้อมทั้งติดแฮชแท็ก#การพูดสร้างสรรค์ในสื่อสังคมออนไลน์

4. เทคโนโลยีดิจิทัลประกอบการเรียนรู้

1. TED Talks ใช้สำหรับค้นหาคลิปวิดีโอตัวอย่างที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจ
2. Padlet ใช้ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแชร์ความรู้สึกเกี่ยวกับวิดีโอและการพูดในคลิป
3. Mentimeter ใช้ทำแบบสอบถามกระตุ้นความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นแบบโต้ตอบได้

ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration)

1. สาระสำคัญ

ผู้เรียนจะเป็นผู้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ตนเองคิดและสนใจอย่างอิสระ รวมถึงกำหนดชิ้นงานและผลงานของตนเองที่ต้องการสร้างสรรค์ขึ้นเป็นกรอบแนวคิดสู่การปฏิบัติค้นหาข้อมูลอย่างรอบด้านผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีอย่างหลากหลาย รวมถึงกลวิธีและเทคนิคการนำเสนอต่างๆ และสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

2. จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์
2. เพื่อค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการพูดสร้างสรรค์โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์
3. เพื่อให้ผู้เรียนสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์ในประเด็นที่สนใจ

3. กิจกรรมการเรียนรู้

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มอย่างอิสระและสนใจโดยให้คิดถึงประเด็นสำคัญที่ต้องการ เกี่ยวกับหัวข้อการพูดสร้างสรรค์ที่สนใจ เช่น การเล่าเรื่อง การใช้ภาษา หรือการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความคิดให้นักเรียนตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่เลือก “วิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจคืออะไร” “การใช้ภาษาภาพพจน์มีผลต่อการสื่อสารอย่างไร” และช่วยกันกำหนดหัวข้อการพูดสร้างแรงบันดาลใจจากนั้นให้นักเรียนค้นหาข้อมูลรวมถึงเทคนิควิธีการนำเสนอเรื่องเล่าสร้างสรรค์และจัดทำสรุปในรูปแบบแผนภาพ นักเรียนวางแผนการค้นคว้าโดยกำหนดประเด็นที่จะศึกษา แบ่งหน้าที่กันในกลุ่ม

2. นักเรียนใช้ Storytelling Canvas เพื่อวางแผนเนื้อหาการพูด โดยกำหนด

Who? ผู้ฟังคือใคร

What? ประเด็นหลักที่ต้องการสื่อสาร

Why? เป้าหมายของการพูด

How? วิธีการนำเสนอ (storytelling, อุปกรณ์ช่วย, เทคนิคการพูด)

3. ครูทำหน้าที่เป็นโค้ช คอยให้คำแนะนำและตั้งคำถามกระตุ้นความคิดช่วยตั้งคำถามให้คิดลึกซึ้งขึ้น เช่น “ทำไมเรื่องนี้สำคัญ?” “อะไรคือจุดเชื่อมโยงกับผู้ฟัง?” มีตัวอย่างหรือกรณีศึกษาที่น่าสนใจไหม?” เพื่อช่วยให้นักเรียนวางแผนการเรียนรู้ให้ครอบคลุมทุกประเด็น

4. นักเรียนใช้เครื่องมือ เช่น Google Scholar และ ChatGPT เพื่อค้นคว้าข้อมูลที่เชื่อถือได้ ซึ่งสอดคล้องกับหัวข้อที่ตนสนใจและบันทึกข้อมูลและสรุปสาระสำคัญสมุดบันทึกออนไลน์ เพื่อรวบรวมแนวคิดและข้อมูลที่ได้

5. นักเรียนจัดทำโครงร่างเนื้อหา โดยกำหนดองค์ประกอบของการพูดสร้างสรรค์ เช่น โครงเรื่อง การสื่อสารสาระสำคัญ และการใช้เทคนิคการพูดที่ดึงดูดใจ ใช้ Canva ในการสร้างภาพรวมแนวคิดและสรุปประเด็นสำคัญ โดยมีการออกแบบภาพรวมแนวคิดที่เข้าใจง่าย

6. นักเรียนแบ่งปันข้อมูลและโครงร่างการนำเสนอใน google meet เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับคำแนะนำจากเพื่อนและครู

7. ครูตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียนและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อช่วยให้นักเรียนพัฒนาเนื้อหาและการนำเสนอให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

8. นักเรียนเขียนบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้ รวมถึงปัญหาและอุปสรรคที่พบทั้งนำเสนอวิธีการปรับปรุงและพัฒนาการสืบค้นข้อมูลและการกำหนดเป้าหมายการพูดสร้างสรรค์ให้มีคุณภาพ

4. เทคโนโลยีดิจิทัลประกอบการเรียนรู้

1. Google Scholar แหล่งค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการที่น่าเชื่อถือ
2. ChatGPT ใช้สำหรับการให้แนวทางและคำแนะนำเบื้องต้น
3. Canva Storytelling Canvas วางแผนเป้าหมายการพูดสร้างสรรค์
4. Google meet ใช้ในการสื่อสารและแบ่งปันข้อมูลระหว่างเพื่อน

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling)

1. สาระสำคัญ

การสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้ฝึกฝนการถ่ายทอดเรื่องราวที่มีคุณค่า โดยใช้ทักษะการเล่าเรื่องอย่างมีศิลปะผสมผสานกับเครื่องมือดิจิทัลที่สร้างสรรค์ เนื้อหาที่น่าสนใจและมีโครงเรื่องชัดเจนช่วยให้การสื่อสารมีพลังและมีอิทธิพลต่อผู้ฟัง ผู้เรียนจะได้ฝึกการออกแบบและเขียนสคริปต์ที่เชื่อมโยงประเด็นหลักกับจุดมุ่งหมาย พร้อมใช้ภาษาและโทนเสียงที่เหมาะสมในการถ่ายทอดความหมายในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนสามารถนำเครื่องมือดิจิทัล เช่น CapCut, iMovie, หรือ Canva มาช่วยเสริมการนำเสนอเรื่องราวให้มีภาพและเสียงที่สอดคล้องกับเนื้อหา เพิ่มเติมความน่าสนใจและมิติในการนำเสนอผ่านสื่อที่หลากหลาย กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาทักษะการเล่าเรื่อง ทักษะการพูดสร้างสรรค์และความมั่นใจในการถ่ายทอดแนวคิดและคุณค่าผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัย

2. จุดประสงค์

1. ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการพูดสร้างสรรค์ในรูปแบบเรื่องเล่าดิจิทัล ถ่ายทอดความคิดอย่างสร้างสรรค์ และทำให้เกิดคุณค่าในการสื่อสารผ่านการใช้สื่อดิจิทัล

3. กิจกรรมการเรียนรู้

1. นักเรียนวางแผนโครงเรื่องและกำหนดสาระสำคัญของเรื่องเล่าให้นักเรียนค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อกำหนดโครงเรื่องที่ชัดเจน ครูให้แนวทางเกี่ยวกับ หลักการเล่าเรื่องที่ดี เช่น Hook (จุด

ดึงดูด), Story Arc (โครงสร้างเรื่องราว), Climax (จุดพีค) และ Takeaway Message (สาระสำคัญที่ต้องการสื่อ) นักเรียนเลือกประเด็นหลักที่ต้องการสื่อสาร พร้อมตอบคำถามสำคัญ เช่น

"สาระสำคัญที่ต้องการให้ผู้ฟังจดจำคืออะไร?"

"องค์ประกอบใดช่วยทำให้เรื่องเล่าน่าสนใจ?"

"การเล่าเรื่องของเรามีความแปลกใหม่หรือโดดเด่นอย่างไร?"

ครูใช้ Mentimeter หรือ Padlet เพื่อให้นักเรียนแชร์แนวคิดเรื่องเล่าของตนเอง

2. นักเรียนกำหนด จุดสำคัญของเรื่องราว จุดเริ่มต้น (Setting) → จุดเปลี่ยน (Turning Point) → บทสรุป (Resolution) นักเรียนใช้ Digital storytelling Storyboarding Tool (Canva, Google Slides หรือ Miro) เพื่อจัดทำโครงเรื่อง ครูช่วยกระตุ้นแนวคิดโดยใช้คำถามสะท้อนคิด เช่น

"จุดไหนของเรื่องราวที่จะกระตุ้นอารมณ์ผู้ฟังมากที่สุด?"

"เราสามารถสร้างจุดหักมุม (Twist) ที่ทำให้เรื่องน่าติดตามได้อย่างไร?"

3.นักเรียนร่างบทพูด Digital Storytelling Script โดยใช้ภาษาที่น่าสนใจและสร้างอารมณ์ร่วม

ครูแนะนำการใช้ ภาษาภาพพจน์ (Figurative Language) เช่น อุปมา อุปลักษณ์ สัมผัสพยางค์ และ อารมณ์ขัน นักเรียนเลือกโทนเสียง (Tone) และสไตล์ (Style) ให้เหมาะสมกับเรื่องเล่า

4. นักเรียนใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างอิสระในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น TikTok CapCut, iMovie, Canva และ Google Slides ในการออกแบบสื่อประกอบเรื่องเล่า เช่น ภาพประกอบ วิดีโอ และเสียง เพื่อเสริมประสิทธิภาพในการสื่อสารและเพิ่มมิติให้เรื่องเล่า ครูสนับสนุนการใช้เทคโนโลยี และให้คำปรึกษาในการเลือกใช้ภาพ เสียง หรืออนิเมชันที่เหมาะสมกับเนื้อหา

5. นักเรียนฝึกซ้อมการพูดและบันทึกเสียงหรือวิดีโอใช้ Voice Recorder เพื่อลอง บันทึกเสียงก่อนครูช่วยให้คำแนะนำเกี่ยวกับ การควบคุมเสียง โทน และจังหวะ นักเรียนสามารถใช้ Google meet ในการสื่อสารและแบ่งปันข้อมูลระหว่างเพื่อน เพื่อแชร์คลิปการพูดและรับ Feedback

6.นักเรียนสร้างสรรค์ Digital Storytelling โดยนักเรียนรวมเนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆ สร้าง เรื่องเล่าดิจิทัล เป็นวิดีโอ นำผลงาน เผยแพร่ใน Microsoft Teams หรือ YouTube (Private Mode) เพื่อให้เพื่อนและครูให้คำแนะนำ ครูให้ฟีดแบ็กโดยใช้ Rubric การประเมินเรื่องเล่าดิจิทัล

4. เทคโนโลยีดิจิทัลประกอบการเรียนรู้

1. CapCut ใช้สำหรับการตัดต่อวิดีโอและสร้างเรื่องเล่าดิจิทัล
2. Canva จัดทำ Digital Storyboarding Tool และบทพูดสร้างสรรค์
3. Google meet ใช้ในการสื่อสารและแบ่งปันข้อมูลระหว่างเพื่อน

ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Articulate and Share)

1. สาระสำคัญ

ผู้เรียนจะนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้สนับสนุนให้พัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอผ่านการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริมความมั่นใจในการถ่ายทอดแนวคิดและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ฟัง ผู้เรียนจะได้รับการฝึกวางแผนการนำเสนอให้เหมาะสมกับแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เลือก โดยคำนึงถึงรูปแบบการนำเสนอที่ดึงดูดใจและสร้างปฏิสัมพันธ์ที่น่าสนใจ โดยนักเรียนจะได้ฝึกใช้เทคนิคต่างๆ กระบวนการนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกฝนการตอบสนองต่อความคิดเห็นของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีผ่านการสื่อสารที่เปิดกว้างและจริงใจ ซึ่งการตอบสนองนี้ไม่เพียงแต่ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากผู้ชมเท่านั้น แต่ยังทำให้ผู้เรียนได้รับมุมมองใหม่ๆ ที่สามารถนำมาปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ยังส่งเสริมให้เกิดการสะท้อนคิดร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน โดยจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะร่วมกัน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาและเสริมสร้างทักษะการพูดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนนำเสนอเรื่องเล่าดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ทั้งรับฟังและวิเคราะห์ความคิดเห็นจากผู้ชมสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์กับผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์และการพูดสร้างสรรค์

3. กิจกรรมการเรียนรู้

1. นักเรียน: อัปโหลดคลิปวิดีโอเรื่องเล่าดิจิทัลของตนเองลงในแพลตฟอร์มที่เลือก เช่น YouTube (ตั้งค่าเป็นสาธารณะหรือไม่เป็นสาธารณะ) Facebook Group / TikTok / Instagram Reels Google Drive / Padlet (สำหรับภายในห้องเรียน)

แนวทางเสริม:

ตั้งชื่อวิดีโอให้น่าสนใจ พร้อมคำบรรยายที่ดึงดูด

ใช้ Hashtags และแท็กที่เกี่ยวข้องเพื่อเพิ่มการเข้าถึง เช่น #CreativeSpeaking #Storytelling

สร้างโพลหรือคำถามในโพสต์เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วม

2. นักเรียนฝึกทักษะการตอบสนองต่อความคิดเห็นของผู้ชมด้วยคุณภาพและสร้างสรรค์ ผ่านพีเจอร์แชตสดหรือการตอบกลับคอมเมนต์ โดยมุ่งเน้นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ชมและการมีส่วนร่วมที่เป็นกันเองเรียนรู้วิธีการจัดการกับคำถามที่ท้าทายหรือข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ ทำให้เกิดความมั่นใจในการตอบสนองอย่างมืออาชีพ

3. นักเรียนเลือกเรื่องเล่าของตนเองมานำเสนอหน้าชั้น เพื่อนักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถามได้ทันที ครูช่วยกระตุ้นด้วยคำถามปลายเปิด เช่น “อะไรเป็นแรงบันดาลใจของคุณ?” “ถ้าคุณจะปรับปรุงเรื่องเล่านี้ คุณจะเปลี่ยนอะไร?”

4. นักเรียนการสะท้อนผลและปรับปรุงผลงานจากคอมเมนต์จากผู้ชมและจดข้อเสนอแนะสำคัญ

ใช้ตาราง “จุดเด่น - จุดที่ควรปรับปรุง - วิธีแก้ไข” และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่ม: Brainstorming ในกลุ่มเล็กเพื่อสรุปสิ่งที่เรียนรู้จากการนำเสนอ

5. นักเรียนเขียนบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ (ใช้ Google Docs หรือสมุดสะท้อนคิด) คำถามกระตุ้น:

“คุณคิดว่าจุดแข็งของคุณในการพูดคืออะไร?”

“คุณอยากพัฒนาอะไรเพิ่มเติมในครั้งต่อไป?”

6. ครูควรมีการจัดกิจกรรมการอภิปรายเพื่อตอบข้อสงสัยและวิเคราะห์จุดเด่นและจุดที่ต้องปรับปรุงของการนำเสนอ เป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเข้าใจข้อดีและข้อเสียของตนเองสร้างแรงบันดาลใจและฝึกฝนการสื่อสารในสถานการณ์จริง

4. เทคโนโลยีดิจิทัลประกอบการเรียนรู้

1. TikTok ใช้นำเสนอ digital storytelling และรับข้อเสนอแนะจากผู้ฟัง
2. canva doc สำหรับการรวบรวมและวิเคราะห์ ข้อเสนอแนะและความคิดเห็น

ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally)

1. สาระสำคัญ

การประเมินและการสะท้อนคิดเป็นกระบวนการสำคัญจากกระบวนการเรียนและสร้างสรรค์ผลงานการพูดสร้างสรรค์ที่ช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงความก้าวหน้าและการพัฒนาของตนเองโดยการใช้เทคโนโลยีในการประเมินและสะท้อนคิดช่วยให้กระบวนการนี้มีประสิทธิภาพและสามารถสื่อสารการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน นักเรียนจะประเมินความสำเร็จของการเรียนรู้ทั้งของตนเองและผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งสะท้อนคิดเพื่อนำไปพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์อย่างเห็นคุณค่า

2. จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีในการประเมินและการสะท้อนคิดผลงานของตนเองและเพื่อนร่วมชั้น
2. เพื่อให้นักเรียนประเมินสะท้อนคิดเกี่ยวกับความก้าวหน้าและการพัฒนาของตนเองในการพูดสร้างสรรค์
3. เพื่อให้นักเรียนนำเสนอข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และมีคุณค่ามาปรับปรุงผลงานและพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. กิจกรรมการเรียนรู้

1. อธิบายความสำคัญของการสะท้อนคิดในการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ให้ตัวอย่างคำถามสะท้อนคิด เช่น: "อะไรคือสิ่งที่ประสบความสำเร็จในการนำเสนอ" "ทักษะการพูดที่พัฒนาขึ้นคืออะไร?" "ควรปรับปรุงอะไรในครั้งต่อไป?"

2. แนะนำเทคโนโลยีที่จะใช้ในขั้นตอนการสะท้อนคิดและประเมิน เช่น Google Forms สำหรับการประเมินตนเองและเพื่อน, e-Portfolio สำหรับการสะท้อนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ และ canva Doc สำหรับแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม แสดงตัวอย่างแบบฟอร์มประเมินและการสะท้อนคิดแบบมีโครงสร้าง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจแนวทางในการเขียนสะท้อนคิดและประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. นักเรียนเข้าสู่แบบฟอร์มออนไลน์บน Google Forms เพื่อทำการประเมินตนเองและเพื่อน โดยมีการตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นที่ต้องพัฒนาและจุดแข็งของตนเองในการนำเสนอ รวมถึงความคิดเห็นที่มีต่อการแสดงออกของเพื่อนในแบบฟอร์มนี้ นักเรียนจะเขียนสะท้อนถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการนำเสนอผลงานดิจิทัล ความสามารถที่ได้พัฒนา และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาของตนเองและเพื่อนผลลัพธ์จากการประเมินจะนำมาวิเคราะห์เป็นกลุ่มหรือชั้นเรียนในช่วงท้ายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน

4. นักเรียนจัดทำ e-Portfolio เพื่อรวบรวมการสะท้อนคิดที่เกี่ยวกับประสบการณ์ในการเรียนรู้ ทั้งจากการทำงานสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลและการนำเสนอใน e-Portfolio ผู้เรียนเขียน Reflection โดยตอบคำถามที่ช่วยให้สะท้อนถึงการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน เช่น "อะไรคือสิ่งที่ประสบความสำเร็จในการนำเสนอ", "ทักษะการพูดหรือการสื่อสารที่พัฒนาขึ้นคืออะไร", "ควรปรับปรุงอย่างไรในครั้งต่อไป" ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนสะท้อนถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้อย่างชัดเจน ในรูปแบบ e-Portfolio ที่จัดเก็บและนำเสนอใน Canva หรือ Google Classroom เพื่อให้นักเรียนสามารถย้อนกลับมาทบทวนการพัฒนาของตนเองได้ในอนาคต

5. แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้ทุกคนมีโอกาสแลกเปลี่ยนแนวทางการพัฒนาทักษะการพูดของตนเอง และเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้เสนอแนะ และบันทึกข้อเสนอแนะของสมาชิกในกลุ่ม และข้อสรุปที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นใน canva Docs โดยเน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและส่งเสริมการพัฒนาาร่วมกัน

6. นักเรียนสรุปความรู้และทักษะที่เกิดขึ้น รวมถึงสะท้อนสิ่งที่ได้พัฒนาในแต่ละด้าน ทั้งการสื่อสาร การฟัง และการแสดงออกในการนำเสนอ เพื่อปิดท้ายการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และมีความหมาย

4. เทคโนโลยีดิจิทัลประกอบการเรียนรู้

1. Google Forms ใช้สำหรับการประเมินตนเองและเพื่อน
2. Canva e-Portfolio สำหรับรวบรวมผลงานและการสะท้อนคิด

ตารางสรุปแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ SPEAK model และเวลาเรียน

กระบวนการจัดการเรียนรู้	รายละเอียดกิจกรรมแบบสรุป	สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล	เวลาที่ใช้ (ชั่วโมง)
ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วย ดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools)	- วิเคราะห์ TED Talk และ เทคนิคการพูด - Brainstorm หัวข้อผ่าน แพลตฟอร์มออนไลน์	1. TED Talks 2. Padlet 3. Mentimeter	2
ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและ ค้นคว้า (Plan Goals and Exploration)	- กำหนดโครงร่างการพูด - ค้นคว้าข้อมูลและสร้าง Content Framework - แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม	1 Google Scholar 2. ChatGPT เบื้องต้น 3. Canva Storytelling Canvas 4. Google meet	2
ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัล เต็มคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling)	- ออกแบบ Storyboard และ พัฒนาสคริปต์ - ฝึกซ้อมการพูดและรับฟีดแบ็ก - บันทึกและตัดต่อวิดีโอ	1. CapCut 2. Canva Digital Storyboarding Tool 3. Google meet	4
ขั้นที่ 4	- อัปโหลดและนำเสนอผลงาน	1. TikTok	2

กระบวนการจัดการเรียนรู้	รายละเอียดกิจกรรมแบบสรุป	สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล	เวลาที่ใช้ (ชั่วโมง)
นำเสนอแลกเปลี่ยน ร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share)	เรื่องเล่าของตนเองมานำเสนอ หน้าชั้น - วิเคราะห์จุดแข็ง-จุดอ่อนของ digital storytelling	2. canva doc	
ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบน แพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally)	- ประเมินตนเอง ประเมินเพื่อน และประเมินโดยครู ให้ Feedback และสะท้อนการ เรียนรู้	1.Google Forms 2. Canva e- Portfolio สำหรับ รวบรวมผลงานและ การสะท้อนคิด	2



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีโครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบ ดังนี้

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้				
ท30201 วิชาพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย		ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567	
ชื่อหน่วย	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา	น้ำหนักคะแนน
ศิลปะแห่งการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างพลังบันดาลใจ	2. อธิบายหลักการ กลวิธีและศิลปะการพูดทั้งการพูดบรรยาย อธิบาย โน้มน้าวใจและโฆษณา การพูดเล่าเรื่องสร้างสรรค์สังคม และการพูดอย่างพิธีกร 3. สามารถพูดบรรยาย อธิบาย โน้มน้าวใจและโฆษณา การพูดเล่าเรื่องสร้างสรรค์สังคม ตามบริบทของตนเองและประเมินการพูดในที่สาธารณะ 5. สามารถสร้างสรรค์เนื้อหาสาระแนวคิดแปลกใหม่และนำเสนอในที่สาธารณะอย่างสร้างสรรค์ 6. สามารถพูดเล่าเรื่องตามหลักการการพูดเล่าเรื่องและสร้างสรรค์เรื่องเล่าได้อย่างมีคุณภาพ 7. ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาและมีการถ่ายทอดในการพูดในที่สาธารณะ	หลักการพูดสร้างสรรค์มีหลากหลายรูปแบบ การพูดให้สร้างสรรค์ต้องรู้จักเลือกใช้ถ้อยคำภาษาอย่างมีวรรณศิลป์สร้างสรรค์และเลือกกลวิธีการพูดสร้างสรรค์ได้เหมาะสมกับเรื่องที่น่าเสนอการวางโครงเรื่องการพูดสร้างสรรค์ช่วยให้กำหนดขอบเขตในการพูดได้ชัดเจนจึงควรการวางแผนระดมความคิด และเขียนโครงเรื่องสร้างสรรค์ก่อนการพูดและศิลปะการเล่าเรื่องแบบ TED TALK จะช่วยสร้างการเล่าเรื่องมีพลังและสร้างแรงบันดาลใจ	12	20

ชื่อหน่วย	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา	น้ำหนักคะแนน
เรื่องเล่าสร้างคุณค่า แก้ปัญหาทางสังคม	3.สามารถพูดบรรยาย อธิบาย โน้มน้าวใจและโฆษณา การพูดเล่าเรื่องสร้างสรรค์สังคม ตามบริบทของตนเองและประเมินการพูดในที่สาธารณะ 5. สามารถสร้างสรรค์เนื้อหาสาระแนวคิดแปลกใหม่และนำเสนอในที่สาธารณะอย่างสร้างสรรค์ 6. สามารถพูดเล่าเรื่องตามหลักการการพูดเล่าเรื่องและสร้างสรรค์เรื่องเล่าได้อย่างมีคุณภาพ 7. ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาและมีการถ่ายทอดในการพูดในที่สาธารณะ	การวางโครงเรื่องการพูดสร้างสรรค์เพื่อนำเสนอแนวทาง วิธีการ แก้ปัญหาทางสังคมซึ่งช่วยให้กำหนดขอบเขตในการพูดได้ชัดเจนจึงควรการวางแผนระดมความคิด และเขียนโครงเรื่องสร้างสรรค์เพื่อนำเสนอแนวทาง วิธีการ แก้ปัญหาทางสังคมก่อนการพูดและใช้ศิลปะการเล่าเรื่องแบบ TED TALK เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวดิจิทัลซึ่งจะช่วยสร้างการเล่าเรื่องที่มีคุณค่า	12	20



8

แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ SPEAK model

แผนการจัดการเรียนรู้ 1

รหัสวิชา ท30201 _____ วิชา พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทย _____

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ชื่อหน่วย ศิลปะการพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างพลัง
บันดาลใจ

เวลา 12 ชั่วโมง ชื่อครูผู้สอน _____ นายฉัตรชัย สุขุม _____

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ท 3.1 ม.4-6/5 พูดในโอกาสต่าง ๆ พูดแสดงทรรศนะโต้แย้ง โน้มน้าวใจ และเสนอ
แนวคิดใหม่ด้วยภาษาถูกต้องเหมาะสม

ท 3.1 ม.4-6/6 มีมารยาทในการฟัง การดู และการพูด

ผลการเรียนรู้ (รายวิชาพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย รหัสวิชา ท30201 หลักสูตร
โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ พ.ศ. 2564)

ข้อที่ 2 อธิบายหลักการ กลวิธีและศิลปะการพูดทั้งการพูดบรรยาย อธิบาย โน้มน้าวใจและ
โฆษณา การพูดเล่าเรื่องสร้างสรรค์สังคม และการพูดอย่างพิธีกร

ข้อที่ 3 สามารถพูดบรรยาย อธิบาย โน้มน้าวใจและโฆษณา การพูดเล่าเรื่องสร้างสรรค์สังคม
ตามบริบทของตนเองและประเมินการพูดในที่สาธารณะ

