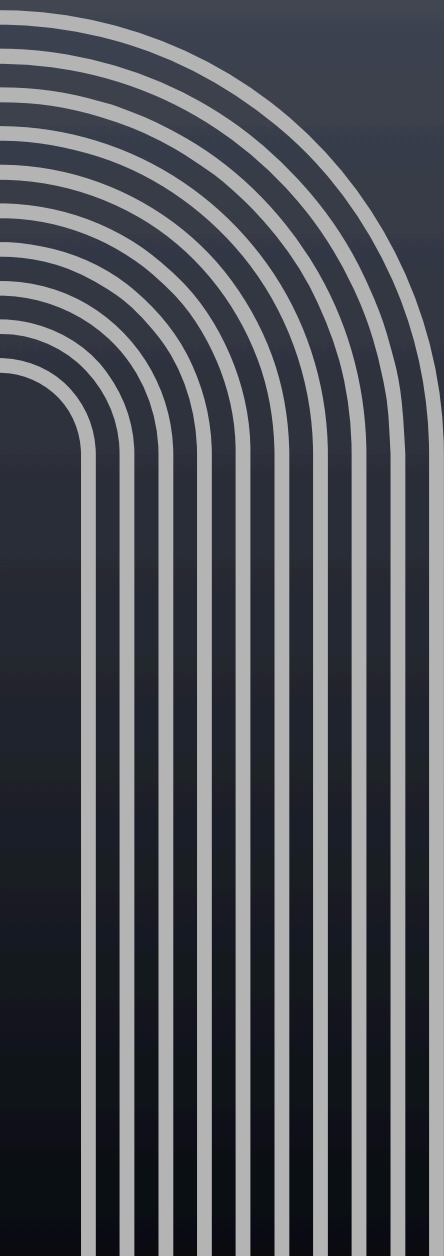


ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2569)

วารสารวิทยาการเรียนรู้ และศึกษาศาสตร์

Journal of Learning Sciences and Education

Vol. 5 No. 1 (January - June 2026)



วารสารวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์

Journal of Learning Sciences and Education

ISSN 2822-0161 (Print) ISSN 2822-017X (Online)

ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2569)

Vol. 5 No. 1 (January – June 2026)

โดย คณะวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

by Faculty of Learning Sciences and Education, Thammasat University

- เจ้าของ : คณะวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- วาระการออก : ราย 6 เดือน ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม - มิถุนายน), (กรกฎาคม - ธันวาคม)
- จำนวนฉบับละ : 100 เล่ม
- พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (Thammasat Printing House)
เลขที่ 99 หมู่ 18 ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120
โทรศัพท์. 02-5643104-6 โทรสาร. 0-2564-3119
Email. Thammasatprintinghouse@gmail.com
- วัตถุประสงค์ : เพื่อเผยแพร่งานวิชาการของบุคลากรภายในและภายนอก เพื่อเป็นการสนับสนุนการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ทางวิชาการและวิชาชีพด้านวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง มุ่งส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพทางการวิจัย ด้านวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งยังเป็นการสร้างเครือข่ายการเผยแพร่ผลงานวิชาการและผลงานวิจัยระหว่างมหาวิทยาลัยและหน่วยงานภายในและภายนอก
- ลิขสิทธิ์ : ลิขสิทธิ์วารสารและบทความของคณะวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยอนุญาตให้ทำสำเนาเพื่อการใช้ประโยชน์เป็นการภายในที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์เท่านั้น การทำสำเนาเพื่อการใช้ประโยชน์ในรูปแบบอื่นหรือเพื่อวัตถุประสงค์อื่นต้องได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากคณะวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ความคิดเห็นที่ปรากฏในบทความเป็นเพียงความคิดเห็นส่วนบุคคลของผู้เขียนบทความเท่านั้น ไม่ถือเป็นทัศนะและความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการ ผู้พิมพ์และกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกับความคิดเห็นที่ปรากฏในบทความแต่อย่างใด

กองบรรณาธิการ (Editorial Board)

บรรณาธิการ (Editor-in-Chief)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไอยเรศ บุญฤทธิ์
Asst. Prof. Iyared Boonyarit, Ph.D.

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Thammasat University

ผู้ช่วยบรรณาธิการ (Assistant Editor)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชุณพฤตธีกร จิรวรภักจ
Asst. Prof. Chunphrutkorn Jiraborvornkit

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Thammasat University

กองบรรณาธิการภายใน (Internal Editorial Board)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พุทธรชชาติ อังณะกูร
Asst. Prof. Putthachat Angnakoon, Ph.D.

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Thammasat University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลิดา จุงพันธ์
Asst. Prof. Chalida Joongpan, Ph.D.

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Thammasat University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวลักชี สุรัสวดี
Asst. Prof. Pawaluk Suraswadi, Ph.D.

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Thammasat University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรวิตย์ อัสสพันธ์
Asst. Prof. Surawit Assapun, Ph.D.

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Thammasat University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นรุตม์ ศุภวรรธนะกุล
Asst. Prof. Narut Supawantanakul, Ph.D.

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Thammasat University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ คงตุก
Asst. Prof. Kitti Kongtuk, Ph.D.

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Thammasat University

กองบรรณาธิการภายนอก (External Editorial Board)

ศาสตราจารย์ ดร.นงเยาว์ เนาวรัตน์
Prof. Nongyao Naowarat, Ph.D.

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

รองศาสตราจารย์ ดร.ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์
Assoc. Prof. Maitree Inprasitha, Ph.D.

มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Khon Kaen University

รองศาสตราจารย์ ดร.ชาตรี ฝ่ายคำตา
Assoc. Prof. Chatree Faikhamta, Ph.D.

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Kasetsart University

กองบรรณาธิการภายนอก (External Editorial Board)

รองศาสตราจารย์ ดร.อภิวัฒน์ สุธรรมดี

Assoc. Prof. Apiwat Suthamdee, Ph.D.

รองศาสตราจารย์ ดร.อมสิน จตุพร

Assoc. Prof. Omsin Jatuporn, Ph.D.

รองศาสตราจารย์ ดร.ปวีณา ลีตระกูล

Assoc. Prof. Paweena Leetrakun, Ph.D.

รองศาสตราจารย์ ดร.จุฑาภรณ์ มาสันเทียะ

Assoc. Prof. Juthaporn Masantiah, Ph.D.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล บางขวด

Asst. Prof. Doungkamol Bangchuad, Ph.D.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรรา โต๊ะบุรินทร์

Asst. Prof. Pattrra Toburin, Ph.D.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมชัย ตระการรุ่ง

Asst. Prof. Somchai Trakarnrung, Ph.D.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชินัน บุญเรืองรัตน์

Asst. Prof. Chinun Boonroungrut, Ph.D.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรมนัส ศรีตระกูล

Asst. Prof. Phattharamanat Srirakul, Ph.D.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ซัมซุ สาอุ

Asst. Prof. Samsoo Sa-u, Ph.D.

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

Bansomedejchaophraya Rajabhat
University

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Chiang Mai University

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

Chiang Rai Rajabhat University

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Ramkhamhaeng University

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Chulalongkorn University

มหาวิทยาลัยศิลปากร

Silpakorn University

มหาวิทยาลัยมหิดล

Mahidol University

มหาวิทยาลัยศิลปากร

Silpakorn University

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Chiang Mai University

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

Prince of Songkla University

ผู้ตรวจภาษาอังกฤษ (English Proofreader)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลินดา เยห์

Asst. Prof. Linda Yeh, Ph.D.

อาจารย์ ดร.ตีโหมะ ตะปะหนี โอะหะเน็น

Timo Tapani Ojanen, Ph.D.

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Thammasat University

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Thammasat University

เลขานุการวารสาร (Journal Secretary)

อภิชาติ อ้วนศิริ

Apichat Uansiri

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Thammasat University

สำนักงาน (Office)

คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เลขที่ 99 หมู่ 18 อาคารสิริวิทยลักษณ์ ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี 12120

โทร. 02-6966722 Email. lsed-jo@lsed.tu.ac.th

เว็บไซต์: <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JLSEd>

Faculty of Learning Sciences and Education, Thammasat University

99 Moo 18 Siriwitthayalak Building, Phaholyothin Road, Khlong Nueng, Khlong Luang,
Pathum Thani 12120

Tel. 02-6966722 Email. lsed-jo@lsed.tu.ac.th

Website: <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JLSEd>

บทความที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องจากภายในและ/หรือภายนอกมหาวิทยาลัยในลักษณะปกปิดรายชื่อ (Double-blind Peer review) จำนวน 3 ท่านต่อบทความ

กรณีที่เป็นการตีพิมพ์บทความที่เคยเผยแพร่มาแล้ว ผู้เขียนต้องแสดงหลักฐานการอนุญาตจากบรรณาธิการของวารสารฉบับเดิมอย่างเป็นลายลักษณ์อักษร และต้องได้รับการอนุญาตเท่านั้น จึงจะสามารถเสนอบทความเพื่อตีพิมพ์อีกครั้งได้

สารบัญ

บทความวิจัย (Research Articles)

An Assessment of the Students in the Independent Study Course “Fun with Science Toys” Thoseporn Sophitthammakun	1
การวิเคราะห์องค์ประกอบของวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกล <i>A Factor Analysis of School Culture Promoting Teachers’ Lifelong Learning under the Satun Primary Educational Service Area Office</i> นาดีรา นุงอาห์ลี และ ชวลิต เกิดทิพย์ <i>Nadeera Nungalee and Chawalit Kerdtip</i>	17
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา <i>The Development of Academic Achievement on Adverbs Using the CIPPA Model Combined with a Bingo Game for Grade 6 Students with Hearing Impairments at Songkhla School for the Deaf</i> อามีเราะห์ การ์รี โสภณ ชัยวัฒนกุลวานิช และ พัชยากรณ์ พูลเกตุ <i>Ameeroh Karee, Sophon Chaiwatthanakunwanich and Patchayakorn Poonkate</i>	33
จริยธรรมการตีพิมพ์	51
ขั้นตอนการตีพิมพ์บทความ	54
การเตรียมต้นฉบับ	55
การอ้างอิง	57

บทบรรณาธิการ

ห้วงเวลาแห่งความทรงจำท่ามกลางความอาลัยที่ยังคงผูกสัมพันธ์อยู่ในใจของปวงชนชาวไทย การน้อมรำลึกถึงสมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าพัชรกิติยาภา นเรนทิราเทพยวดี กรมหลวงราชสาริณีสิริพัชร มหาวัชรราชธิดา จึงมิใช่เพียงการหวนรำลึกถึงอดีต แต่คือการทบทวนและสืบสานคุณค่าที่พระองค์ทรงวางรากฐานไว้ ในฐานะที่วารสารวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มุ่งมั่นเป็นพื้นที่ทางปัญญาในการขับเคลื่อนองค์ความรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม คณะผู้บริหารและกองบรรณาธิการขอน้อมรำลึกถึงพระกรณียกิจและพระจริยวัตรอันงดงามที่ทรงอุทิศพระวรกายเพื่อประโยชน์สุขของราษฎรอย่างหาที่สุดมิได้

จากรากฐานพระปณิธานที่มุ่งเน้นการใช้กระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างความเสมอภาคและการเติบโตจากภายใน วารสารวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ ฉบับนี้ ได้นำเสนอผลงานวิชาการที่ร่วมกันทำทลายและขยายพรมแดนความรู้ในมิติที่แตกต่าง ด้วยเหตุเช่นนี้แล้ว การร้อยเรียงเนื้อหาบทความในครั้งนี้ จึงเป็นไปด้วยเป้าหมายอันเป็นแก่นของการทำความเข้าใจมนุษย์และการทลายข้อจำกัดเชิงโครงสร้างในสังคม

บทความวิจัย เรื่อง **An Assessment of the Students in the Independent Study Course “Fun with Science Toys”** ของ Thoseporn Sophitthammakun งานวิจัยชิ้นนี้นำเสนอแนวคิดเชิงนวัตกรรมผ่านการออกแบบหลักสูตรและการประเมินผลในรายวิชา IS 1 หัวข้อ “สนุกกับของเล่นวิทยาศาสตร์” (Fun with Science Toys) เพื่อเป็น แนวทางให้แก่ครูผู้สอนในการเปลี่ยนผ่านไปสู่การประเมินเพื่อหนุนเสริมการเรียนรู้ (Assessment for Learning)

งานวิจัยนี้ดำเนินการผ่านกระบวนการ การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ประกอบด้วยขั้น วางแผน (Planning) ปฏิบัติ (Action) และสะท้อนคิด (Reflection) โดยนำร่องในกลุ่มนักเรียนโครงการห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษ (Mini-English Program: MEP) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน ทั้งนี้ ความโดดเด่นและจุดเปลี่ยนสำคัญของงานวิจัยชิ้นนี้คือ การยกเลิกการสอบแบบเดิม กล่าวคือ การจัดสอบกลางภาคและปลายภาค (ซึ่งปกติคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 40 ของคะแนนทั้งหมด) ในขณะเดียวกันได้นำระบบ Hybrid Grading System มาใช้เพื่อเปลี่ยนมาใช้ระบบการตัดเกรดแบบผสมผสานระหว่างคะแนนตัวเลข ควบคู่ไปกับการประเมินแบบ ผ่าน/ไม่ผ่าน (Pass/Fail) เพื่อประเมินทักษะกระบวนการและการสร้างสรรค์ผลงานตามสภาพจริง

อย่างไรก็ดี บทสรุปที่ผู้วิจัยได้เสนอแนะทิ้งท้ายไว้ นั่นคือ การปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ของครูผู้สอน ทั้งนี้ ครูผู้สอนรายวิชา IS ควรกล้าที่จะก้าวข้ามการทดสอบแบบเดิม ๆ และหันมาออกแบบเกณฑ์การประเมินที่อิงตาม

สภาพจริงและส่งเสริมศักยภาพเฉพาะบุคคล นอกจากนี้ การสนับสนุนเชิงนโยบายจากสถานศึกษาถือเป็นสิ่งสำคัญ โดยโรงเรียนและผู้บริหารควรเปิดใจกว้างในการยืดหยุ่นระเบียบการวัดและประเมินผล โดยเฉพาะในกลุ่มวิชา ทักษะศตวรรษที่ 21 เพื่อสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อความสุขและนวัตกรรมของผู้เรียน

บทความวิจัย เรื่อง การวิเคราะห์องค์ประกอบของวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ของ นาดิรา นุงอาห์ลี และ ขวลิท เกิดทิพย์ งานวิจัยชิ้นนี้ ชี้ให้เห็นการขับเคลื่อนประเทศไทยสู่ศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์วิชาชีพครูจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ หัวใจสำคัญที่จะช่วยให้ครูเท่าทันความเปลี่ยนแปลงนี้คือ การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ทว่า ในความเป็นจริงระบบการศึกษาไทยยังเผชิญความท้าทายจากวัฒนธรรมแบบอำนาจนิยม ภาระงานเอกสาร และการทำงานแบบแยกส่วน

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาในพื้นที่จังหวัดสตูล ซึ่งมีบริบทเฉพาะตัวในฐานะพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา (Education Sandbox) เพื่อสกัดองค์ประกอบของวัฒนธรรมโรงเรียนที่จะช่วยปลดล็อกและส่งเสริมการเรียนรู้ของครูได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ผลการศึกษาพบว่า วัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การถ่ายทอดค่านิยมร่วมทางวิชาชีพผ่านการยกย่องต้นแบบความสำเร็จ 2) การพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษา 3) การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ภายใต้บรรยากาศกลายมิตร 4) การบริหารงานแบบกระจายอำนาจที่เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และ 5) การนำตนเองในการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายสถานศึกษา

อย่างไรก็ดี วัฒนธรรมโรงเรียนในจังหวัดสตูลเกิดจากระบบนิเวศการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะให้ผู้บริหารและเขตพื้นที่ศึกษานำผลวิจัยนี้ไปใช้ โดยเฉพาะการสร้างพื้นที่ปลอดภัยทางจิตวิทยาในวง PLC เพื่อลดระบบอาวุโส และส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างแพลตฟอร์มเครือข่ายแบ่งปันวิธีปฏิบัติที่ดีร่วมกัน เพื่อยกระดับโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลต่อไป

บทความวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา ของ อามีเราะห์ การ์ โสภณ ชัยวัฒนกุลวานิช และ พัชยากรณ์ พูลเกต งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา จำนวน 6 คน และดำเนินการทดลองด้วยแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design)

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์หลังเรียนอยู่ในระดับดีมาก อีกทั้ง นักเรียนทุกคนมีระดับความสามารถขยับจากระดับพอใช้ขึ้นมาสู่ระดับดีมาก นอกจากนี้ ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก

อนึ่ง ผลจากการดำเนินการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model เมื่อนำมาบูรณาการเข้ากับเกมบิงโก ในขั้นการปฏิบัติและแสดงผลงาน สามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาหลักภาษาไทยเรื่องคำวิเศษณ์ที่เป็นนามธรรมและซับซ้อนให้กลายเป็นสื่อทัศนภาพและกิจกรรมปฏิบัติที่ชัดเจน ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งในการทลายข้อจำกัดด้านการรับรู้ภาษาของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน อีกทั้งยังช่วยสร้างแรงจูงใจภายในยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนควบคู่กับความสุขในการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม

ผลงานวิชาการทั้งสามเรื่องในวารสารฉบับนี้ เป็นภาพสะท้อนอันเด่นชัดของความพยายามในการทำทลายและทลายข้อจำกัดทางการศึกษาในหลากหลายมิติ นับตั้งแต่การปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศนด้านการวัดและประเมินผลเพื่อหนุนเสริมศักยภาพเฉพาะบุคคล การรื้อถอนวัฒนธรรมอำนาจนิยมในสถานศึกษาเพื่อเปิดพื้นที่ให้แก่การเรียนรู้ตลอดชีวิตของครู ไปจนถึงการทลายกำแพงแห่งการรับรู้เพื่อโอบรับและเติมเต็มความสุขในการเรียนรู้ของเด็กพิเศษอย่างเท่าเทียม สิ่งเหล่านี้ตอกย้ำว่า พลังแห่งการเรียนรู้และการขับเคลื่อนเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม สามารถเริ่มต้นและเกิดขึ้นได้จริงจากฐานรากของห้องเรียนและสถานศึกษา กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่า องค์ความรู้เชิงนวัตกรรมเหล่านี้จะทำหน้าที่เป็นแรงขับเคลื่อนทางปัญญาอันสอดคล้องกับรากฐานพระปณิธานอันงดงามที่กล่าวถึงแก่นของการทำความเข้าใจมนุษย์และการทลายข้อจำกัดเชิงโครงสร้างในสังคมซึ่งวารสารวิทยาการเรียนรู้ฯ ได้น้อมนำมาเป็นประทีปนำทางเสมอมา

สุดท้ายนี้ กองบรรณาธิการขอขอบพระคุณผู้เขียนทุกท่านที่ส่งบทความเข้ามาเผยแพร่ในวารสารวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2569) ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ความกรุณาพิจารณาประเมินผลงานทางวิชาการและให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงบทความให้มีความสมบูรณ์ ทันสมัย และถูกต้องตามหลักวิชาการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไอลเรศ บุญฤทธิ์
บรรณาธิการ



An Assessment of the Students in the Independent Study Course “Fun with Science Toys”

Thoseporn Sophitthammakun^{1*}

¹Independent Scholar

*Corresponding author: thosepornssophitthammakun@gmail.com

Received: 8 July 2024

Revised: 14 April 2025

Accepted: 23 June 2025

Abstract

This study provides a blueprint for teaching an Independent Study 1 (IS 1) course. The primary objectives of this research were 1) to design an Independent Study 1 (IS 1: Research and Knowledge Formation) course, “Fun with Science Toys,” using participatory action research (PAR); and 2) to evaluate ten Mini-English Program (MEP) seventh-graders in this course using a hybrid grading system combining numerical and pass/fail (S/U) grades, as proposed by Amer et al. (2023). The research instrument utilized was an assessment scheme designed specifically for the course. Data were collected and analyzed in accordance with PAR principles, consisting of planning (P), action (A), and reflection (R) stages, followed by the hybrid grading assessment. The results revealed that the IS 1 course design should place a greater emphasis on assessment for learning rather than traditional testing. Furthermore, the findings concluded that in the absence of midterm and final examinations (which account for 40%), a pass/fail (S/U) grading system can effectively replace the numeric system.

Keywords: Independent Study Course, Participatory Action Research, Students’ Evaluation



Introduction

Given that 21st-century information technology has evolved rapidly, 20th-century instructional methods are no longer viable in this modern era. When such outdated methods are employed, students struggle to think independently and apply their knowledge—a consequence of twelve years of educational underdevelopment marked by a weakly integrated teaching model and a lack of creative thinking skills (Sopitthammakun, 2019). Concurrently, the key problem of Thai education (Committee Steers National Education Reform, 2017) is that Thai students lack creative thinking in their practice, which ultimately hinders Thailand's international competitiveness.

At Panyaworakun School, the word “wisdom” is embedded in the school’s philosophy, identity, and vision statements. The school aims for students to be innovative and capable of producing creative works. The school’s vision is that innovation leads to wisdom, knowledge development, and international recognition. The school also strives for students to become virtuous Thai citizens, exhibiting exemplary Thai manners and the Thai spirit.

For this reason, the Independent Study (IS) course is essential for world-class standard schools. Koomkaew et al. (2019) defined world-class standard schools as institutions that provide instruction focusing on cultivating students with desirable characteristics comparable to global standards. Panyaworakun School is one of these world-class standard schools. Regarding students as world citizens—the most critical outcome of such schools—Chaengchenwet (2010) noted that the Ministry of Education outlines five key attributes: academic excellence, bilingual communication, progressive thinking, creative production, and global responsibilities. Therefore, the school piloted the IS 1 course with ten Mini-English Program (MEP) seventh-graders. This course aligned with teacher planning for instructional development and learning activities that support learners in developing creative thinking and projects, in accordance with the administrative conditions for world-class standard schools in the Secondary Educational Service Area (Koomkaew et al., 2019). Through periodic and regular



learning assessment (Koomkaew et al., 2019), students were able to produce projects and innovate for the benefit of themselves and society, embodying the spirit of progressive-thinking world citizens (Chaengchenwet, 2010).

At the beginning of this project, the teacher-researcher lacked specific instructional techniques for the IS course, despite the school's institutional support across all learning areas. Furthermore, no centralized school resources were available because each individual learning area designed its own IS curriculum. In the Foreign Language Department (FLD), the teacher-researcher therefore developed simple paper toys tailored to the ten MEP seventh-graders. Because the Independent Study 1 (IS 1) course was a new subject, the teacher-researcher's primary objective was to develop a comprehensive course syllabus, instructional media, assessment and evaluation frameworks, and a teacher's guidebook.

To design the Independent Study 1 (IS 1: Research and Knowledge Formation) course, "Fun with Science Toys," Chookhampaeng's (2017) participatory action research (PAR) method was employed. This approach comprised planning (P), action (A), and reflection (R) stages, followed by an assessment for the ten MEP seventh-graders using a hybrid grading system that transitions from numerical to pass/fail (satisfactory/unsatisfactory) grades. Through PAR, the study titled "An Evaluation of the Mini-English Program (MEP) Students in Independent Study 1 (IS 1) Course: 'Fun with Science Toys'" represents first-hand knowledge generated by the teacher-researcher. In the planning (P) stage, Chookhampaeng (2017) explained that the process involves identifying participants, selecting innovations, designing the innovation itself, and developing lesson plans. In the action (A) stage, notes and feedback were recorded, while in the reflection (R) stage, quantitative data were analyzed alongside the students' evaluations (Chookhampaeng, 2017).

In the current study, the teacher-researcher aimed to investigate how to comprehensively assess MEP students in the IS 1 course, "Fun with Science Toys." The approach identified in this research provides a practical guideline for educators designing



assessments for Independent Study 1 (IS 1) courses. Specifically, this study offers an evaluation model to assist teachers who face challenges in grading students within the IS framework. Regarding course design, available tests and assessment-for-learning methods were analyzed to define the characteristics of an IS 1 course that emphasizes formative assessment over traditional testing. This alignment conforms to Koomkaew et al.'s (2019) academic administration model for world-class standard schools under a secondary educational service area. Guided by the reflection (R) stage of Chookhampaeng's (2017) PAR model, the teacher-researcher implemented Dechakupt and Yindeesuk's (2014) assessment-for-learning scheme, which features five distinct variations. Ultimately, this study serves as a blueprint for future IS 1 instructors, enabling them to effectively design courses and evaluate learners using a hybrid grading system that transitions numerical marks into pass/fail (satisfactory/unsatisfactory) grades.

Literature Review

The Grading System, the Gradeless System, and a Hybrid System

A grading system is typically a points-based framework used to assess students' degree of learning, accomplishment, or proficiency (Earl, 2022). Such systems can be implemented using either numeric scales (4.0, 3.5, 3.0, 2.5, 2.0, 1.5, 1.0, and 0.0) or letter-based criteria (A, B+, B, C+, C, D+, D, and F).

A gradeless system, in contrast, eschews the quantitative grading characteristic of numeric and letter-based systems, instead utilizing 'Pass' or 'Fail' designations on a transcript (Amer et al., 2023). Alternatively, 'Satisfactory' (S) or 'Unsatisfactory' (U) may be employed. Upon receiving formative feedback, students continually revise and resubmit their work until it meets the established 'Pass' or 'Satisfactory' standard.

Cain et al. (2022) stated that although traditional tiered grading systems (i.e., A, B, C, etc.) motivate students to learn and provide them with feedback, grades can adversely affect student motivation, and they are not an effective form of feedback. To solve these two problems of



traditional tiered grading systems, Cain et al. (2022) suggested that “instead of using grades as an external reward to motivate students, we should focus more on cultivating intrinsic motivation, and grades should be separated from feedback because of the tendency to focus more on grades than on feedback.”

Besides numeric, letter-based, and gradeless systems, a hybrid framework can be employed as a viable compromise. Amer et al. (2023) pointed out that “one could also incorporate a hybrid system that allows students to choose between having a letter grade or a pass or fail on their transcript at the end of the semester based on what they believe is advantageous.”

This current study attempted to overcome problems inherent in grading systems by utilizing a hybrid system. However, such hybrid systems do not conform to the standard secondary education system in Thailand. This research thus only provides a blueprint of a hybrid system that was applied to the small group of students who participated as pilot learners in the IS 1 course, which was designed based on Chookhampaeng’s (2017) participatory action research (PAR). In this study, after the numeric grading system (4.0, 3.5, 3.0, 2.5, 2.0, 1.5, 1.0, and 0.0) had been reported to the students in 2018, Amer et al.’s (2023) hybrid system of translating the numerical grades into a pass/fail (satisfactory/unsatisfactory) grading system was employed in 2024.

Past Studies and Theory on the Grading System, the Gradeless System, and a Hybrid System

Amer et al. (2023) examined gradeless learning in higher education. In addition to incorporating a hybrid system that can be reciprocal, they preferred the gradeless system to the grading system because of the benefits of gradeless assessments involving detailed qualitative feedback on student performance. The advantages of gradeless assessments noted were: (1) to reduce students’ cognitive load, (2) to enhance students’ well-being, (3) to support students’ learning, (4) to encourage students to collaborate with one another, and (5) to mitigate peer competition.



The current research employed the hybrid assessment system proposed by Amer et al. (2023). In other words, students could choose between having numeric grades, pass/fail options, or satisfactory/unsatisfactory designations on their transcripts. Although this hybrid system is not currently implemented in practice, it serves as a viable model that can be utilized to transition between grading and gradeless systems.

Therefore, in accordance with Amer et al. (2023), this hybrid framework was applied to the ten MEP seventh-graders in the IS 1 course as an evaluative experiment prior to potential large-scale implementation in the future. Through this approach, the traditional grading system and the pass/fail (P/F) framework complement each other within the context of the current study.

Objectives of the Study

This study was carried out with the following objectives:

1. To design an Independent Study 1 (IS 1: Research and Knowledge Formation) course through participatory action research (PAR).
2. To assess the learning of the ten Mini-English Program (MEP) seventh-graders in this IS 1 course using a hybrid grading system.

Methods

The IS 1 course integrated Fried-Booth's (2003) project-based learning approach into Chookhampaeng's (2017) participatory action research (PAR) method, which consisted of planning (P), action (A), and reflection (R) stages. This was followed by a student assessment utilizing a hybrid grading system that transitions from numerical marks to pass/fail (S/U) grades. Ultimately, this integration aimed to assist the ten MEP seventh-graders in enhancing their thinking skills, particularly for creative learning (Dankongrak, 2024).

The Students' Evaluation

Materials

Materials used in the evaluation of the ten MEP seventh-graders in the IS 1 course, "Fun with Science Toys," consisted of a sample assessment scheme and instruments both



with and without scoring rubrics. An assessment scheme for the Independent Study 1 (IS 1) course, “Fun with Science Toys,” is presented in Table 1.

Table 1: An assessment scheme for the Independent Study 1 (IS 1) course: “Fun with Science Toys”

What to Assess	Instrument		Percentage
	No Rubrics	Analytic Scoring Rubrics	
Cognitive Domain (Knowledge and Comprehension)			
- Exam Evaluation	- A midterm examination paper (20%)	-	40%
	- A final examination paper (20%)		
Psychomotor Domain (Practice and Skills)			
- Making and Presenting a Poster (End-Product)	-	- The criteria of work evaluation and presentation	10%
- Participation in IS 1 Symposium	-	- The criteria of project presentation	10%
- Class Participation	-	- The criteria of group discussion evaluation	10%
Affective Domain (Virtue and Attitudes)			
- Class Attendance	- The class attendance checklist	-	10%
- Working in Groups	- The group works	-	20%
- Collaboration	evaluation form		
Total			100%

Source: Adapted from assessment for learning with 5 variations (Dechakupt & Yindeesuk, 2014)



As shown in Table 1, the sample assessment scheme consisted of the following assignments: Midterm examination (20%), final examination (20%), making and presenting a poster (end-product) (10%), participation in the IS 1 symposium (10%), class participation (10%), class attendance (10%), and working in groups and collaboration (20%).

Procedures

The assessment procedures were structured as shown in Table 1, categorizing learning into three domains: (1) the cognitive domain (knowledge and comprehension); (2) the psychomotor domain (practice and skills); and (3) the affective domain (virtues and attitudes) (Dechakupt & Yindeesuk, 2014). Consequently, the instructional evaluation strictly prioritized these three domains throughout the course implementation.

Cognitive Domain (Knowledge and Comprehension)

(1) The students took the midterm examination on the designated date for the IS 1 course. To pass this examination, students were required to achieve a minimum score of 10 points. If they scored below 10 points, they were granted a second attempt to reach the passing threshold.

(2) The students took the final examination on the scheduled date for the IS 1 course. The maximum score was 20 points, with only one opportunity allocated for the final examination.

Psychomotor Domain (Practice and Skills)

(1) The students submitted a poster and presented it at the IS 1 symposium arranged at the school. Within these collaborative activities, the ten MEP students had the option to resubmit their poster. They received continuous feedback from the teacher-researcher until their poster and presentation rehearsals reached a satisfactory level, in accordance with the established criteria for poster and presentation assessment (Arayaphan, 2008).



(2) The students participated in the IS 1 symposium arranged at the school, where they presented their posters individually within an authentic environment. Unedited by prior rehearsals, each student's final performance was evaluated using the project presentation criteria (Arayaphan, 2008).

(3) In the classroom, students were assessed on their group discussions during each instance of sharing ideas with peers. The teacher-researcher observed and recorded notes on each student's participation, subsequent to which they were evaluated based on the group discussion assessment criteria (Arayaphan, 2008).

Affective Domain (Virtue and Attitudes)

(1) Students' attendance was verified during each class session and the IS 1 symposium, excluding the two examination days. The course comprised forty periods across twenty weeks, with every four periods (55 minutes each) equivalent to one point. Scores were rounded down to the nearest whole integer, and attendance was documented utilizing the standardized class attendance checklist prepared by the school's academic affairs department.

(2) The ten students were divided into two triads and one group of four. Group 1 developed paper windmills, Group 2 constructed paper helicopters, and Group 3 designed spinning paper plates. The teacher-researcher, acting as timekeeper, recorded the spinning duration of each toy across three distinct trials for all three categories. Ultimately, the three groups were evaluated using the standardized group work evaluation form (Youngsathian, 2017).

(3) Subsequently, students' scores across the cognitive, psychomotor, and affective domains were aggregated. Each student was graded using the eight-level numeric grading system (4.0, 3.5, 3.0, 2.5, 2.0, 1.5, 1.0, and 0.0). Final course grades were awarded based on the following criteria: Grade 4.0 (80%–100%), Grade 3.5 (75%–79%), Grade 3.0 (70%–74%), Grade 2.5 (65%–69%), Grade 2.0 (60%–64%), Grade 1.5 (55%–59%), Grade 1.0 (50%–54%), and Grade 0.0 (below 50%).



(4) Once the ten MEP seventh-graders obtained their grades from the numeric grading system, the exam components (40%) and the assessment-for-learning elements (60%) within the IS 1 course design were analyzed using frequencies, percentages, mean scores (*M*), and standard deviations (*S.D.*). This analysis aimed to determine whether examinations or assessment-for-learning methods were more emphasized in this IS 1 course.