ข้อที่ 5 สามารถสร้างสรรค์เนื้อหาสาระแนวคิดแปลกใหม่และนำเสนอในที่สาธารณะอย่าง
สร้างสรรค์

ข้อที่ 6 สามารถพูดเล่าเรื่องตามหลักการการพูดเล่าเรื่องและสร้างสรรค์เรื่องเล่าได้อย่างมีคุณภาพ

ข้อที่ 7 ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาและมีการยพาทในการพูดในที่สาธารณะ

2. สารสำคัญ

การพูดสร้างสรรค์มีหลากหลายรูปแบบ การพูดให้สร้างสรรค์ต้องรู้จักเลือกใช้ถ้อยคำภาษาอย่างมีวรรณศิลป์สร้างสรรค์และเลือกกลวิธีการพูดสร้างสรรค์ได้เหมาะสมกับเรื่องที่น่าเสนอการวางโครงเรื่องการพูดสร้างสรรค์ช่วยให้กำหนดขอบเขตในการพูดได้ชัดเจนจึงควรการวางแผนระดมความคิด และเขียนโครงเรื่องสร้างสรรค์ก่อนการพูดและศิลปะการเล่าเรื่องแบบ TED TALK จะช่วยสร้างการเล่าเรื่องมีพลังและสร้างแรงบันดาลใจ

3. สารการเรียนรู้

การสร้างสรรค์เนื้อหาการพูดสร้างสรรค์ การใช้ภาษาสร้างสรรค์ กลวิธีการพูดสร้างสรรค์ บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ความรู้ (K) : นักเรียนวิเคราะห์และสังเคราะห์หลักการพูดสร้างสรรค์ ทั้งทางด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาการพูดสร้างสรรค์ การใช้ภาษาวรรณศิลป์สร้างสรรค์ กลวิธีการพูดสร้างสรรค์ บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์

4.2 ทักษะ (P) : นักเรียนสามารถพูดสร้างสรรค์เรื่องเล่าผ่านรูปแบบ Digital storytelling

4.3 เจตคติ (A) : นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของมารยาทในการพูดสร้างสรรค์ ได้เหมาะสมกับบริบทของตนเอง

5. สมรรถนะที่สำคัญ

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ☐ ซื่อสัตย์สุจริต ☐ มีวินัย ☒ ใฝ่เรียนรู้

☐ อยู่อย่างพอเพียง ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน ☐ รักความเป็นไทย ☐ มีจิต

สาธารณะ

7. ภาระงาน /ชิ้นงาน

คลิปวิดีโอการพูดสร้างสรรค์เรื่องเล่าผ่านรูปแบบ Digital storytelling

8. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล

(Spark Imagination with Digital Tools)

เวลา 2

ชั่วโมง

1.ครูอธิบายเป้าหมายของกิจกรรม พร้อมกำหนดกติกาการแสดงความคิดเห็น

รับฟังกันอย่างเคารพ

แสดงความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์

ทุกความคิดเห็นมีคุณค่า

2. เปิดคลิปวิดีโอสร้างแรงบันดาลใจ TED Talk ที่ใช้เทคนิคการพูดที่น่าสนใจอย่างการเล่าเรื่อง การใช้เสียง และการสื่อสารที่มีพลัง เพื่อให้นักเรียนสังเกตเทคนิคการสื่อสาร

3. ตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ “อะไรที่ทำให้การพูดนี้ดึงดูดความสนใจของผู้ชม” หรือ “มีเทคนิคใดที่นำไปใช้ได้บ้าง” ส่วนไหนบ้างที่นักเรียนจะเลือกมาปรับใช้ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการคิดเชิงวิเคราะห์

4.ใช้ Mentimeter ให้ทุกคนตอบแบบเรียลไทม์ เพื่อให้เห็นแนวคิดของทั้งห้อง

5. นักเรียนค้นหา “นักพูดที่เป็นไอดอล” ของตนเอง Idol Talk: ค้นหาแรงบันดาลใจของตัวเอง เช่น คลิป TED Talk หรือคลิปสร้างแรงบันดาลใจที่ชอบผ่าน YouTube/TED และบันทึกการวิเคราะห์ลงใน canva Docs สิ่งที่ต้องวิเคราะห์:

เทคนิคที่น่าสนใจ (Storytelling, น้ำเสียง, จังหวะการพูด ฯลฯ)

จุดที่ตนเองอยากพัฒนาเพิ่มเติม

5. แชร์ไอเดียผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล ใช้ Padlet ให้ทุกคนโพสต์ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิดีโอที่เลือก นักเรียนสามารถ โพสต์รีวิวคลิป พร้อมจุดเด่นของนักพูด แสดงความคิดเห็นหรือถามคำถามเพื่อน ครูกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นโดยใช้คอมเมนต์ตอบกลับ

6. นักเรียนแบ่งกลุ่มสร้าง Mind Map Online เพื่อสรุปว่า “การพูดสร้างสรรค์ที่ดีต้องมีองค์ประกอบอะไรบ้าง” แต่ละกลุ่มแชร์ Mind Map ของตนเองผ่าน Canva Presentation เพื่อน ๆ ฟังแล้วให้ Feedback

7. สะท้อนผลการเรียนรู้จากการวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนกับนักเรียนบันทึก Self-reflection ใน Google Forms โดยตอบคำถาม

จุดแข็งในการพูดของฉันคืออะไร?

จุดอ่อนที่ฉันต้องพัฒนาคืออะไร?

ฉันจะฝึกฝนเพิ่มเติมอย่างไร?

8. ให้นักเรียนโพสต์ “นักพูดที่เป็นไอดอล” ของตนเอง Idol Talk: ค้นหาแรงบันดาลใจของตัวเอง ในสื่อสังคมออนไลน์ด้วย #การพูดสร้างสรรค์ เพื่อให้เพื่อน ๆ แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ

ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า

(Plan Goals and Exploration)

เวลา 2

ชั่วโมง

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มอย่างอิสระและสนใจโดยให้คิดถึงประเด็นสำคัญที่ต้องการ เกี่ยวกับหัวข้อการพูดสร้างสรรค์ที่สนใจ เช่น การเล่าเรื่อง การใช้ภาษา หรือการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความคิดให้นักเรียนตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่เลือก “วิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจคืออะไร” “การใช้ภาษาภาพพจน์มีผลต่อการสื่อสารอย่างไร” และช่วยกันกำหนดหัวข้อการพูดสร้างแรงบันดาลใจจากนั้นให้นักเรียนค้นหาข้อมูลรวมถึงเทคนิควิธีการนำเสนอเรื่องเล่าสร้างสรรค์และจัดทำสรุปในรูปแบบแผนภาพ นักเรียนวางแผนการค้นคว้าโดยกำหนดประเด็นที่จะศึกษา แบ่งหน้าที่กันในกลุ่ม

2. นักเรียนใช้ Storytelling Canvas เพื่อวางแผนเนื้อหาการพูด โดยกำหนด

Who? ผู้ฟังคือใคร

What? ประเด็นหลักที่ต้องการสื่อสาร

Why? เป้าหมายของการพูด

How? วิธีการนำเสนอ (storytelling, อุปกรณ์ช่วย, เทคนิคการพูด)

3. ครูทำหน้าที่เป็นโค้ช คอยให้คำแนะนำและตั้งคำถามกระตุ้นความคิดช่วยตั้งคำถามให้คิดลึกซึ้งขึ้น เช่น “ทำไมเรื่องนี้สำคัญ” “อะไรคือจุดเชื่อมโยงกับผู้ฟัง?” มีตัวอย่างหรือกรณีศึกษาที่น่าสนใจไหม” เพื่อช่วยให้นักเรียนวางแผนการเรียนรู้ให้ครอบคลุมทุกประเด็น

4. นักเรียนใช้เครื่องมือ เช่น Google Scholar และ ChatGPT เพื่อค้นคว้าข้อมูลที่เชื่อถือได้ ซึ่งสอดคล้องกับหัวข้อที่ตนสนใจและบันทึกข้อมูลและสรุปสาระสำคัญสมุดบันทึกออนไลน์ เพื่อรวบรวมแนวคิดและข้อมูลที่ได้

5. นักเรียนจัดทำโครงร่างเนื้อหา โดยกำหนดองค์ประกอบของการพูดสร้างสรรค์ เช่น โครงเรื่อง การสื่อสารสาระสำคัญ และการใช้เทคนิคการพูดที่ดึงดูดใจ ใช้ Canva ในการสร้างภาพรวมแนวคิดและสรุปประเด็นสำคัญ โดยมีการออกแบบภาพรวมแนวคิดที่เข้าใจง่าย

6. นักเรียนแบ่งปันข้อมูลและโครงร่างการนำเสนอใน Google meet เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับคำแนะนำจากเพื่อนและครู

7. ครูตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียนและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อช่วยให้นักเรียนพัฒนาเนื้อหาและการนำเสนอให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

8. นักเรียนเขียนบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้ รวมถึงปัญหาและอุปสรรคที่พบทั้งนำเสนอวิธีการปรับปรุงและพัฒนาการสืบค้นข้อมูลและการกำหนดเป้าหมายการพูดสร้างสรรค์ให้มีคุณภาพ

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเติมคุณค่า

(Engage in Creative Digital Storytelling)

เวลา 4 ชั่วโมง

1. นักเรียนพัฒนาโครงเรื่องและกำหนดสาระสำคัญของเรื่องเล่านักเรียนค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อกำหนดโครงเรื่องที่ชัดเจน ครูให้แนวทางเกี่ยวกับ หลักการเล่าเรื่องที่ดี เช่น Hook (จุดดึงดูด), Story Arc (โครงสร้างเรื่องราว), Climax (จุดพีค) และ Takeaway Message (สาระสำคัญที่ต้องการสื่อ) นักเรียนเลือกประเด็นหลักที่ต้องการสื่อสาร พร้อมตอบคำถามสำคัญ เช่น

"สาระสำคัญที่ต้องการให้ผู้ฟังจดจำคืออะไร"

"องค์ประกอบใดช่วยทำให้เรื่องเล่าน่าสนใจ"

"การเล่าเรื่องของเรามีความแปลกใหม่หรือโดดเด่นอย่างไร"

ครูใช้ Padlet เพื่อให้นักเรียนแชร์แนวคิดเรื่องเล่าของตนเอง

2. นักเรียนวางแผนจุดสำคัญของเรื่องราว จุดเริ่มต้น (Setting) → จุดเปลี่ยน (Turning Point)

→ บทสรุป (Resolution) นักเรียนใช้ Digital storytelling Storyboarding Tool (Canva, Google Slides หรือ Miro) เพื่อจัดทำโครงเรื่อง ครูช่วยกระตุ้นแนวคิดโดยใช้คำถามสะท้อนคิด เช่น

"จุดไหนของเรื่องราวที่จะกระตุ้นอารมณ์ผู้ฟังมากที่สุด?"

"เราสามารถสร้างจุดหักมุม (Twist) ที่ทำให้เรื่องน่าติดตามได้อย่างไร?"

3.นักเรียนร่างบทพูด Digital Storytelling Script โดยใช้ภาษาที่น่าสนใจและสร้างอารมณ์ร่วม

ครูแนะนำการใช้ ภาษาภาพพจน์ (Figurative Language) เช่น อุปมา อุปลักษณ์ สัมผัสพยางค์ และ อารมณ์ขัน นักเรียนเลือกโทนเสียง (Tone) และสไตล์ (Style) ให้เหมาะสมกับเรื่องเล่า

4. นักเรียนใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างอิสระในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น TikTok CapCut, iMovie, Canva และ Google Slides ในการออกแบบสื่อประกอบเรื่องเล่า เช่น ภาพประกอบ วิดีโอ และเสียง เพื่อเสริมประสิทธิภาพในการสื่อสารและเพิ่มมิติให้เรื่องเล่า ครูสนับสนุนการใช้เทคโนโลยี และให้คำปรึกษาในการเลือกใช้อุปกรณ์ เสียง หรืออนิเมชันที่เหมาะสมกับเนื้อหา

5. นักเรียนฝึกซ้อมการพูดและบันทึกเสียงหรือวิดีโอใช้ Voice Recorder หรือ Audacity เพื่อลองบันทึกเสียงก่อนครูช่วยให้คำแนะนำเกี่ยวกับการควบคุมเสียง โทน และจังหวะ นักเรียนสามารถใช้ YouTube หรือ Flipgrid เพื่อแชร์คลิปการพูดและรับ Feedback

6.นักเรียนสร้างสรรค์ Digital Storytelling โดยนักเรียนรวมเนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆ สร้าง เรื่องเล่าดิจิทัล เป็นวิดีโอ นำผลงาน เผยแพร่ใน Microsoft Teams หรือ YouTube (Private Mode) เพื่อให้เพื่อนและครูให้คำแนะนำ ครูให้ฟีดแบ็กโดยใช้ Rubric การประเมินเรื่องเล่าดิจิทัล

ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้

(Articulate and Share)

เวลา 2 ชั่วโมง

1. นักเรียน: อัปโหลดคลิปวิดีโอเรื่องเล่าดิจิทัลของตนเองลงในแพลตฟอร์มที่เลือก เช่น YouTube (ตั้งค่าเป็นสาธารณะหรือไม่เป็นสาธารณะ) Facebook Group / TikTok / Instagram Reels Google Drive / Padlet (สำหรับภายในห้องเรียน)

แนวทางเสริม:

ตั้งชื่อวิดีโอให้น่าสนใจ พร้อมคำบรรยายที่ดึงดูด

ใช้ Hashtags และแท็กที่เกี่ยวข้องเพื่อเพิ่มการเข้าถึง เช่น #CreativeSpeaking
#Storytelling

สร้างโพสหรือคำถามในโพสเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วม

2. นักเรียนฝึกทักษะการตอบสนองต่อความคิดเห็นของผู้ชมด้วยความสุภาพและสร้างสรรค์ ผ่านพีเจอร์แชตหรือการตอบกลับคอมเมนต์ โดยมุ่งเน้นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ชมและการมีส่วนร่วมที่เป็นกันเองเรียนรู้วิธีการจัดการกับคำถามที่ท้าทายหรือข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ ทำให้เกิดความมั่นใจในการตอบสนองอย่างมืออาชีพ

3. นักเรียนเลือกเรื่องเล่าของตนเองมานำเสนอหน้าชั้น เพื่อนักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถามได้ทันที ครูช่วยกระตุ้นด้วยคำถามปลายเปิด เช่น “อะไรเป็นแรงบันดาลใจของคุณ?” “ถ้าคุณจะปรับปรุงเรื่องเล่านี้ คุณจะเปลี่ยนอะไร?”

4. นักเรียนการสะท้อนผลและปรับปรุงผลงานจากคอมเมนต์จากผู้ชมและจดข้อเสนอแนะสำคัญ

ใช้ตาราง “จุดเด่น - จุดที่ควรปรับปรุง - วิธีแก้ไข” และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่ม: Brainstorming ในกลุ่มเล็กเพื่อสรุปสิ่งที่เรียนรู้จากการนำเสนอ

5. นักเรียนเขียนบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ (ใช้ Google Docs หรือสมุดสะท้อนคิด) คำถามกระตุ้น:

“คุณคิดว่าจุดแข็งของคุณในการพูดคืออะไร?”

“คุณอยากพัฒนาอะไรเพิ่มเติมในครั้งต่อไป?”

6. ครูควรมีการจัดกิจกรรมการอภิปรายเพื่อตอบข้อสงสัยและวิเคราะห์จุดเด่นและจุดที่ต้องปรับปรุงของการนำเสนอ เป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเข้าใจข้อดีและข้อเสียของตนเองสร้างแรงบันดาลใจและฝึกฝนการสื่อสารในสถานการณ์จริง

ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล

(Keep Reflecting and Assessing Digitally)

เวลา 2

ชั่วโมง

1. อธิบายความสำคัญของการสะท้อนคิดในการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ให้ตัวอย่างคำถามสะท้อนคิด เช่น: "อะไรคือสิ่งที่ประสบความสำเร็จในการนำเสนอ?" "ทักษะการพูดที่พัฒนาขึ้นคืออะไร?" "ควรปรับปรุงอะไรในครั้งต่อไป?"
2. แนะนำเทคโนโลยีที่จะใช้ในขั้นตอนการสะท้อนคิดและประเมิน เช่น Google Forms สำหรับการประเมินตนเองและเพื่อน, e-Portfolio สำหรับการสะท้อนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ และ Google Docs หรือ Microsoft Teams สำหรับแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม แสดงตัวอย่างแบบฟอร์มประเมินและการสะท้อนคิดแบบมีโครงสร้าง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจแนวทางในการเขียนสะท้อนคิดและประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. นักเรียนเข้าสู่แบบฟอร์มออนไลน์บน Google Forms เพื่อทำการประเมินตนเองและเพื่อน โดยมีการตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นที่ต้องพัฒนาและจุดแข็งของตนเองในการนำเสนอ รวมถึงความคิดเห็นที่มีต่อการแสดงออกของเพื่อนในแบบฟอร์มนี้ นักเรียนจะเขียนสะท้อนถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการนำเสนอผลงานดิจิทัล ความสามารถที่ได้พัฒนา และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาของตนเองและเพื่อนผลลัพธ์จากการประเมินจะนำมาวิเคราะห์เป็นกลุ่มหรือชั้นเรียนในช่วงท้ายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน
4. นักเรียนจัดทำ e-Portfolio เพื่อรวบรวมการสะท้อนคิดที่เกี่ยวกับประสบการณ์ในการเรียนรู้ ทั้งจากการทำงานสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลและการนำเสนอใน e-Portfolio ผู้เรียนเขียน Reflection โดยตอบคำถามที่ช่วยให้สะท้อนถึงการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน เช่น "อะไรคือสิ่งที่ประสบความสำเร็จในการนำเสนอ?", "ทักษะการพูดหรือการสื่อสารที่พัฒนาขึ้นคืออะไร?", "ควรปรับปรุงอย่างไรในครั้งต่อไป?" ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนสะท้อนถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้อย่างชัดเจน ในรูปแบบ e-Portfolio ที่จัดเก็บและนำเสนอใน Canva หรือ Google Classroom เพื่อให้นักเรียนสามารถย้อนกลับมาทบทวนการพัฒนาของตนเองได้ในอนาคต
5. แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้ทุกคนมีโอกาสแลกเปลี่ยนแนวทางการพัฒนาทักษะการพูดของตนเอง และเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้เสนอแนะ และบันทึกข้อเสนอแนะของสมาชิกในกลุ่ม

และข้อสรุปที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นใน canva Docs โดยเน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและส่งเสริมการพัฒนาาร่วมกัน

6. สรุปและทบทวนความรู้ที่ได้รับในกิจกรรมทั้งหมด ผู้เรียนเข้าร่วมเกมทบทวนเนื้อหาผ่าน Kahoot หรือ Quizizz ซึ่งประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับทักษะที่ได้พัฒนาไปจากการเรียนรู้ตลอดบทเรียน

ผู้เรียนตอบคำถามและสะท้อนความเข้าใจตนเอง ซึ่งสามารถใช้ฟังก์ชันของเกมในการโต้ตอบและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้น

7. นักเรียนสรุปความรู้และทักษะที่เกิดขึ้น รวมถึงสะท้อนสิ่งที่ได้พัฒนาในแต่ละด้าน ทั้งการสื่อสาร การฟัง และการแสดงออกในการนำเสนอ เพื่อปิดท้ายการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และมีความหมาย

9. สื่อ/วัสดุอุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้

9.1 คลิป TED Talk: ใช้คลิปวิดีโอสร้างแรงบันดาลใจเพื่อศึกษาการใช้เทคนิคการพูดที่น่าสนใจ

9.2 ใบกิจกรรมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ SPEAK model

10. การวัดผลและประเมินผล

เป้าหมายการประเมิน	วิธีการวัดผลประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์			
นักเรียนสามารถพูดสร้างสรรค์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ	ประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	86-100 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเชี่ยวชาญ 71-85 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับก้าวหน้า 56-70 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับพัฒนา 41-55 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเริ่มต้น 20-40 คะแนน ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเตรียมความพร้อม

ใบกิจกรรม

ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ตามรูปแบบ SPEAK model



ใบกิจกรรม วิเคราะห์ TED TALK

ชื่อ-นามสกุล _____ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ _____ เลขที่ _____

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

1. นักเรียนดูคลิปวิดีโอ TED talk และวิเคราะห์ตามประเด็นที่กำหนดในแผนผังความคิด (Mind Map)
2. นักเรียนสร้างสไลด์และออกแบบให้สวยงามโดยใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล Canva



ใบกิจกรรม รีวิว IDOL นักพูด

ชื่อ -นามสกุล _____ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ _____ เลขที่ _____

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

1. เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ซึ่งเกี่ยวข้องกับการพูดสร้างสรรค์ (Mind Map), ข้อดีข้อเสีย หรือ สารสำคัญแบบย่อ

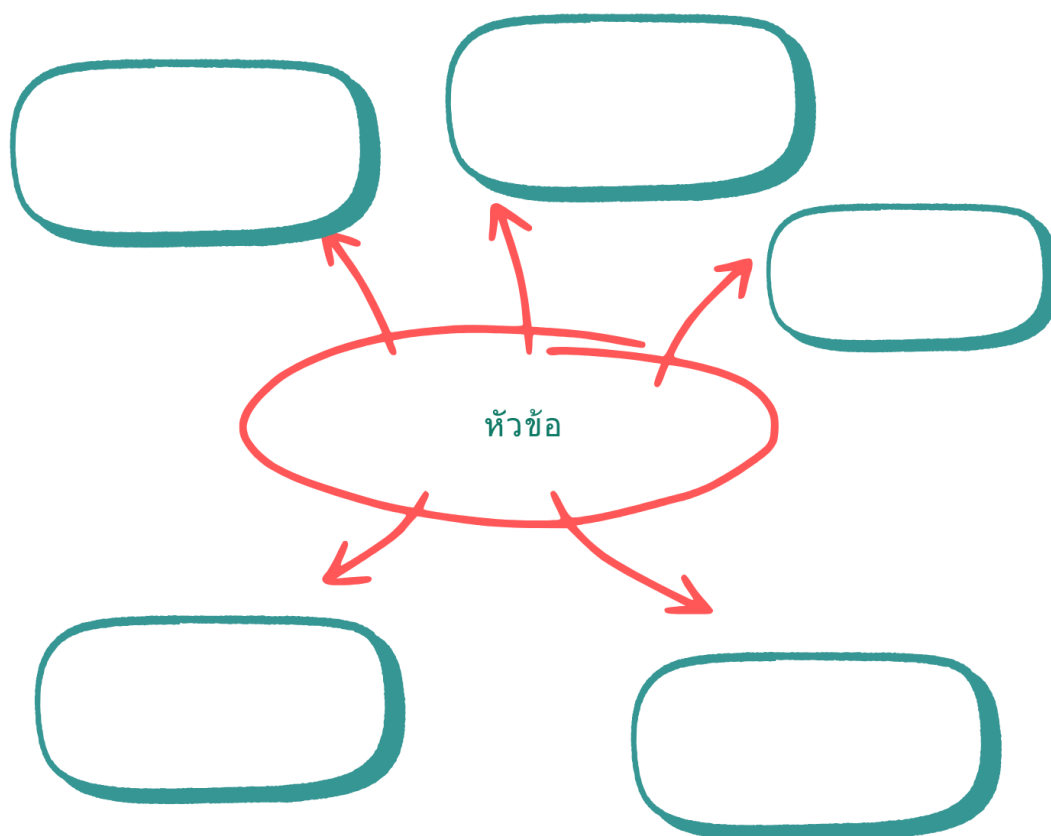


ใบกิจกรรม
ระดมความคิด "การพูดสร้างสรรค์"

ชื่อ-นามสกุล _____ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ _____ เลขที่ _____

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

1. แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ตามความสนใจอย่างอิสระ
2. ช่วยกันระดมความคิดเห็นลักษณะการพูดสร้างสรรค์ที่ดีมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ



ใบกิจกรรม การค้นคว้า การพูดสร้างสรรค์

ชื่อ -นามสกุล _____ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ _____ เลขที่ _____

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

- 1.นักเรียนศึกษา แนวคิด หลักการ และเทคนิค ที่เกี่ยวข้องกับการพูดสร้างสรรค์จาก แหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือ
- 2.ตอบคำถามประเด็นที่กำหนดสรุปข้อมูลที่ได้ค้นคว้าในรูปแบบ แผนผังความคิด (Mind Map), อินโฟกราฟิก หรือ สารสำคัญแบบย่อ

1. การคิดเกี่ยวกับเนื้อหา (CONTENT DEVELOPMENT)

คำถาม	รายละเอียดข้อมูลที่ค้นคว้า
1.การพูดสร้างสรรค์ต้องมีเนื้อหาแบบใดจึงจะสามารถดึงดูดและสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ฟัง?	
2. อะไรคือข้อแตกต่างระหว่างเนื้อหาที่ "ให้ข้อมูล" กับเนื้อหาที่ "สร้างอารมณ์ร่วม" ในการพูด	
3.จะเลือกหัวข้อที่น่าสนใจและสอดคล้องกับผู้ฟังได้อย่างไร?	

2. การใช้ภาษาสร้างสรรค์ (CREATIVE LANGUAGE USAGE)

คำถาม	รายละเอียดข้อมูลที่ค้นคว้า
4. อะไรคือเอกลักษณ์ของภาษาที่ใช้ในการพูดสร้างสรรค์?	
5. การใช้ อุปมาอุปไมย (Metaphor), การเล่นคำ (Wordplay) หรือ สำนวนภาษา (Idioms) ช่วยเพิ่มพลังให้การพูดอย่างไร?	

3. วิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ (ENGAGING STORYTELLING TECHNIQUES)

คำถาม	รายละเอียดข้อมูลที่ค้นคว้า
6.เทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) มีรูปแบบ และแต่ละแบบมีลักษณะเด่นอย่างไร?	
7. โครงสร้างของการเล่าเรื่องที่ดึงดูดใจประกอบอะไรบ้าง?	
8.อะไรคือความสำคัญของ "Hook" หรือวิธีการเปิดเรื่องที่น่าสนใจ?	

4. บุคลิกภาพการพูด (SPEAKING PERSONALITY & DELIVERY)

คำถาม	รายละเอียดข้อมูลที่ค้นคว้า
9. บุคลิกภาพของนักพูดมีผลต่อการสร้างความเชื่อมั่นของผู้ฟังอย่างไร?	
10. นักพูดที่มีพลังในการสื่อสารมักใช้ การสบตา (Eye Contact) กับผู้ฟังอย่างไร?	

การพูด สร้างสรรค์

STORYTELLING CANVAS

ชื่อ -นามสกุล _____ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ _____ เลขที่ _____

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

1.นักเรียนศึกษา วางแผนและออกแบบการเล่าเรื่องในการพูดสร้างสรรค์

Goal เป้าหมายของการสื่อสาร ทำไมถึงต้องเล่าเรื่องนี้		Unique Selling Point จุดแข็งที่คนอื่น ไม่สามารถเลียนแบบได้		Target Audience กลุ่มเป้าหมาย และเรื่องที่เขาอยากฟัง			
Channel	Mood & Tone	Key Message		Audience-Centric Check Point			
น่าสนใจอย่างไร			มีประโยชน์อย่างไร				
Before ผู้รับสารมีความรู้ หรือรู้สึกกับเรื่องนี้ อย่างไร	Introduction ปูพื้นเล่าเรื่องอย่างไร	AHA! Moment จุด โคलแมกซ์ของเรื่อง		Conclusion	After		

ใบกิจกรรม การวางแผนโครงเรื่องการพูดสร้างสรรค์

ชื่อ -นามสกุล _____ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ _____ เลขที่ _____

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

1. นักเรียนกำหนดหัวข้อการพูด ที่ต้องการนำเสนอ โดยเลือกหัวข้อที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟังได้
2. วางโครงเรื่องการพูด ให้ครบถ้วนตามองค์ประกอบ
3. นำเสนอแนวคิดของตนเองอย่างสร้างสรรค์ ผ่านการใช้ ภาษาที่น่าสนใจ เทคนิคการพูด หรือสื่อประกอบ เพื่อให้เกิดอิทธิพลต่อผู้ฟัง

ชื่อเรื่อง: _____

หัวข้อหลักของการพูด: _____

เป้าหมายของการพูด: _____

☐ ให้ความรู้ ☐ สร้างแรงบันดาลใจ ☐ กระตุ้นความคิด ☐ สร้างอารมณ์ร่วม

1. การเปิดเรื่อง (INTRODUCTION / HOOK)

วิธีการเปิดเรื่องที่เลือกใช้ (เลือก 1-2 วิธี)

- ☐ คำถามกระตุ้นความคิด
- ☐ เรื่องเล่าหรือประสบการณ์ส่วนตัว
- ☐ ข้อมูลน่าสนใจหรือสถิติ
- ☐ คำพูดหรือคำคมที่โดดเด่น
- ☐ การสร้างภาพจำ (Imagery)

เนื้อหาการเปิดเรื่อง (เขียนสั้น ๆ 2-3 ประโยค)

2. แก่นของเรื่อง (MAIN CONTENT / KEY MESSAGES)

ประเด็นสำคัญที่ต้องการสื่อ (ระบุ 2-3 ข้อ) เช่น บทเรียนสำคัญ แรงบันดาลใจ หรือแนวคิดหลัก

เลือกใช้วิธีขยายความ (เลือกอย่างน้อย 2 วิธี)

- ☐ เล่าเรื่องตัวอย่าง (Storytelling)
- ☐ อธิบายด้วยเหตุและผล
- ☐ ใช้คำพูดหรือประโยคสร้างแรงบันดาลใจ
- ☐ ยกข้อมูลหรือสถิติมาสนับสนุน
- ☐ ใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้ฟังติดตาม

3. เทคนิคการใช้ภาษาสร้างสรรค์

นักเรียนเลือกใช้เทคนิคใดบ้างในการพูด
(เลือกอย่างน้อย 2 ข้อ)

- ☐ การเปรียบเทียบ (Metaphor / Simile)
- ☐ คำซ้ำหรือจังหวะเสียง (Repetition / Rhythm)
- ☐ คำถามปลายเปิดให้คิดต่อ (Rhetorical Questions)
- ☐ สำนวน / คำคม / คำพูดกระตุ้นอารมณ์

ตัวอย่างการใช้ภาษาสร้างสรรค์ในเนื้อหา (เขียน 1-2 ตัวอย่าง)

4 การปิดท้าย (CONCLUSION / CALL TO ACTION)

นักเรียนเลือกใช้วิธีปิดในการพูด (เลือก
อย่างน้อย 2 ข้อ)

- ☐ สรุปใจความสำคัญ
- ☐ ทิ้งคำถามให้ผู้ฟังนำไปคิดต่อ
- ☐ กระตุ้นให้ผู้ฟังลงมือทำ (Call to Action)
- ☐ ใช้คำพูดหรือข้อคิดที่น่าจดจำ

เนื้อหาการปิดท้าย (เขียนสั้น ๆ 2-3 ประโยค)

5. บุคลิกภาพการพูดและภาษากาย

นักเรียนเลือกใช้ภาษากายที่นักเรียน
ตั้งใจใช้ (เลือกอย่างน้อย 2 ข้อ)

- ☐ การสบตากับผู้ฟัง (Eye Contact)
- ☐ การใช้มือและท่าทางเสริมความหมาย (Gestures)
- ☐ การเปลี่ยนจังหวะเสียง (Tone & Pace)
- ☐ การเดินหรือยืนตัวอย่างเป็นธรรมชาติ

แนวทางที่ต้องการพัฒนาบุคลิกภาพของตนเอง:

สรุปการวางโครงเรื่องของนักเรียน

- ☐ เนื้อหาครบถ้วนหรือไม่?
- ☐ เชื่อมโยงกับผู้ฟังได้ดีหรือไม่?
- ☐ มีเอกลักษณ์และสร้างแรงบันดาลใจหรือไม่?

ใบกิจกรรม Digital Storytelling Board

ชื่อ-นามสกุล _____ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ _____ เลขที่ _____

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

- 1.นักเรียนกำหนดหัวข้อการพูด ที่ต้องการนำเสนอ โดยเลือกหัวข้อที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟังได้
- 2.วางแผนโครงเรื่องการพูด ให้ครบถ้วนตามองค์ประกอบ
3. นำเสนอแนวคิดของตนเองอย่างสร้างสรรค์ ผ่านการใช้ ภาษาที่น่าสนใจ เทคนิคการพูด หรือสื่อประกอบ เพื่อให้เกิดอิทธิพลต่อผู้ฟัง

ส่วนที่ 1: ข้อมูลพื้นฐานของเรื่อง

ชื่อเรื่อง: _____

หัวข้อหลักของเรื่อง: _____

วัตถุประสงค์ของเรื่อง: _____

☐ ให้ความรู้ ☐ สร้างแรงบันดาลใจ ☐ กระตุ้นความคิด ☐ สร้างอารมณ์ร่วม

ส่วนที่ 2: โครงสร้างการเล่าเรื่อง (STORY STRUCTURE)

1. จุดเริ่มต้น (Hook & Introduction) ✦ วิธีการเปิดเรื่องที่เลือกใช้ (เลือก 1-2 วิธี)

- ☐ คำถามกระตุ้นความคิด
- ☐ เรื่องเล่าหรือประสบการณ์ส่วนตัว
- ☐ ข้อมูลหรือสถิติที่น่าสนใจ
- ☐ คำพูดหรือคำคมที่โดดเด่น

✦ เนื้อหาการเปิดเรื่อง (สั้น ๆ 2-3 ประโยค)

2. พัฒนาการของเรื่อง (Story Development & Key Moments)

ฉากที่ 1: _____

ฉากที่ 2: _____

ฉากที่ 3: _____

ฉากที่ 4: _____

✦ วิธีการเล่าเรื่องที่เลือกใช้ (เลือก 1-2 วิธี)

- ☐ การใช้มุมมองบุคคลที่ 1 หรือ 3
- ☐ การใช้แฟลชแบ็ก (Flashback)
- ☐ การใช้คำบรรยายอารมณ์และความรู้สึก
- ☐ การใช้ตัวละครในการดำเนินเรื่อง

3. จุดไคลแมกซ์ (Climax & Turning Point)

✦ เหตุการณ์สำคัญที่สร้างอารมณ์ร่วมและเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่อง:

4. จุดจบและข้อคิด (Ending & Takeaway Message) ✦ วิธีการปิดเรื่องที่เลือกใช้ (เลือก 1-2 วิธี)

- ☐ บทสรุปที่สร้างแรงบันดาลใจ
- ☐ คำถามกระตุ้นความคิดต่อเนื่อง
- ☐ คำพูดหรือข้อคิดที่ทรงพลัง
- ✍️ สรุปและข้อคิดจากเรื่อง:

ส่วนที่ 3: องค์ประกอบดิจิทัล (DIGITAL ELEMENTS)

✦ สื่อดิจิทัลที่จะใช้ประกอบการเล่าเรื่อง

- ☐ ภาพถ่าย / วิดีโอ
- ☐ แอนิเมชัน
- ☐ อินโฟกราฟิก
- ☐ เพลงประกอบ / เสียงบรรยาย

ภาพถ่าย / วิดีโอ 	ภาพถ่าย / วิดีโอ 	แอนิเมชัน 
แอนิเมชัน 	อินโฟกราฟิก 	อินโฟกราฟิก 

โปรแกรมหรือเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง Digital Storytelling:

- ☐ Canva ☐ Powtoon ☐ Movie ☐ CapCut
- ☐ อื่น ๆ _____

ส่วนที่ 4: การสะท้อนคิด (SELF-REFLECTION & FEEDBACK)

จุดเด่นของ Digital Storytelling ของฉันคืออะไร?

สิ่งที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติมคืออะไร?

ฉันอยากให้ผู้ชมของฉันได้รับอะไรจากเรื่องนี้?

ใบกิจกรรม
บทพูด Digital Storytelling

ชื่อ-นามสกุล _____ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ _____ เลขที่ _____

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

นักเรียนเขียนบทพูดสร้างสรรคDigital Storytelling

ส่วนที่ 1: ข้อมูลพื้นฐานของเรื่อง

✏ ชื่อเรื่อง: _____

✏ หัวข้อหลักของเรื่อง: _____

✏ วัตถุประสงค์ของเรื่อง:

☐ ให้ความรู้ ☐ สร้างแรงบันดาลใจ ☐ กระตุ้นความคิด ☐ สร้างอารมณ์ร่วม

บทนำ (HOOK)

เนื้อหา (CONTENT)

ปิดเรื่อง

ใบกิจกรรม
แรงบันดาลใจและการพัฒนาผลงาน
Digital Storytelling

ชื่อ -นามสกุล _____ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ _____ เลขที่ _____

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

1.นักเรียนอธิบายแรงบันดาลใจและแนวทางการพัฒนาผลงานในการสร้างสรรค์การพูด Digital Storytelling

ส่วนที่ 1: แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ Digital Storytelling

✦ อะไรเป็นแรงบันดาลใจหลักในการสร้างสรรค์ Digital Storytelling ของคุณ?

- ☐ เรื่องราวจากประสบการณ์จริง ☐ บุคคลต้นแบบ / TED Talk ที่สร้างแรงบันดาลใจ ☐ เหตุการณ์สำคัญในชีวิต
☐ ปัญหาสังคมที่อยากสะท้อน. ☐ หนังสือ / นิตยสาร / เพลง / ศิลปะ ที่ชื่นชอบ. ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

✍ อธิบายเพิ่มเติมว่าแรงบันดาลใจนี้มีผลต่อเนื้อหาของคุณอย่างไร

ส่วนที่ 2: จุดเด่นของผลงาน Digital Storytelling

✦ องค์ประกอบที่เป็นจุดเด่นในผลงานของคุณ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ โครงเรื่องมีความน่าสนใจและสร้างอารมณ์ร่วม ☐ การใช้ภาษาสร้างสรรค์และมีเอกลักษณ์
☐ เทคนิคการเล่าเรื่องที่โดดเด่น (เช่น Flashback, Perspective) ☐ การออกแบบสื่อดิจิทัลที่สวยงามและน่าดึงดูด
☐ เสียงบรรยาย / ดนตรีประกอบที่ช่วยเสริมอารมณ์ของเรื่อง. ☐ การสื่อสารแนวคิดหรือข้อคิดได้ชัดเจน

✍ อธิบายเพิ่มเติมว่าทำไมคุณคิดว่าผลงานของคุณมีจุดเด่นนี้

ส่วนที่ 3: ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา

✍ มีอะไรที่คุณคิดว่าต้องปรับปรุงในผลงานของคุณ? (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ โครงเรื่องยังไม่น่าสนใจพอ ☐ การใช้ภาษายังไม่สร้างอารมณ์หรือดึงดูดพอ
☐ วิธีการเล่าเรื่องยังขาดจุดเด่น ☐ องค์ประกอบภาพ / วิดีโอ / ดนตรียังไม่สอดคล้องกัน
☐ ข้อคิดหรือสาระสำคัญยังไม่ชัดเจน

✍ วางแผนการปรับปรุงอย่างไรให้ผลงานดีขึ้น?

ใบกิจกรรม สะท้อนผลการเรียนรู้ (Learning Reflection Worksheet)

ชื่อ -นามสกุล _____ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ _____ เลขที่ _____

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

1. นักเรียนกำหนดหัวข้อการพูด ที่ต้องการนำเสนอ โดยเลือกหัวข้อที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟังได้
2. วางโครงเรื่องการพูด ให้ครบถ้วนตามองค์ประกอบ

✦ หัวข้อการเรียนรู้ (Topic): _____

1. สิ่งที่ชอบที่สุดในการเรียนรู้ครั้งนี้

🖋 สิ่งที่ชอบมากที่สุดจากบทเรียนนี้คืออะไร? เพราะเหตุใด?

2. สิ่งที่ได้เรียนรู้

🖋 สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากบทเรียนนี้

3. ทักษะการพูดที่พัฒนาขึ้น

🖋 ทักษะการพูดของคุณพัฒนาขึ้นอย่างไรจากบทเรียนนี้?

☒ ทักษะที่พัฒนา (Improved Skills) (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ / Check all that apply)

☐ ความชัดเจนของเนื้อหา (Clarity of Content) - ถ่ายทอดเนื้อหาได้กระชับและเข้าใจง่าย (

☐ การใช้ภาษาสร้างสรรค์ (Creative Language Use) - ใช้คำพูดที่น่าสนใจและสร้างอารมณ์ร่วม (

☐ การเล่าเรื่อง (Storytelling Techniques) - เล่าเรื่องที่น่าสนใจและมีโครงสร้างที่ดี

☐ บุคลิกภาพการพูด (Speaking Personality) - แสดงความมั่นใจและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง

☐ การใช้เสียงและจังหวะ (Voice & Pacing) - ควบคุมระดับเสียงและจังหวะการพูดให้เหมาะสม

4. สิ่งที่ต้องการเรียนรู้เพิ่มเติม

🖋 มีเรื่องใดที่คุณอยากเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการพูดสร้างสรรค์? ทำไม?

5. สิ่งที่จะปรับปรุง (Areas for Improvement)

สิ่งใดที่คุณคิดว่าต้องพัฒนา หรือปรับปรุงในครั้งต่อไป?

☒ จุดที่ต้องพัฒนา (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ / Check all that apply)

- ☐ การจัดระเบียบเนื้อหา (Organizing Content) - วางโครงเรื่องให้ดีขึ้น
- ☐ การใช้คำที่ทรงพลัง (Powerful Word Choice) - เลือกใช้คำที่มีอิทธิพลต่อผู้ฟัง
- ☐ การควบคุมอารมณ์และน้ำเสียง (Emotional Expression & Tone) - ถ่ายทอดอารมณ์ได้ชัดเจนขึ้น
- ☐ การโต้ตอบกับผู้ฟัง (Audience Interaction) - มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟังมากขึ้น
- ☐ ความมั่นใจในการพูด (Confidence in Speaking) - กล้าแสดงออกมากขึ้น

★ ความรู้สึกโดยรวมเกี่ยวกับการเรียนครั้งนี้

- ☐ สนุก (Fun)
- ☐ท้าทาย (Challenging)
- ☐ ได้ความรู้มาก (Informative)
- ☐ ต้องการฝึกฝนเพิ่ม (Needs More Practice)



ใบกิจกรรม e - Portforio

ชื่อ -นามสกุล _____ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ _____ เลขที่ _____

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1 ออกแบบโครงสร้าง e-Portfolio

- กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาสำคัญ เช่น ข้อมูลส่วนตัว จุดเด่นในการพูด ตัวอย่างผลงาน คลิปวิดีโอการพูด คำวิจารณ์/ข้อเสนอแนะ และการพัฒนาตนเอง
- เลือกแพลตฟอร์มหรือเครื่องมือที่เหมาะสม เช่น Google Sites, Canva, Notion, หรือ Wakelet

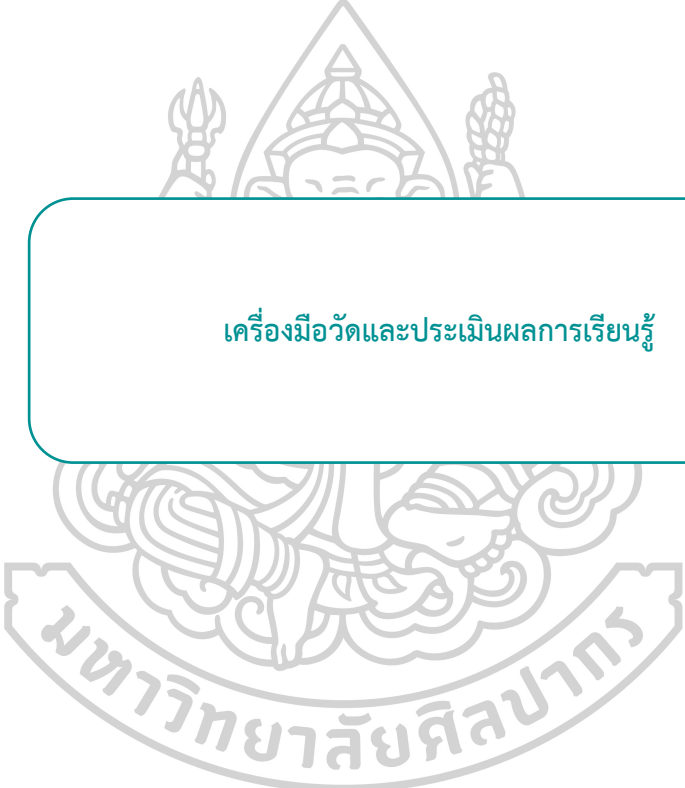
2 รวบรวมและนำเสนอผลงาน

- คัดเลือก คลิปวิดีโอการพูด หรือ ไฟล์เสียง ที่สะท้อนทักษะการพูดสร้างสรรค์
- นำเสนอ บทวิเคราะห์หรือข้อคิด จากประสบการณ์ฝึกพูดของตนเอง
- เพิ่ม องค์ประกอบมีมิติ (รูปภาพ อินโฟกราฟิก หรือสไลด์) เพื่อให้ e-Portfolio น่าสนใจ

3 เขียน Reflection และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

- นักเรียนเขียน บทสะท้อนคิด (Reflection) เกี่ยวกับพัฒนาการของตนเอง พร้อมตั้งเป้าหมายในการพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ต่อไป





เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้

แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง แบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่ง

ออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 การประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอน
ปลาย

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ส่วนที่ 3 เกณฑ์คุณภาพในการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย (Rubric)

การบันทึกข้อมูล ให้ผู้ประเมินพิจารณาระดับความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษา

ตอนปลายแต่ละคนจากพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์โดยโดย
พิจารณา จากเกณฑ์คุณภาพ (Rubric) ในแต่ละพฤติกรรมบ่งชี้ให้ทำเครื่องหมาย
✓ ให้ตรงกับระดับ ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียน ดังนี้

5	หมายถึง แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์มากที่สุด
4	หมายถึง แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์มาก
3	หมายถึง แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ปานกลาง
2	หมายถึง แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์น้อย
1	หมายถึง แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์น้อยที่สุด

ส่วนที่ 1 การประเมินการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน					ค่าน้ำหนัก (%)
	5	4	3	2	1	
องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่						
1.1 นำเสนอเนื้อหาหม่อมมองใหม่อ่างสร้างสรรค์แปลกใหม่						35%
1.2 นำเสนอเนื้อหาเชื่อมโยงกับบริบทของผู้ฟัง						
1.3 จัดโครงสร้างเนื้อหาให้มีความต่อเนื่องและสอดคล้อง						
1.4 นำเสนอเนื้อหาถูกต้อง มีเหตุผลมีจริยธรรมและความรับผิดชอบในการพูด						
1.5 นำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนแนวคิดหรือมุมมองที่หลากหลาย						
รวมคะแนนรายข้อ						
รวมคะแนนองค์ประกอบที่ 1						
คำนวณคะแนนถ่วงน้ำหนัก (คะแนนที่ได้/25) x 35						
องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์						
2.1 การเลือกใช้คำที่หลากหลายและเหมาะสมกับเนื้อหาและบริบท						25%
2.2 การใช้สำนวนหรือวรรณศิลป์โวหารอย่างสร้างสรรค์						
2.3 การสร้างจังหวะและอารมณ์ในการพูดผ่านภาษา						
2.4 การใช้ภาษาที่ช่วยสร้างภาพในจินตนาการ						
รวมคะแนนรายข้อ						
รวมคะแนนองค์ประกอบที่ 2						
คำนวณคะแนนถ่วงน้ำหนัก (คะแนนที่ได้/20) x 25						
องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์						
3.1 เลือกใช้วิธีการนำเสนอเรื่องที่สร้างสรรค์และดึงดูดความสนใจ						25%
3.2 ประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่						
3.3 ประยุกต์การสื่อสารแบบโต้ตอบ (Interactive Communication)						
3.4 สร้างบรรยากาศและอารมณ์สอดคล้องกับเนื้อหาและสภาพแวดล้อมดิจิทัล						
รวมคะแนน						
รวมคะแนนองค์ประกอบที่ 3						
คำนวณคะแนนถ่วงน้ำหนัก (คะแนนที่ได้/20) x 25						

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน					ค่าน้ำหนัก (%)
	5	4	3	2	1	
องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์						
4.1 แสดงความมั่นใจและเป็นธรรมชาติ (Confidence & Authenticity)						15%
4.2 ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกอย่างสร้างสรรค์						
4.3 ปรับตัวและตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างสร้างสรรค์						
4.4 แสดงความเป็นมิตรและสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ฟัง						
รวมคะแนน						
รวมคะแนนองค์ประกอบที่ 4						
คำนวณคะแนนถ่วงน้ำหนัก (คะแนนที่ได้/20) × 15						
รวมคะแนนทั้ง 4 องค์ประกอบของการพูดสร้างสรรค์						

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

☐ นักเรียนประเมินตนเอง คะแนน 20%

☐ เพื่อนประเมิน คะแนน 20%

☐ ครูประเมิน คะแนน 60%

ลงชื่อผู้ประเมิน _____

(_____)

ส่วนที่ 3 เกณฑ์คุณภาพในการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย (Rubric)

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่					
1.1 นำเสนอเนื้อหาหม่อมมอง ใหม่อย่างสร้างสรรค์ แปลกใหม่ พฤติกรรมบ่งชี้:	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ครบ ทุกข้ออย่าง ถูกต้อง	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ ครบทุก ข้ออย่าง ถูกต้อง	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ 3 ข้อและทำ ได้ใน	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ 2 ข้อ ยังขาดความ ชัดเจน ความ	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ 1-ข้อ หรือแทบไม่มี เลย ขาด
1.1.1 เลือกหัวข้อ ที่สร้างแนวคิดหรือมุมมอง ใหม่ที่แตกต่างจากแนวทาง เดิม	ชัดเจนและมี ประสิทธิภาพ สูง สามารถ สื่อสาร	ถูกต้อง และ ชัดเจน แต่ยังมี	ระดับที่ ยอมรับได้ มีความ ต่อเนื่อง	แน่นอน มี พฤติกรรม บ่งชี้ 3 ข้อ ต้องปรับปรุง	ความชัดเจน และ ประสิทธิภาพ ส่งผลให้การ สื่อสารไม่
1.1.2 นำเสนอ แนวคิดที่ท้าทายหรือ ขัดแย้งที่เปลี่ยนมุมมอง ของผู้ฟัง	เนื้อหาได้ อย่าง สร้างสรรค์ และน่าสนใจ	บ่งชี้ 1-2- ข้อขาด ความโดดเด่นหรือ ความ น่าสนใจ	ยังมี พฤติกรรม บ่งชี้ 1-2- ข้อที่ต้อง ปรับปรุง ให้ชัดเจน ยิ่งขึ้น	และส่งผลต่อ ประสิทธิภาพ ของการ นำเสนอ	ประสบความสำเร็จ
1.1.3 ใช้เรื่องเล่า ที่มีความแปลกใหม่หรือ คาดไม่ถึงเพื่อกระตุ้น ความคิดของผู้ฟัง					
1.1.3 ตั้งคำถาม ใหม่กับประเด็นที่ผู้ฟัง คุ้นเคยเพื่อเสนอแนวทางที่ สดใหม่					
1.1.5 ผสมผสาน ความคิดจากหลากหลาย ศาสตร์เพื่อสร้างเนื้อหา ใหม่					