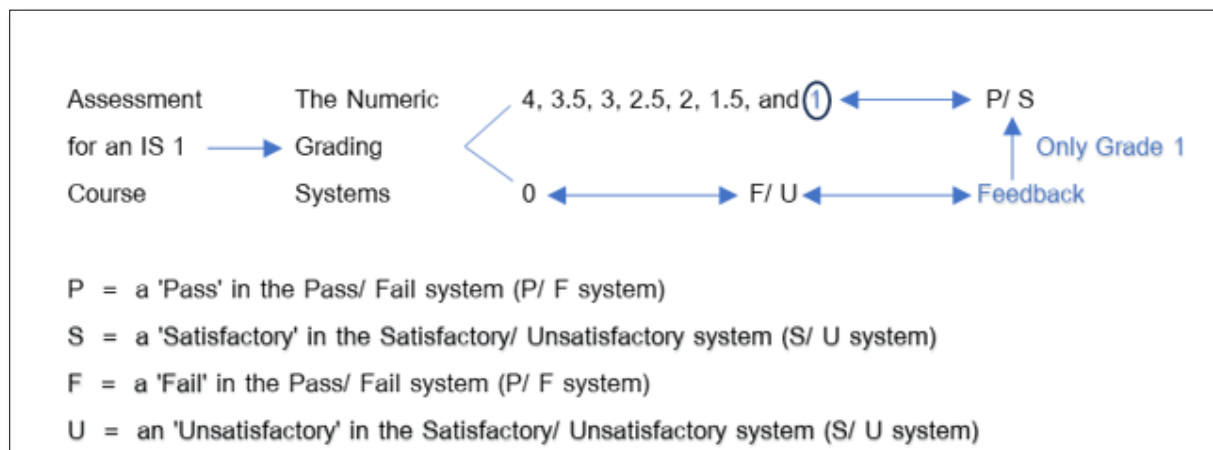


Figure 1: Hybrid Assessment System

Source: Adapted from Amer et al. (2023).

Results

The assessment results of the Independent Study 1 (IS 1) course, “Fun with Science Toys,” regarding examinations, students’ grades, and the hybrid system are presented in Tables 2, 3, and 4, respectively. The scores obtained through examinations (40%) and formative assessment for learning (60%)—including poster presentation (10%), symposium participation (10%), class participation (10%), class attendance (10%), and group collaboration (20%)—are shown in Table 2 to compare testing and assessment-for-learning outcomes and to determine which approach was more emphasized. The students’ grades in the numeric grading system are presented in Table 3. The hybrid system converting numeric grades (4.0, 3.5, 3.0, 2.5, 2.0, 1.5, 1.0, and 0.0) to pass/fail grades is illustrated in Table 4.



Table 2: The Tests and Assessment for Learning of the IS 1 Course Design to Find out Which One Is More Emphasized.

No.	Name	Tests		Assessment for Learning					Total (100)
		Exams (40)	Work (10)	Project (10)	Discuss (10)	Attend (10)	Group Work (20)	Total (60)	
1	C, P	27	9	8	10	9	17	53	80
2	T, K	24	9	9	9	10	19	56	80
3	T, D	22	9	8	9	10	18	54	76
4	P, Y	22	9	9	9	9	20	56	78
5	W, A	26	9	9	9	10	18	55	81
6	W, S	25	9	9	9	10	20	57	82
7	S, C	22	10	10	9	10	17	56	78
8	P, F	24	9	9	9	10	20	57	81
9	C, Y	22	10	10	10	10	18	58	80
10	R, C	28	10	10	10	10	20	60	88
-	Percentage	60.50%	-	-	-	-	-	93.67%	80.40%
-	<i>M</i>	24.20	-	-	-	-	-	56.20	80.40
-	<i>S.D.</i>	2.25	-	-	-	-	-	1.99	3.20

Table 2 indicates that the test component accounted for 60.50% of the total score ($M = 24.20/40.00$, $S.D. = 2.25$). Conversely, the assessment-for-learning component yielded 93.67% ($M = 56.20/60.00$, $S.D. = 1.99$). Consequently, the performance in assessment for learning was substantially higher than that of the traditional examinations. The IS 1 course design, therefore, places a significantly greater emphasis on assessment for learning rather than testing.



Table 3: The Students' Grades in the Numeric Grading System Consisting of Eight Levels

No.	Name	Exams (40)	Work (10)	Project (10)	Discussion (10)	Attendance (10)	Group Work (20)	Total Score (100)	Numeric Grade
1	C, P	27	9	8	10	9	17	80	4.0
2	T, K	24	9	9	9	10	19	80	4.0
3	T, D	22	9	8	9	10	18	76	3.5
4	P, Y	22	9	9	9	9	20	78	3.5
5	W, A	26	9	9	9	10	18	81	4.0
6	W, S	25	9	9	9	10	20	82	4.0
7	S, C	22	10	10	9	10	17	78	3.5
8	P, F	24	9	9	9	10	20	81	4.0
9	C, Y	22	10	10	10	10	18	80	4.0
10	R, C	28	10	10	10	10	20	88	4.0

As shown in Table 3, all students achieved final numeric grades of either 4.0 (70%) or 3.5 (30%). With regard to these academic outcomes, a hybrid framework that serves as a viable model to transition between the eight-level numeric grading system and the two-level pass/fail (P/F) or satisfactory/unsatisfactory (S/U) system is demonstrated in Table 4.



Table 4: The Students' Grades in a Hybrid System for an Evaluation in an IS 1 Course

Numeric Grade	Score Range	Pass / Satisfactory (S)	Fail / Unsatisfactory (U)	Total Students (n)	Percentage (%)
4.0	80%–100%	7	0	7	70.00%
3.5	75%–79%	3	0	3	30.00%
3.0	70%–74%	0	0	0	0.00%
2.5	65%–69%	0	0	0	0.00%
2.0	60%–64%	0	0	0	0.00%
1.5	55%–59%	0	0	0	0.00%
1.0	50%–54%	0	0	0	0.00%
0.0	Below 50%	0	0	0	0.00%
Total	-	10	0	10	100.00%

Table 4 illustrates the application of the hybrid grading framework to convert numeric scales into binary outcomes. The data demonstrate that 100% of the pilot learners (all ten students) successfully translated their academic performance into the 'Pass' or 'Satisfactory' (S) designation. Specifically, seven students (70.00%) from the Grade 4.0 bracket and three students (30.00%) from the Grade 3.5 bracket met the established threshold, with zero occurrences of 'Fail' or 'Unsatisfactory' (U) outcomes. This empirical evidence validates that the hybrid system can function as an effective bridge between traditional numeric grading and gradeless competency assessment within the IS 1 curriculum context.

Discussions

1. The primary focus of the IS 1 course should not be standardized tests (such as midterm and final examinations); instead, the curriculum must concentrate on independent study, creative thinking, project development, and periodic, regular evaluation (Koomkaew et al., 2019). The findings of the present study clearly indicated that the scores from the assessment-for-learning component were substantially higher than those of the examinations.



2. Consequently, the true core of the IS 1 course resides in assessment for learning. For this reason, it is inappropriate to implement IS courses through traditional schooling models that narrowly focus on improving students' performance in examinations. Rather, the emphasis of IS courses ought to be on instructing students to think creatively and to produce innovations, in accordance with the school's philosophy, identity, and vision.

3. Regardless of whether IS course students receive a "Pass/Satisfactory" grade, they can be shown their numerical grades if necessary—for instance, when applying for scholarships. Conversely, in cases of a "Fail/Unsatisfactory" outcome, students can opt not to view or receive numerical marks to safeguard their psychological well-being.

For example, students who achieve a grade of 3.5 may experience less stress, anxiety, burnout, and depression if they only receive a "Pass/Satisfactory" designation, because for some learners, seeing a 3.5 instead of a 4.0 can be discouraging. Therefore, within the context of the present study, for the students who scored a 3.5, displaying only a "Pass/Satisfactory" status on their transcripts could be highly beneficial for their well-being and intrinsic motivation. A hybrid system allowing students to select between a "Pass/Satisfactory" grade and a numerical grade based on their preference is thus advantageous for learners (Amer et al., 2023; Lyboldt et al., 2023). Pass/fail grading fosters intrinsic motivation and self-direction; conversely, numerical grading supports extrinsic motivation and self-improvement, except when it engenders unhealthy competition (Melrose, 2017).

In keeping with a hybrid grading system, it is highly beneficial if students can choose, for each subject, whether their performance is displayed using a Pass/Fail (P/F) or Satisfactory/Unsatisfactory (S/U) designation on their transcripts. This flexibility is particularly crucial when students are concerned about lower marks owing to their inability to perform well in midterm and final examinations (40%). Under these circumstances, those who underperform in tests can opt for binary grading. As discussed by Cain et al. (2022), numerical grades can exert adverse effects on student motivation, as they often fail to serve as an effective form of feedback. However, binary grading also carries drawbacks; these include a



lack of recognition for high-achieving students, a less precise reflection of specific learning attainment compared to numerical scales, the risk of critical course objectives going unmastered and undetected, and potential declines in classroom attendance (Melrose, 2017). Considering these diverse perspectives, both evaluation methods effectively complement each other within a hybrid system, as argued in this study.

Recommendations for Further Research

Future research could involve interviewing students regarding what they have learned within the IS 1 course, alongside surveying their opinions and satisfaction levels. With these multiple data sources, rigorous data triangulation can be performed. Furthermore, similar studies could be carried out with a larger cohort of students, such as those in general education or gifted programs across a variety of academic tracks.

References

- Amer, A., Sidhu, G., & Srinivasan, S. (2023). A consideration of gradeless learning in higher education. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 7(1), 38–44. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v0i0.73153>
- Arayaphan, S. (2008). *New World 5 teacher's guide*. Thai Watana Panich. [In Thai]
- Cain, J., Medina, M., Romanelli, F., & Persky, A. (2022). Deficiencies of Traditional Grading Systems and Recommendations for the Future. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 86(7), 8850. <https://doi.org/10.5688/ajpe8850>
- Chaengchenwet, P. (2010). *Building a global citizen through world-class standard schools in Thailand: We can get there?*. Education and Citizenship 2010 Conference, Institute of Education, London, United Kingdom. [In Thai]
- Chookhampaeng, C. (2017). *Writing Teachers' Classroom Action Research*. Mahasarakham University. [In Thai]
- Committee Steers National Education Reform. (2017). *Guidelines for the use of the model of cultivating "Good citizenship, dominant discipline": Good people with discipline, love*



and pride in the nation, and ability to master the aptitude responsibilities for family, community, society, and nation with learning management according to the concept “STAR STEMS”. P. & P. Printing Prepress. [In Thai]

Dankongrak, C. (2024). *The Development of Instruction in Creative Thinking Skills.*

Chulalongkorn University Press. [In Thai]

Dechakupt, P., & Yindeesuk, P. (2014). *Learning Management in the 21st Century.*

Chulalongkorn University Press. [In Thai]

Earl, D. (2022). Two Years of Specifications Grading in Philosophy. *Teaching Philosophy*, 45(1), 23–64. <https://doi.org/10.5840/teachphil20211118154>

Fried-Booth, D. L. (2003). *Project work* (2nd ed.). Oxford University Press.

Koomkaew, S., Yaboonthong, Y., Puthaprasert, C., & Rupavijetra, P. (2019). A model of academic administration – Based on world class standard schools in secondary educational service area. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*, 19(3), 523–551. <https://doi.org/10.14456/hasss.2019.24>

Lyboldt, K. E., Bach, K. D., Newman, A. W., Robbins, S. N., & Jordan, A. J. (2023). Impact of Satisfactory/Unsatisfactory Grading on Student Motivation to Learn, Academic Performance, and Well-Being. *Journal of veterinary medical education*, 50(5), 554–563. <https://doi.org/10.3138/jvme-2022-0020>

Melrose, S. (2017). Pass/fail and discretionary grading: A snapshot of their influences on learning. *Open Journal of Nursing*, 7(2), 185–192. <https://doi.org/10.4236/ojn.2017.72016>.

Sophitthammakun, T. (2019). PWS Students’ Need Analysis for a Lesson Design in STAR STEMS “A CHEMICAL FREE LIFE”. *Kasetsart Educational Review*, 33(3), 47–59.

Youngsathian, P. (2017). *New Weaving It Together 3 Teacher’s Guides*. Thai Watana Panich. [In Thai]



การวิเคราะห์องค์ประกอบของวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกล

นาดีรา นุงอาห์ลี^{1*} และ ขวลิต เกิดทิพย์²

^{1, 2} คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

*ผู้ประสานงาน: nadrng.17@gmail.com

วันรับบทความ: 9 พฤษภาคม 2569 วันแก้ไขบทความ: 26 มิถุนายน 2569 วันตอบรับบทความ: 27 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจของวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกล และ 2) ศึกษาระดับวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ครูผู้สอนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกล จำนวน 331 คน ซึ่งเป็นขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้ตามเกณฑ์ Hair et al. (2010) และใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบกำหนดโควตา เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ เท่ากับ .968 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (EFA) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบของวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกล สามารถสกัดได้ 5 องค์ประกอบหลัก รวม 36 ตัวแปร ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนสะสมได้ร้อยละ 69.359 ประกอบด้วย (1) การถ่ายทอดค่านิยมร่วมทางวิชาชีพผ่านการยกย่องต้นแบบความสำเร็จ (2) การพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษา (3) การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพภายใต้บรรยากาศกัลยาณมิตร (4) การบริหารงานแบบกระจายอำนาจที่เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และ (5) การนำตนเองในการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายสถานศึกษา 2) ระดับวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกล โดยภาพรวมและรายองค์ประกอบอยู่ในระดับมาก โดยองค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การนำตนเองในการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายสถานศึกษา ในขณะที่องค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษา

คำสำคัญ: การวิเคราะห์องค์ประกอบ วัฒนธรรมโรงเรียน การเรียนรู้ตลอดชีวิต



A Factor Analysis of School Culture Promoting Teachers' Lifelong Learning under the Satun Primary Educational Service Area Office

Nadeera Nungalee^{1*} and Chawalit Kerdtip²

^{1, 2} Faculty of Education, Prince of Songkla University, Pattani Campus

*Corresponding author: nadrnng.17@gmail.com

Received: 9 April 2026

Revised: 26 June 2026

Accepted: 27 June 2026

Abstract

The purposes of this research were 1) to analyze, using exploratory factor analysis, the school culture factors promoting teachers' lifelong learning under the Satun Primary Educational Service Area Office, and 2) to investigate the level of this school culture. The sample consisted of 331 teachers, determined as an acceptable size based on the criteria of Hair et al., and obtained through quota sampling. The research instrument was a 5-level rating scale questionnaire with an overall Cronbach's alpha reliability coefficient of .968. Statistics used for data analysis included Exploratory Factor Analysis (EFA), mean, and standard deviation. The research findings revealed that: 1) The school culture factors promoting teachers' lifelong learning comprised 5 main factors with 36 variables, accounting for 69.359% of the total cumulative variance. These factors included: (1) transmitting shared professional values by honoring successful role models, (2) developing staff potential in innovation to drive educational quality, (3) building a professional learning community within a collegial atmosphere, (4) decentralizing administration to provide opportunities for participatory decision-making, and (5) engaging in self-directed learning aligned with school goals. 2) The level of school culture promoting teachers' lifelong learning, both overall and for each individual factor, was at a high level. The factor with the highest mean was self-directed learning aligned with school goals, whereas the factor with the lowest mean was developing staff potential in innovation to drive educational quality.