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่					
1.2. นำเสนอเนื้อหา เชื่อมโยงกับบริบทของผู้ฟัง พฤติกรรมบ่งชี้:	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ครบ	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ 3	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ 2 ข้อ	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ 1-ข้อ
1.2.1 นำเสนอ เนื้อหาที่สอดคล้องกับ ปัญหาหรือความต้องการ ของผู้ฟัง	ทุกข้ออย่าง ถูกต้อง ชัดเจนและมี ประสิทธิภาพ	ครบทุก ข้ออย่าง ถูกต้อง และ	ข้อและทำ ได้ใน ระดับที่ ยอมรับได้	ยังขาดความ ชัดเจน ความ แน่นอน มี พฤติกรรม	หรือแทบไม่มี เลย ขาด ความชัดเจน และ
1.2.2 ใช้ตัวอย่าง หรือเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ ผู้ฟัง	สูง สามารถ สื่อสาร เนื้อหาได้	ชัดเจน แต่ยังมี พฤติกรรม	มีความ ต่อเนื่อง แต่ยังมีแต่	บ่งชี้ 3 ข้อ ต้องปรับปรุง และส่งผลต่อ	ประสิทธิภาพ ส่งผลให้การ สื่อสารไม่
1.2.3 เชื่อมโยง เนื้อหากับเหตุการณ์หรือ ข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน	อย่าง สร้างสรรค์ และน่าสนใจ	บ่งชี้ 1-2- ข้อขาด ความโดดเด่นหรือ	ยังมี พฤติกรรม บ่งชี้ 1-2- ข้อที่ต้อง	ประสิทธิภาพ ของการ นำเสนอ	ประสบ ความสำเร็จ
1.2.4 ใช้เนื้อหาที่ กระตุ้นให้ผู้ฟังเชื่อมโยง เนื้อหากับมุมมองส่วนตัว		ความ น่าสนใจ	ปรับปรุง ให้ชัดเจน ยิ่งขึ้น		
1.2.5 แสดงให้ เห็นว่าเนื้อหาที่มีผลกระทบ ต่อผู้ฟังในระดับบุคคลหรือ สังคม					

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่					
1.3 จัดโครงสร้างเนื้อหาให้มีความต่อเนื่องและสอดคล้อง	แสดงพฤติกรรม บ่งชี้ได้ครบ	แสดงพฤติกรรม บ่งชี้ได้	แสดงพฤติกรรม บ่งชี้ได้ 3	แสดงพฤติกรรม บ่งชี้ได้ 2 ข้อ	แสดงพฤติกรรม บ่งชี้ 1-ข้อ
พฤติกรรมบ่งชี้:	ทุกข้ออย่าง	ครบทุก	ข้อและทำ	ยังขาดความ	หรือแทบไม่มี
1.3.1 เปิดเรื่องด้วย Hook ที่ทรงพลัง เช่น คำถามปลุกเร้า ข้อมูลที่ชวนคิด	ถูกต้อง ชัดเจนและมีประสิทธิภาพสูง สามารถสื่อสารเนื้อหาได้	ข้ออย่างถูกต้อง และชัดเจน	ได้ในระดับที่ยอมรับได้ มีความต่อเนื่อง	ชัดเจน ความแน่นอน มีพฤติกรรม บ่งชี้ 3 ข้อ	เลย ขาดความชัดเจน และประสิทธิภาพ
1.3.2 จัดแบ่งเนื้อหาเป็นลำดับขั้นตอนหรือหัวข้อย่อยที่เชื่อมโยงกันเป็นระบบ	สื่อสารเนื้อหาได้อย่างสร้างสรรค์และน่าสนใจ	แต่ยังมีพฤติกรรม บ่งชี้ 1-2 ข้อขาด	แต่ยังมีแต่ยังมีพฤติกรรม บ่งชี้ 1-2 ข้อที่ต้องปรับปรุงให้ชัดเจนยิ่งขึ้น	ต้องปรับปรุง และส่งผลต่อประสิทธิภาพของการนำเสนอ	ส่งผลให้การสื่อสารไม่ประสบผลสำเร็จ
1.3.3 สร้างความต่อเนื่องทางอารมณ์เหมาะสมเป็นลำดับ		ความโดดเด่นหรือความน่าสนใจ	ข้อที่ต้องปรับปรุงให้ชัดเจนยิ่งขึ้น		
1.3.4 สรุปที่เชื่อมโยงเนื้อหาทั้งหมดให้ "Call to Action" หรือแนวคิดที่ทรงพลัง					
1.3.5 วางลำดับเนื้อหาอย่างเป็นตรรกะและลื่นไหล เช่น Problem-Solution, Cause-Effect หรือ What-Why-How					

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่					
1.4 นำเสนอเนื้อหา ถูกต้อง มีเหตุผลมี จริยธรรมและความ รับผิดชอบในการพูด พฤติกรรมบ่งชี้:	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ครบ ทุกข้ออย่าง ถูกต้อง	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ ครบทุก ข้ออย่าง ถูกต้อง	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ 3 ข้อและทำ ได้ใน ระดับที่ ยอมรับได้ มีความ ต่อเนื่อง แต่ยังมีแต่ ยังมี ปรับปรุง ให้ชัดเจน ยิ่งขึ้น	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ 2 ข้อ ยังขาดความ ชัดเจน ความ แน่นอน มี พฤติกรรม บ่งชี้ 3 ข้อ ต้องปรับปรุง และส่งผลต่อ ประสิทธิภาพ ของการ นำเสนอ	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ 1-ข้อ หรือแทบไม่มี เลย ขาด ความชัดเจน และ ประสิทธิภาพ ส่งผลให้การ สื่อสารไม่ ประสบ ความสำเร็จ
1.4.1 นำเสนอ เนื้อหาโดยใช้ข้อมูลที่ ถูกต้องและเป็นปัจจุบัน	ชัดเจนและมี ประสิทธิภาพ สูง สามารถ สื่อสาร เนื้อหาได้ อย่าง สร้างสรรค์ และน่าสนใจ	ถูกต้อง และ ชัดเจน แต่ยังมี พฤติกรรม บ่งชี้ 1-2- ข้อขาด ความโดดเด่นหรือ ความ น่าสนใจ	ระดับที่ ยอมรับได้ มีความ ต่อเนื่อง แต่ยังมีแต่ ยังมี ปรับปรุง ให้ชัดเจน ยิ่งขึ้น	แน่นอน มี พฤติกรรม บ่งชี้ 3 ข้อ ต้องปรับปรุง และส่งผลต่อ ประสิทธิภาพ ของการ นำเสนอ	ความชัดเจน และ ประสิทธิภาพ ส่งผลให้การ สื่อสารไม่ ประสบ ความสำเร็จ
1.4.2 ใช้ข้อมูลที่ ถูกต้องและอ้างอิงที่มาจาก แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	สื่อสาร เนื้อหาได้ อย่าง สร้างสรรค์ และน่าสนใจ	แต่ยังมี พฤติกรรม บ่งชี้ 1-2- ข้อขาด ความโดดเด่นหรือ ความ น่าสนใจ	ต่อเนื่อง แต่ยังมีแต่ ยังมี ปรับปรุง ให้ชัดเจน ยิ่งขึ้น	ต้องปรับปรุง และส่งผลต่อ ประสิทธิภาพ ของการ นำเสนอ	ส่งผลให้การ สื่อสารไม่ ประสบ ความสำเร็จ
1.4.3 เปรียบเทียบข้อมูลหรือ ประเด็นที่เกี่ยวข้องเพื่อ แสดงความลึกซึ้ง	สร้างสรรค์ และน่าสนใจ	ข้อขาด ความโดดเด่นหรือ ความ น่าสนใจ	พฤติกรรม บ่งชี้ 1-2- ข้อที่ต้อง ปรับปรุง ให้ชัดเจน ยิ่งขึ้น	ของการ นำเสนอ	ความสำเร็จ
1.4.4 วิเคราะห์ และตีความเนื้อหาอย่าง เป็นระบบ พร้อมให้เหตุผล ประกอบที่สมเหตุสมผล					
1.4.5 ใช้หลักฐาน และข้อมูลสถิติที่เหมาะสม เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ					

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่					
1.5 นำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนแนวคิดหรือมุมมองที่หลากหลาย	แสดงพฤติกรรม บ่งชี้ได้ครบ ทุกข้ออย่างถูกต้อง	แสดงพฤติกรรม บ่งชี้ได้ ครบทุก ข้ออย่างถูกต้อง	แสดงพฤติกรรม บ่งชี้ได้ 3 ข้อและทำได้ใน ระดับที่ ยอมรับได้ มีความต่อเนื่อง แต่ยังมีแต่	แสดงพฤติกรรม บ่งชี้ได้ 2 ข้อ ยังขาดความ ชัดเจน ความ แน่นนอน มี พฤติกรรม บ่งชี้ 3 ข้อ ต้องปรับปรุง และส่งผลต่อ ประสิทธิภาพ ของการ นำเสนอ	แสดงพฤติกรรม บ่งชี้ 1-ข้อ หรือแทบไม่มีเลย ขาด ความชัดเจน และ ประสิทธิภาพ ส่งผลให้การ สื่อสารไม่ ประสบ ความสำเร็จ
พฤติกรรมบ่งชี้:					
1.5.1 เสนอความคิดหรือทางเลือกที่แตกต่างหลากหลาย กระตุ้นการมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติ	ถูกต้อง ชัดเจนและมี ประสิทธิภาพ สูง สามารถ สื่อสาร เนื้อหาได้	ถูกต้อง และ ชัดเจน แต่ยังมี พฤติกรรม บ่งชี้ 1-2- ข้อขาด ความโดดเด่นหรือ ความ น่าสนใจ	ได้ ใน ระดับที่ ยอมรับได้ มีความต่อเนื่อง แต่ยังมีแต่	ชัดเจน ความ แน่นนอน มี พฤติกรรม บ่งชี้ 3 ข้อ ต้องปรับปรุง และส่งผลต่อ ประสิทธิภาพ ของการ นำเสนอ	เลย ขาด ความชัดเจน และ ประสิทธิภาพ ส่งผลให้การ สื่อสารไม่ ประสบ ความสำเร็จ
1.5.2 แสดงข้อดี และข้อจำกัดของแต่ละ มุมมองเพื่อให้เกิดการ เปรียบเทียบ	อย่าง สร้างสรรค์ และน่าสนใจ	ข้อขาด ความโดดเด่นหรือ ความ น่าสนใจ	พฤติกรรม บ่งชี้ 1-2- ข้อที่ต้อง ปรับปรุง ให้ชัดเจน ยิ่งขึ้น		
1.5.3 ยกตัวอย่าง จากหลากหลายบริบท เช่น วัฒนธรรม ชุมชน หรือ ประเด็นในระดับสากล					
1.5.4 นำข้อมูล หรือความรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ มาผสมผสานในการเล่า เรื่อง					
1.5.5 เชื่อมโยง ประเด็นที่หลากหลายเข้าด้วยกันอย่างสร้างสรรค์					

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์					
2.1 การเลือกใช้คำที่ หลากหลายและ เหมาะสมกับเนื้อหา และบริบท พฤติกรรมบ่งชี้:	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ครบ ทุกข้อ อย่าง ถูกต้อง	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ครบ ทุกข้อ แต่ ยังมี 1-2 ข้อที่ขาด	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ 3 ข้อ ทำได้ ในระดับที่ ยอมรับได้	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้เพียง 2 ข้อ ยังขาด ความชัดเจน และแน่นอน	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้เพียง 1 ข้อ ขาด ความชัดเจน และ
2.1.1 เลือกใช้ คำที่ทรงพลังในการ กระตุ้นความคิดและ จินตนาการ	ชัดเจน และมี ประสิทธิภาพ สูง ใช้คำที่ ทรงพลัง	ข้อที่ขาด ความโดดเด่นหรือ ความ	ยอมรับได้ มีความ ต่อเนื่อง ในการใช้	มี 3 ข้อที่ต้อง ปรับปรุง ส่งผลต่อ	ประสิทธิภาพ ส่งผลให้การ สื่อสารไม่
2.2.2 ใช้คำได้ เหมาะสมกับเนื้อหา หรือสถานการณ์	สร้างอารมณ์ และกระตุ้น ความคิดของ	น่าสนใจ ใช้ คำที่ เหมาะสม	คำ แต่ยังมี 1-2 ข้อ ที่ต้อง ปรับปรุง	ประสิทธิภาพ ของการ นำเสนอ ใช้	ประสบ ความสำเร็จ คำที่ใช้ไม่
2.2.3 เลือกใช้ คำที่มีพลังและอารมณ์ เช่น คำที่สื่อถึงความ ใจ ปลุกเร้า หรือกระตุ้น ความรู้สึก	ผู้ฟังได้ดีเยี่ยม สามารถปรับ ระดับภาษา ให้เหมาะสม กับ	แต่ยังขาด ความ หลากหลาย	ปรับปรุง ให้ชัดเจน ขึ้น ขาด ความ	คำได้จำกัด ไม่สามารถ ปรับระดับ ภาษาให้	สามารถ กระตุ้น อารมณ์หรือ ความสนใจ ของผู้ฟังได้
2.2.4 ใช้คำ หลากหลายในเล่าเรื่อง ได้อย่างสร้างสรรค์	กลุ่มเป้าหมาย และบริบทได้ อย่าง	ระดับภาษา ทำได้ดี แต่ ยังไม่ถึง	หรือพลัง ในบางช่วง ของการ พูด	กลุ่มเป้าหมาย ได้ดีพอ	
2.2.5 ใช้คำ ตามระดับภาษาตาม กลุ่มเป้าหมายหรือ สถานการณ์ในการพูด	สร้างสรรค์	ระดับที่ ยอดเยี่ยม			

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์					
2.2 การใช้สำนวนหรือวรรณศิลป์ โวหารอย่างสร้างสรรค์ พฤติกรรมบ่งชี้: 2.2.1 ใช้สำนวนหรือ ประยুক্তิใช้ภาษาวรรณศิลป์ในการพูด ให้เกิดความงดงาม 2.2.2 เลือกใช้การเล่นคำ คำพ้องเสียง คำคล้องจอง เพื่อดึงดูด ความสนใจ 2.2.3 ใช้สัมผัสเพื่อทำให้ เนื้อหาน่าสนใจและจดจำง่าย 2.2.4 ใช้การซ้ำคำเพื่อเน้น ย้ำความหมายสำคัญในเชิงสร้างสรรค์ 2.2.5 ผสมผสานการใช้ ภาษาทางการและไม่เป็นทางการใน ลักษณะที่เหมาะสม	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ครบ ทุกข้อ อย่าง ถูกต้อง ชัดเจน และ มี ประสิทธิภาพ สูง สามารถ ใช้สำนวน และ วรรณศิลป์ โวหารได้ อย่าง สร้างสรรค์ ดึงดูดความ สนใจของ ผู้ฟัง สร้าง ความงดงาม มีจังหวะ ไพเราะและ ช่วยให้ เนื้อหาน่า จดจำ ใช้ ภาษา ทางการและ ไม่เป็น ทางการได้ อย่าง เหมาะสม	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ครบ ทุกข้อ แต่ ยังมี 1-2 ข้อที่ขาด ความโดดเด่นหรือ ความ น่าสนใจ ใช้ สำนวน วรรณศิลป์ และการ เล่นคำได้ดี แต่ยัง สามารถ พัฒนาให้มี จังหวะที่ ไพเราะ หรือเน้นย้ำ ความหมาย ได้ดียิ่งขึ้น	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ 3 ข้อ ทำได้ใน ระดับที่มี ประสิทธิภาพ มีความ ต่อเนื่องใน การใช้ สำนวนและ โวหาร แต่ยัง ขาดความ ชัดเจนหรือ เอกลักษณ์ การเล่นคำ และการใช้ สัมผัสยังไม่ เด่นชัดพอใน การสร้าง ความ น่าสนใจ	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ เพียง 2 ข้อ ยัง ขาดความ สร้างสรรค์ และความ โดดเด่น มี 3 ข้อที่ ต้อง ปรับปรุง ส่งผลต่อ ความ ไพเราะ และ อารมณ์ ของการ พูด ใช้ สำนวน หรือ วรรณศิลป์ แบบจำกัด ไม่ สามารถ ทำให้ เนื้อหา ดึงดูด ความ สนใจได้ดี พอ	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้เพียง 1 ข้อ หรือ แทบไม่มีเลย ขาดความ ชัดเจนในการ ใช้สำนวน และโวหาร ส่งผลให้ เนื้อหาไม่ น่าสนใจ ไม่มี จังหวะและ ความ สละสลวย ของภาษา ทำให้การ สื่อสารขาด ประสิทธิภาพ

รายการประเมิน	ระดับพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์					
2.3 การสร้างจังหวะและอารมณ์ ในการพูดผ่านภาษา พฤติกรรมบ่งชี้: 2.3.1 ใช้โครงสร้าง ประโยคที่สั้นและกระชับเพื่อ สร้างจังหวะในการพูด 2.3.2 ควบคุมจังหวะ การพูดให้เหมาะสม ปรับ ความเร็วช้าในการพูดเพื่อเน้นย้ำ เนื้อหาและสร้างความน่าสนใจ 2.3.3 สร้างบรรยากาศ ของการพูดด้วยน้ำเสียงสอดคล้อง เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง 2.3.4 ปรับระดับเสียง ให้สอดคล้องกับอารมณ์ของ เนื้อหา ใช้น้ำเสียงสูงต่ำเพื่อแสดง อารมณ์ เช่น ตื่นเต้น จริ่งจัง หรือ ไร้อารมณ์ 2.3.5 ใช้การเว้นวรรค (Pause) อย่างมีจุดมุ่งหมาย หยุด เป็นจังหวะเพื่อให้ผู้ฟังมีเวลาคิด และซึมซับเนื้อหา	แสดงพฤติกรรม บ่งชี้ได้ครบทุก ข้อ อย่าง ถูกต้อง ชัดเจน และมี ประสิทธิภาพสูง ควบคุมจังหวะ การพูดได้ดี ปรับความเร็ว เสียง และ น้ำเสียงได้อย่าง สร้างสรรค์ ใช้ การเว้นวรรค อย่างมี จุดมุ่งหมาย ทำ ให้การพูดมี อารมณ์และ พลัง สร้าง บรรยากาศที่น่า ติดตามและตริ้ง ใจผู้ฟัง	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ครบ ทุกข้อ แต่ยัง มี 1-2 ข้อที่ ขาดความ โดดเด่น เช่น การควบคุม จังหวะอาจ ยังไม่ลื่นไหล ทุกช่วง หรือ การใช้เสียง สูงต่ำยังไม่ ดึงอารมณ์ได้ เต็มที่ แต่ โดยรวม ยังคงสร้าง ความ น่าสนใจ กับการพูด ได้ดี	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ 3 ข้อ สามารถ ควบคุม จังหวะการ พูดและ สร้าง อารมณ์ได้ ในระดับที่ ยอมรับได้ แต่ยังมีบาง ช่วงที่ขาด พลัง เช่น การเว้น วรรคไม่ ชัดเจน หรือ การใช้ น้ำเสียงยัง ไม่สัมพันธ์ กับเนื้อหา ทั้งหมด	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้ เพียง 2 ข้อ ยังขาด ความ ต่อเนื่อง และความ ชัดเจนใน การควบคุม จังหวะและ อารมณ์ มี 3 ข้อที่ต้อง ปรับปรุง เช่น การ เน้นเสียงยัง ไม่สร้าง ผลกระทบ ต่อผู้ฟัง หรือการ หยุดเว้น วรรคยังไม่ มี จุดมุ่งหมาย ชัดเจน ทำ ให้การพูด ขาดเสน่ห์	แสดง พฤติกรรม บ่งชี้ได้เพียง 1 ข้อ หรือ แทบไม่มีเลย ขาดการ ควบคุม จังหวะการ พูด ไม่ สามารถใช้ ความเร็ว น้ำเสียง หรือ การเว้นวรรค เพื่อสร้าง อารมณ์ ส่งผลให้การ พูดราบเรียบ ไม่น่าสนใจ และขาดพลัง ในการ สื่อสาร

รายการประเมิน	ระดับพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์					
2.4 การใช้ภาษาที่ช่วยสร้างภาพในจินตนาการ พฤติกรรมบ่งชี้: 2.4.1 ใช้คำอุปมาอุปไมยที่ชัดเจนและทรงพลังเปรียบเทียบกับสิ่งที่ผู้ฟังเข้าใจง่าย 2.4.2 เลือกใช้ภาษาที่กระตุ้นประสาทสัมผัสที่ทำให้ผู้ฟัง “เห็น” “ได้ยิน” หรือ “รู้สึก” 2.4.3 บรรยายสิ่งที่ป็นนามธรรมให้จับต้องได้ด้วยการใช้ภาษาเชิงเปรียบเทียบที่ชัดเจน 2.4.4 ใช้ภาษาเล่าเรื่องหรือเหตุการณ์ที่ผู้ฟังสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวได้ 2.4.5 ใช้ภาษาเชิงพรรณนาให้เห็นภาพเพื่อกระตุ้นการจินตนาการของผู้ฟัง	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้ครบทุกข้อ อย่างถูกต้องชัดเจน และมีประสิทธิภาพ สูง ใช้คำอุปมาอุปไมยได้ทรงพลังกระตุ้นประสาทสัมผัสของ ผู้ฟัง บรรยายสิ่งที่ป็นนามธรรมให้ นิภาพตามได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้ฟังสามารถจินตนาการและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวได้อย่างลึกซึ้ง	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้ครบทุกข้อ แต่ยังมี 1-2 ข้อที่ขาดความโดดเด่น เช่น การใช้คำอุปมาอุปไมยยังไม่สื่อภาพได้ชัดเจนในบางช่วงหรือการบรรยายเชิงพรรณนาอาจยังไม่สมจริงพอที่จะสร้างจินตนาการได้เต็มที่ แต่โดยรวมยังสามารถทำให้ผู้ฟังเกิดภาพในใจได้ดี	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 3 ข้อ สามารถใช้ภาษาเชิงเปรียบเทียบหรือพรรณนาได้ในระดับที่ยอมรับได้ แต่ยังมีบางช่วงที่ขาดความชัดเจน เช่น การกระตุ้นประสาทสัมผัสของผู้ฟังยังไม่ต่อเนื่องหรือการบรรยายสิ่งที่ป็นนามธรรมยังไม่จำเป็นต้องได้เพียงพอ	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้เพียง 2 ข้อ ยังขาดความต่อเนื่องและความชัดเจนในการใช้ภาษาเพื่อสร้างจินตนาการมี 3 ข้อที่ต้องปรับปรุง เช่น การเปรียบเทียบยังไม่ชัดเจนหรือการเล่าเรื่องยังไม่สามารถทำให้ผู้ฟังเห็นภาพหรือรู้สึกมีอารมณ์ร่วมได้	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้เพียง 1 ข้อหรือแทบไม่มีเลย ขาดการใช้ภาษาที่ช่วยสร้างภาพในจินตนาการการบรรยายไม่น่าสนใจ ไม่สามารถกระตุ้นประสาทสัมผัสของผู้ฟัง ส่งผลให้การพูดขาดพลังและไม่น่าจดจำ

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีการพูดสร้างสรรค์					



3.1 เลือกใช้วิธีการนำเสนอเรื่องที่สร้างสรรค์และดึงดูดความสนใจ พฤติกรรมบ่งชี้: 3.1.1 เปิดเรื่องด้วยคำถามปลายเปิดที่กระตุ้นความคิดของผู้ฟัง 3.1.2 เล่าเรื่องราวหรือตัวอย่างที่น่าสนใจและเกี่ยวข้องกับ 3.1.3 ใช้คำพูดหรือวลีที่ทรงพลังกระตุ้นความสนใจ 3.1.4 เชื่อมโยงเนื้อหาเปิดเรื่องกับสถานการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับผู้ฟัง 3.1.5 ใช้สถิติหรือข้อมูลที่นำเสนอเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและความตื่นเต้น	แสดง พฤติกรรมบ่งชี้ ได้ครบทุกข้อ อย่างถูกต้อง ชัดเจน และมีประสิทธิภาพ สูง สามารถเปิดเรื่องได้อย่างทรงพลัง ดึงดูดความสนใจทันทีผ่านคำถาม ปลายเปิดหรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ใช้คำพูดที่กระตุ้นอารมณ์และสร้างความเชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัจจุบัน พร้อมเสริมด้วยข้อมูลหรือสถิติที่ช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือและความตื่นเต้น	แสดง พฤติกรรมบ่งชี้ ได้ครบทุกข้อ แต่ยังมี 1-2 ข้อที่ขาดความโดดเด่น เช่น คำถามเปิดเรื่องยังไม่กระตุ้นความคิดมากพอ หรือข้อมูลที่ใช้ยังไม่น่าสนใจ เพียงพอ แต่โดยรวมสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟังได้ดี และมีความสร้างสรรค์	แสดง พฤติกรรมบ่งชี้ได้ 3 ข้อ สามารถใช้วิธีการนำเสนอที่ดึงดูดความสนใจในระดับที่ยอมรับได้ แต่ยังขาดความสม่ำเสมอ เช่น การเปิดเรื่องอาจน่าสนใจ แต่ขาดการเชื่อมโยงกับผู้ฟัง หรือการใช้สถิติยังไม่ช่วยเพิ่มอารมณ์ร่วมได้มากนัก	แสดง พฤติกรรมบ่งชี้ได้เพียง 2 ข้อ ยังขาดความชัดเจนและความแน่นอนในการเลือกใช้วิธีการนำเสนอ มี 3 ข้อที่ต้องปรับปรุง เช่น การเปิดเรื่องไม่น่าสนใจพอ การใช้คำพูดกระตุ้นความสนใจยังไม่ทรงพลัง หรือขาดข้อมูลที่จะช่วยสร้างความน่าเชื่อถือ	แสดง พฤติกรรมบ่งชี้ได้เพียง 1 ข้อ หรือแทบไม่มีเลย ขาดการใช้วิธีนำเสนอที่ดึงดูดความสนใจ การเปิดเรื่องไม่น่าสนใจ ขาดการเชื่อมโยงกับผู้ฟัง ทำให้การสื่อสารไม่น่าติดตามและขาดประสิทธิภาพ