Keywords: Factor Analysis, School Culture, Lifelong Learning



บทนำ

ภายใต้บริบทของสังคมโลกยุคปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างฉับพลันและยากต่อการคาดเดา ซึ่งสภาการณ์นี้ถูกนิยามภายใต้กรอบทฤษฎี VUCA World อันประกอบด้วยความผันผวน ความไม่แน่นอน ความซับซ้อน และความคลุมเครือ (Bennett & Lemoine, 2014) ซึ่งได้สร้างบรรทัดฐานใหม่ในการดำเนินงานและส่งผลกระทบต่อโครงสร้างเศรษฐกิจ (Schwab, 2017) สถานการณ์เหล่านี้ส่งผลให้ความรู้ ทักษะ และความสามารถเดิมไม่เพียงพอต่อการจัดการกับความท้าทาย การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) จึงกลายเป็นกลไกสำคัญสำหรับการรักษาและพัฒนาสมรรถนะของบุคคล (OECD, 2021) สอดคล้องกับหลักการทางการศึกษาตามรายงานของคณะกรรมการการศึกษานานาชาติแห่งยูเนสโกที่เสนอให้ การเรียนรู้ตั้งอยู่บนสี่เสาหลัก โดยเฉพาะการเรียนรู้เพื่อการรู้และการเรียนรู้เพื่อการปฏิบัติ (Delors et al., 1996) ดังนั้น ความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงเป็นความจำเป็นสำหรับบุคลากรทุกวิชาชีพ โดยเฉพาะ วิชาชีพครูซึ่งมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวก่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนเชิงกระบวนทัศน์ในบทบาทของวิชาชีพครู จากการเป็นศูนย์กลางในการถ่ายทอดความรู้ เปลี่ยนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (King, 1993) การศึกษาจึงต้องมุ่งเน้นการสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการสร้างสรรค์นวัตกรรม (วิจารณ์ พานิช, 2555) เพื่อให้ครูสามารถส่งเสริมทักษะเหล่านี้ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูจำเป็นต้องพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านการเรียนรู้ที่ชี้นำตนเอง (Candy, 1991) นอกจากนี้ ครูที่ได้รับการสนับสนุนให้เรียนรู้ตลอดชีวิตมีแนวโน้มที่จะสามารถสร้างนวัตกรรมทางการสอนและส่งผล ต่อคุณภาพการศึกษาของผู้เรียนโดยตรง (Jarvis, 2006) ตลอดจนเป็นปัจจัยสำคัญในการยกระดับสถานศึกษา สู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ (Senge, 2006)

แม้ว่าแนวคิดเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิตจะได้รับการยอมรับและมีการประกาศใช้พระราชบัญญัติ ส่งเสริมการเรียนรู้ (2566) แต่การนำสู่การปฏิบัติยังคงต้องเผชิญความท้าทายเชิงโครงสร้างและวัฒนธรรม ที่ยังรากลึกในระบบการศึกษาไทย (สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2564) ปัญหาในทางปฏิบัติที่ฝังลึกในวัฒนธรรม การทำงาน ได้แก่ วัฒนธรรมแบบอำนาจนิยมที่เน้นการปฏิบัติตามคำสั่ง ทำให้การพัฒนาครูส่วนใหญ่เป็น รูปแบบการอบรมจากบนลงล่างที่ไม่สอดคล้องกับบริบทงาน (พฤทธิ ศิริบรรณพิทักษ์, 2560) การสร้างภาระ งานเอกสารที่บั่นทอนเวลาในการพัฒนาการสอน (สมพงษ์ จิตระดับ, 2562) ตลอดจนวัฒนธรรมการทำงาน แบบแยกส่วนที่ทำให้การรวมกลุ่มในรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ขาดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อแก้ปัญหาพร้อมกันอย่างแท้จริง (เอกชัย กี่สุขพันธ์, 2561) ปัญหาเหล่านี้ทวีความรุนแรงในโรงเรียนขนาดเล็ก ที่ขาดแคลนทรัพยากร (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2563) ซึ่งสอดคล้องกับความท้าทายในพื้นที่ ชายแดนภาคใต้ ที่ต้องการการเร่งพลังการเรียนรู้และชุมชนทางวิชาชีพที่เข้มแข็ง (ทศนา แสงระวี และ เรชา ชูสุวรรณ, 2565) สะท้อนให้เห็นว่าวัฒนธรรมโรงเรียนในปัจจุบันยังไม่เอื้อต่อการพัฒนาวิชาชีพครู เท่าที่ควร



วัฒนธรรมโรงเรียน (School Culture) เป็นปัจจัยเชิงระบบที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคลากรมากที่สุด ซึ่งเปรียบเสมือนพลังที่มองไม่เห็นแต่คอยชี้นำวิถีการรับรู้ ความคิด และการปฏิบัติของสมาชิกในองค์กร (Schein, 2010) โดยวัฒนธรรมไม่ใช่เพียงบรรยากาศที่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย แต่เป็นสิ่งที่หยั่งรากลึกในระดับความเชื่อและค่านิยมร่วมกัน (Gruenert & Whitaker, 2015) วัฒนธรรมที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกันจะเปิดโอกาสให้ครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ วิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียน และพัฒนานวัตกรรมการสอนร่วมกัน (Patterson et al., 1986) แม้งานวิจัยจำนวนมากจะยืนยันถึงความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างวัฒนธรรมโรงเรียนกับการพัฒนาตนเองของครู (เนตรนภา พูลเพิ่ม, 2560) แต่สถานะองค์ความรู้ในปัจจุบันยังคงปรากฏช่องว่างที่สำคัญในการระบุกรอบแนวคิดเชิงองค์ประกอบของวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของครูที่ผ่านการตรวจสอบเชิงประจักษ์ในบริบทของประเทศไทย ทฤษฎีและงานวิจัยส่วนใหญ่มักเป็นการนำเสนอแนวคิดในภาพรวมหรือประยุกต์ใช้ตัวแปรจากบริบทต่างประเทศ ซึ่งอาจมีข้อจำกัดในการสะท้อนโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมวิชาชีพครูของไทยได้อย่างครบถ้วน

เมื่อพิจารณาในพื้นที่จังหวัดสตูล ซึ่งเป็นพื้นที่วิจัยหลัก ยิ่งสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการศึกษาอย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา (Education Sandbox) ที่มีบริบททางภูมิศาสตร์ สังคม และพหุวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะตัว อีกทั้งยังมีความท้าทายในกลุ่มโรงเรียนขนาดเล็กที่ตั้งอยู่บนเกาะหรือในพื้นที่ห่างไกล ซึ่งมักประสบปัญหาการขาดแคลนครู ขาดทรัพยากร และความไม่ต่อเนื่องของการพัฒนาบุคลากร แม้จะเคยมีการศึกษาเรื่องวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของโรงเรียนในพื้นที่นี้ (พิงค์พันธุ์ แพงพุทธ, 2561) แต่ยังขาดงานวิจัยเชิงประจักษ์ที่มุ่งวิเคราะห์และสกัดองค์ประกอบของวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งผลอย่างแท้จริงต่อการส่งเสริมให้ครูเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตในบริบทเฉพาะของเขตพื้นที่

จากสภาพปัญหาดังกล่าว การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งวิเคราะห์องค์ประกอบของวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล โดยใช้วิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) เพื่อค้นหาและสกัดโครงสร้างองค์ประกอบแฝงที่สะท้อนบริบทเฉพาะของพื้นที่ศึกษา ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างองค์ความรู้ใหม่เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา และเป็นรากฐานในการพัฒนานโยบายที่ปฏิบัติได้จริงและสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจของวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล
2. เพื่อศึกษาระดับวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล



แนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวัฒนธรรมโรงเรียน (School Culture)

วัฒนธรรมโรงเรียนเป็นโครงสร้างทางสังคมที่มีลักษณะซับซ้อนและเป็นนามธรรม นักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ในมิติที่หลากหลาย โดย Schein (2010) นิยามว่าวัฒนธรรม หมายถึงรูปแบบของสมมติฐานพื้นฐานที่สมาชิกยึดถือร่วมกัน ซึ่งแบ่งเป็นระดับสิ่งประดิษฐ์ ค่านิยม และสมมติฐานที่แฝงเร้น ในขณะที่ Erickson (1987) มองวัฒนธรรมเป็นเหมือนกรอบการตีความหมาย เพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรม สอดคล้องกับ Gruenert and Whitaker (2015) ที่เปรียบวัฒนธรรมว่าเป็นบุคลิกภาพ ของกลุ่มที่ยั่งยืน นอกจานี้ Jerald (2006) เน้นย้ำว่าวัฒนธรรมเปรียบเสมือนหลักสูตรแฝง (Hidden curriculum) ในโรงเรียนที่ทรงอิทธิพลมากกว่านโยบายที่เป็นลายลักษณ์อักษร และ Patterson, Purkey, and Parker (1986) ชี้ให้เห็นว่าวัฒนธรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ต้องอาศัยการทำงานร่วมกันผ่านการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

จากการสังเคราะห์แนวคิดของนักวิชาการดังกล่าว งานวิจัยครั้งนี้จึงสรุปความหมายของวัฒนธรรมโรงเรียน ว่าหมายถึง ระบบของความหมาย ความเชื่อ ค่านิยม และสมมติฐานพื้นฐานที่สมาชิกในโรงเรียนยึดถือและปฏิบัติร่วมกัน ซึ่งเกิดจากกระบวนการเรียนรู้และการส่งผ่านประสบการณ์ร่วมกันขององค์การ โดยทำหน้าที่เป็นกรอบอ้างอิงในการชี้นำและกำหนดทิศทางการรับรู้ ความคิด และพฤติกรรมของบุคลากร ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมากำหนดเป็นขอบเขตมิติของวัฒนธรรมโรงเรียน 5 ด้าน เพื่อใช้ในการวิจัย ได้แก่

- 1) ทิศทางและเป้าหมายร่วม (Shared Direction and Purpose) หมายถึง การที่โรงเรียนกำหนดวิสัยทัศน์และเป้าหมายชัดเจน โดยบุคลากรมีความเข้าใจตรงกันและคาดหวังในมาตรฐานร่วมกัน
- 2) กระบวนการทำงานและกลไกการตัดสินใจ (Work Processes and Decision-making Mechanisms) หมายถึง ระบบการบริหารที่เน้นการกระจายอำนาจ เปิดโอกาสให้บุคลากรมีส่วนร่วมตัดสินใจ และใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ในการพัฒนาโรงเรียน
- 3) ปฏิสัมพันธ์และการร่วมมือภายในโรงเรียน (School Interaction and Collaboration) หมายถึง บรรยากาศทางสังคมที่มีความเป็นกัลยาณมิตร ช่วยเหลือเกื้อกูล และร่วมมือกันแก้ไขปัญหา
- 4) การถ่ายทอดค่านิยมและสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Values Transmission and Symbolic Representation) หมายถึง กระบวนการปลูกฝังความเชื่อผ่านพิธีกรรม การเล่าเรื่องราวความสำเร็จ และการยกย่องเชิดชูเกียรติบุคคลต้นแบบ และ
- 5) การมุ่งเน้นคุณภาพและนวัตกรรม (Quality Focus and Innovation Orientation) หมายถึง การให้ความสำคัญกับคุณภาพการศึกษา ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก และการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นกลไกสำคัญในการรักษาและพัฒนาสมรรถนะของบุคคล โดยคณะกรรมการชาตินานาชาติแห่งยูเนสโก (Delors et al., 1996) ได้วางรากฐานการเรียนรู้ผ่านสี่เสาหลัก ได้แก่ การเรียนรู้เพื่อรู้



เพื่อปฏิบัติ เพื่ออยู่ร่วมกัน และเพื่อที่จะเป็น ในขณะที่ Candy (1991) เชื่อมโยงแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เข้ากับการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ โดยเน้นที่การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-Directed Learning) ซึ่งผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบต่อการพัฒนาตนเอง นอกจากนี้ Morgan-Klein and Osborne (2007) และองค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD, 2021) ได้ย้ำว่า ในยุคที่สังคมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ช่วยให้บุคลากรสามารถปรับตัวและรักษาความเป็นมืออาชีพไว้ได้

จากการทบทวนวรรณกรรม งานวิจัยครั้งนี้จึงสรุปความหมายของ การเรียนรู้ตลอดชีวิต ว่าหมายถึง คุณลักษณะและกระบวนการพัฒนาตนเองอย่างรอบด้านและต่อเนื่องตลอดอาชีพการสอน ซึ่งเกิดจากความตั้งใจและความรับผิดชอบต่อวิชาชีพ เพื่อยกระดับประสบการณ์ให้กลายเป็นความสามารถทางวิชาชีพ และรักษาความสามารถในการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำมิติของวัฒนธรรมโรงเรียนทั้ง 5 ด้าน มาสร้างเมทริกซ์ความสัมพันธ์กับคุณลักษณะของการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิด วัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต หมายถึง แบบแผนการปฏิบัติ ค่านิยม และบรรทัดฐานที่สมาชิกในโรงเรียนรับรู้และยึดถือร่วมกัน ซึ่งเกื้อหนุนส่งเสริม หรือกระตุ้นให้ครูเกิดกระบวนการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสกัดออกมาเป็นตัวแปรสังเกตได้ (Observed Variables) จำนวน 40 ตัวแปร เพื่อนำมาสร้างเป็นแบบสอบถามและใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (EFA) ในการวิจัยครั้งนี้

วิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร จำนวน 1,648 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร ปีการศึกษา 2568 โดยอาศัยเกณฑ์ของ Hair et al. (2010) ที่กำหนดอัตราส่วนระหว่างจำนวนตัวแปรสังเกตได้ ต่อขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ 1:10 ซึ่งการวิจัยนี้มี 40 ตัวแปร จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างเป้าหมายที่ 400 คน จากนั้นใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบกำหนดโควตา (Quota Sampling) เป็นรายสถานศึกษา เพื่อให้เกิดการกระจายตัวอย่างครอบคลุม ทั้งนี้ ได้รับแบบสอบถามที่สมบูรณ์กลับคืนมาเพื่อใช้ในการวิเคราะห์จำนวน 331 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 82.75 ของกลุ่มตัวอย่างเป้าหมาย ซึ่งเป็นจำนวนที่ผ่านเกณฑ์ความเหมาะสมทางสถิติ



เครื่องมือวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

แบบสอบถามวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร จำนวน 1 ฉบับ มี 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามชนิดตรวจสอบรายการ (Checklist) เพื่อสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยลักษณะคำถามที่กำหนดให้มีลักษณะเป็นตัวเลือกที่กำหนดคำตอบไว้ให้เลือก จำนวน 1 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) ตาม Likert แบ่งเป็น 5 ระดับ จำนวน 40 ข้อ

สำหรับการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไปทุกข้อ จากนั้นจึงนำไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงเพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งปรากฏค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ .968

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1) ผู้วิจัยทำการสร้างเครื่องมือวิจัย โดยเริ่มจากการศึกษาค้นคว้า รวบรวมแนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวกับวัฒนธรรมโรงเรียน และการเรียนรู้ตลอดชีวิต และได้นำแนวคิดมาสังเคราะห์เป็นตัวแปรสังเกตได้ ที่สะท้อนวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต จำนวน 40 ตัวแปร

2) ขออนุญาตขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลจากบัณฑิตวิทยาลัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เพื่อเสนอผู้อำนวยการสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร

3) ติดต่อโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยขอความร่วมมือผู้ตอบแบบสอบถามกลับคืนมาแก่ผู้วิจัยภายใน 15 วัน

4) ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ดังนี้

4.1) วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) เริ่มจากการทดสอบความเหมาะสมของข้อมูลด้วยค่า KMO และการทดสอบของบาร์ตเลตต์ (Bartlett's Test of Sphericity) จากนั้นสกัดองค์ประกอบด้วยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบหลัก (Principal Component Analysis: PCA) โดยเลือกองค์ประกอบที่มีค่าไอเกน (Eigenvalue) มากกว่า 1 และทำการหมุนแกนแบบออร์โธโกนอล (Orthogonal) ด้วยวิธี Varimax โดยใช้เกณฑ์ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป



4.2) ศึกษาระดับวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ตามแนวของ Best (1970) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.00 – 1.49	หมายถึง	วัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิตอยู่ในระดับน้อยที่สุด
1.50 – 2.49	หมายถึง	วัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิตอยู่ในระดับน้อย
2.50 – 3.49	หมายถึง	วัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิตอยู่ในระดับปานกลาง
3.50 – 4.49	หมายถึง	วัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิตอยู่ในระดับมาก
4.50 – 5.00	หมายถึง	วัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิตอยู่ในระดับมากที่สุด

5) รวบรวมผลการวิเคราะห์ทางสถิติมาจัดทำข้อสรุป อภิปรายผลร่วมกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และจัดทำข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาสถานศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาต่อไป

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยจากผู้ตอบแบบสอบถามที่ส่งคืนกลับมา 331 ฉบับ คิดเป็นอัตราส่วนตัวแปรต่อกลุ่มตัวอย่าง 1 : 8.275 จึงเป็นไปตามข้อกำหนดของ Hair et al.(2010) ซึ่งสามารถนำเสนอผลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1) ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยพิจารณาค่า KMO เท่ากับ .953 และการทดสอบ Bartlett's Test of Sphericity มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) แสดงว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์มีความเหมาะสมสำหรับการวิเคราะห์องค์ประกอบ ผลการสกัดองค์ประกอบด้วยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบหลัก (PCA) และหมุนแกนแบบ Varimax โดยพิจารณาค่าไอเกน (Eigenvalues) มากกว่า 1 และค่าน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ .50 ขึ้นไป สามารถสกัดองค์ประกอบจาก 40 ตัวแปร เหลือ 36 ตัวแปร (ตัดตัวแปรข้อ 4, 5, 6 และ 21 ออกเนื่องจากไม่ผ่านเกณฑ์) จัดกลุ่มได้ 5 องค์ประกอบหลัก อธิบายความแปรปรวนสะสมได้ร้อยละ 69.359 ดังตารางที่ 1



ตารางที่ 1 ผลการสกัดสององค์ประกอบและค่าน้ำหนักองค์ประกอบของวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกล

องค์ประกอบ	ค่าไอเกน	% ความแปรปรวน	% สะสม	จำนวนตัวแปร	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ
1. การถ่ายทอดค่านิยมร่วมทางวิชาชีพผ่านการยกย่องต้นแบบความสำเร็จ	22.320	55.799	55.799	11	.524 - .700
2. การพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษา	1.459	3.646	59.445	9	.526 - .723
3. การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพภายใต้บรรยากาศกัลยาณมิตร	1.433	3.583	63.028	7	.507 - .757
4. การบริหารงานแบบกระจายอำนาจที่เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ	1.342	3.356	66.384	6	.510 - .773
5. การนำตนเองในการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายสถานศึกษา	1.190	2.975	69.359	3	.518 - .784
รวมจำนวนตัวแปร				36	

จากตารางที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกล สามารถอธิบายรายละเอียดและนิยามขอบเขตของตัวแปรสังเกตได้ในทั้ง 5 องค์ประกอบหลัก ได้ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การถ่ายทอดค่านิยมร่วมทางวิชาชีพผ่านการยกย่องต้นแบบความสำเร็จ ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 11 ตัวแปร มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบระหว่าง .524 - .700 โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักสูงสุดคือ การที่ครูเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้เกิดแนวปฏิบัติที่ดี องค์ประกอบนี้หมายถึง กระบวนการที่โรงเรียนหล่อหลอมความเชื่อ ทศนคติ และเป้าหมาย โดยอาศัยการชื่นชมบุคลากรที่มีความโดดเด่นด้านการใฝ่เรียนรู้หรือริเริ่มนวัตกรรม เพื่อให้เป็นแรงบันดาลใจ และแนวปฏิบัติที่ดี รวมถึง



การสร้างบรรยากาศที่มองความผิดพลาดเป็นโอกาสในการพัฒนา และส่งเสริมให้ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

องค์ประกอบที่ 2 การพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษา ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 9 ตัวแปร มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบระหว่าง .526 - .723 โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักสูงสุดคือ โรงเรียนมีการพัฒนาบุคลากรที่มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยี องค์ประกอบนี้หมายถึง กระบวนการส่งเสริมและยกระดับสมรรถนะของครู โดยมุ่งเน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการจัดระบบบริหารที่เปิดโอกาสให้ครูมีอิสระในการริเริ่มโครงการใหม่ ๆ ตลอดจนสนับสนุนให้ครูวางแผนพัฒนาตนเองเพื่อยกระดับมาตรฐานการศึกษา

องค์ประกอบที่ 3 การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพภายใต้บรรยากาศกัลยาณมิตร ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 7 ตัวแปร มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบระหว่าง .507 - .757 โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักสูงสุดคือ การช่วยเหลือซึ่งกันและกันในโรงเรียนทำให้ครูเชื่อมั่นว่าจะแก้ปัญหาได้ องค์ประกอบนี้หมายถึง กระบวนการรวมพลังทำงานเป็นทีมเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทบทวนการปฏิบัติงาน และวิเคราะห์ปัญหา การสอนร่วมกัน ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและเกื้อหนุน ซึ่งช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ครูในการออกแบบกิจกรรมการสอนใหม่ ๆ และขับเคลื่อนให้บรรลุเป้าประสงค์ร่วม

องค์ประกอบที่ 4 การบริหารงานแบบกระจายอำนาจที่เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 6 ตัวแปร มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบระหว่าง .510 - .773 โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักสูงสุดคือ การกระจายอำนาจในโรงเรียนทำให้ครูมีอิสระในการเริ่มกิจกรรมใหม่ ๆ องค์ประกอบนี้หมายถึง รูปแบบการบริหารที่มอบความเป็นอิสระทางวิชาการและจัดโครงสร้างที่เอื้อให้ครูกล้าใช้วิจารณญาณ มีพื้นที่แสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ และสามารถนำวิธีการสอนรูปแบบใหม่ ๆ มาทดลองใช้จริง เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายสถานศึกษา

องค์ประกอบที่ 5 การนำตนเองในการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายสถานศึกษา ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 3 ตัวแปร มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบระหว่าง .518 - .784 โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักสูงสุดคือ ครูมีความเชื่อมั่นว่าจะสามารถพัฒนาตนเองให้ถึงมาตรฐานที่กำหนด องค์ประกอบนี้หมายถึง พฤติกรรมที่สะท้อนถึงแรงจูงใจภายในของครู ที่มีความกระตือรือร้นแสวงหาองค์ความรู้และทักษะใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง โดยทิศทางการพัฒนาตนเองนี้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายของสถานศึกษา อย่างเป็นรูปธรรม



2) ผลการศึกษาระดับวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร โดยภาพรวมและรายองค์ประกอบ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร โดยภาพรวม และรายองค์ประกอบ

องค์ประกอบของวัฒนธรรมโรงเรียน ที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต	M	S.D.	ระดับวัฒนธรรมโรงเรียนที่ ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต
1. การถ่ายทอดค่านิยมร่วมทางวิชาชีพผ่านการยก ย่องต้นแบบความสำเร็จ	4.30	.668	มาก
2. การพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านนวัตกรรมเพื่อ ขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษา	4.28	.667	มาก
3. การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพภายใต้ บรรยากาศกัลยาณมิตร	4.45	.623	มาก
4. การบริหารงานแบบกระจายอำนาจที่เปิดโอกาส ให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ	4.34	.685	มาก
5. การนำตนเองในการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ เป้าหมายสถานศึกษา	4.49	.541	มาก
รวม	4.37	.565	มาก

จากตาราง 2 พบว่าวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.37$, $S.D. = .565$) เมื่อพิจารณา
รายองค์ประกอบ พบว่า ทุกองค์ประกอบอยู่ในระดับมาก โดยองค์ประกอบที่ 5 การนำตนเองในการเรียนรู้
ให้สอดคล้องกับเป้าหมายสถานศึกษา มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($M = 4.49$, $S.D. = .541$) รองลงมาคือ องค์ประกอบ
ที่ 3 การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพภายใต้บรรยากาศกัลยาณมิตร ($M = 4.45$, $S.D. = .623$) และ
องค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ องค์ประกอบที่ 2 การพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อน
คุณภาพการศึกษา ($M = 4.28$, $S.D. = .667$)

อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจพบว่า วัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิต
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ซึ่งสะท้อนให้
เห็นว่าวัฒนธรรมในบริบทของโรงเรียนประถมศึกษาเกิดจากการทำงานร่วมกันของระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้



โครงสร้างที่ค้นพบนี้มีความสอดคล้องอย่างยิ่งกับทฤษฎีวัฒนธรรมองค์การของ Schein (2010) ที่อธิบายว่าวัฒนธรรมมีโครงสร้างซ้อนทับกัน 3 ระดับ กล่าวคือ ตั้งแต่ระดับสิ่งที่สังเกตได้ (Artifacts) เช่น การจัดกิจกรรม PLC และการยกย่องต้นแบบ ลึกลงสู่ระดับค่านิยมที่ได้รับการยอมรับ (Espoused values) เช่น การมุ่งเน้นนวัตกรรมและการกระจายอำนาจ และฝังรากลึกไปจนถึงสมมติฐานพื้นฐานที่แฝงเร้น (Basic underlying assumptions) คือความไว้วางใจและบรรยากาศกัลยาณมิตรภายในองค์กร

เมื่อพิจารณาในมิติของโครงสร้างและการบริหาร การที่โรงเรียนมีโครงสร้างที่ยืดหยุ่นผ่านการบริหารงานแบบกระจายอำนาจและการพัฒนานวัตกรรม ถือเป็นฐานรากสำคัญของการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Fullan (2007) ที่อธิบายว่าการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ต้องอาศัยภาวะผู้นำแบบกระจายอำนาจ เพราะเมื่อครูมีอิสระในการตัดสินใจ จะเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของและกล้าที่จะทดลองปฏิบัติจริง รวมไปถึง การเสริมพลังอำนาจและวัฒนธรรมที่สนับสนุนการพัฒนาทางวิชาชีพ ยังเป็นตัวทำนวยสำคัญที่ช่วยยกระดับการรับรู้ประสิทธิภาพของโรงเรียน (Gülşen & Çelik, 2021) นอกจากนี้ การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ภายใต้บรรยากาศกัลยาณมิตรยังทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมการพัฒนางานองค์ความรู้ร่วมกัน สนับสนุนทฤษฎีองค์การแห่งการเรียนรู้ของ Senge (2006) ในประเด็นการเรียนรู้ฐานทีม (Team Learning) และสอดคล้องกับงานวิจัยของฟิงค์พันธุ์แพงพุทธ (2561) ที่ยืนยันว่าพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เป็นมิตรคือกลไกสำคัญในการบรรเทาความรู้สึกแปลกแยกในการปฏิบัติงาน

สำหรับการถ่ายทอดค่านิยมผ่านการยกย่องต้นแบบและการนำตนเองในการเรียนรู้นั้น สะท้อนถึงธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Adult Learning) ตามแนวคิดของ Candy (1991) ที่ระบุว่าการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองจะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อผู้เรียนเห็นเป้าหมายที่ชัดเจน รวมถึงการสร้าง วีรบุรุษ (Heroes) และ พิธีกรรม (Rituals) ทางวิชาชีพตามแนวคิดวัฒนธรรมเชิงสัญลักษณ์ (Deal & Peterson, 1999; Kouzes & Posner, 2012) ประเด็นที่ค้นพบคือ องค์กรประกอบที่ 1 มีค่าความแปรปรวนที่อธิบายได้สูงถึงร้อยละ 55.79 สะท้อนให้เห็นว่า ในบริบทของจังหวัดสตูล การเชิดชูเกียรติครู เปรียบเสมือนแกนหลักของวัฒนธรรม ที่มีอิทธิพลสูงสุดและเป็นรากฐานสำคัญที่ทำให้เกิดมิติอื่น ๆ ตามมา ซึ่งสอดคล้องกับเนตรนภา พูลเพิ่ม (2560) ที่ระบุว่าการยกย่องชมเชยเป็นเครื่องมือทางจิตวิทยาที่ทรงพลังในการผลักดันให้ครูเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

นอกจากนี้ ระดับวัฒนธรรมโรงเรียนโดยภาพรวมและรายองค์ประกอบอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของฟิงค์พันธุ์แพงพุทธ (2561) และเนตรนภา พูลเพิ่ม (2560) ซึ่งสามารถอภิปรายเชิงระบบได้ว่า



นโยบายการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะตามข้อตกลงในการพัฒนางาน (Performance Agreement: PA) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงระบบที่หล่อหลอมและบังคับให้สถานศึกษาต้องสร้างวัฒนธรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ผลกระทบจากระบบดังกล่าวยังสะท้อนให้เห็นชัดเจนในองค์ประกอบที่ 5 การนำตนเองในการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายสถานศึกษา ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด โดยเฉพาะประเด็นการแสวงหาความรู้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายของโรงเรียน เนื่องจากครูต้องจัดทำแผนพัฒนาตนเอง (ID Plan) และรับการประเมินอย่างเป็นรูปธรรม ทำให้เกิดการตระหนักรู้และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมาเป็นการนำตนเองในการแสวงหาความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ (Candy, 1991)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ข้อเสนอแนะสำหรับเขตพื้นที่การศึกษา

- 1) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ควรส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างแพลตฟอร์มเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการระหว่างโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสตูล เพื่อให้เกิดการใช้ทรัพยากร แหล่งเรียนรู้ และการแบ่งปันวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยลดข้อจำกัดด้านงบประมาณของโรงเรียนขนาดเล็ก
- 2) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาควรกำหนดนโยบายที่สนับสนุนการเป็นพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม โดยจัดตั้งกลไกพี่เลี้ยง (Mentoring system) ระดับเขตพื้นที่ เพื่อคอยให้คำปรึกษาและช่วยเหลือครูในการพัฒนานวัตกรรมการสอน

1.2 ข้อเสนอแนะสำหรับโรงเรียน

- 1) ผู้บริหารควรให้ความสำคัญกับการจัดสรรงบประมาณเพื่อสนับสนุนทรัพยากรด้านเทคโนโลยี และระบบฐานข้อมูลให้เพียงพอ เพื่อให้ครูสามารถนำข้อมูลเชิงสถิติสารสนเทศมาใช้แก้ปัญหาและพัฒนาการสอนได้อย่างต่อเนื่อง
- 2) ผู้บริหารควรสร้างพื้นที่ปลอดภัยทางจิตวิทยา โดยมองว่าความผิดพลาดจากการทดลองใช้วิธีการสอนใหม่ ๆ คือโอกาสในการเรียนรู้ เพื่อลดความกังวลและกระตุ้นให้ครูกล้าคิดกล้าทำ นวัตกรรมใหม่ ๆ
- 3) ผู้บริหารควรปรับเปลี่ยนรูปแบบการประชุมที่เป็นทางการ ให้มีบรรยากาศที่ผ่อนคลายคล้อยคลึงกับวง PLC แบบกัลยาณมิตร เพื่อลดความเกรงใจในระบบอาวุโส และเปิดโอกาสให้ครูกล้าแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์ ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้อย่างต่อเนื่อง



ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษา ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม ที่ส่งผลต่อวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล

2.2 ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อถอดบทเรียนความสำเร็จของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ที่มีระดับวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูเรียนรู้ตลอดชีวิตสูง เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับกระบวนการและวิธีการปฏิบัติจริงของสถานศึกษา

รายการอ้างอิง

- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2563). รายงานสถานการณ์ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ปี 2563. กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. <https://www.eef.or.th/wp-content/uploads/2022/02/รายงานสถานการณ์ความเหลื่อมล้ำ-2-2563.pdf>
- ทิตินา แสงระวี และเรชา ชูสุวรรณ. (2565). องค์ประกอบการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของครู ของโรงเรียนประถมศึกษาในพื้นที่จังหวัดภาคใต้ชายแดน. วารสารมหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 9(8), 98-111. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JMND/article/view/260480>.
- เนตรนภา พูลเพิ่ม. (2560). ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมโรงเรียนกับการพัฒนาตนเองของข้าราชการครู โรงเรียนในกลุ่มสหวิทยาเขตระยอง 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยบูรพา]. <https://buuir.buu.ac.th/xmlui/handle/1234567890/6871>
- พลฤทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์. (2560). แนวทางการปฏิรูปการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- พิงค์พันธุ์ แพงพุท. (2561). วัฒนธรรมองค์การที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล [สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สมพงษ์ จิตระดับ. (2562). ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อการปฏิรูปการศึกษา. เอกสารประกอบการประชุมสมัชชาการศึกษาแห่งชาติ.
- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2564). การพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับคนไทยในยุคชีวิตวิถีใหม่. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.



- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา. (2564). *คู่มือการดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา* (ว9/2564). สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562*. พริกหวานกราฟฟิค.
- เอกชัย กี่สุขพันธ์. (2561). *PLC: Professional Learning Community* ชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- Bennett, N., & Lemoine, G. J. (2014). What a difference a word makes: Understanding threats to performance in a VUCA world. *Business Horizons*, 57(3), 311–317. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2014.01.001>.
- Best, J. W. (1970). *Research in education* (2nd ed.). Prentice-Hall.
- Candy, P. C. (1991). *Self-direction for lifelong learning: A comprehensive guide to theory and practice*. Jossey-Bass.
- Deal, T. E., & Peterson, K. D. (1999). *Shaping school culture: The heart of leadership*. Jossey-Bass.
- Delors, J., Al Mufti, I., Amagi, I., Carneiro, R., Chung, F., Geremek, B., Gorham, W., Kornhauser, A., Manley, M., Padrón Quero, M., Savané, M. A., Singh, K., Stavenhagen, R., Suhr, M. W., & Nanzhao, Z. (1996). *Learning: The treasure within*. UNESCO Publishing.
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change* (4th ed.). Teachers College Press.
- Gruenert, S., & Whitaker, T. (2015). *School culture rewired: How to define, assess, and transform it*. ASCD.
- Gülşen, F. U., & Çelik, Ö. (2021). Secondary School Teachers' Effective School Perception: The Role of School Culture and Teacher Empowerment. *International Journal of Progressive Education*, 17(5), 183-201. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2021.375.21>.
- Hair, J. F., Jr., Anderson, R. E., Tatham, R. L., & Black, W. C. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Prentice Hall.
- Jarvis, P. (Ed.). (2009). *The Routledge international handbook of lifelong learning*. Routledge.
- King, A. (1993). From sage on the stage to guide on the side. *College Teaching*, 41(1), 30–35. <https://doi.org/10.1080/87567555.1993.9926781>.



- Kouzes, J. M., & Posner, B. Z. (2012). *The leadership challenge: How to make extraordinary things happen in organizations* (5th ed.). Jossey-Bass.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2021). *OECD skills outlook 2021: Learning for life*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/0ae365b4-en>.
- Patterson, J. L., Purkey, S. C., & Parker, J. V. (1986). *Productive school systems for a nonrational world*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Schein, E. H. (2010). *Organizational culture and leadership* (4th ed.). Jossey-Bass.
- Schwab, K. (2017). *The Fourth Industrial Revolution*. Crown Business.
- Senge, P. M. (2006). *The fifth discipline: The art & practice of the learning organization*. Doubleday.