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีการพูดสร้างสรรค์					
3.2. ประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่	แสดง	แสดง	แสดง	แสดง	แสดง
พฤติกรรมบ่งชี้:	พฤติกรรม	พฤติกรรม	พฤติกรรม	พฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้
3.2.1 ใช้โครงสร้าง	บ่งชี้ได้ครบทุกข้อ อย่าง	บ่งชี้ได้ครบทุกข้อ แต่ยังมี	บ่งชี้ได้ 3 ข้อ สามารถ	บ่งชี้ได้เพียง 2 ข้อ	ได้เพียง 1 ข้อหรือแทบไม่มี
เรื่องที่ไม่เป็นเส้นตรง (Nonlinear Narrative)	ถูกต้อง	1-2 ข้อที่ขาด	ใช้เทคนิค	ยังขาด	เลย ขาด
3.2.2 ใส่จุดหักมุม (Plot Twist) เพื่อสร้างความประหลาดใจ	ชัดเจน และมีประสิทธิภาพ	ความโดดเด่น เช่น จุดหักมุม	การเล่าเรื่องที่สร้าง	ความชัดเจนและ	เทคนิคการเล่าเรื่องที่
3.2.3 สร้างความลึกลับหรือปริศนาในระหว่างการเล่าเรื่อง	สูง สามารถเล่าเรื่องอย่างสร้างสรรค์โดยใช้โครงสร้าง	อาจยังไม่น่าประหลาดใจมากพอ หรือการใช้	ความน่าสนใจในระดับที่ยอมรับได้	ความแน่นอนในการเล่า	สร้างสรรค์โครงสร้างเรื่อง
3.2.4 เล่าเรื่องด้วยอุปมาอุปไมย (Metaphor & Analogies)	เรื่องที่ไม่เป็นเส้นตรง เพิ่มจุดหักมุมที่น่าประหลาดใจ	เทคโนโลยียังไม่น่าสนใจพอ แต่โดยรวมสามารถเล่าเรื่องได้อย่าง	แต่ยังขาดความต่อเนื่อง เช่น มีการใช้โครงสร้าง	เรื่อง มี 3 ข้อที่ต้องปรับปรุง	ไม่มีความแปลกใหม่
3.2.5 ผสมผสานการเล่าเรื่องประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเข้ากับการพูดอย่างกลมกลืน	สร้างบรรยากาศลึกลับหรือปริศนา ใช้การเปรียบเทียบที่ชัดเจนและน่าสนใจ และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเข้ากับการเล่าเรื่องอย่างลื่นไหล ทำให้เรื่องราวน่าติดตามและมีอิทธิพลต่อผู้ฟัง	เทคโนโลยียังไม่น่าสนใจและมี	แต่ยังขาดการสร้างปริศนาหรือจุดหักมุมที่ดึงดูดความสนใจ หรือการใช้เทคโนโลยียังไม่ส่งเสริมการเล่าเรื่องอย่างเต็มที่	เป็นแบบดั้งเดิม ไม่มีความแปลกใหม่ จุดหักมุมไม่น่าสนใจหรือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีไม่สอดคล้องกับการเล่าเรื่อง	ขาดจุดหักมุมและความน่าสนใจ ส่งผลให้การเล่าเรื่องไม่น่าติดตามและไม่มีประสิทธิภาพ

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีการพูดสร้างสรรค์					
3.3 ประยุกต์การสื่อสารแบบโต้ตอบ (Interactive Communication)	แสดงพฤติกรรม	แสดงพฤติกรรม	แสดงพฤติกรรม	แสดงพฤติกรรม	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้
พฤติกรรมบ่งชี้:	บ่งชี้ได้ครบทุกข้อ อย่างถูกต้อง	บ่งชี้ได้ครบทุกข้อ แต่ยังมี 1-2 ข้อที่ขาด	บ่งชี้ได้ 3 ข้อ มีความพยายาม	บ่งชี้ได้เพียง 2 ข้อ ยังขาด	ได้เพียง 1 ข้อ หรือแทบไม่มีเลย ขาด
3.3.1 ตั้งคำถามกระตุ้นความคิดให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม (Thought-Provoking Questions)	ชัดเจน และมีประสิทธิภาพสูง สามารถกระตุ้นให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม	ความโดดเด่น เช่น การใช้เทคโนโลยี	กระตุ้นให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมในระดับที่ยอมรับได้	ความชัดเจนและแน่นอนในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง มี 3 ข้อที่ต้องปรับปรุง เช่น ขาดการใช้เทคโนโลยี	เทคนิคการโต้ตอบที่ดึงดูดผู้ฟัง ไม่สามารถสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม ส่งผลให้การสื่อสารขาดความน่าสนใจ และไม่มีประสิทธิภาพ
3.3.2 ใช้กิจกรรมสั้น ๆ การตอบคำถามหรือการโหวตให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม	มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ผ่านคำถามปลายเปิด	อาจยังไม่สนใจได้เต็มที่ แต่โดยรวมสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟังได้ดี	ข้อที่ต้องปรับปรุง เช่น การตั้งคำถามอาจยังไม่กระตุ้นความคิดมากพอ หรือการให้สะท้อนความคิดยังไม่มีโครงสร้างที่ชัดเจน	การปรับปรุง เช่น ขาดการใช้เทคโนโลยีในการโต้ตอบ หรือไม่ได้ใช้เทคนิค Call and Response ทำให้การสื่อสารขาดความมีชีวิตชีวา	
3.3.3 ใช้วิธีให้ผู้ฟังได้สะท้อนความคิด (Moments of Reflection)	การทำให้สะท้อนความคิด ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ และใช้เทคนิค Call and Response อย่างสิ้นไหล				
3.3.4 สร้างปฏิสัมพันธ์โดยประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัล					
3.3.5 ใช้เทคนิค Call and Response (โต้ตอบกับผู้ฟังแบบถาม-ตอบเป็นจังหวะ)					

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีการพูดสร้างสรรค์					
3.3 ประยุกต์การสื่อสารแบบโต้ตอบ (Interactive Communication)	แสดง	แสดง	แสดง	แสดง	แสดง
พฤติกรรมบ่งชี้:	พฤติกรรม	พฤติกรรม	พฤติกรรม	พฤติกรรม	พฤติกรรม
	บ่งชี้ได้ครบ	บ่งชี้ได้ครบ	บ่งชี้ได้ 3	บ่งชี้ได้	บ่งชี้ได้เพียง
3.3.1 ตั้งคำถามกระตุ้น	ทุกข้อ อย่าง	ทุกข้อ แต่	ข้อ มี	เพียง 2 ข้อ	1 ข้อ หรือ
ความคิดให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม (Thought-Provoking Questions)	ถูกต้อง	ยังมี 1-2	ความ	ยังขาด	แทบไม่มีเลย
	ชัดเจน และมี	ข้อที่ขาด	พยายาม	ความ	ขาดเทคนิค
3.3.2 ใช้กิจกรรมสั้น ๆ การ	ประสิทธิภาพ	ความโดดเด่น เช่น	กระตุ้นให้	ชัดเจนและ	การโต้ตอบที่
ตอบคำถามหรือการโหวต เพื่อให้ผู้ฟังมี	สูง สามารถ	การใช้	ผู้ฟังมีส่วน	แน่นอนใน	ดึงดูดผู้ฟัง
มีส่วนร่วม	กระตุ้นให้	เทคโนโลยี	ร่วมใน	การสร้าง	ไม่สามารถ
3.3.3 ใช้วิธีให้ผู้ฟังได้สะท้อน	ผู้ฟังมีส่วน	อาายังไม่	ระดับที่	ปฏิสัมพันธ์	สร้าง
ความคิด (Moments of Reflection)	ร่วมอย่าง	สิ้นไหล	ยอมรับได้	กับผู้ฟัง มี	บรรยากาศ
3.3.4 สร้างปฏิสัมพันธ์โดย	เต็มที่ผ่าน	หรือการใช้	แต่ยังมี 1-	3 ข้อที่ต้อง	การมีส่วนร่วม
ประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัล	คำถาม	Call and	2 ข้อที่	ปรับปรุง	ร่วม ส่งผลให้
3.3.5 ใช้เทคนิค Call and	ปลายเปิด	Response	ต้อง	เช่น ขาด	การสื่อสาร
Response (โต้ตอบกับผู้ฟังแบบถาม-	การทำ	อาายังไม่	ปรับปรุง	การใช้	ขาดความ
ตอบเป็นจังหวะ)	กิจกรรมสั้น ๆ	ดึงดูดความ	เช่น การ	เทคโนโลยี	น่าสนใจและ
	การให้	สนใจได้	ตั้งคำถาม	ในการ	ไม่มี
	สะท้อน	เต็มที่ แต่	อาายังไม่	โต้ตอบ	ประสิทธิภาพ
	ความคิด ใช้	โดยรวม	กระตุ้น	หรือไม่ได้	
	เทคโนโลยี	สามารถ	ความคิด	ใช้เทคนิค	
	ดิจิทัลอย่างมี	สร้าง	มากพอ	Call and	
	ประสิทธิภาพ	ปฏิสัมพันธ์	หรือการ	Response	
	และใช้เทคนิค	กับผู้ฟังได้ดี	ให้สะท้อน	ทำให้การ	
	Call and		ความคิด	สื่อสารขาด	
	Response		ยังไม่มี	ความมี	
	อย่างสิ้นไหล		โครงสร้าง	ชีวิตชีวา	
	ทำให้การ		ที่ชัดเจน		
	สื่อสารมีพลัง				
	และน่าสนใจ				

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีการพูดสร้างสรรค์					
3.4 สร้างบรรยากาศและอารมณ์สอดคล้องกับเนื้อหาและสภาพแวดล้อมดิจิทัล พฤติกรรมบ่งชี้: 3.4.1 เลือกใช้โทนเสียง ท่าทาง และจังหวะการพูด ให้เหมาะสมกับอารมณ์ของเนื้อหาและแพลตฟอร์มดิจิทัล 3.4.2 สร้างจังหวะการพูดที่มีพลังให้เหมาะสม โดยเน้นน้ำเสียงที่กระตือรือร้นเหมาะสมกับลักษณะของผู้ฟังในสภาพแวดล้อมดิจิทัล 3.4.3 ใช้สื่อและองค์ประกอบดิจิทัล (เช่น ภาพ เสียง ดนตรี หรือแอนิเมชัน) เพื่อเสริมบรรยากาศให้สอดคล้องกับเนื้อหา 3.4.4 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟังผ่านช่องทางดิจิทัล เช่น ใช้โพล คำถาม หรือแสดงความคิดเห็น เพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกมีส่วนร่วมและคงบรรยากาศที่สอดคล้องกับหัวข้อที่นำเสนอ 3.4.5 ใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง ความคาดไม่ถึง (Surprise) ที่ทำให้ผู้ฟังประหลาดใจ	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้ครบทุกข้ออย่างถูกต้องชัดเจน และมีประสิทธิภาพสูงสามารถใช้โทนเสียง ท่าทาง และจังหวะการพูดได้อย่างเหมาะสมกับอารมณ์ของเนื้อหาและแพลตฟอร์มดิจิทัล ใช้สื่อและองค์ประกอบอย่างสร้างสรรค์ เพื่อเสริมบรรยากาศ มีปฏิสัมพันธ์ และสามารถใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่สร้างความคาดไม่ถึง (Surprise) ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้การนำเสนอมีพลัง น่าดึงดูดใจผู้ฟัง	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้ครบทุกข้อ แต่ยังมี 1-2 ข้อที่ขาดความโดดเด่น เช่น การใช้สื่อดิจิทัล อาจยังไม่กลมกลืนกับเนื้อหา หรือการสร้างบรรยากาศผ่านน้ำเสียง และจังหวะการพูดอาจยังขาดพลังบางช่วง แต่โดยรวมสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของเนื้อหาและสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมได้ดี	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 3 ข้อ มีความพยายามในการเลือกใช้โทนเสียงและจังหวะการพูดให้สอดคล้องกับเนื้อหา แต่ยังขาดการใช้สื่อดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพหรือการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟังผ่านช่องทางดิจิทัลยังไม่โดดเด่น การใช้เทคนิคสร้างความคาดไม่ถึงอาจยังไม่น่าสนใจมากพอ	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้เพียง 2 ข้อ ยังขาดความชัดเจนในการสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมกับเนื้อหา น้ำเสียงและจังหวะการพูดอาจไม่สอดคล้องกับแพลตฟอร์มดิจิทัล ไม่ช่วยเสริมบรรยากาศให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมประสิทธิภาพการนำเสนอกับผู้ฟังผ่านช่องทางดิจิทัลยังจำกัด ทำให้การนำเสนอไม่น่าสนใจ	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้เพียง 1 ข้อ หรือแทบไม่มีเลยขาดการใช้โทนเสียงและจังหวะการพูดที่เหมาะสม ไม่สามารถใช้อุปกรณ์ให้เสริมบรรยากาศ การนำเสนอไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง ทำให้การสื่อสารไม่น่าสนใจและไม่สามารถดึงดูดผู้ฟังได้

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์					
4.1 แสดงความมั่นใจและเป็นธรรมชาติ (Confidence & Authenticity) พฤติกรรมบ่งชี้: 4.1.1 ใช้เสียงที่ชัดเจน แสดงความมั่นใจผ่านน้ำเสียงและภาษากายโดยไม่ต้องท่องจำ 4.1.2 แสดงภาษากายที่สอดคล้องกับเนื้อหา ใช้สายตา การยิ้ม หรือท่าทางประกอบ 4.1.3 ควบคุมจังหวะการพูดให้เหมาะสม ไม่เร่งหรือช้าจนเกินไป 4.1.4 ใช้พื้นที่หรือการเคลื่อนไหวในการนำเสนออย่างเป็นธรรมชาติ 4.1.5 แสดงความเชื่อมั่นในเนื้อหาที่พูดด้วยการวางท่าทางอย่างสง่างาม	แสดงพฤติกรรมครบทุกข้อ อย่างถูกต้อง ชัดเจน และมีประสิทธิภาพสูง เป็นธรรมชาติ มั่นใจ และทรงพลัง น้ำเสียงหนักแน่น ภาษากายสอดคล้อง เคลื่อนไหวเหมาะสม ถ่ายทอดความเชื่อมั่นชัดเจน ดึงดูดความสนใจของผู้ฟังได้ดีเยี่ยม	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้ครบทุกข้อ แต่ยังมี 1-2 ข้อที่ขาดความโดดเด่น ขาดความลื่นไหล เช่น ภาษากายยังไม่เป็นธรรมชาติ บางช่วงหรือจังหวะการพูดยังไม่สม่ำเสมอโดยรวมยังสามารรถถ่ายทอดความมั่นใจและความเป็นธรรมชาติได้ดี	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 3 ข้อ มีความพยายามในการใช้เสียงและภาษา ภาษากายให้สอดคล้องกับเนื้อหา แต่ยังขาดความมั่นใจ บางช่วง เช่น อาจมีการท่องจำจนทำให้การพูดดูไม่เป็นธรรมชาติ หรือการเคลื่อนไหวอาจดูแข็งทื่อเกินไป	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้เพียง 2 ข้อ ยังขาดความชัดเจนในการถ่ายทอดความมั่นใจ เช่น น้ำเสียงอาจยังไม่หนักแน่น มีการใช้ภาษาที่ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา หรือขาดการใช้พื้นที่นำเสนอ ทำให้การสื่อสารดูไม่เป็นธรรมชาติ และขาดพลัง	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้เพียง 1 ข้อ หรือแทบไม่มีเลย ขาดความมั่นใจในการพูด น้ำเสียงเบาหรือไม่ชัดเจน ท่าทางแข็งทื่อหรือไม่สอดคล้องกับเนื้อหา ควบคุมจังหวะการพูดไม่ได้ ทำให้การสื่อสารขาดพลังและไม่น่าดึงดูด

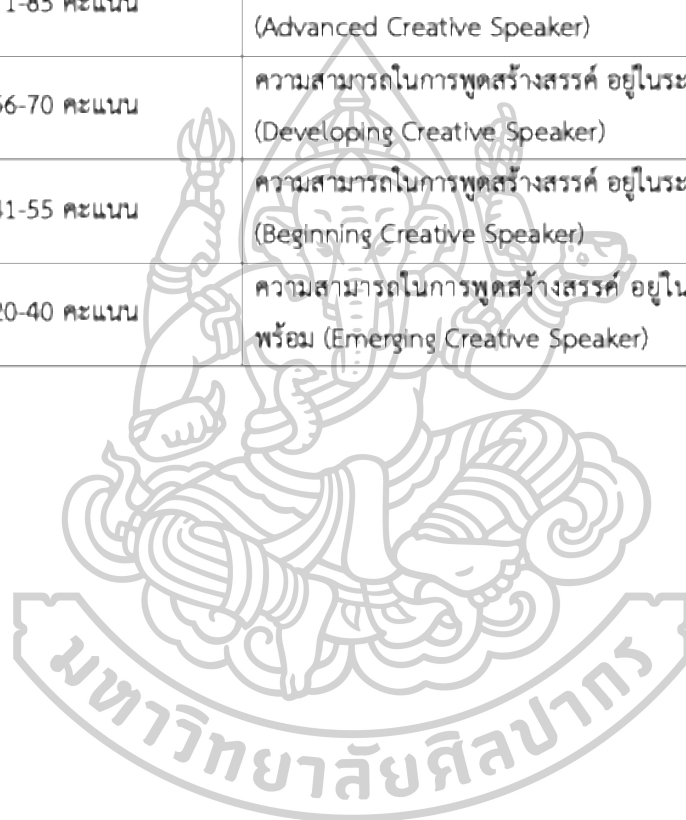
รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์					
4.2 ถ่ายทอดอารมณ์และ ความรู้สึกอย่างสร้างสรรค์ พฤติกรรมบ่งชี้: 4.2.1 แสดงอารมณ์ ผ่านน้ำเสียงที่สอดคล้องกับ เนื้อหาที่นำเสนอ 4.2.2 ปรับเปลี่ยน อารมณ์สอดคล้องกับเนื้อหา 4.2.3 ถ่ายทอด อารมณ์อย่างจริงใจผ่านเสียง และสีหน้าท่าทาง 4.2.4 เลือกใช้ ตัวอย่างหรือเทคนิค Storytelling ที่กระตุ้น อารมณ์ความรู้สึก 4.2.5 ส่งต่อความ กระตือรือร้นและพลังบวก ผ่านการพูด	ถ่ายทอด อารมณ์ได้ ครบทุกข้อ อย่างเป็น ธรรมชาติ และทรงพลัง น้ำเสียง สี หน้า ท่าทาง สอดคล้องกับ เนื้อหา ดึง อารมณ์ผู้ฟัง ได้ดี ใช้ Storytelling กระตุ้น ความรู้สึก และส่งต่อ พลังบวก อย่างมี ประสิทธิภาพ	ถ่ายทอด อารมณ์ ได้ครบ ทุกข้อ แต่บาง จุดยัง ขาด ความลื่น ไหล เช่น การปรับ อารมณ์ บางช่วง ยัง ไม่สมูท หรือพลัง บวกยัง ไม่ ชัดเจน แต่ โดยรวม สามารถ สื่อ อารมณ์ ได้ดี	แสดง พฤติกรรมได้ 3 ข้อ พยายาม ถ่ายทอด อารมณ์แต่ ยังมีจุดอ่อน เช่น น้ำเสียง ไม่สม่ำเสมอ สีหน้าหรือ ท่าทางยัง แข็ง หรือใช้ Storytelling ได้แต่ยังไม่ ดึงอารมณ์ มากพอ	แสดง พฤติกรรมได้ เพียง 2 ข้อ การถ่ายทอด อารมณ์ยังไม่ ชัดเจน น้ำเสียงเรียบ หรือขาด สีสัน Storytelling ยังไม่ สามารถ กระตุ้น อารมณ์ผู้ฟัง ได้	แสดง พฤติกรรม ได้น้อย มาก หรือไม่มี เลย น้ำเสียง ราบเรียบ สีหน้า และ ท่าทางไม่ สื่อ อารมณ์ ขาดพลัง บวก ทำ ให้การ นำเสนอ ไม่น่าสนใจ

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์					
4.3 ปรับตัวและตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างสร้างสรรค์	แสดงพฤติกรรมครบทุกข้อ	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้ครบ	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 3 ข้อ	แสดงพฤติกรรมได้เพียง 2 ข้อ	แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ได้เพียง 1 ข้อ
พฤติกรรมบ่งชี้:					
4.3.1 ใช้ความยืดหยุ่นในวิธีการนำเสนอรูปแบบการพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์	อย่างถูกต้องชัดเจน และมีประสิทธิภาพ	ทุกข้อ แต่ยังมี 1-2 ข้อที่ขาดความลื่นไหล เช่น การเปลี่ยนน้ำเสียงหรือการนำเสนอ	สามารถปรับวิธีการนำเสนอและน้ำเสียงได้ในบางสถานการณ์	การปรับตัวในการนำเสนอและเปลี่ยนแปลงน้ำเสียงหรืออารมณ์ยังไม่สามารถทำได้ตามสถานการณ์	หรือแทบไม่มีเลยการปรับตัวน้ำเสียงและอารมณ์ไม่สามารถปรับได้ตามความเหมาะสมกับสถานการณ์
4.3.2 ใช้หลากหลายในการเปลี่ยนน้ำเสียงและอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์	สูง ใช้ความยืดหยุ่นในการนำเสนอและปรับวิธีการพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์	การเปลี่ยนน้ำเสียงหรืออารมณ์บางช่วง รวมถึงการเชื่อมโยงเนื้อหา	แต่ยังขาดความหลากหลายในการเปลี่ยนแปลงอารมณ์และน้ำเสียง การจัดการกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด	สามารถทำได้ตามสถานการณ์	สามารถปรับได้ตามสถานการณ์
4.3.3 จัดการปัญหาหรือสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดอย่างสร้างสรรค์	และปรับวิธีการพูดให้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้อย่างเป็นธรรมชาติ	ช่วง รวมถึงการเชื่อมโยงเนื้อหา	แต่ยังขาดความหลากหลายในการเปลี่ยนแปลงอารมณ์และน้ำเสียง การจัดการกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด	สามารถทำได้ตามสถานการณ์	สามารถปรับได้ตามสถานการณ์
4.3.4 เชื่อมโยงเนื้อหา	เหมาะสมกับสถานการณ์	เนื้อหา	ในการเปลี่ยนแปลงอารมณ์และน้ำเสียง การจัดการกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด	สามารถทำได้ตามสถานการณ์	สามารถปรับได้ตามสถานการณ์
กับสถานการณ์ปัจจุบันหรือบริบทของผู้ฟัง	ได้อย่างเป็นธรรมชาติ	บริบทของผู้ฟังยังไม่ชัดเจน	ในการเปลี่ยนแปลงอารมณ์และน้ำเสียง การจัดการกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด	สามารถทำได้ตามสถานการณ์	สามารถปรับได้ตามสถานการณ์
4.3.5 ใช้คำพูดที่สร้างแรงบันดาลใจในการแก้ไขข้อผิดพลาดระหว่างการพูด	จัดการกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดเป็นอย่างดี	ในบางจุด	ในการเปลี่ยนแปลงอารมณ์และน้ำเสียง การจัดการกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด	สามารถทำได้ตามสถานการณ์	สามารถปรับได้ตามสถานการณ์
	เป็นไปอย่างสร้างสรรค์		ยังไม่สมบูรณ์และ	สามารถทำได้ตามสถานการณ์	สามารถปรับได้ตามสถานการณ์
	เชื่อมโยงเนื้อหา		การแก้ไขข้อผิดพลาดระหว่างการพูดได้ไม่สมบูรณ์	สามารถทำได้ตามสถานการณ์	สามารถปรับได้ตามสถานการณ์
	เนื้อหา			สามารถทำได้ตามสถานการณ์	สามารถปรับได้ตามสถานการณ์
	บริบทของผู้ฟังได้อย่างยอดเยี่ยม			สามารถทำได้ตามสถานการณ์	สามารถปรับได้ตามสถานการณ์
	ระหว่างการพูดได้ดีเยี่ยม			สามารถทำได้ตามสถานการณ์	สามารถปรับได้ตามสถานการณ์

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์					
4.4 แสดงความเป็นมิตรและสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ฟัง	แสดง	แสดง	แสดง	แสดง	แสดง
พฤติกรรมบ่งชี้:	พฤติกรรม	พฤติกรรม	พฤติกรรม	พฤติกรรม	พฤติกรรม
	ครบทุกข้อ	บ่งชี้ได้ครบ	บ่งชี้ได้ 3 ข้อ	บ่งชี้ได้เพียง	บ่งชี้ได้เพียง
4.4.1 ใช้การกระตุ้นให้ผู้ฟังรู้สึกมีกำลังใจและแรงบันดาลใจ	อย่างถูกต้อง	ทุกข้อ แต่ยังมี 1-2 ข้อที่ขาดความสนใจ	กระตุ้น	2 ข้อ การกระตุ้นให้ผู้ฟังมีกำลังใจยังไม่	1 ข้อ หรือแทบไม่มีเลย
4.4.2 สร้างความสัมพันธ์กับผู้ฟังผ่านการเล่าเรื่องที่ใกล้ตัวหรือเนื้อหาที่เชื่อมโยง	ผู้ฟังมีกำลังใจและแรงบันดาลใจ สร้างความสัมพันธ์กับผู้ฟังผ่านการเล่าเรื่องที่ใกล้ตัวหรือเนื้อหาที่เชื่อมโยง	ให้ผู้ฟังมีกำลังใจและแรงบันดาลใจ สร้างความสัมพันธ์กับผู้ฟังผ่านการเล่าเรื่องที่ใกล้ตัวหรือเนื้อหาที่เชื่อมโยง	บ้าง แต่ยังขาดความหลากหลายในการสร้าง	ชัดเจน และไม่สามารถสร้าง	ให้ผู้ฟังมีกำลังใจและการสร้าง
4.4.3 ใช้ท่าทางและการแสดงออกที่สร้างความรู้สึกอบอุ่นเป็นมิตร	ใจ สร้าง	ช่วงยังไม่ชัดเจน หรือการสร้าง	ในการสร้าง	ความสัมพันธ์ผ่านการเล่าเรื่องได้	ไม่สามารถทำได้ ท่าทางและการ
4.4.4 ชักจูงผู้ฟังให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ผ่านคำพูดที่จูงใจ	การเล่าเรื่องใกล้ตัว ใช้ท่าทางอบอุ่น	ความสัมพันธ์กับผู้ฟังผ่านการเล่าเรื่อง	ท่าทางและการแสดงออกไม่อบอุ่น	ท่าทางไม่อบอุ่น และไม่สามารถ	แสดงออกไม่อบอุ่นและไม่
4.4.5 ส่งท้ายการพูดด้วยข้อความที่กระตุ้นให้ผู้ฟังคิดหรือลงมือทำในเชิงบวก	ชักจูงให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และส่งท้ายการพูดด้วยข้อความกระตุ้นให้คิดหรือลงมือทำ	บางจุดยังไม่เข้มข้น การใช้ท่าทางและการแสดงออกยังไม่อบอุ่น	เหมาะที่ควรให้การชักจูงให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ยังไม่ชัดเจน	ชักจูงให้ผู้ฟังคิดหรือทำอะไรได้	มีพลังบวก

เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์

คะแนนการประเมิน ความสามารถในการพูด สร้างสรรค์	คำอธิบายระดับคุณภาพ
86-100 คะแนน	ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเชี่ยวชาญ (Expert Creative Speaker)
71-85 คะแนน	ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับก้าวหน้า (Advanced Creative Speaker)
56-70 คะแนน	ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับพัฒนา (Developing Creative Speaker)
41-55 คะแนน	ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเริ่มต้น (Beginning Creative Speaker)
20-40 คะแนน	ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเตรียมความพร้อม (Emerging Creative Speaker)



**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบ
การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน**

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

2. ให้นักเรียนพิจารณาระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโดยให้ทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับระดับความพึงพอใจของนักเรียน ดังนี้

5	หมายถึง	ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับมากที่สุด (กิจกรรมนี้ยอดเยี่ยม ประทับใจมาก)
4	หมายถึง	ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับมาก (กิจกรรมนี้ดี น่าสนใจ)
3	หมายถึง	ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับปานกลาง (กิจกรรมนี้พอใช้ได้)
2	หมายถึง	ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับน้อย (กิจกรรมนี้ไม่ค่อยน่าสนใจ)
1	หมายถึง	ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับน้อยที่สุด (กิจกรรมนี้ไม่น่าสนใจเลยควรปรับปรุง)

ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ

☐ หญิง

☐ ชาย

2. นักเรียนมีความสนใจในการสร้างสรรค์ต่อหน้าที่สาธารณะหรือไม่

☐ มี

☐ ไม่มี

3. นักเรียนมีความถนัดในการสร้างสรรค์ต่อหน้าที่สาธารณะหรือไม่

☐ มี

☐ ไม่มี

4. นักเรียนมีประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือไม่

☐ ต้องการ

☐ ไม่ต้องการ

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

ประเด็นการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนมีตรงกับความต้องการของนักเรียน					
1.2 เนื้อหาทันสมัยและเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน					
1.3 เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย					
1.4 เนื้อหาถูกจัดเรียงเป็นขั้นตอนจากง่ายไปยาก ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น					
1.5 เนื้อหาช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์					
ด้านที่ 2 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
2.1 ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของนักเรียน					

ประเด็นการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
2.2 ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า(Plan Goals and Exploration) ช่วยให้นักเรียนได้ค้นคว้าข้อมูลอย่างมีระบบ					
2.3 ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลเต็มคุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถออกแบบและพูด Digital Storytelling ได้					
2.4 ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้(Articulate and Share)ช่วยให้สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์กับผู้อื่น					
2.5 ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) ช่วยให้นักเรียนสะท้อนคิดเกี่ยวกับความก้าวหน้าและพัฒนาการของตนเอง					
ด้านที่ 3 ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้					
3.1 บรรยากาศในชั้นเรียนเป็นกันเองและเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างอิสระ					
3.2 นักเรียนมีโอกาสดำเนินงานกลุ่มและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน					
3.3 ห้องเรียนสนุกและช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์					
3.4 นักเรียนมีเวลาเพียงพอสำหรับทำกิจกรรมการพูดสร้างสรรค์					
3.5 การใช้เทคโนโลยี เช่น Ted talk padlet capCut ช่วยให้นักเรียนรู้และฝึกพูดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ					
ด้านที่ 4 ด้านการวัดและประเมินผล					
4.1 วิธีการประเมินเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรม ช่วยส่งเสริมการพูดสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ					
4.2 นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อตรวจสอบและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้					
4.3 มีการประเมินอย่างต่อเนื่อง ทำให้นักเรียนเห็นความก้าวหน้าและพัฒนาตนเองได้					
4.4 นักเรียนได้รับคำแนะนำที่ช่วยให้เห็นจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุงเพื่อพัฒนาตนเองได้ดีขึ้น					
4.5 นักเรียนมีโอกาสประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและเพื่อน ทำให้การ					

ประเด็นการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
เรียนรู้มีความหมายและมีส่วนร่วมมากขึ้น					
ด้านที่ 5 ด้านประโยชน์และการนำไปใช้					
5.1 การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ดี					
5.2 ความรู้และประสบการณ์จากกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้					
5.3 กิจกรรมช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการพูดสร้างสรรค์ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเล่าเรื่องได้จริง					
5.4 การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมช่วยให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพและนำไปประยุกต์ใช้กับการทำงานในอนาคตได้					
5.5 การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยพัฒนาการพูดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน					

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

สิ่งที่นักเรียนชอบเรียนมากที่สุด คือ

สิ่งที่นักเรียนคิดว่าควรปรับปรุง คือ

เทคโนโลยีที่นักเรียนคิดว่าช่วยพัฒนาการพูดสร้างสรรค์ของตนเองได้ดี คืออะไร เพราะอะไร

ลงชื่อผู้ประเมิน _____

(_____)

ภาคผนวก ค

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และคะแนนผลการประเมิน
ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์



ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบวิเคราะห์เอกสาร

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
1.ชื่อเอกสาร ชื่อผู้แต่ง และปีที่พิมพ์ สถานที่พิมพ์ วันที่ศึกษา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2 ประเด็นที่ศึกษา /สรุปประเด็นสำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 : กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ : กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย								
2.1.1.หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560)	4	5	5	3	5	4.40	0.80	มาก
2.1.2.หลักสูตรโรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	5	5	5	3	5	4.60	0.80	มากที่สุด
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้								
2.2.1 ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2.2 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2.3 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3. แนวคิดและหลักการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน								
2.3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3.2 ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	4	5	5	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
2.3.3 ขั้นตอนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน								
2.4.1 ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
2.4.2 หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4.3 แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4.5 การใช้เทคโนโลยีกับการจัดการเรียนรู้เทคโนโลยีแอปพลิเคชันและประเภทของการใช้เทคโนโลยี	4	5	5	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
2.5. แนวคิดที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์								
2.5.1 ความหมายของการสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5.2 องค์ประกอบและโครงสร้างของการสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5.3 ลักษณะการสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5.4 กลวิธีการสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5.5 การใช้ภาษาวรรณศิลป์ในการสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5.6 การประเมินการสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ผลเฉลี่ยทั้งฉบับ						4.93	0.32	มากที่สุด

ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับ

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและการพูดสร้างสรรค์

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
1. ท่านคิดว่าองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรมียุทธศาสตร์ประกอบอะไรบ้างและมีรายละเอียดอย่างไร	3	5	5	5	5	4.60	0.80	มากที่สุด
2. ท่านคิดว่าแนวทางการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีลักษณะกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและเทคโนโลยีเป็นฐาน ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร และมีขั้นตอนได้แก่ ขั้นที่ 1 กระตุ้นจินตนาการบันดาลใจด้วยดิจิทัลเทคโนโลยี ขั้นที่ 2 กำหนดเป้าหมายไว้สืบค้นหา ขั้นที่ 3 ออกแบบสร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้างคุณค่า ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนสื่อสังคมออนไลน์ ขั้นที่ 5 ประเมินหลากหลายสะท้อนคิดด้วยเทคโนโลยี ท่านคิดเห็นเป็นอย่างไร	4	5	5	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
3. ท่านคิดว่าสื่อเทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันและแหล่งเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีลักษณะเป็นอย่างไร และมีเทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันใดบ้างที่เหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ท่านคิดว่าความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่	3	5	5	5	5	4.60	0.80	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
องค์ประกอบ 1 ด้านการสร้างสรรค์เนื้อหา ความคิดแปลกใหม่ องค์ประกอบ 2 ด้านศิลปะ การใช้ภาษาวรรณศิลป์สร้างสรรค์ องค์ประกอบ 3 ด้านการใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์ องค์ประกอบ 4 ด้านบุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์ ท่านเห็น ด้วยหรือไม่ อย่างไรบ้าง								
5.ท่านคิดว่าแนวทางในการวัดและการ ประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ควร ประเมินด้วยวิธีการใดบ้าง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.ท่านมีความคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างไรบ้าง	3	5	5	5	5	4.60	0.80	มากที่สุด
ผลเฉลี่ยทั้งฉบับ						4.77	0.63	มากที่สุด

ผลการประเมินความเหมาะสมของประเด็นการสนทนากลุ่มครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
ประเด็นที่ 1 ท่านคิดว่าสภาพการเรียนการสอนภาษาไทยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในพูดสร้างสรรค์ในปัจจุบันมีสภาพเป็นอย่างไรและมีปัญหาหรืออุปสรรคใดบ้าง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ประเด็นที่ 2 ท่านคิดว่าการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในพูดสร้างสรรค์ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กระตุ้นจินตนาการสร้างแรงบันดาลใจเรียนรู้ 2) มุ่งสู่ระบุปัญหาและเป้าหมาย 3) ขวนขวายค้นคว้าและคิด 4) ออกแบบผลิตงานสร้างสรรค์ 5) แบ่งปันนำเสนอแลกเปลี่ยน 6) เรียนรู้สะท้อนคิดสู่การประเมินผล ควรมี แนวทาง เทคนิค หรือวิธีการหรือกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างไรบ้าง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ประเด็นที่ 3 ท่านคิดว่าสื่อ เทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันและแหล่งเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
มัธยมศึกษาตอนปลายควรมีอะไรบ้างที่มีความเหมาะสมกับนักเรียน								
ประเด็นที่ 4 ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีองค์ประกอบอะไรบ้างและรูปแบบใดอย่างไร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ประเด็นที่ 5 ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ให้ประสบความสำเร็จครูผู้สอนควรพัฒนาและปรับการเรียนการสอนอย่างไร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ประเด็นที่ 6 ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ให้ประสบความสำเร็จมีเงื่อนไขความสำเร็จ/ปัจจัยความสำเร็จอย่างไรบ้าง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ผลเฉลี่ยทั้งฉบับ						5.00	0.00	มากที่สุด

ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามความคิดเห็นความต้องการ/ความสนใจ ในการ
สอนการพูดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

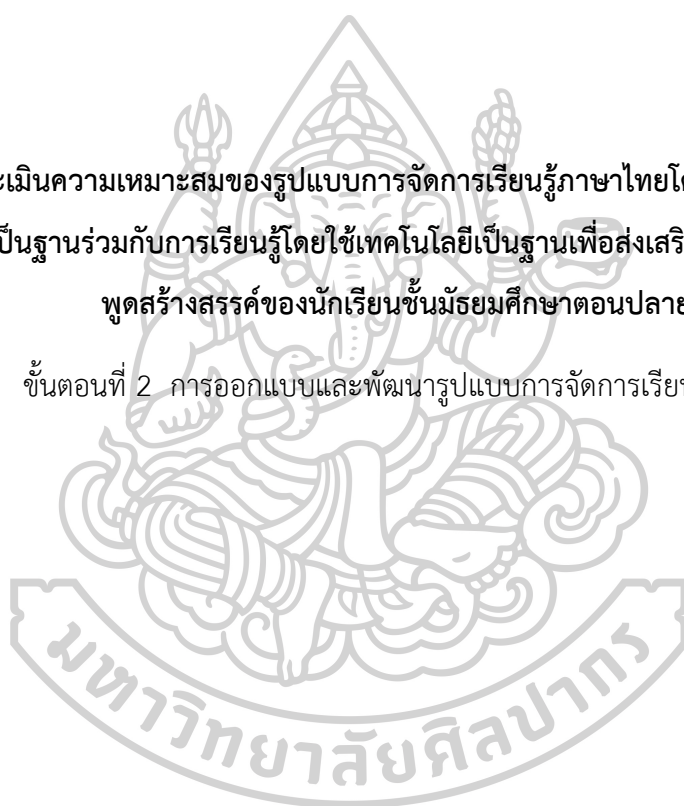
รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม								
1. อายุ	3	5	5	4	5	4.40	0.89	มาก
2. เพศ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ระดับชั้น	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. แผนการเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการพูดสร้างสรรค์ต่อ หน้าที่สาธารณะหรือไม่	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6. ผู้เรียนคิดว่าปัจจุบันนี้ การพูดสร้างสรรค์มี ความสำคัญหรือไม่	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ตอนที่ 2 ความต้องการและความสนใจการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนา ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์								
ด้านการจัดการเรียนรู้								
1. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจ จากต้นแบบนักพูดสร้างแรงบันดาลใจ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. กิจกรรมการเรียนรู้ที่สืบค้นความรู้ด้วย ตนเอง	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การทำงานกลุ่ม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้คิดและ ปฏิบัติด้วยการใช้เทคโนโลยีแอปพลิเคชัน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้อิสระในการค้นคว้า และสร้างสรรค์ตามความสนใจ	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมแอปพลิเคชัน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้/เทคโนโลยี								
7. สื่อการเรียนรู้ที่เป็นสถานการณ์จำลองการพูด สร้างสรรค์	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
8. สื่อการเรียนรู้บุคคลที่ประสบความสำเร็จในการสร้างสรรค์	3	5	5	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
9. สื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ ที่หลากหลาย	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
10. สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมออนไลน์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
11 แหล่งเรียนรู้ภายในและนอกโรงเรียนที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล								
12. การประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์รายบุคคลโดยใช้แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
13. การประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์เป็นกลุ่มโดยใช้แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์	3	5	5	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
14. การประเมินผลระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
15. การประเมินผลโดยเพื่อนและครูร่วมกันประเมินสะท้อนคิดโดยใช้แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ตอนที่ 3 ความต้องการและความสนใจทางด้านเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์								
ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน								
TikTok	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
Chat GPT	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
CapCut	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
อื่นๆ โปรดระบุ	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
.....								
ด้านการนำเสนอ								
Canva	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
Facebook	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
Instagram	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
อื่นๆ โปรดระบุ	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
ด้านการแลกเปลี่ยนความคิด								
Google Classroom	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
Padlet	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
Mentimeter	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
อื่นๆ โปรดระบุ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ด้านการประเมินผล								
Kahoot	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
Quizizz	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
อื่นๆ โปรดระบุ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม								
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ผลเฉลี่ยทั้งฉบับ						4.88	0.37	มากที่สุด

ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบ
สร้างสรรค์ เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ
พูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ (D1)



รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
1. ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้								
1.1 ความชัดเจนในการบรรยายความเป็นมาของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มากที่สุด
1.2 ความเหมาะสมของความจำเป็นและเหตุผลในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 การใช้ภาษาและการเรียบเรียงความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความต่อเนื่อง ทำให้เห็นภาพรวมและจุดเน้นของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2. แนวคิดที่ใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้								
2.1 ความชัดเจนในการบรรยายแนวคิดที่ใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมในการนำแนวคิดมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 การเรียบเรียงแนวคิดที่นำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนเหมาะสม	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
3. องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้								
3.1 การกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ครบถ้วนต่อการพัฒนารูปแบบ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 องค์ประกอบของรูปแบบแต่ละส่วนมีความสอดคล้องเชื่อมโยงและส่งเสริมซึ่งกันและกัน	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 การเรียงลำดับองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจน เหมาะสม	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ

	1	2	3	4	5			ความ สอดคล้อง
3.4 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ : หลักการของรูปแบบ								
3.4.1 หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานที่นำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบ	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.4.2 หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจน แสดงให้เห็นถึงจุดเน้นของการจัดการเรียนรู้	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.4.3 หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้สามารถใช้เป็นกรอบในการกำหนดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.5 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ : วัตถุประสงค์ของรูปแบบ								
3.5.1 มีความเหมาะสมชัดเจนสามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดในตัวผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.5.2 มีความสอดคล้องกับทฤษฎีที่นำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบ	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.6 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ : กระบวนการจัดการเรียนรู้								
3.6.1 กระบวนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับหลักการวัตถุประสงค์และการวัดและประเมินผล	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.6.2 การจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.6.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและมีความต่อเนื่องกัน	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.6.4 ขั้นที่ 1 จุดประกายจินตนาการด้วยดิจิทัล (Spark Imagination with Digital Tools) มีความเหมาะสมสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ

	1	2	3	4	5			ความ สอดคล้อง
3.6.5 ขั้นที่ 2 วางแผนเป้าหมายและค้นคว้า (Plan Goals and Exploration) มีความเหมาะสม สามารถทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตาม วัตถุประสงค์	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.6.6 ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์เรื่องเล่าดิจิทัลสร้าง คุณค่า (Engage in Creative Digital Storytelling) มีความเหมาะสมสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้ บรรลุผลตามวัตถุประสงค์	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.6.7 ขั้นที่ 4 นำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมเรียนรู้ (Articulate and Share) มีความเหมาะสม สามารถทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตาม วัตถุประสงค์	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.6.8 ขั้นที่ 5 ประเมินผลสะท้อนคิดบน แพลตฟอร์มดิจิทัล (Keep Reflecting and Assessing Digitally) มีความเหมาะสมสามารถทำให้ การจัดการเรียนรู้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.7 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ : การวัดและประเมินผล								
3.7.1 การวัดและการประเมินผลมีความสอดคล้อง สัมพันธ์เหมาะสมต่อเนื่องกันระหว่างวัตถุประสงค์ และกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.7.2 การวัดและการประเมินผลสามารถวัดและ ประเมินผลได้จริง	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.8 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ : เงื่อนไขสนับสนุน								
3.8.1 เงื่อนไขสนับสนุนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีความเหมาะสมสอดคล้องกับหลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการวัดและการ ประเมินผล	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			

3.8.2 เจื่อนไขสนับสนุนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีความเหมาะสม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดสร้างสรรค์	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
ผลเฉลี่ยทั้งฉบับ						4.75	0.44	มากที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การวัดและประเมินผล องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาวรรณศิลป์สร้างสรรค์ ควรปรับใช้คำให้ครอบคลุมการประเมินทั้งหมด คำว่าวรรณศิลป์ สะท้อนการสร้างสรรคตามความหมายของคำ แต่ในการประเมินเป็นการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งวรรณศิลป์เป็นหนึ่งเกณฑ์การพิจารณาเท่านั้น ควรปรับแก้ไขเป็น ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์ จะครอบคลุมพฤติกรรมการประเมิน



ผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบ
สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ
พูดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ (D1)

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
1.รายละเอียดในคู่มือรูปแบบการเรียนการสอน มีความชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้ผู้ที่ต้องการนำรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไปใช้เข้าใจในองค์ประกอบต่าง ๆ ของรูปแบบการเรียนการสอน ทราบถึงสิ่งที่ต้องการศึกษา การจัดเตรียม และใช้รูปแบบการเรียนการสอนนี้ในการดำเนินการจัดการเรียนรู้อย่างราบรื่น และบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
2.สาระสำคัญในคู่มือ ประกอบด้วย 1) คำชี้แจงการใช้รูปแบบ 2) ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ 3) แนวคิดและทฤษฎีในการพัฒนารูปแบบ 4) องค์ประกอบของรูปแบบการเรียน 5) บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน 6) แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 7) โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ 8) แผนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียน 9) เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีความครบถ้วน และสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.สาระสำคัญในคู่มือ มีความชัดเจนเพียงพอที่จะนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้แล้วทำให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
4.แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้มีความชัดเจนเพียงพอสำหรับการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลสูงสุดแก่ผู้เรียน	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
5.แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แสดงให้เห็นถึง บทบาทของครูและนักเรียนที่ จำเป็นต้องปฏิบัติในการเรียนการสอนเพื่อนำไปสู่ การบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบการ จัดการเรียนรู้	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
6. ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความ สอดคล้อง ถูกต้อง ครบถ้วน ง่ายต่อการนำไป ปฏิบัติตามได้จริง	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7.เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลมีความ สอดคล้อง ถูกต้อง ครบถ้วน สะดวกต่อการนำไป ปฏิบัติตามได้จริง	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. ให้ปรับแก้องค์ประกอบการประเมิน องค์ประกอบที่ 2 จากศิลปะการใช้ภาษาวรรณศิลป์สร้างสรรค์ เป็น ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์
2. ประเด็นการจัดการสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ควรปรับชัดเจน

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้
ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้								
1.1 องค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบถ้วนตามรูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนที่เป็นระบบชัดเจน	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้เขียนได้ถูกต้อง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 จุดประสงค์ของการเรียนรู้มีความชัดเจน สามารถวัดและประเมินได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหา								
3.1 เนื้อหาสาระตรงตามหลักสูตร	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดลำดับอย่างเหมาะสม	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

[illegible]

6.1 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล การเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับ สาระการเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล การเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
6.3 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล การเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.4 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล การเรียนรู้สอดคล้องกับระดับของผู้เรียน	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
ผลเฉลี่ยทั้งฉบับ						4.85	0.36	มากที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ตาม

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนปลาย

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
องค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหา ความคิดแปลกใหม่	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.1 นำเสนอเนื้อหามุมมองใหม่อย่าง สร้างสรรค์แปลกใหม่และไม่ซ้ำใคร พฤติกรรมบ่งชี้: 1.1.1 เลือกหัวข้อที่ไม่ซ้ำกับหัวข้อ ที่เคยนำเสนอมาก่อนในชั้นเรียน 1.1.2 ใช้ตัวอย่างหรือเรื่องเล่าที่ที่ สอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ 1.1.3 เลือกใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่ แตกต่างได้เหมาะสมกับเนื้อหา 1.1.4 ผสมผสานความคิดจาก หลากหลายศาสตร์เพื่อสร้างเนื้อหาใหม่ 1.1.5 สร้างแนวคิดหรือมุมมองใหม่ ที่แตกต่างจากแนวทางเดิม	4	4	3	5	5	4.00	0.71	มาก
.2. นำเสนอเนื้อหาเชื่อมโยงกับบริบทของ ผู้ฟัง พฤติกรรมบ่งชี้: 1.2.1 ใช้ตัวอย่างหรือเล่าเรื่องที่ เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันหรือประสบการณ์ ของผู้ฟัง 1.2.2 ใช้ภาษาที่เหมาะสมกับผู้ฟัง 1.2.3 เชื่อมโยงเนื้อหากับ สถานการณ์ปัจจุบันหรือเหตุการณ์สำคัญใน สังคม 1.2.4 ใช้เนื้อหาที่กระตุ้นให้ผู้ฟัง	4	4	3	5	5	4.20	0.84	มาก

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
เชื่อมโยงเนื้อหากับมุมมองส่วนตัว 1.2.5 ใช้เทคนิคการพูดหลากหลาย ทำให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมในเนื้อหา								
11.3 จัดโครงสร้างเนื้อหาให้มีความต่อเนื่อง และสอดคล้อง พฤติกรรมบ่งชี้: 1.3.1 เปิดเรื่องด้วยบทนำที่ น่าสนใจ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง 1.3.2 จัดแบ่งเนื้อหาเป็นลำดับ ขั้นตอนหรือหัวข้อย่อยที่เชื่อมโยงกันอย่าง เป็นระบบ 1.3.3 สร้างความต่อเนื่องทาง อารมณ์เหมาะสมเป็นลำดับ 1.3.4 จบด้วยบทสรุปที่เชื่อมโยง เนื้อหาทั้งหมดให้ "Call to Action" หรือ แนวคิดที่ทรงพลัง 1.3.5 ใช้โครงสร้างที่แบ่งหัวข้อหลัก และหัวข้อย่อยอย่างชัดเจน	4	4	3	5	5	4.00	0.71	มาก
1.4 นำเสนอเนื้อหาถูกต้อง อย่างละเอียด ลึกซึ้ง และมีเหตุผล พฤติกรรมบ่งชี้: 1.4.1 อธิบายเนื้อหาโดยอ้างอิง ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นปัจจุบัน 1.4.2 ให้ข้อมูลสนับสนุนที่มาจาก แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ 1.4.3 เปรียบเทียบข้อมูลหรือ ประเด็นที่เกี่ยวข้องเพื่อแสดงความลึกซึ้ง 1.4.4 วิเคราะห์และตีความเนื้อหา อย่างเป็นระบบ พร้อมให้เหตุผลประกอบที่ สมเหตุสมผล 1.4.5 ใช้หลักฐานและข้อมูลสถิติที่ เหมาะสมเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ	4	5	3	5	5	4.40	0.89	มาก

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
1.5 นำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนแนวคิดหรือ มุมมองที่หลากหลาย พฤติกรรมบ่งชี้: 1.5.1 เสนอความคิดหรือทางเลือก ที่แตกต่างหลากหลาย 1.5.2 แสดงข้อดีและข้อจำกัดของ แต่ละมุมมองให้เกิดการเปรียบเทียบ 1.5.3 ยกตัวอย่างจากหลากหลาย บริบท เช่น วัฒนธรรม ชุมชน หรือประเด็น ในระดับสากล 1.5.4 นำข้อมูลหรือความรู้จาก ศาสตร์ต่าง ๆ มาผสมผสานในการเล่าเรื่อง 1.5.5 เสนอมุมมองที่แตกต่างเพื่อ กระตุ้นการมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติ	4	5	3	5	5	4.40	0.89	มาก
องค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษา สร้างสรรค์	4	4	5	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
2.1 การเลือกใช้คำที่หลากหลายและ เหมาะสมกับบริบท พฤติกรรมบ่งชี้: 2.1.1 เลือกใช้คำที่ทรงพลังในการ กระตุ้นความคิดและจินตนาการ 2.2.2 ใช้คำศัพท์ที่เฉพาะเจาะจง หรือคำใหม่ได้เหมาะสมกับเนื้อหาหรือ สถานการณ์ 2.2.3 ใช้คำเปรียบเทียบเพื่อสร้าง ความโดดเด่น 2.2.4 ใช้คำหลากหลายในการ อธิบายได้อย่างสร้างสรรค์ 2.2.5 ใช้คำตามระดับภาษาตาม กลุ่มเป้าหมายหรือสถานการณ์ในการพูด	4	5	4	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
2.2 การใช้สำนวนหรือวรรณศิลป์โวหารอย่าง สร้างสรรค์	4	5	4	5	4	4.40	0.55	มาก