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ
CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา

อามีเราะห์ การ์¹ โสภณ ชัยวัฒนกุลวานิช^{2*} และ พัทธยากรณ์ พูลเกตุ³

^{1, 2, 3} คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

*ผู้ประสานงาน: sophon.ch.skru.ac.th

วันรับบทความ: 2 มกราคม 2569 วันแก้ไขบทความ: 27 มิถุนายน 2569 วันตอบรับบทความ: 28 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 6 คน การวิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก จำนวน 5 แผน ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ 10 ชั่วโมง และการทดสอบก่อนและหลังเรียนรวม 2 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนอยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.98 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโกโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก



The Development of Academic Achievement on Adverbs Using the CIPPA Model Combined with a Bingo Game for Grade 6 Students with Hearing Impairments at Songkhla School for the Deaf

Ameeroh Karee¹, Sophon Chaiwatthanakunwanich^{2*} and Patchayakorn Poonkate³

^{1, 2, 3} Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University

*Corresponding author: sophon.ch.skru.ac.th

Received: 2 January 2026

Revised: 27 June 2026

Accepted: 28 June 2026

Abstract

This study aimed to: (1) examine the academic achievement in Thai adverbs of students with hearing impairments after receiving instruction through the CIPPA Model combined with a bingo game; (2) compare their academic achievement before and after the intervention; and (3) investigate their satisfaction with the instructional approach. The target group consisted of six Grade 6 students with hearing impairments enrolled at Songkhla School for the Deaf during the first semester of the 2025 academic year. The study employed a one-group pretest–posttest design. The research instruments comprised: (1) five lesson plans on Thai adverbs based on the CIPPA Model combined with a bingo game, including 10 hours of instruction and 2 hours for pretesting and posttesting; (2) a 20-item, four-option multiple-choice academic achievement test; and (3) a 15-item satisfaction questionnaire using a five-point rating scale. The data were analyzed using the mean and standard deviation. The findings revealed that: (1) the students' posttest academic achievement was at a very good level, with a mean score of 15.83 and a standard deviation of 0.98; (2) their posttest academic achievement was significantly higher than their pretest achievement at the 0.05 level; and (3) their overall satisfaction with the CIPPA Model combined with a bingo game was at the highest level, with a mean score of 4.62 and a standard deviation of 0.49.

Keywords: Academic Achievement, Children with Hearing Impairment, Integration of the CIPPA Model with the Bingo Game



บทนำ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร การแสวงหาความรู้ และการพัฒนากระบวนการคิด การจัดการเรียนรู้ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงมุ่งพัฒนาสมรรถนะทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้ผู้เรียนใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับบริบท ทั้งนี้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร การคิด และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติและหลักภาษา ตระหนักถึงพลังและการเปลี่ยนแปลงของภาษา ตลอดจนใช้ภาษาในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งเนื้อหาจะครอบคลุมตั้งแต่ชนิดและหน้าที่ของคำ การสร้างคำ โครงสร้างประโยค ไปจนถึงระดับภาษา ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงมีไม่มุ่งเน้นเพียงการจดจำกฎเกณฑ์ทางภาษา แต่ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ จำแนก และประยุกต์ใช้หลักภาษาในการอ่าน การเขียน และการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551)

อย่างไรก็ตาม เนื้อหาในสาระที่ 4 มีลักษณะเป็นนามธรรมและประกอบด้วยกฎเกณฑ์ทางภาษาหลายประการ โดยเฉพาะเรื่องชนิดและหน้าที่ของคำซึ่งคำคำเดียวกันอาจทำหน้าที่แตกต่างกันตามตำแหน่งและบริบทของประโยค ผู้เรียนจึงต้องอาศัยทักษะการสังเกต การจำแนก การวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงความหมายร่วมกัน ปัญหาที่มักเกิดขึ้นคือ ผู้เรียนสามารถจดจำคำจำกัดความได้ แต่ไม่สามารถระบุหน้าที่ของคำหรือเลือกใช้คำให้เหมาะสมกับบริบทได้ ส่งผลให้การใช้ภาษาในการอ่าน การเขียน และการสื่อสารยังไม่ถูกต้องตามหลักภาษา

เนื้อหาสำคัญประการหนึ่งในสาระที่ 4 คือ “คำวิเศษณ์” ซึ่งเป็นคำที่ทำหน้าที่ขยายคำนาม คำสรรพนาม คำกริยา หรือคำวิเศษณ์ด้วยกัน เพื่อให้เข้าใจข้อความหรือประโยคมีรายละเอียดและสื่อความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น การเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์จึงต้องอาศัยความเข้าใจทั้งด้านความหมาย ชนิด หน้าที่ ตำแหน่งของคำ และบริบทของประโยค หากผู้เรียนพิจารณาคำโดยแยกออกจากบริบท อาจทำให้จำแนกชนิดของคำหรืออธิบายหน้าที่ของคำคลาดเคลื่อนได้

สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน การเรียนรู้หลักภาษาไทยมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้เรียนมีข้อจำกัดในการรับรู้ภาษาผ่านการได้ยินและมีประสบการณ์ทางภาษาพูดน้อยกว่านักเรียนทั่วไป การเรียนรู้จึงต้องอาศัยภาษามือ การอ่านริมฝีปาก สื่อภาพ ข้อความที่ชัดเจน และประสบการณ์ตรงควบคู่กัน นักเรียนบางส่วนอาจมีข้อจำกัดด้านคำศัพท์ การเข้าใจโครงสร้างประโยค การจำแนกชนิดของคำ และการเลือกใช้คำให้สอดคล้องกับบริบท โดยเฉพาะเนื้อหาที่เป็นนามธรรมและต้องพิจารณาความสัมพันธ์ของคำภายในประโยค

จากการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา พบว่า นักเรียนยังมีข้อจำกัดในการจำแนกคำวิเศษณ์ การระบุหน้าที่ของคำวิเศษณ์ในประโยค และการเลือกใช้



คำวิเศษณ์ให้เหมาะสมกับความหมายและบริบท ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่คาดหวัง นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการอธิบายหลักเกณฑ์ การจดจำ และการทำแบบฝึกหัดเป็นหลัก อาจทำให้นักเรียนขาดความสนใจ มีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่เต็มที่ และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางหลักภาษากับการใช้ภาษาในสถานการณ์จริงได้ จึงจำเป็นต้องนำวิธีการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มองเห็น ลงมือปฏิบัติ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และฝึกใช้ความรู้ซ้ำในบรรยากาศที่เหมาะสมมาใช้

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักภาษาและทักษะการใช้ภาษาไทย พบว่ามีการประยุกต์ใช้นวัตกรรมและแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา (CIPPA Model) ผสานเทคนิคการคิด การสอนอ่านแจกลูกสะกดคำโดยใช้เกมทางภาษา การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ควบคู่กับเกมการแข่งขันสะกดคำ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ตลอดจนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมบิงโก ซึ่งนวัตกรรมเหล่านี้มีลักษณะร่วมสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัว มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติ ได้ฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่อง และได้รับข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในระหว่างกระบวนการอย่างมีประสิทธิภาพ

นฤเบศร์ เจริญศรี และสมทรง สิทธิ (2564) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สอดคล้องกับการศึกษาของภานุวัฒน์ จารุณัย และแสงเดือน คงนาง (2564) ที่ใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ข้อค้นพบนี้สะท้อนให้เห็นว่า เกมทางภาษาสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการฝึกฝนทักษะทางภาษาได้อย่างต่อเนื่อง

สอดคล้องกับการศึกษาของพิรภา ลบช้าง และน้ำทิพย์ งามอจาวณิช (2565) ได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเกมการแข่งขันสะกดคำ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นการผสมผสานสื่อดิจิทัลเข้ากับกิจกรรมเชิงเกม เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการเขียนผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี และการศึกษาของสุพรรณา เข้มทอง และกฤษฎาภาณุจน์ โตพิทักษ์ (2568) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องชนิดของคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่กำหนดไว้ ตลอดจนนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกม สามารถส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนหลักภาษาไทยได้อย่างเป็นรูปธรรม

นอกจากนี้ ปริยานนท์ คุณแสน และคณะ (2568) ได้นำเกมบิงโกมาใช้ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ความสามารถในการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้ ข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่า เกมบิงโกสามารถประยุกต์เป็นกิจกรรมฝึกทักษะทางภาษาที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการสังเกต การเชื่อมโยง และทบทวนความรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม

จากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดข้างต้น ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาและหลักภาษาไทยให้ประสบความสำเร็จ ควรใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ควบคู่กับการใช้นวัตกรรมที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและเปิดโอกาสให้ฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model มีความเหมาะสมอย่างยิ่งในฐานะกระบวนการที่เน้นการเชื่อมโยงความรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสรุปบทเรียน และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในขณะที่เกมบิงโกสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อทัศนภาพและกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ที่ช่วยให้ผู้เรียนจำแนกคำ ทบทวนเนื้อหา และตรวจสอบความเข้าใจได้ในทันที

เมื่อนำ CIPPA Model มาบูรณาการร่วมกับเกมบิงโก ผู้เรียนจะได้ทบทวนความรู้เดิม แสวงหา และทำความเข้าใจความรู้ใหม่ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สรุปและจัดระเบียบความรู้ ก่อนนำความรู้เรื่องคำวิเศษณ์ไปใช้ผ่านกิจกรรมเกมบิงโก โดยผู้เรียนต้องสังเกต วิเคราะห์ และเลือกคำตอบให้สอดคล้องกับความหมาย ชนิด และหน้าที่ของคำในประโยค กระบวนการดังกล่าวช่วยเปลี่ยนเนื้อหาทางหลักภาษาที่เป็นนามธรรมให้เป็นกิจกรรมที่มองเห็นและลงมือปฏิบัติได้ อีกทั้งยังช่วยสร้างความสนุกสนาน กระตุ้นการมีส่วนร่วม และลดความเบื่อหน่ายในการเรียน

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมา ยังพบการศึกษาที่นำ CIPPA Model มาบูรณาการร่วมกับเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินค่อนข้างจำกัด ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำวิเศษณ์สามารถจำแนกชนิด ระบุหน้าที่ และเลือกใช้คำวิเศษณ์ได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนมีความพึงพอใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน เรื่องคำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) หลักสูตรและสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 2) การเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 3) การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model และ 4) การใช้เกมบิงโกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษา เพื่อนำมาใช้เป็นฐานในการกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย

หลักสูตรและการเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 ให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงและพลังของภาษา ตลอดจนสามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เนื้อหาในสาระดังกล่าวครอบคลุมชนิดและหน้าที่ของคำ การสร้างคำ โครงสร้างประโยค และการใช้ภาษาในบริบทต่าง ๆ การเรียนรู้จึงต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ จำแนก และนำหลักภาษาไปใช้จริง มิใช่เพียงจดจำคำจำกัดความหรือกฎเกณฑ์ทางภาษาเท่านั้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551)

คำวิเศษณ์เป็นเนื้อหาสำคัญในสาระหลักการใช้ภาษาไทย เนื่องจากทำหน้าที่ขยายคำชนิดอื่นและช่วยให้ข้อความหรือประโยคมีรายละเอียดชัดเจนขึ้น การเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์จึงต้องอาศัยความเข้าใจทั้งความหมาย ชนิด หน้าที่ ตำแหน่งของคำ และบริบทของประโยค โดยเฉพาะคำที่สามารถทำหน้าที่แตกต่างกันเมื่อปรากฏในบริบทที่ต่างกัน

การเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีข้อจำกัดในการรับรู้ภาษาผ่านเสียง จึงต้องอาศัยการเรียนรู้ผ่านภาษามือ สื่อภาพ ข้อความ การสังเกต และการลงมือปฏิบัติร่วมกัน เนื้อหาทางหลักภาษาที่มีลักษณะเป็น



นามธรรม เช่น ชนิดและหน้าที่ของคำ อาจทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนได้ง่าย หากการจัดการเรียนรู้เน้นการบรรยายหรือการท่องจำเพียงอย่างเดียว ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ควรใช้สื่อทัศนภาพ กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และสถานการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงคำกับความหมายและบริบทได้อย่างเป็นรูปธรรม

การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model

CIPPA Model เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การทบทวนความรู้เดิม 2) การแสวงหาความรู้ใหม่ 3) การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูลและเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม 4) การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจ 5) การสรุปและจัดระเบียบความรู้ 6) การปฏิบัติและแสดงผลงาน และ 7) การประยุกต์ใช้ความรู้ กระบวนการดังกล่าวส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ผลการวิจัยของนฤเบศร์ เจริญศรี และสมทรง สิทธิ (2564) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ สามารถพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนให้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมตามขั้นตอนของ CIPPA Model ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การใช้เกมบิงโกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษา

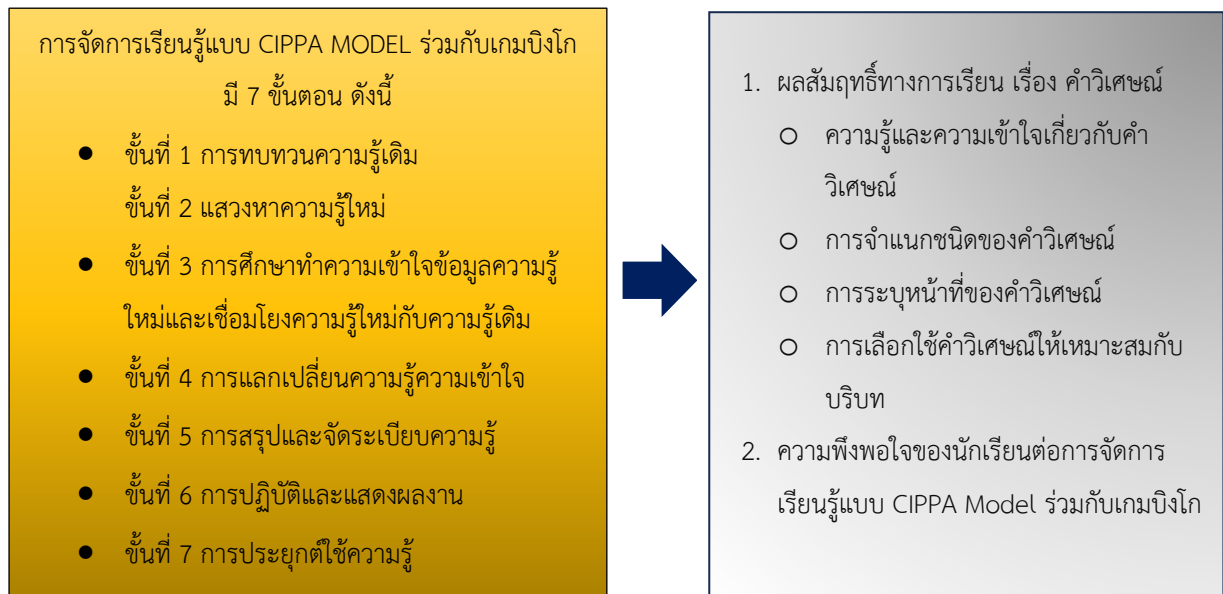
เกมบิงโกเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องสังเกต วิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลกับคำตอบที่ปรากฏบนตารางเกม จึงสามารถประยุกต์ใช้ในการฝึกจำแนกคำ ทบทวนความรู้ และตรวจสอบความเข้าใจได้อย่างเป็นรูปธรรม เกมบิงโกยังช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างความสนุกสนาน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะซ้ำและได้รับข้อมูลย้อนกลับทันที ปรียานนท์ คุณแสน และคณะ (2568) ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ความสามารถในการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ สะท้อนให้เห็นว่าเกมบิงโกสามารถใช้เป็นกิจกรรมฝึกทักษะทางภาษาและช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดย ภาณุวัฒน์ จารุณัย และแสงเดือน คงนาวัง (2564) พบว่า การใช้เกมทางภาษาร่วมกับการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน คำศัพท์พื้นฐานของนักเรียน และทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ผลการศึกษาดังกล่าวสนับสนุนว่าการใช้เกมร่วมกับกิจกรรมทางภาษาสามารถเพิ่มแรงจูงใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกทักษะได้อย่างต่อเนื่อง

จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยกำหนดให้ CIPPA Model เป็นกระบวนการหลักในการจัดการเรียนรู้ และบูรณาการเกมบิงโกไว้ในขั้นที่ 6 การปฏิบัติและแสดงผลงาน โดยให้นักเรียนใช้ความรู้เรื่องคำวิเศษณ์ในการวิเคราะห์คำ เลือกคำตอบ และทำเครื่องหมายลงในตารางบิงโก จากนั้นในขั้นที่ 7



การประยุกต์ใช้ความรู้ นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้รับไปจำแนกและเลือกใช้คำวิเศษณ์ในประโยคหรือสถานการณ์ใหม่ กระบวนการดังกล่าวคาดว่าจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 6 คน เนื่องจากประชากรมีจำนวนจำกัด ผู้วิจัยจึงกำหนดให้ประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์



3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง โดยรวมเวลาทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมง และทดสอบหลังเรียน 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

3.2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์

แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ จำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีเกณฑ์ให้คะแนน คือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

3.3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก

โดยเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 15 รายการ ประกอบด้วยประเด็นการสอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ

4. ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือวิจัยทั้งหมดเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความถูกต้อง และความเหมาะสม จากนั้นจึงนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือก่อนนำไปจัดเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีผลการตรวจสอบคุณภาพดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก มีผลการประเมินความเหมาะสมตามเกณฑ์ที่กำหนด

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อ ซึ่งผ่านเกณฑ์ความเที่ยงตรงที่กำหนดไว้

3) แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 15 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อ ซึ่งผ่านเกณฑ์ความเที่ยงตรงที่กำหนดไว้เช่นเดียวกัน

จากผลการตรวจสอบดังกล่าว จึงสรุปได้ว่าเครื่องมือวิจัยทุกฉบับมีความเหมาะสมและมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยยึดแบบแผนการวิจัยเชิงทดลองแบบ One-Group Pretest Posttest Design ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้



5.1. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ เป็นแบบทดสอบจำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก

5.2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองจัดการเรียนการสอน เรื่อง คำวิเศษณ์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก จำนวน 5 แผน รวม 12 ชั่วโมง

5.3. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทำการทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำวิเศษณ์ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโกของนักเรียน หลังผ่านการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับก่อนเรียน

5.4. รวบรวมคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก

5.5. ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก

5.6. รวบรวมคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบและแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก

6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติพรรณนา โดยใช้ค่าสถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้ในการวิเคราะห์คะแนนจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ที่จัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก



ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่ามัธยฐานและค่าพิสัยควอไทล์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา

นักเรียน คนที่	ก่อนทดลอง (คะแนนเต็ม 20)	ระดับ ความสามารถ	หลังการทดลอง (คะแนนเต็ม 20)	ระดับ ความสามารถ
1	5	พอใช้	15	ดีมาก
2	6	พอใช้	17	ดีมาก
3	8	พอใช้	16	ดีมาก
4	10	พอใช้	17	ดีมาก
5	8	พอใช้	15	ดีมาก
6	7	พอใช้	15	ดีมาก
<i>Mdn</i>	7.50	พอใช้	15.50	ดีมาก
<i>IQR</i>	2.00		2.00	

จากตารางที่ 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา พบว่า ก่อนการทดลอง นักเรียนมีคะแนนอยู่ระหว่าง 5–10 คะแนน โดยมีค่ามัธยฐาน (*Mdn*) เท่ากับ 7.50 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (*IQR*) เท่ากับ 2.00 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับพอใช้ และหลังการทดลอง นักเรียนมีคะแนนเพิ่มสูงขึ้นอยู่ระหว่าง 15–17 คะแนน โดยมีค่ามัธยฐาน (*Mdn*) เท่ากับ 15.50 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (*IQR*) เท่ากับ 2.00 โดยนักเรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพัฒนาขึ้นอยู่ในระดับดีมาก

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้	N	คะแนนเต็ม	<i>M</i>	<i>S.D.</i>	<i>df</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
ก่อนเรียน	6	20	7.33	1.75	5	12.67	.000*
หลังเรียน	6	20	15.83	0.98			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก มีคะแนนเฉลี่ย (M) เท่ากับ 15.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เท่ากับ 0.98 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ย (M) เท่ากับ 7.33 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เท่ากับ 1.75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตารางที่ 3 ผลความพึงพอใจต่อการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา

ข้อ	รายการประเมิน	M	$S.D.$	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการจัดการเรียนรู้				
1.	ครูใช้เทคนิคที่เร้าความสนใจนำเข้าสู่บทเรียน	4.67	0.52	มากที่สุด
2.	ครูมีสื่อประกอบการเรียนการสอนที่ชัดเจน	4.50	0.55	มาก
3.	ครูอธิบายได้ชัดเจนและมีลำดับขั้นตอน	4.17	0.75	มาก
4.	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน	4.83	0.41	มากที่สุด
5.	นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกลุ่ม	4.33	0.82	มาก
ด้านบรรยากาศในชั้นเรียน				
6.	ครูพูดด้วยความสุภาพและใช้น้ำเสียงในการสอนอย่างเป็นมิตร	4.83	0.41	มากที่สุด
7.	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย	4.50	0.55	มาก
8.	นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความสุข	4.33	0.52	มาก
9.	นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้	4.83	0.41	มากที่สุด
10.	บรรยากาศในการนำเสนองานไม่ตึงเครียด	4.83	0.41	มากที่สุด



ตารางที่ 3 ผลความพึงพอใจต่อการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	M	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
11.	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่อง คำวิเศษณ์	4.83	0.41	มากที่สุด
12.	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำวิเศษณ์ที่ดี	4.50	0.55	มาก
13.	นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
14.	นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลและเผยแพร่ความรู้	4.50	0.55	มาก
15.	นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง	4.67	0.52	มากที่สุด
รวม		4.62	0.49	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.62$, $S.D. = 0.49$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน ($M = 5.00$, $S.D. = 0.00$) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ครูพูดด้วยความสุภาพและใช้น้ำเสียงในการสอนอย่างเป็นมิตร นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้ บรรยากาศในการนำเสนองานไม่ตึงเครียด และนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องคำวิเศษณ์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ย ($M = 4.83$, $S.D. = 0.41$) อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ครูอธิบายได้ชัดเจนและมีลำดับขั้นตอน ($M = 4.17$, $S.D. = 0.75$) อยู่ในระดับมาก ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินทุกข้อ แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการสอนนี้มีประสิทธิภาพและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเป้าหมาย



องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

องค์ความรู้สำคัญที่ค้นพบจากการวิจัยครั้งนี้ คือ ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ในการยกระดับคุณภาพการศึกษาของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยมีความแปลกใหม่และความโดดเด่นในการสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่สูงขึ้น ควบคู่ไปกับการสร้างความพึงพอใจในระดับมากที่สุดให้แก่ผู้เรียนไปพร้อมกัน ซึ่งพิสูจน์ได้จากผลคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนที่สูงถึง 15.83 และค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในภาพรวมที่ 4.62

จุดเด่นขององค์ความรู้นี้อยู่ที่ความสามารถในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีความสุข และช่วยลดข้อจำกัดในการเรียนรู้เนื้อหาที่เป็นนามธรรมของผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งถือเป็นการเชื่อมโยงและต่อยอดจากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยนำมาจัดระบบให้เป็นขั้นตอนที่ชัดเจนผ่าน CIPPA Model เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและลักษณะเฉพาะบุคคลของผู้เรียนในบริบทนี้ ทำให้เกิดแรงจูงใจภายในที่ช่วยสนับสนุนให้ผลการเรียนรู้พัฒนาขึ้นอย่างก้าวกระโดด

สำหรับประโยชน์และผลกระทบขององค์ความรู้ใหม่นี้ จะช่วยให้ผู้สอนการศึกษาพิเศษสามารถนำรูปแบบดังกล่าวไปประยุกต์ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสอนหลักภาษาไทย ตลอดจนส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูให้มีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคนิคที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะส่งผลกระทบในวงกว้างต่อการยกระดับคุณภาพการศึกษา และการสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเฉพาะกลุ่มในระดับประเทศต่อไป

การอภิปรายผล

ผลการวิจัยสามารถอภิปรายตามประเด็นข้อค้นพบสำคัญได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์หลังเรียนอยู่ในระดับดีมากจากการที่พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโกอยู่ในระดับดีมากนั้น อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน โดยเริ่มจากการทบทวนความรู้เดิม การศึกษาความรู้ใหม่ การเชื่อมโยงความรู้ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสรุปความรู้ และการฝึกปฏิบัติจริง กระบวนการเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนมีได้จดจำเพียงความหมายของคำวิเศษณ์ แต่ได้ฝึกจำแนกชนิด วิเคราะห์หน้าที่ และพิจารณาการใช้คำจากบริบทของประโยค

นอกจากนี้ การใช้บัตรคำ ตัวอย่างประโยค สื่อทัศนภาพ และเกมบิงโกมีความสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งต้องอาศัยการรับรู้ผ่านการมองเห็นและการลงมือปฏิบัติเป็นสำคัญ เกมบิงโกช่วยทำให้เนื้อหาหลักภาษาที่มีลักษณะเป็นนามธรรมกลายเป็นกิจกรรมที่



ผู้เรียนสามารถมองเห็น วิเคราะห์ และเลือกคำตอบได้อย่างเป็นรูปธรรม ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับสาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งชี้ให้เห็นร่วมกันว่า การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง ใช้กระบวนการคิด และฝึกปฏิบัติผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ สามารถส่งเสริมความเข้าใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีกว่าการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยายหรือการจดจำเพียงอย่างเดียว (นฤเบศร์ เจริญศรี และ สมทรง สิทธิ, 2564; ภาณุวัฒน์ จารุณย์ และแสงเดือน คงนาวัง, 2564)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าการบูรณาการ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก ช่วยพัฒนาความรู้และความเข้าใจของนักเรียนได้ กระบวนการของ CIPPA Model ทำให้นักเรียนได้เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ แลกเปลี่ยนความเข้าใจกับเพื่อน ตลอดจนสรุปมโนทัศน์ได้ด้วยตนเองก่อนที่จะนำความรู้เหล่านั้นไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมเกมบิงโก การจัดลำดับขั้นตอนดังกล่าวจึงส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากความเข้าใจเชิงลึก มิใช่การท่องจำกฎเกณฑ์เพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้ เกมบิงโกยังมีบทบาทสำคัญในขั้นการปฏิบัติและการแสดงผลงาน เนื่องจากผู้เรียนต้องอ่านและพิจารณาโจทย์ พร้อมทั้งวิเคราะห์ความหมาย ชนิด หรือหน้าที่ของคำวิเศษณ์ ก่อนที่จะเลือกคำตอบลงในตารางเกม กระบวนการเชิงรุกนี้ทำให้นักเรียนเกิดการฝึกฝนทักษะซ้ำ ๆ ได้ทบทวนและตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง รวมถึงได้รับข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback) ในทันทีระหว่างทำกิจกรรม ส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและช่วยลดความสับสนเกี่ยวกับชนิดหรือหน้าที่ของคำ ซึ่งข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวโน้มของงานวิจัยด้านการพัฒนาทักษะภาษาไทยของ ภาณุวัฒน์ จารุณย์ และแสงเดือน คงนาวัง (2564) และ ปรียานนท์ คุณแสน และคณะ (2568) ที่ระบุร่วมกันว่า การผสมผสานกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกเข้ากับนวัตกรรมเชิงเกม ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกทักษะซ้ำอย่างมีความหมายและสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ได้ดียิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยที่เกิดขึ้นควรพิจารณาภายใต้บริบทเฉพาะของการศึกษารั้งนี้ เนื่องจากเป็นการศึกษาในกลุ่มเป้าหมายที่มีจำนวนจำกัดและใช้แบบแผนการวิจัยกึ่งทดลองรูปแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) จึงสามารถอธิบายได้เพียงว่า คะแนนของนักเรียนกลุ่มนี้มีพัฒนาการที่เพิ่มสูงขึ้นหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ แต่ยังไม่สามารถสรุปเชิงสาเหตุหรืออ้างอิง (Generalize) ผลการวิจัยไปสู่กลุ่มเรียนกลุ่มอื่นในวงกว้างได้ โดยปราศจากการศึกษาเพิ่มเติมในอนาคต

3. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ผลการวิจัยที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโกในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า กิจกรรมดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เชิงรุก ได้ร่วมมือและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ตลอดจนได้เรียนรู้ผ่านนวัตกรรมเชิงเกมที่มีเป้าหมาย และกติกาชัดเจน โดยลักษณะเฉพาะของเกมบิงโกช่วย



สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดจากเนื้อหาหลักภาษาไทย และกระตุ้นให้ผู้เรียนติดตามโจทย์เพื่อตอบสนองต่อกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้ ความพึงพอใจดังกล่าวมิได้เกิดจากความสนุกสนานของเกมเพียงประการเดียว แต่สัมพันธ์กับการที่นักเรียนสามารถมองเห็นความก้าวหน้าของตนเอง ได้รับข้อมูลย้อนกลับ และมีโอกาสแสดงความรู้ผ่านการเลือกคำตอบและการอธิบายเหตุผล ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับสาระสำคัญของงานวิจัยที่ใช้เกมทางภาษาและเกมบิงโก ซึ่งสะท้อนร่วมกันว่า กิจกรรมเกมที่สัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้สามารถสร้างแรงจูงใจ เพิ่มการมีส่วนร่วม และช่วยให้ผู้เรียนฝึกทักษะทางภาษาโดยไม่รู้สึกลำบากหน่าย (ภาณุวัฒน์ จารุณย์ และแสงเดือน คงนาวัง, 2564; ปรียานนท์ คุณแสน และคณะ, 2568)

ดังนั้น ข้อค้นพบสำคัญจากการวิจัยครั้งนี้ คือ ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้มิได้เกิดจากกระบวนการ CIPPA Model หรือเกมบิงโกแยกออกจากกัน หากแต่เกิดจากการบูรณาการทั้งสองส่วนเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ โดยใช้ CIPPA Model เป็นแกนหลักในกระบวนการสร้างและจัดระเบียบองค์ความรู้ และใช้เกมบิงโกเป็นกิจกรรมเชิงประยุกต์ในการฝึกปฏิบัติ การตรวจสอบความเข้าใจ และการทบทวนเนื้อหา การจัดกิจกรรมในลักษณะบูรณาการนี้จึงสามารถส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรนำการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโกไปใช้โดยจัดกิจกรรมตามลำดับขั้นอย่างชัดเจน ตั้งแต่การทบทวนความรู้เดิม การสร้างความรู้ใหม่ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสรุปความรู้ การฝึกปฏิบัติ และการประยุกต์ใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเรื่องคำวิเศษณ์อย่างเป็นระบบ มิใช่ใช้เกมเป็นเพียงกิจกรรมเสริมความสนุกสนาน

2. การใช้เกมบิงโกควรบูรณาการในชั้นปฏิบัติและแสดงผลงาน โดยออกแบบโจทย์ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความหมาย ชนิด และหน้าที่ของคำวิเศษณ์ก่อนเลือกคำตอบ พร้อมทั้งใช้บัตรคำ ภาพ ตัวอย่างประโยค และภาษามือประกอบ เพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ผ่านการมองเห็นของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

3. ครูควรปรับระดับความยาก จำนวนคำ ขนาดตารางบิงโก ระยะเวลา และรูปแบบการประเมินให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม พร้อมให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีและตรวจสอบความเข้าใจเป็นรายบุคคล ไม่ควรประเมินจากผลการชนะหรือแพ้ในเกมเพียงอย่างเดียว



ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการใช้ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโกกับเนื้อหาหลักภาษาไทยเรื่องอื่น เช่น ชนิดของคำ การสร้างคำ หรือโครงสร้างประโยค รวมทั้งทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและขอบเขตการนำไปใช้ให้กว้างขึ้น
2. ควรออกแบบการวิจัยให้มีกลุ่มเปรียบเทียบหรือเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้สามารถอธิบายผลของการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโกได้ชัดเจนและมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น
3. ควรเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพิ่มเติม เช่น การสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์นักเรียน และบันทึกหลังการสอน รวมทั้งศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ เพื่อให้ทราบว่าขั้นตอนใดของ CIPPA Model และองค์ประกอบใดของเกมบิงโกช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้มากที่สุด

รายการอ้างอิง

- นฤเบศร์ เจริญศรี และสมทรง สิทธิ. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA Model) ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(6), 169–188. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/249305>
- ปริญานนท์ คุณแสน ณิชากาท์ กันขุนทด และนัตยา หกพันนา. (2568). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสระในภาษาไทยด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์*, 4(2), 9–21. <https://doi.org/10.14456/hsi.2025.20>
- พิรภา ลบช้าง และน้ำทิพย์ ่องอาจวาณิชย์. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเกมการแข่งขันสะกดคำวิชาภาษาไทย เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 19(85), 61–68. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/SNGSJ/article/view/249501>
- ภาณุวัฒน์ จารุณัย และแสงเดือน คงนาวัง. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา: กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังงู อำเภอนองหาน จังหวัดอุดรธานี. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(7), 130–141. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/249355>
- สุพรรณษา เข้มทอง และกฤตยากาญจน์ โตพิทักษ์. (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน. *วารสารมติเชษฐาราม วัดจอมมณี*, 8(3), 869–881. <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JMCR/article/view/7436>



วารสารวิทยาการเรี้นรู้และศึกษาศาสตร์

ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 : มกราคม – มิถุนายน 2569, หน้า 33 - 50

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.