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
พฤติกรรมบ่งชี้: 2.2.1 ใช้สำนวนหรือวรรณศิลป์โวหาร (Figures of Speech) ที่ช่วยเพิ่มสีสันให้การพูด 2.2.2 เลือกใช้การเล่นคำ คำพ้องเสียง คำคล้องจอง หรือการสัมผัสเพื่อดึงดูดความสนใจ 2.2.3 สร้างสรรค์การเล่นคำหรือสัมผัสพยางค์เพื่อให้เนื้อหาที่น่าสนใจและจดจำง่าย 2.2.4 ใช้การซ้ำคำเพื่อเน้นย้ำความหมายสำคัญในเชิงสร้างสรรค์ 2.2.5 ผสมผสานการใช้ภาษาทางการและไม่เป็นทางการในลักษณะที่เหมาะสม								
2.3 การสร้างจังหวะและอารมณ์ในการพูดผ่านภาษา พฤติกรรมบ่งชี้: 2.3.1 ใช้โครงสร้างประโยคที่สั้นและกระชับเพื่อสร้างจังหวะในการพูด 2.3.2 ควบคุมจังหวะการพูดให้เหมาะสม ปรับความเร็วช้าในการพูดเพื่อเน้นย้ำเนื้อหาและสร้างความน่าสนใจ 2.3.3 สร้างบรรยากาศของการพูดด้วยน้ำเสียงสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง 2.3.4 ปรับระดับเสียงให้สอดคล้องกับอารมณ์ของเนื้อหา ใช้น้ำเสียงสูงต่ำเพื่อแสดงอารมณ์ เช่น ตื่นเต้น จริงจัง หรือเศร้าใจ 2.3.5 ใช้การเว้นวรรค (Pause) อย่างมีจุดมุ่งหมาย หยุดเป็นจังหวะเพื่อให้ผู้ฟังมีเวลาคิดและซึมซับเนื้อหา	4	5	4	5	4	4.40	0.55	มาก
2.4 การใช้ภาษาที่ช่วยสร้างภาพใน	4	5	4	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
จินตนาการ พฤติกรรมบ่งชี้: 2.4.1 ใช้คำอุปมาอุปไมยที่ชัดเจน และทรงพลังเปรียบเทียบกับสิ่งที่ผู้ฟังเข้าใจง่าย 2.4.2 เลือกใช้คำที่กระตุ้นประสาทสัมผัสคำที่ทำให้ผู้ฟัง “เห็น” “ได้ยิน” หรือ “รู้สึก 2.4.3 บรรยายสิ่งที่เป็นนามธรรม ให้จับต้องได้ด้วยการใช้ภาษาเชิงเปรียบเทียบที่ชัดเจน 2.4.4 ใช้ภาษาเล่าเรื่องหรือเหตุการณ์ที่ผู้ฟังสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวได้ 2.4.5 ใช้ภาพพจน์เชิงสร้างสรรค์ที่ดึงดูดความสนใจ								
องค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์	5	5	4	5	5	4.80	0.80	มากที่สุด
3.1 เลือกใช้วิธีการเปิดเรื่องที่สร้างสรรค์และดึงดูดความสนใจ พฤติกรรมบ่งชี้: 3.1.1 เปิดเรื่องด้วยจุดพีคหรือคำถามชวนคิด 3.1.2 เล่าเรื่องราวหรือตัวอย่างที่น่าสนใจและเกี่ยวข้อง 3.1.3 ใช้คำพูดหรือวลีที่ทรงพลังกระตุ้นความสนใจ 3.1.4 เชื่อมโยงเนื้อหาเปิดเรื่องกับสถานการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับผู้ฟัง 3.1.5 แสดงสิ่งของ สื่อ หรือภาพที่น่าสนใจ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ฟังทันทีที่เริ่มพูด	3	4	4	5	5	4.20	0.84	มาก

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
3.2. ประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ พฤติกรรมบ่งชี้: 3.2.1 ใช้โครงสร้างเรื่องที่ไม่เป็นเส้นตรง (Nonlinear Narrative) 3.2.2 ใส่จุดหักมุม (Plot Twist) เพื่อสร้างความประหลาดใจ 3.2.3 สร้างความสลับซับซ้อนหรือปริศนาในระหว่างการเล่าเรื่อง 3.2.4 เล่าเรื่องด้วยอุปมาอุปไมย (Metaphor & Analogies) 3.2.5 ผสมผสานการเล่าเรื่องประยุกต์ใช้เทคนิคความขัดแย้ง	4	5	4	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
3.3 ประยุกต์การสื่อสารแบบโต้ตอบ (Interactive Communication) พฤติกรรมบ่งชี้: 3.3.1 ตั้งคำถามกระตุ้นความคิดให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม (Thought-Provoking Questions) 3.3.2 ใช้กิจกรรมสั้น ๆ การตอบคำถามหรือการโหวต เพื่อให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม 3.3.3 ใช้วิธีให้ผู้ฟังได้สะท้อนความคิด (Moments of Reflection) 3.3.4 สร้างปฏิสัมพันธ์โดยพูดคุยหรือปรับตามปฏิกิริยาของผู้ฟัง 3.3.5 ใช้เทคนิค Call and Response (โต้ตอบกับผู้ฟังแบบถาม-ตอบเป็นจังหวะ)	4	5	4	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
3.4 สร้างบรรยากาศและอารมณ์สอดคล้องกับเนื้อหา พฤติกรรมบ่งชี้: 3.4.1 แสดงออกถึงความหลงใหล	3	4	3	5	5	4.00	0.89	มาก

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
และศรัทธาในเรื่องที่พูดอย่างจริงจัง 3.4.2 สร้างจังหวะการพูดที่มีพลัง ให้เหมาะสม โดยเน้นน้ำเสียงที่กระตือรือร้น 3.4.3 เทคนิคความขัดแย้งหรือการ เปรียบเทียบเพื่อสร้างบรรยากาศ 3.4.4 การใช้พื้นที่และความเงียบ กระตุ้นให้ผู้ฟังติดตาม 3.4.5 ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องความ คาดไม่ถึง (Surprise) ที่ทำให้ผู้ฟังประหลาด ใจ								
องค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูด สร้างสรรค์	4	4	4	5	5	4.40	0.45	มาก
4.1 แสดงความมั่นใจและเป็นธรรมชาติ (Confidence & Authenticity) พฤติกรรมบ่งชี้: 4.1.1 ใช้เสียงที่ชัดเจนแสดงความ มั่นใจผ่านน้ำเสียงและภาษากายโดยไม่ต้อง ท่องจำ 4.1.2 แสดงภาษากายที่สอดคล้อง กับเนื้อหา ใช้สายตา การยิ้ม หรือท่าทาง ประกอบ 4.1.3 ควบคุมจังหวะการพูดให้ เหมาะสม ไม่เร่งหรือช้าจนเกินไป 4.1.4 ใช้พื้นที่หรือการเคลื่อนไหว ในการนำเสนออย่างเป็นธรรมชาติ 4.1.5 แสดงความเชื่อมั่นในเนื้อหา ที่พูดด้วยการวางท่าทางอย่างสง่างาม	4	5	4	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
4.2 ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกอย่าง สร้างสรรค์ พฤติกรรมบ่งชี้: 4.2.1 แสดงอารมณ์ผ่านน้ำเสียงที่ สอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ	3	4	3	5	4	3.80	0.75	มาก

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
4.2.2 ปรับเปลี่ยนอารมณ์ สอดคล้องกับเนื้อหา 4.2.3 ถ่ายทอดอารมณ์อย่างจริงใจ ผ่านเสียงและสีหน้าท่าทาง 4.2.4 เลือกใช้ตัวอย่างหรือเทคนิค Storytelling ที่กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก 4.2.5 ส่งต่อความกระตือรือร้นและ พลังบวกผ่านการพูด								
4.3 ปรับตัวและตอบสนองต่อสถานการณ์ อย่างสร้างสรรค์ พฤติกรรมบ่งชี้: 4.3.1 ใช้ความยืดหยุ่นในวิธีการ นำเสนอรูปแบบการพูดให้เหมาะกับ สถานการณ์ 4.3.2 ใช้หลากหลายในการเปลี่ยน น้ำเสียงและอารมณ์ให้เหมาะกับสถานการณ์ 4.3.3 จัดการปัญหาหรือ สถานการณ์ที่ไม่คาดคิดอย่างสร้างสรรค์ 4.3.4 เชื่อมโยงเนื้อหากับ สถานการณ์ปัจจุบันหรือบริบทของผู้ฟัง 4.3.5 ใช้คำพูดที่สร้างแรงบันดาลใจ ในการแก้ไขข้อผิดพลาดระหว่างการพูด	4	4	4	5	5	4.40	0.49	มาก
4.4 แสดงความเป็นมิตรและสร้างแรงบันดาลใจ แก่ผู้ฟัง พฤติกรรมบ่งชี้: 4.4.1 ใช้การกระตุ้นให้ผู้ฟังรู้สึกมี กำลังใจและแรงบันดาลใจ 4.4.2 สร้างความสัมพันธ์กับผู้ฟัง ผ่านการเล่าเรื่องที่ใกล้ตัวหรือเนื้อหาที่ เชื่อมโยง 4.4.3 ใช้ท่าทางและการแสดงออก ที่สร้างความรู้สึกอบอุ่นเป็นมิตร	4	4	4	5	5	4.40	0.49	มาก

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
4.4.4 ชักจูงผู้ฟังให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ใหม่ ๆ ผ่านคำพูดที่จูงใจ 4.4.5 ส่งท้ายการพูดด้วยข้อความที่ กระตุ้นให้ผู้ฟังคิดหรือลงมือทำในเชิงบวก								
ผลเฉลี่ยทั้งฉบับ						4.40	0.66	มาก

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. ควรปรับแก้ไขชื่อ หัวข้อองค์ประกอบที่ 2 เป็น การใช้ภาษาสร้างสรรค์ เพราะครอบคลุมประเด็น
การประเมินพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์
2. ทบทวนและปรับการใช้ภาษาในพฤติกรรมบ่งชี้ให้ชัดเจนและไม่ซ้ำซ้อนกับประเด็นอื่น ๆ ในการ
ประเมิน
3. ทบทวนและปรับแก้ไข การประเมินในเรื่องอารมณ์ การประเมินไม่ควรระบุว่าเป็นอารมณ์ใด แต่ควร
ต้องแสดงอารมณ์ควรต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง
4. บุคลิกภาพสร้างสรรค์ ให้เพิ่มนิยาม เป็นพฤติกรรมการแสดงออกเชิงบวกและสอดคล้องกับเนื้อหา

ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบ
การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้
เทคโนโลยีเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหา								
ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหา	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.1เนื้อหาที่ใช้ในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและน่าสนใจ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเนื้อหาที่ทันสมัย ทันตามเหตุการณ์	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 เนื้อหา มีความสอดคล้องเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.4 เนื้อหา มีการร้อยเรียงอย่างเป็นระบบตามลำดับขั้นตอน จากง่ายไปหายาก ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างเข้าใจมากขึ้น	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
ด้านที่ 2 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้								
2.1 ลำดับขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบตามลำดับขั้นตอน	3	4	5	5	5	4.40	0.89	มาก
2.2การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้นักเรียนฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่มทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ได้มากขึ้น	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิด ได้ลงมือปฏิบัติ ได้แสดง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์อย่างเต็ม ศักยภาพ								
ด้านที่ 3 ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้								
3.1 บรรยากาศที่เป็นกันเองและเปิดกว้างในการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างอิสระ	4	5	5	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
3.2 บรรยากาศการเรียนรู้ส่งเสริมเรียนมีโอกา สในการทำงานกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นระหว่างผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนาน และช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มและ สร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4 นักเรียนมีเวลาเพียงพอในการทำกิจกรรม การพูดสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.5 บรรยากาศการใช้เทคโนโลยีเอื้อต่อการ เรียนรู้ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพ ในการเรียนรู้ในการพูดสร้างสรรค์	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
ด้านที่ 4 ด้านการวัดและประเมินผล								
4.1 วิธีการประเมินสอดคล้องกับเนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการพูดสร้างสรรค์ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในรูปแบบที่ หลากหลาย	3	4	5	5	5	4.40	0.89	มาก
4.2 นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการ ตรวจสอบและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.3 การประเมินมีความต่อเนื่องช่วยให้นักเรียน เห็นความก้าวหน้าและพัฒนาตนเอง	3	5	5	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
4.4 นักเรียนได้รับข้อมูลย้อนกลับที่ช่วยให้เห็นจุด แข็งและจุดที่ต้องพัฒนาสามารถปรับปรุงและ	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการตรวจสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ ความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
พัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ								
4.5 นักเรียนมีโอกาสนในการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นปีนกระบวน การที่มีส่วนร่วมและมีความหมาย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ด้านที่ 5 ด้านประโยชน์และการนำไปใช้								
5.1 การร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยเสริมสร้าง ความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ซึ่งสามารถ นำไปปรับใช้ในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.2 ความรู้และประสบการณ์จากการพัฒนาจาก การร่วมกิจกรรมการเรียนรู้สามารถนำไปต่อยอด ไปใช้ในสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.3 การเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนา ทักษะการพูดอย่างสร้างสรรค์โดยการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ในการเรียนรู้และการ สร้างสรรค์ผลงานการเล่าเรื่องดิจิทัลได้จริง	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.4 การร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียน ใช้เทคโนโลยีมีประสิทธิภาพสามารถนำไป ประยุกต์ใช้กับการทำงานในอนาคตได้เรียนรู้มี ความเหมาะสม	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.5 การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ช่วย เสริมสร้างความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกันในกลุ่มช่วยส่งเสริมการ เรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ผลเฉลี่ยทั้งฉบับ						4.83	0.43	มากที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. ควรปรับคำถามให้ตรงกับการสื่อสารกับนักเรียน

2. ควรปรับข้อคำถามให้กระชับ



ผลการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัด

การเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดย

ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ฉบับนักเรียนประเมินตนเอง

คนที่	การสร้างสรรค์ เนื้อหาความคิด แปลกใหม่	ศิลปะการ ใช้ภาษา สร้างสรรค์	การใช้ กลวิธีพูด สร้างสรรค์	บุคลิกภาพ การพูด สร้างสรรค์	รวม คะแนน	จำนวนถ่วง น้ำหนัก 20%
1	32.20	22.50	22.50	12.75	89.95	17.99
2	32.20	23.75	21.25	13.50	90.70	18.14
3	29.40	21.25	21.25	15.00	86.90	17.38
4	35.00	25.00	22.50	14.25	96.75	19.35
5	23.80	22.50	20.00	11.25	77.55	15.51
6	32.20	17.50	18.75	12.00	80.45	16.09
7	28.00	20.00	20.00	15.00	83.00	16.6
8	32.20	21.25	22.50	14.25	90.20	18.04
9	29.40	20.00	22.50	12.75	84.65	16.93
10	28.00	22.50	18.75	12.75	82.00	16.4
11	35.00	21.25	23.75	15.00	95.00	19
12	35.00	22.50	22.50	12.75	92.75	18.55
13	33.60	22.50	21.25	12.75	90.10	18.02
14	29.40	22.50	23.75	13.50	89.15	17.83
15	29.40	21.25	21.25	12.75	84.65	16.93
16	32.20	23.75	23.75	14.25	93.95	18.79
17	33.60	21.25	22.50	15.00	92.35	18.47
18	28.00	22.50	21.25	15.00	86.75	17.35
19	33.60	22.50	22.50	14.25	92.85	18.57
20	28.00	20.00	20.00	12.75	80.75	16.15

คนที่	การสร้างสรรค เนื้อหาความคิด แปลกใหม่	ศิลปะการ ใช้ภาษา สร้างสรรค	การใช้ กลวิธีพูด สร้างสรรค	บุคลิกภาพ การพูด สร้างสรรค	รวม คะแนน	คำนวณถ่วง น้ำหนัก 20%
21	29.40	22.50	21.25	13.50	86.65	17.33
22	32.20	18.75	17.50	10.50	78.95	15.79
23	32.20	20.00	21.25	12.75	86.20	17.24
24	30.80	21.25	20.00	14.25	86.30	17.26
25	28.00	20.00	18.75	11.25	78.00	15.6
26	32.20	20.00	21.25	12.75	86.20	17.24
27	26.60	20.00	20.00	11.25	77.85	15.57
28	30.80	18.75	21.25	13.50	84.30	16.86
29	26.60	20.00	18.75	11.25	76.60	15.32
30	28.00	18.75	20.00	12.00	78.75	15.75
31	32.20	21.25	23.75	13.50	90.70	18.14
32	32.20	22.50	23.75	13.50	91.95	18.39
33	32.20	22.50	22.50	14.25	91.45	18.29
34	32.20	23.75	22.50	14.25	92.70	18.54
35	28.00	21.25	21.25	14.25	84.75	16.95
36	30.80	22.50	21.25	14.25	88.80	17.76

ผลการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัด

การเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดย

ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ฉบับเพื่อนนักเรียนประเมิน

คนที่	การสร้างสรรค์ เนื้อหาความคิด แปลกใหม่	ศิลปะการ ใช้ภาษา สร้างสรรค์	การใช้ กลวิธีพูด สร้างสรรค์	บุคลิกภาพ การพูด สร้างสรรค์	รวม คะแนน	จำนวนถ่วง น้ำหนัก 20%
1	32.20	17.50	20.00	12.75	82.45	16.49
2	28.00	18.75	20.00	13.50	80.25	16.05
3	30.80	21.25	20.00	12.75	84.80	16.96
4	29.40	22.50	20.00	14.25	86.15	17.23
5	30.80	22.50	21.25	12.75	87.30	17.46
6	30.80	20.00	20.00	11.25	82.05	16.41
7	30.80	25.00	25.00	12.75	93.55	18.71
8	26.60	21.25	22.50	12.75	83.10	16.62
9	33.60	23.75	23.75	14.25	95.35	19.07
10	29.40	25.00	21.25	12.75	88.40	17.68
11	29.40	22.50	16.25	11.25	79.40	15.88
12	29.40	22.50	20.00	13.50	85.40	17.08
13	28.00	18.75	18.75	12.00	77.50	15.5
14	33.60	23.75	21.25	13.50	92.10	18.42
15	28.00	18.75	18.75	11.25	76.75	15.35
16	35.00	22.50	17.50	15.00	90.00	18
17	30.80	17.50	18.75	13.50	80.55	16.11
18	26.60	18.75	20.00	10.50	75.85	15.17
19	30.80	22.50	20.00	12.75	86.05	17.21
20	28.00	18.75	20.00	12.75	79.50	15.9

คนที่	การสร้างสรรค์ เนื้อหาความคิด แปลกใหม่	ศิลปะการ ใช้ภาษา สร้างสรรค์	การใช้ กลวิธีพูด สร้างสรรค์	บุคลิกภาพ การพูด สร้างสรรค์	รวม คะแนน	คำนวณถ่วง น้ำหนัก 20%
21	32.20	20.00	21.25	15.00	88.45	17.69
22	23.80	17.50	18.75	12.00	72.05	14.41
23	30.80	17.50	18.75	12.75	79.80	15.96
24	30.80	22.50	21.25	15.00	89.55	17.91
25	29.40	22.50	21.25	13.50	86.65	17.33
26	30.80	20.00	22.50	12.75	86.05	17.21
27	30.80	20.00	17.50	11.25	79.55	15.91
28	28.00	23.75	18.75	14.25	84.75	16.95
29	30.80	21.25	22.50	12.75	87.30	17.46
30	30.80	21.25	22.50	15.00	89.55	17.91
31	35.00	23.75	22.50	14.25	95.50	19.1
32	29.40	21.25	18.75	12.75	82.15	16.43
33	28.00	21.25	21.25	12.75	83.25	16.65
34	33.60	23.75	21.25	15.00	93.60	18.72
35	33.60	22.50	23.75	14.25	94.10	18.82
36	33.60	23.75	23.75	13.50	94.60	18.92

ผลการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัด

การเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดย

ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ฉบับสรุปประเมิน

คนที่	การสร้างสรรค์ เนื้อหาความคิด แปลกใหม่	ศิลปะการ ใช้ภาษา สร้างสรรค์	การใช้ กลวิธีพูด สร้างสรรค์	บุคลิกภาพ การพูด สร้างสรรค์	รวม คะแนน	จำนวนถ่วง น้ำหนัก 60%
1	33.60	23.75	22.50	11.25	91.10	54.66
2	35.00	25.00	25.00	13.50	98.50	59.10
3	35.00	25.00	23.75	15.00	98.75	59.25
4	33.60	23.75	23.75	14.25	95.35	57.21
5	32.20	22.50	22.50	14.25	91.45	54.87
6	33.60	25.00	23.75	13.50	95.85	57.51
7	33.60	23.75	23.75	12.75	93.85	56.31
8	32.20	21.25	22.50	14.25	90.20	54.12
9	35.00	25.00	25.00	13.50	98.50	59.10
10	33.60	23.75	23.75	15.00	96.10	57.66
11	33.60	23.75	22.50	12.75	92.60	55.56
12	33.60	23.75	23.75	13.50	94.60	56.76
13	32.20	22.50	21.25	14.25	90.20	54.12
14	33.60	25.00	25.00	12.75	96.35	57.81
15	32.20	22.50	22.50	13.50	90.70	54.42
16	35.00	25.00	23.75	13.50	97.25	58.35
17	32.20	22.50	22.50	14.25	91.45	54.87
18	33.60	23.75	22.50	11.25	91.10	54.66
19	35.00	25.00	25.00	13.50	98.50	59.10
20	35.00	25.00	23.75	15.00	98.75	59.25

คนที่	การสร้างสรรค เนื้อหาความคิด แปลกใหม่	ศิลปะการ ใช้ภาษา สร้างสรรค	การใช้ กลวิธีพูด สร้างสรรค	บุคลิกภาพ การพูด สร้างสรรค	รวม คะแนน	คำนวณถ่วง น้ำหนัก 20%
21	33.60	23.75	21.25	14.25	92.85	55.71
22	33.60	23.75	21.25	14.25	92.85	55.71
23	32.20	23.75	23.75	14.25	93.95	56.37
24	32.20	23.75	22.50	14.25	92.70	55.62
25	32.20	23.75	23.75	15.00	94.70	56.82
26	33.60	23.75	23.75	12.75	93.85	56.31
27	33.60	23.75	22.50	14.25	94.10	56.46
28	32.20	22.50	20.00	14.25	88.95	53.37
29	33.60	23.75	23.75	13.50	94.60	56.76
30	33.60	23.75	23.75	13.50	94.60	56.76
31	32.20	23.75	23.75	14.25	93.95	56.37
32	35.00	25.00	22.50	12.75	95.25	57.15
33	33.60	23.75	23.75	15.00	96.10	57.66
34	33.60	25.00	22.50	14.25	95.35	57.21
35	33.60	22.50	23.75	13.50	93.35	56.01
36	33.60	23.75	23.75	15.00	96.10	57.66

ผลการประเมินความสามารถในการพูดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัด

การเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้โดย

ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

คนที่	ครูประเมิน คำนวณถ่วง น้ำหนัก 60%	นักเรียนประเมินตนเอง คำนวณถ่วงน้ำหนัก 20%	เพื่อนนักเรียนประเมิน คำนวณถ่วงน้ำหนัก 20%	รวมคะแนน
1	54.66	17.99	16.49	89.14
2	59.10	18.14	16.05	93.29
3	59.25	17.38	16.96	93.59
4	57.21	19.35	17.23	93.79
5	54.87	15.51	17.46	87.84
6	57.51	16.09	16.41	90.01
7	56.31	16.6	18.71	91.62
8	54.12	18.04	16.62	88.78
9	59.10	16.93	19.07	95.10
10	57.66	16.4	17.68	91.74
11	55.56	19	15.88	90.44
12	56.76	18.55	17.08	92.39
13	54.12	18.02	15.50	87.64
14	57.81	17.83	18.42	94.06
15	54.42	16.93	15.35	86.70
16	58.35	18.79	18.00	95.14
17	54.87	18.47	16.11	89.45
18	53.58	17.35	15.17	86.10
19	56.76	18.57	17.21	92.54
20	57.21	16.15	15.90	89.26

คนที่	ครูประเมิน คำนวณถ่วง น้ำหนัก 60%	นักเรียนประเมินตนเอง คำนวณถ่วงน้ำหนัก 20%	เพื่อนนักเรียนประเมิน คำนวณถ่วงน้ำหนัก 20%	รวมคะแนน
21	55.71	29.40	22.50	21.25
22	55.71	32.20	18.75	17.50
23	56.37	32.20	20.00	21.25
24	55.62	30.80	21.25	20.00
25	56.82	28.00	20.00	18.75
26	56.31	32.20	20.00	21.25
27	56.46	26.60	20.00	20.00
28	53.37	30.80	18.75	21.25
29	56.76	26.60	20.00	18.75
30	56.76	28.00	18.75	20.00
31	56.37	32.20	21.25	23.75
32	57.15	32.20	22.50	23.75
33	57.66	32.20	22.50	22.50
34	57.21	32.20	23.75	22.50
35	56.01	28.00	21.25	21.25
36	57.66	30.80	22.50	21.25

ทดสอบการแจกแจงปกติของข้อมูล

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
sum	.078	36	.200 [*]	.970	36	.419

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

ค่า Sig > .05 ยอมรับ H_0 แปลว่ามีการแจกแจงแบบปกติ

สามารถใช้สถิติพารามетริกได้

ทดสอบคะแนนรวม

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
sum	36	90.8328	2.59889	.43315

One-Sample Test

Test Value = 71

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
sum	45.788	35	<.001	19.83278	18.9534	20.7121

ทดสอบองค์ประกอบที่ 1 การสร้างสรรค์เนื้อหาความคิดแปลกใหม่

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
component1	36	32.2078	1.04012	.17335

One-Sample Test

Test Value = 24.5

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
component1	44.463	35	<.001	7.70778	7.3559	8.0597

ทดสอบองค์ประกอบที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาสร้างสรรค์

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
component2	36	22.7639	.88831	.14805

One-Sample Test

Test Value = 17.5

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
component2	35.555	35	<.001	5.26389	4.9633	5.5644

ทดสอบองค์ประกอบที่ 3 การใช้กลวิธีพูดสร้างสรรค์

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
component3	36	22.2778	.95950	.15992

One-Sample Test

Test Value = 17.5

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
component3	29.877	35	<.001	4.77778	4.4531	5.1024

ทดสอบองค์ประกอบที่ 4 บุคลิกภาพการพูดสร้างสรรค์

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
component4	36	13.5833	.63279	.10547

One-Sample Test

Test Value = 10.5

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
component4	29.235	35	<.001	3.08333	2.8692	3.2974



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กนิษฐา พูลลาภ. (2563). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ศึกษา).

มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). เอกสารประกอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 แนวการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กระทรวงศึกษาธิการ (2565). แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ. 2566 - 2570). จาก <https://www.obec.go.th/archives/813787>

กฤษมันต์ วัฒนารงค์. (2552). Motive เทคนิคการสร้างแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้. พัฒนาเทคนิคศึกษา, 21(71), 16-23.

กัลยา วานิชย์บัญชา. (2558). การพูดในที่ชุมชนอย่างสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กุลธิดา ศรีวรรณ. (2564). บทควมวิจัยเรื่องการพัฒนาบุคลิกภาพผู้พูดเชิงสร้างสรรค์. วารสารครุศาสตร์, 48(2), 112-129.

กิตติมา สุรสนธิ. (2557). ความรู้ทางการสื่อสาร. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: จามจุรีโปรดักส์.

ขวัญดาว ปิ่นทองพันธุ์. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็น

ฐานเพื่อเตรียมพร้อมก่อนออกฝึกสอน: กรณีศึกษาของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษา คณะครู
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.วารสารวิจัยรำไพพรรณี. 15(2), 173-182

จตุพล ชมภูนิช. (2562). พูดอย่างไรให้ได้ใจคน. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

จริญา น้อยประชา. (2564). การพัฒนาการเรียนรู้สู่ศึกษาแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริม
ผลสัมฤทธิ์ทางเรียนและการคิดขั้นสูงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตร
มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฑามาศ สุวรรณโพธิ์. (2564). การจัดกิจกรรมส่งเสริมการพูดอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 23(2), 145–159.

จุราภรณ์ ปฐมวงษ์. (2565). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริม
ทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 Journal of
Modern Learning Development, 7(4), 10-17.

จุรีพร มุลณี. (2565). ประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนของครูในศตวรรษที่ 21 ของสำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 1. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขา
การบริหารการศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกริก.

ฉัตรชัย สุขุม, กัลยาลักษณ์ ไชยศิริ, วรรณพฤกษ์ เทียมเดช, จิรัชยา ประทีปโชติพร, อุบลวรรณ
ส่งเสริม (2566) การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning เพื่อ
ส่งเสริมความสามารถในการพูดนำเสนอสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย.วารสารมนุษย
สังคมปริทัศน์. 25 (1), 119-138

ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน. และคณะ. (2565). การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยี
เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมและผลงานสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน. มนุษยสังคมสาร (มสส.),
20(2), 89-110.

ชลธิชา นานาและบุษบา บัวสมบุญ. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.
วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 16(2), 113-128

ชลธิชา พิมพ์ทอง. (2566). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยโมเดล APS เพื่อส่งเสริมความสามารถ

ด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.

Journal of Roi Kaensarn Academi. 8(2), 362-373

ชัยวัฒน์ สุภัทรวกุล และดรณนภา นาชัยฤทธิ์. (2560). การศึกษาการยอมรับนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1. (การค้นคว้าอิสระสาขาคอมพิวเตอร์) มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ชาญวิทย์ ศุภอรรถ. (2550). ศิลปะการพูด. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชุลีกร สายเกียรติวิติ. (2558) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ศาสตร์พระราชา เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษาวิชาวิชาชีพครู. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. 31(2), 168-180

ชาซากิ เคอิจิ. (2564). Tsutaekata ga 9 wari. [แค่ใช้คำให้ฉลาด ก็เพิ่มโอกาสจาก 0 เป็น 100]. กรุงเทพฯ: วีเลิร์น.

ดลชัย บุญยรัตเวช. (2561). ฟรีเซนต์ให้ได้ใจ ขายอะไรก็มีคนซื้อ. กรุงเทพฯ: อมรินทร์ฮาวทู

ดลชัย บุญยรัตเวช. (2561). ฟรีเซนต์สุดพลัง: เทคนิคการพูดเพื่อเปลี่ยนใจคน. กรุงเทพฯ: มติชน.

เต็มศักดิ์ คทวณิช. (2546). จิตวิทยาและการแนะแนว. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2545). Designing e-Learning หลักการออกแบบและการสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิตินา แคมมณี. (2564). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 25). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เทพพนม เมืองแมน & สวิง สุวรรณ. (2539). การวัดและประเมินผลการศึกษา. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

ธีรวัฒน์ ประกอบผล (2565) Edtalk เปิดมุมมองโลกการศึกษา : Technology Based Learning TBL การจัดการเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยี. จาก

<https://www.youtube.com/watch?v=So2kNcLkdfc>

ธีระพงษ์ แก้วฝ่าย. (2563) การพัฒนาศักยภาพครูในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนรู้
โรงเรียนบ้านนาฮี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จังหวัดสกลนคร. (วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการบริหารการศึกษา) สกลนคร: มหาวิทยาลัย ราชภัฏสกลนคร.

ธีราภรณ์ พลายน้อย.(2564). การศึกษาสมรรถนะการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ทางด้านการออกเสียง
ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาภาษาอังกฤษตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ
สร้างสรรค์เป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน. Journal of Roi Kaensarn
Academi. 6(11),197-208

ธาดา จันทะคุณ รักถิ่น เหลาหาและกิตติพงษ์ ชินสุข. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
ห้องเรียนกลับด้านโดยใช้ทฤษฎีการเชื่อมโยงการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีคลาวด์และเครือข่าย
สังคม เพื่อพัฒนาทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี สำหรับนักศึกษาใน
ระดับอุดมศึกษา. (รายงานการวิจัย). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

นภัทรพี ตระกูลพรพงศ์ และดาวรรณ ฤทธิการ (2566) รูปแบบการพัฒนาสภาพแวดล้อม
การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับโรงเรียนคุณภาพประจำตำบลในจังหวัดขอนแก่น. วารสาร
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม 3 (1) 130 - 145

นิตยา ไสยะกิจ. (2566). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อ
ส่งเสริมทักษะการพูดเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. Journal of
Modern Learning Development. 8(2), 95-107

บุปผชาติ ทัพพิกรณ์. (2551). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอน กรุงเทพฯ:
โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศตามพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรม
ราชกุมารี ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.

บุษยา ธงนำทรัพย์ (2562) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการ
จัดการ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อนของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา).

มหาสารคราม: มหาวิทยาลัยมหาสารคราม

ปริญญาพร ชุนพรม. (2564). เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการโรงเรียนประถมศึกษา.

(วิทยานิพนธ์ดุขภูบัตติต สาขาบริหารการศึกษา). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประสิทธิ์ กาพย์กลอน และคณะ. (2544). การเตรียมการพูดและการเขียน. (พิมพ์ครั้งที่ 13).

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ประสิทธิ์ กาพย์กลอน และคณะ. (2544). ศิลปะการใช้ถ้อยคำในการพูด. กรุงเทพฯ:

ไไทยวัฒนาพานิช.

ประสาธ อิศรปริดา. (2541). จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไไทยวัฒนาพานิช.

ผะอบ โปษะกฤษณะ. (2554). ลักษณะเฉพาะของภาษาไทย. อมรการพิมพ์

พงศธร สิ่งสำราญ. (2565). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เรื่องเซลล์และหน้าที่ของเซลล์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วารสารชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพครู. 2(2), 265-280

พัชร ศรีสังข์. (2551). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาจิตวิทยาสังคมโดยใช้ชุมชนและประสบการณ์เป็นฐานเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์. วารสารพฤติกรรมศาสตร์. 14(1), 33-46

พิมพ์ภรณ์ บุญประเสริฐ. (2558). วาทการ : ศาสตร์และศิลป์แห่งการพูดเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

พิริยะ กุลกาญจนาชีวิน. (17 มกราคม 2562). ผู้อยู่เบื้องหลัง TEDxBangkok และ Glow Story. จาก <https://thestandard.co/thestandarddaily17012562/>.

พิริยะ กุลกาญจนาชีวิน. (2562). Pitch งานเข้าเป้า แคเล่าเรื่องเป็นกับพิริยะ กุลกาญจนาชีวิน. [วิดีโอ] YouTube. <https://youtu.be/n0ONvRv1Nz8>

พิริยะ กุลกาญจนาชีวิน. (2560). การพูดสร้างสรรค์ในเวที TEDx: พลังของเรื่องเล่าและแรงบันดาลใจ. ใน เอกสารประกอบการบรรยาย TEDxBangkok. จาก

<https://www.tedxbangkok.net>

ภาพพรรณ ขำทับ และเนาวนิตย์ สงคราม (2563). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี เสมือนจริงโดยใช้การฝึกหัดทางปัญญาจากต้นแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้า พระนครเหนือ. 11(1), 21-27

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2556). จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

มงคล เรียงณรงค์ และลัดดา คีลน้อย. (2558). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา 2.วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น 38(4),141.

มนตรี วงษ์สะพาน (2563) พื้นฐานการวิจัยทางหลักสูตรและการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). ดกสิลาการพิมพ์.

มัลลิกา ต้นสอน. (2544). แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). การวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 9) นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ยูนิเซฟ ประเทศไทย. (2022). ทักษะการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการเปลี่ยนแปลง. สืบค้นจาก <https://www.unicef.org/thailand>

รัตนาวดี เทียงตรง และฉลอง ชาตुरुประชีวิน (2565). การศึกษาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ของครูในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 2 Journal

of Roi Kaensarn Academi 7(8),404-417.

ลักษณ์ บุญส่ง. (2562). การพัฒนาทักษะการพูดโน้มน้าวใจโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องของนักเรียน
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, 11(1), 45–60.

วรภัทร์ ภูเจริญ. (2560). ภาวะผู้นำและการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ท.

วิจิตร ศรีสอ้าน. (2554). วาทศิลป์และการพูด. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนา. (2563). การออกแบบการเรียนรู้ใน New normal. ศูนย์ผู้นำ
นวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนา. (2563). การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การ
พิมพ์

วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนา. (2563). จากการเรียนรู้ออนไลน์ สู่การสร้างสรค์นวัตกรรม. ศูนย์
ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิชุดา รัตนเพียร. (2545). การเรียนการสอนบนเว็บชั้นนำ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

วิพรพรรณ ศรีสุธรรม (2562) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการ
แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4.
(วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม).

วิริยะ ฤชชัยพานิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity Based Learning (CBL).
วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 1(2), 23–37

วิริยะ ฤชชัยพานิชย์. (2562). สอนสร้างสรรค์ เรียนสนุกยุค 4.0. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

วิลาวณีย์ พรพัชรพงศ์ (2560). การศึกษาความต้องการบัณฑิตสารสนเทศศาสตร์ในศตวรรษที่ 21.

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.36(5), 151-161.

ศิริวรรณ วณิชวัฒนารชัย. (2560). วิธีสอนทั่วไป. (พิมพ์ครั้งที่ 3). ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2566). แนวทางการนำร่องชุดทักษะที่จำเป็น (Essential Skills

Set) สำหรับเด็กและเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

สมเกียรติ รัชัณณ. (2551).เอกสารคำสอนรายวิชา 361322 ภาษาวรรณศิลป์. ภาควิชาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สัพพัญญู สุขพิระวัฒนกุล (2561) ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีต่อ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 5. โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา กรุงเทพมหานคร. วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.
13(2), 89-98

สายสุตา ปันตระกูล. (2556). การศึกษาสภาพการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอนระดับ
อนุบาลในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวน ดุสิต: กรุงเทพฯ.
(รายงานการวิจัย) จาก
https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_Doi=10.14457/SDU.the.2013.1

สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์ (2560: 1-8) กระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในกระบวนการวิชา
CEE2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก). 32(2), 1-8

เสนาะ ดิยาว. (2541). การสื่อสารในองค์การ. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: คณะพาณิชยศาสตร์และ
การบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เสรี วงษ์มณฑา. (2553). พูดอย่างไรให้ชนะใจคน. กรุงเทพฯ: มติชน.

สุชา จันทรเฒ. (2541). เทคนิคการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

สุรางค์ โค้วตระกูล. (2551). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อนรรฆ สมพงษ์ และลดาวัลย์ มะลิไทย (2560).การศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีการสอน
แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในรายวิชาการศึกษาเอกสารและหลักฐานทางประวัติศาสตร์. คณะ
ครุศาสตร์ . บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

อรรพรรณ อุดมสุขและกฤษฎาภาณุจน์ โตพิทักษ์ (2565) ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
(CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษา วารสารพิรุณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
กำแพงเพชร. 20(1), 289-305

อดุลย์ ไทรเล็กทิม (2550) ปัญหาการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร.

วารสารวิจัยรามคำแหง. 10(1),83-85

อัมพร เลิศณรงค์ (2559: 102-103). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์
เป็นฐาน เรื่อง การเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์
ศรีนครินทรวิโรฒ. 17(1), 100-108

อุมาภรณ์ บุญกระจ่าง. (2562).การพัฒนาคู่มือการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์
เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับ Bar Model เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์การแก้โจทย์ปัญหาและ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหา บัณฑิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร).

เอธิกา เอกวารีสกุลและ แลปัทมา พัฒน์พงษ์ (2019) โครงสร้างสัมพันธ์สารการพูดสร้างแรงบันดาลใจใน
ภาษาไทย. Journal of Language and Culture 38(1), 1-21

ภาษาต่างประเทศ

Abt Associates and MEF Associates (2014) Technology-Based Learning (TBL) in

Workforce Development and Education: A Review of the Research Literature

https://www.dol.gov/sites/dolgov/files/OASP/evaluation/pdf/ETA_TBlinWDand

EDLiteratureReview_Report_Aug2020.pdf

Anderson, H. (1997). Conversation, language, and possibilities: A postmodern
approach to therapy. Basic Books.

Anderson, C. (2017) . TED talks: The official TED guide to public speaking (T.

Huansuriya,Trans.). Bangkok: Openworlds Publishing House.

Anderson, C. (2021). TED Talks: The official TED guide to public speaking. Mariner

Books.

- Arends, R. I. (2011). *Learning to teach*(5th ed.). Singapore: McGraw-Hill.
- Barszcz, M. (2017). An approach to creative speaking activities in the young learners' classroom. *Education Inquiry*, 7(3), 27613.
<https://doi.org/10.3402/edui.v7.27613>
- B L Putro, Waslaluddin, R R J Putra and E F Rahman (2019) Creative learning model as implementation of curriculum 2013 to achieve 21st century skills *Journal of Physics: Conference Series* doi:10.1088/1742-6596/1280/3/032034
- Brown, J.W., Lewis, R.B. & Harclerod, F.F. (1986). *A-V Instruction Technology Media and Methods* (5th ed.). New York : McGraw-Hill.
- Brookhart, S. M. (2013). *How to create and use rubrics for formative assessment and grading*. ASCD.
- Brown, G., & Yule, G. (1983). *Teaching the spoken language: An approach based on the analysis of conversational English*. Cambridge University Press.
- Buapian, P. (1994). *Speech Communication: Strategy to speak effectively...in every occasion*. Pathumthani: Rangsit University Publishing. (in Thai)
- Carmine Gallo (2021) *Talk like TED* (P. Akeyat, Trans). Bangkok: Openworlds. (in Thai)
- Carnegie, D. (1936). *How to win friends and influence people*. Simon and Schuster.
- Carnegie, D., & Esenwein, J. B. (2007). *The art of public speaking*. Cosimo Classics.
 (Original work published 1915)
- Cascio, J. (2020). *Facing the age of chaos*. Retrieved from <https://longnow.org>
- Cascio, W. F., & Montealegre, R. (2016). How technology is changing work and organizations. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 3(1), 349–375. <https://doi.org/10.1146/annurev-orgpsych-041015->

062352

Cheros Rymbai (2024) Introducing Technology-based Learning Approaches for Students. <https://ezyschooling.com/parenting/expert/technology-based-learning-approaches>

Chikwaka, Ahmad And Mohebi (2024) Technology-Based Teaching.
<https://www.researchgate.net/publication/377442410>

Company.Wallach, M.A. &N. Kogan. (1973). New Look at Creativity Intelligence Destination in Creativity. Penguin Education.

Cuddy, A. (2012, June). Your body language shapes who you are [Video]. TED Conferences.https://www.ted.com/talks/amy_cuddy_your_body_language_shapes_who_you_are

Cuddy, A. (2015). Presence: Bringing your boldest self to your biggest challenges. Little, Brown Spark.

De Bono, Edward. 1982. Lateral Thinking : A Text book of Creativity. Harondswort :
Penguin Book

Denning, S. (2011). The leader's guide to storytelling: Mastering the art and discipline of business narrative (2nd ed.). San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Dick, W. & Carey, L. (1985). The systematic design of instruction (2nd ed.). Illinois: Scott and Foresman.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2001). The systematic design of instruction (5th ed.). New York: Pearson Education

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). The systematic design of instruction. (6th ed.).Boston: Allyn and Bacon

- Driscoll, M. (2002). Blended learning: Let's get beyond the hype. Learning and training innovations news line. Retrieved July, 5, 2010
from <http://www.ltimagazine.com/ltmagazine/articleDetail.jsp?is=11755>
- Doherty, A.1998. "The Internet : Desternet to Become a Passive Surfing Technology"
Educational Technology, 38(5) (Sept-Oct 1998), 61-63
- Duarte, N. (2010). Resonate: Present visual stories that transform audiences. Wiley.
- EdCA (Education for Competency Achievement Institute). Technology-based Learning.
<https://www.edcainstitute.com/wp-content/uploads/2022/03/WP-Blended-Learning.pdf>
- Elizabeth Gilbert (2016) Big Magic: Creative Living Beyond Fear. BLOOMSBURY UK
- Elizabeth Gilbert. (n.d.) Your elusive creative genius | TED Talk
https://www.ted.com/talks/Elizabeth_Gilbert_Your_elusive_creative_genius
- Gallo, C. (2014). Talk like TED: The 9 public-speaking secrets of the world's top minds. St. Martin's Press.
- Gallo, C. (2021). Talk like TED: The 9 public-speaking secrets of the world's top minds. St. Martin's Press.
- Gibbs, G. (1988). Learning by doing: A guide to teaching and learning methods. Oxford Polytechnic.
- Gilbert, E. (2016). Big magic: Creative living beyond fear. Riverhead Books.
- Good, Carter V. (1959). Dictionary of Education. New York : McGraw g Hill Bool Co. Inc.
- Huang, H.-W. (2021). Effects of smartphone-based collaborative vlog projects on EFL learners' speaking performance and learning engagement. Australasian Journal of Educational Technology, 37(6), 18–40.

<https://doi.org/10.14742/ajet.6623>

Hughes, A. (2003). *Testing for language teachers* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Hymes, D. H. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics* (pp. 269–293). Penguin.

Ibrahim, S. and Hashim, H. (2021) Enhancing English as a Second Language Learners' Speaking Skills through Authentic Videoconferencing. *Creative Education*, 12, 545-556. doi: 10.4236/ce.2021.123037.

lis Lisnawati (2021) *Journal of Language and Linguistic Studies*, Vol. 17, No. 4, Dec 2021, 2046-2056

Johansen, B. (2017). *The new leadership literacies: Thriving in a future of extreme disruption and distributed everything*. Berrett-Koehler Publishers.

Joyce and Weill (2009). *Models of teaching* (8th ed.) Boston: Allyn and Bacon.

Kate Tzu-Ching Chen EMAIL logo (2019 journal *Applied Linguistics Review*

Kibler 1970, 44

Kevin Kruse. (2009) *Introduction to Instructional Design and the ADDIE Model*[Online]. Accessed, Retrieved October 30, 2009, from http://www.e-learningguru.com/articles/art2_1.htm.

Kristian Florenso Wijaya (2023) *Journal of Research on Language Education*. (JoRLE) Vol.4, No.2, 2 July 2023, page 11-17

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2008). Introducing technological pedagogical content knowledge. In AACTE Committee on Innovation and Technology (Ed.), *Handbook of technological pedagogical content knowledge (TPCK) for educators* (pp. 3–29). New York, NY: Routledge

Labov, W. (1972). *Language in the inner city: Studies in the Black English vernacular*.

University of Pennsylvania Press.

Lucas, S. E. (2015). *The art of public speaking* (12th ed.). McGraw-Hill Education.

Lucas, S. E. (2020). *The art of public speaking* (13th ed.). McGraw-Hill Education.

Lyn Roseaman (2019) <https://www.nowyouretalking.co.uk/2019/02/21/speaking-creativity-boosts/>

Mari K. and Hopper (2018) *Alphabet Soup of Active Learning: Comparison of PBL, CBL, and TBLHAPS Educator*. Vol 22 (2), pp. 144-149. Published August 2018.

doi: 10.21692/haps.2018.019

Maslow, A. H. (1970). *Motivation and personality* (2nd ed.). New York: Harper & Row.

Mehrabian, A. (1971). *Silent messages*. Wadsworth Publishing.

Mehrabian, A. (1972). *Nonverbal communication*. Aldine Transaction.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.

Miriam Chikwaka, Dawood Ahmad And Laila Mohebi (2024). *Technology-Based Teaching*. <https://www.researchgate.net/publication/377442410>

Morgan, N. (2014). *Power cues: The subtle science of leading groups, persuading others, and maximizing your personal impact*. Harvard Business Review Press.

Nina W. (2023) *Unique Ways to Use Technology in the Classroom*.

<https://www.goguardian.com/blog/9-unique-ways-to-use-technology-in-the-classroom>.

Papert, S. (1993). *The children's machine: Rethinking school in the age of the computer*. Basic Books.

Phenphan Phuangphae (2017). *Creativity-based learning in Social Studies*. Veridian E-

- Journal, Silpakorn University. International (Humanities, Social Sciences and Arts) 10(5),365-373
- Resnick, M. (2017). Lifelong kindergarten. Boston: MIT Press.
- Resnick, M. (2019). Ten Tips for Cultivating Creativity. <https://mres.medium.com/ten-tips-for-cultivating-creativity-fe79e7ebb83e>
- Robin, B. R. (2006). The educational uses of digital storytelling. Technology and Teacher Education Annual, 1, 709–716.
- Robinson, K. (2001). Out of our minds: Learning to be creative. Capstone Publishing.
- Robinson, K. (2015). Creative schools: The grassroots revolution that's transforming education. Penguin Books.
- Schwab, K. (2016). The fourth industrial revolution. World Economic Forum.
- Seyyedani, Seyyed Abolghasem, Pooyanfar, Kamran, Kari Torbati, Ahmad, Moosavi, Seyyed Emad, Pooyanfar, Arman (2020). ON THE EFFECTS OF CREATIVITY-BASED TEACHING METHODS ON COGNITIVE-CREATIVITY, EMOTIONAL CREATIVITY AND ACADEMIC PERFORMANCE AMONG ADOLESCENTS. PJAEE, 17 (10) Palarch's Journal of Archaeology of Egypt /Egyptology
- Suadi Suadi. (2020). Improving Students' English Speaking Skill By Using Their Speaking Video Recording. SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education Vol. 1, No. 1, January 2019
- Taro Yamane. (1973). Statistics: An introductory analysis (3rd ed.). New York: Harper & Row.
- TEDxBangkok. (2018) . TEDxBangkok facebook fanpage. Retrieved from <https://www.facebook.com/tedxbangkok>
- Tracy, B. (2008). Speak to win: How to present with power in any situation. AMACOM.

- Tracy, B., & Arden, R. (2006). The power of charm: How to win anyone over in any situation. AMACOM.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st century skills: Learning for life in our times. Jossey-Bass.
- Truman, Sylvia Truman (2011) "A generative framework for creative learning: A tool for planning creative-collaborative tasks in the classroom", Border Crossing. London, UK, 1(1), pp. 1–13. doi: 10.33182/bc.v1i1.518.
- Torrance, E. Paul. (1971). Creative Learning and Teaching. New York: Mead and UNESCO. (2021). Reimagining our futures together: A new social contract for education. UNESCO Publishing.
- World Economic Forum. (2020). The future of jobs report 2020. Geneva: World Economic Forum. <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020/>
- Vika Kuprashvili and Natia Pirtskhalava (n.d.) Principles and P Principles and Practices In Creative Speaking. Grigol Robakidze University Press
- Wijayanti, Fitri (2020) Digital Story Project: Using Technology to Foster Learners' Speaking Skill. Journal of English in Academic and Professional Communication, 6 (2). pp. 19-27. <https://doi.org/10.1515/applirev-2018-0126>



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

ฉัตรชัย สุขุม

วุฒิการศึกษา

พ.ศ. 2547 ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม

พ.ศ. 2553 อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาไทยเพื่อพัฒนาอาชีพ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต พระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

พ.ศ. 2567 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาหลักสูตรและการนิเทศ คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต พระราชวังสนามจันทร์จังหวัดนครปฐม

ผลงานตีพิมพ์

ฉัตรชัย สุขุมและศิริวรรณ วณิชพัฒน์ (2566) การออกแบบการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ : แนวคิด การออกแบบการเรียนรู้การสอนและการ

ประเมินผลการเรียนรู้ วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 (2023): มกราคม-มิถุนายน 2566

ฉัตรชัย สุขุม (2567) Case study research and applications: Design and methods.วารสารรามคำแหง ฉบับคณะศึกษาศาสตร์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2567