จริยธรรมการตีพิมพ์

กรอบหน้าที่ของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการ

เพื่อให้การดำเนินงานของวารสารวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์ มีขั้นตอนและกระบวนการเป็นไป โดยสอดคล้องกับมาตรฐานการดำเนินงานเพื่อการตีพิมพ์ของวารสารวิชาการระดับนานาชาติ ทางกอง บรรณาธิการของวารสารจึงได้กำหนดกรอบหน้าที่ของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการเพื่อเป็นแนวปฏิบัติเชิง จริยธรรมในการตีพิมพ์เผยแพร่บทความผลงานทางวิชาการซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

หน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินการพิจารณาบทความอย่างเป็นอิสระและเป็นธรรมภายใต้กรอบนโยบาย ของวารสารและจริยธรรมในการตีพิมพ์
2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินการให้การประเมินคุณภาพบทความผ่านผู้ทรงคุณวุฒิมีความยุติธรรม ไม่มีอคติ และอยู่ในกรอบเวลาที่เหมาะสม
3. บรรณาธิการต้องพิจารณาบทความจากเนื้อหาของบทความโดยไม่คำนึงถึง เชื้อชาติ เพศ ศาสนา ต้น กำเนิด หรือแนวคิดทางการเมืองของตัวบทความและผู้เขียน
4. บรรณาธิการจะต้องไม่ดำเนินการใด ๆ ที่เป็นการเพิ่มระดับของวารสารด้วยวิธีการที่ไม่เหมาะสม เช่น การขอให้ผู้แต่งอ้างอิงบทความเก่าในวารสาร หรือบทความของบรรณาธิการอย่างไม่สมเหตุสมผล (ยกเว้นกรณี ที่เป็นเจตนาเพื่อปรับปรุงคุณภาพของบทความ)
5. บรรณาธิการต้องรักษาความลับของการตีพิมพ์บทความ โดยไม่เผยแพร่ข้อมูล หรือส่วนหนึ่งส่วนใด ของบทความ หรือข้อคิดเห็นของผู้แต่ง ผู้ทรงคุณวุฒิ โดยไม่ได้รับการยินยอมจากเจ้าตัว ทั้งนี้ในกรณีที่มิใช่ข้อ สงสัยเกี่ยวกับการละเมิดจริยธรรมการตีพิมพ์ บรรณาธิการอาจเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับบทความที่อยู่ในระหว่าง การพิจารณาให้แก่วารสารฉบับอื่นเท่าที่จำเป็นได้
6. บรรณาธิการต้องแสดงข้อมูลที่อาจบ่งชี้ถึงผลประโยชน์ซ้อนทับของตนเองกับบทความที่เข้าสู่ กระบวนการพิจารณาให้กับกองบรรณาธิการ ทั้งนี้เมื่อกองบรรณาธิการพิจารณาเห็นว่าประโยชน์ซ้อนทับ ดังกล่าวอาจส่งผลกระทบต่อความเป็นอิสระ และความยุติธรรมในการพิจารณาบทความ บรรณาธิการคนดังกล่าวต้อง ไม่เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพิจารณาบทความนั้น
7. บรรณาธิการต้องปฏิบัติงานตามขั้นตอนและกระบวนการต่าง ๆ ของวารสารอย่างเคร่งครัด เพื่อ ตรวจสอบผลงานที่จะถูกนำมาเผยแพร่ให้เป็นสาธารณะและอำนวยความสะดวกการตีพิมพ์เผยแพร่ของวารสารให้ สมบูรณ์และสำเร็จลุล่วงเป็นไปตามเป้าหมายของหน่วยงานรับผิดชอบ



8. บรรณาธิการต้องปฏิบัติงานตามขั้นตอนและกระบวนการต่าง ๆ ของวารสารอย่างเคร่งครัด เพื่อตรวจสอบผลงานที่จะถูกนำมาเผยแพร่ให้เป็นสาธารณะและอำนวยความสะดวกการตีพิมพ์เผยแพร่ของวารสารให้สมบูรณ์และสำเร็จลุล่วงเป็นไปตามเป้าหมายของหน่วยงานรับผิดชอบ

หน้าที่ของผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

1. ผู้ทรงคุณวุฒิต้องประเมินคุณภาพบทความอย่างเที่ยงธรรมตามหลักวิชาการเพื่อสนับสนุนการลงข้อสรุปเพื่อตัดสินใจของบรรณาธิการ โดยการให้ความเห็นต้องแสดงหลักวิชาการหรือหลักฐานที่น่าเชื่อถือที่ใช้ประกอบการประเมินตามเกณฑ์ในการประเมินบทความ และให้ข้อคิดเห็นในการประเมินเพื่อการปรับปรุงคุณภาพของบทความผลงานทางวิชาการของวารสาร

2. ผู้ทรงคุณวุฒิต้องรักษาข้อมูลทุกส่วนของบทความเป็นความลับ ไม่นำข้อมูลส่วนหนึ่งส่วนใดของบทความต้นฉบับไปแลกเปลี่ยนเผยแพร่ หรือใช้ประโยชน์ส่วนบุคคลโดยปราศจากการได้รับการอนุญาตจากบรรณาธิการ รวมทั้งต้องรักษาระยะเวลาประเมินตามกรอบเวลาที่วารสารกำหนดให้

3. หากผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบพบว่าบทความต้นฉบับที่ได้รับการมอบหมายให้ประเมินคุณภาพอาจมีปัญหอย่างหนึ่งอย่างใดเกี่ยวกับจริยธรรมการตีพิมพ์ เช่น การคัดลอกผลงานชิ้นอื่น การทำซ้ำผลงานเดิมที่เคยเผยแพร่แล้ว การใช้ผลงานที่อาจจะเมิดลิขสิทธิ์ การไม่อ้างอิงหรือกล่าวถึงเจ้าของผลงานก่อนหน้า การส่งผลงานชิ้นเดียวพร้อมกันไปหาวารสารวิชาการ เป็นต้น ผู้ทรงคุณวุฒิต้องแจ้งให้บรรณาธิการทราบ พร้อมแสดงหลักฐานประกอบโดยทันที

4. ผู้ประเมินต้องไม่มีผลประโยชน์ซ้อนทับที่จะมีผลต่อการประเมินคุณภาพบทความที่ตนเองประเมิน ทั้งนี้หากผู้ทรงคุณวุฒิพบว่าตนเองอาจมีผลประโยชน์ซ้อนทับ อาทิ ตนเองอาจเป็นคู่แข่งโดยตรงของผู้เขียน ตนเองอาจเป็นผู้ร่วมงานกับคณะผู้เขียนคนใดคนหนึ่ง ฯลฯ ผู้ทรงคุณวุฒิต้องแจ้งกับกองบรรณาธิการเพื่อร่วมกันพิจารณาว่าผลประโยชน์ซ้อนทับนั้นจะมีผลมากพอที่จะกระทบต่อความเป็นอิสระ ความเป็นธรรม หรืออคติในการประเมินคุณภาพบทความหรือไม่

หน้าที่ของผู้เขียน

1. ผู้เขียนและผู้เขียนร่วมทุกคนต้องมีส่วนกับงานเขียน ซึ่งอาจเป็นการมีส่วนร่วมในการเขียนหรือการดำเนินงานวิจัยและคณะผู้เขียนทุกคนต้องเห็นพ้องในการจะนำบทความร่างสุดท้ายตีพิมพ์

2. ผู้เขียนต้องรับรองว่าบทความที่จะนำมาของตีพิมพ์เป็นผลงานใหม่ ที่ไม่เคยได้รับการตีพิมพ์ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารอื่น

3. ผู้เขียนต้องไม่ใช้ภาพ ตาราง หรือข้อมูล ของผู้อื่น โดยปราศจากความยินยอม (ละเมิดลิขสิทธิ์) และต้องไม่เป็นการคัดลอกผลงานของผู้อื่นโดยไม่มีการอ้างอิงอย่างเหมาะสม (Plagiarism)



4. หากผู้เขียนมีการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของบทความ ต้องเป็นการรวบรวมข้อมูลจริงเท่านั้น ทั้งนี้ผู้เขียนอาจถูกร้องขอให้แสดงชุดข้อมูลดิบ หรือข้อมูลที่ยังไม่ได้ถูกจัดกระทำ เพื่อการตรวจสอบในกระบวนการประเมินคุณภาพบทความ โดยผู้เขียนควรจัดเตรียมชุดข้อมูลดังกล่าวให้สามารถเข้าถึงได้อย่างเป็นสาธารณะ
5. หากพบความผิดพลาด หรือมีข้อมูลที่คลาดเคลื่อน ผู้เขียนมีหน้าที่ต้องแจ้งให้กับทางกองบรรณาธิการทราบ
6. ผู้เขียนต้องระบุแหล่งทุนที่สนับสนุนในการทำวิจัย หรือ การเขียน ที่นำมาเรียบเรียงเสนอเป็นบทความวิจัย
7. ผู้เขียนต้องระบุถึงประโยชน์ซ้อนทับ (Conflict of interest) ของคณะผู้เขียน แหล่งทุน กับงานวิจัย หรือเนื้อหาในบทความ
8. หากงานเขียนของผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งของโครงการขนาดใหญ่ อาทิเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ หรือ เป็นการศึกษาย่อยในงานวิจัยฉบับใหญ่ หรือ มีการใช้ข้อมูลเดิมของงานวิจัยอื่น ผู้เขียนมีหน้าที่ต้องแจ้งในบทความของตนเอง
9. กรณีที่ผลงานมีการศึกษาวิจัยและทำการทดลองในคนหรือสัตว์ทดลอง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อศักดิ์ศรี สิทธิ ความปลอดภัย และสุขภาวะของตัวอย่าง ผู้ร่วมการวิจัย หรือผู้ให้ข้อมูล ผู้เขียนต้องแสดงหนังสือรับรองจริยธรรมจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์หรือสัตว์ทดลอง
10. การกล่าวขอบคุณผู้มีส่วนช่วยเหลือในกิตติกรรมประกาศ ผู้เขียนบทความควรขออนุญาตจากผู้ที่เกี่ยวข้องว่าจะขอบคุณเสียก่อน



ขั้นตอนการตีพิมพ์บทความ วารสารวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์



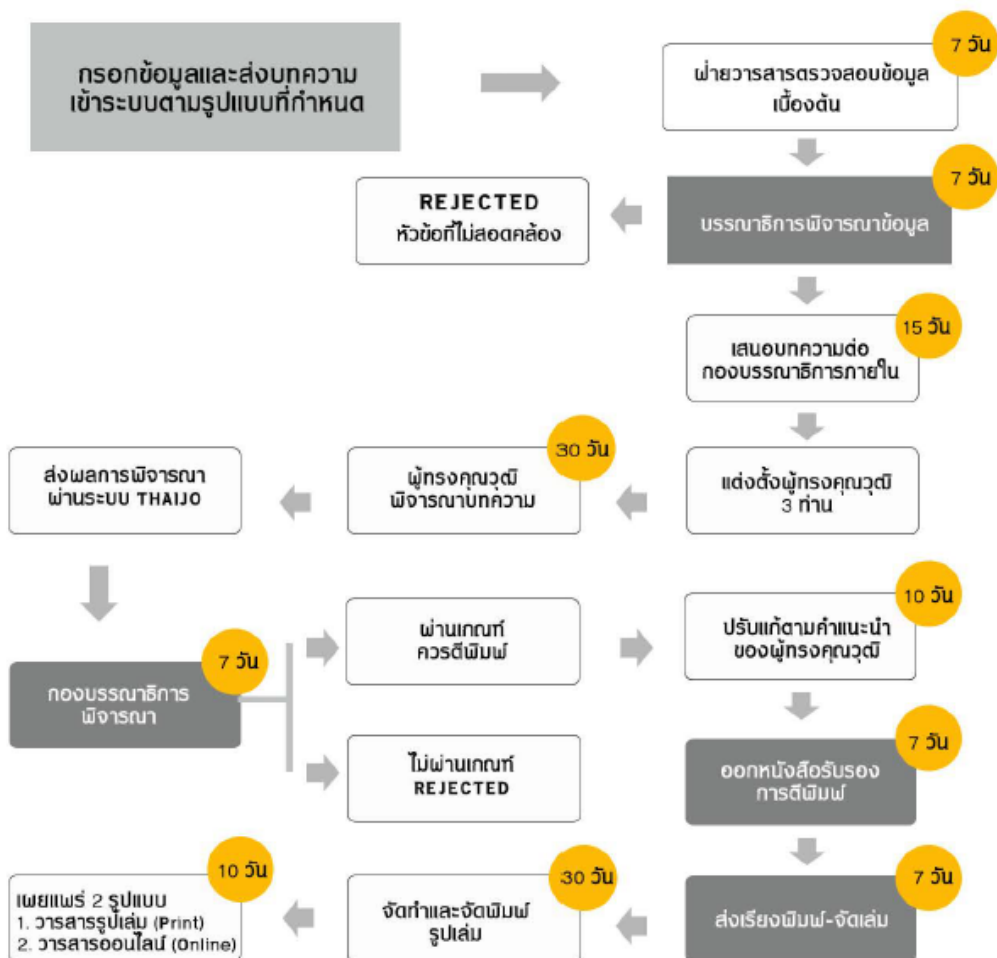
ผ่านระบบ
THAIJO



Submission online

วารสารวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์
Journal of Learning Sciences and Education

โดยการ Login ผ่านระบบ THAIJO



รวมระยะเวลาดังแต่ส่งบทความ
จนได้รับหนังสือรับรองการตีพิมพ์
ประมาณ 2 เดือน

ติดต่อสอบถาม

- o บรรณาธิการ Email: lsed-jo@lsted.tu.ac.th
 - o ผู้ช่วยบรรณาธิการ Email: hulse@lsted.tu.ac.th
 - o เลขานุการวารสาร Tel. 02-696-6722
- Inbox ทาง Facebook: วารสารวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์



การเตรียมต้นฉบับของวารสารวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

กองบรรณาธิการจะรับพิจารณาถึ้นกรองเฉพาะบทความต้นฉบับที่เป็นไปตามข้อกำหนดดังต่อไปนี้

ต้นฉบับ

- เป็นบทความวิจัย/บทความวิชาการ/บทวิจารณ์หนังสือ ทั้งนี้ บทความที่ตีพิมพ์ในวารสาร เป็นบทความที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสตร์ทางด้านวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์ ในสาขาวิชาต่าง ๆ อาทิ วิทยาการเรี ยนรู้ การอำนวยการเรี ยนรู้ นวัตกรรมการศึกษา หลักสูตร การสอน การจัดการความรู้ พัฒนาศึกษาและการจัดการเรี ยนรู้ในชุมชน การบริหารการศึกษา การเรี ยนรู้ตลอดชีวิต จิตวิทยาการเรี ยนรู้ วิจัยและสถิติทางการศึกษา การวัดประเมินผล หรือสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม บทความประเภทต่าง ๆ ต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ในที่ใดมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างพิจารณาการตีพิมพ์ในวารสารอื่น ๆ
- บทความเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษเท่านั้น
- หากเป็นงานแปลหรือเรียบเรียงจากภาษาต่างประเทศ ต้องมีหลักฐานการอนุญาตให้ ตีพิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์
- ข้อความในบทความพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Word รูปแบบตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาดตัวอักษร 16 ต้นฉบับบทความมีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 ไม่รวมเอกสารอ้างอิงหรือบรรณานุกรม

ชื่อเรื่อง

กระชับและตรงกับเนื้อเรื่อง กรณีบทความภาษาไทย ระบุชื่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ยกเว้นบทความภาษาอังกฤษ ที่มีเฉพาะภาษาอังกฤษเท่านั้น

ชื่อผู้เขียน

- ระบุชื่อ – นามสกุลจริง (ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) ไว้ทางขวามือใต้ชื่อของบทความ
- ระบุเชิงอรรถของผู้เขียน ซึ่งประกอบด้วย ตำแหน่งทางวิชาการ สาขาวิชา ภาควิชา คณะ สถาบันตามลำดับ (ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)



บทคัดย่อ

- บทความภาษาไทยต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้บทคัดย่อภาษาอังกฤษก่อน บทคัดย่อภาษาไทย และจำนวนคำไม่เกิน 300 คำ
- บทความภาษาอังกฤษต้องมีบทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้บทคัดย่อภาษาไทยก่อน บทคัดย่อภาษาอังกฤษ และจำนวนคำไม่เกิน 300 คำ
- ท้ายบทคัดย่อให้ผู้เขียนกำหนดคำสำคัญ (Keywords) ไม่เกิน 5 คำ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

เนื้อหา

เนื้อหาบทความควรมีความสอดคล้องกับกระบวนการวิจัย และครอบคลุมประเด็นต่อไปนี้ บทนำ หรือความสำคัญและที่มาของปัญหา วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา อภิปรายผล สรุปผลและข้อเสนอแนะ การนำไปใช้ (ถ้ามี) และเอกสารอ้างอิงหรือรายการอ้างอิง



การอ้างอิง

การเขียนอ้างอิงในเนื้อหา (In-Text Citation)

กำหนดให้เขียนบรรณานุกรมแบบ APA 7th การเขียนอ้างอิงในเนื้อหาใช้รูปแบบการเขียนอ้างอิงแบบนาม-ปี โดยการระบุชื่อผู้เขียนและตามด้วยปีที่เขียน ดังตัวอย่างต่อไปนี้ This article reflects the APA 7th edition guidelines. In-text citations briefly identify the source of information in the body text. They correspond to a full reference entry at the end of your paper. Please follow the instructions below:

ผู้แต่ง 1 คน (One author)

รูปแบบ ชื่อ นามสกุล (ปีพิมพ์) หรือองค์กร (ปีพิมพ์)

ตัวอย่าง รุติกาญจน์ อัครกุล (2561)

Format Last Name (Year) or Organization (Year)

Example Creswell (2017)

ผู้แต่ง 2 คน (Two authors)

รูปแบบ ชื่อ นามสกุล¹ และ ชื่อ นามสกุล² (ปีพิมพ์)

ตัวอย่าง ทิพย์สิริ กาญจนวาสี และ ศิริชัย กาญจนวาสี (2561)

Format Last Name¹ and Last Name² (Year)

Example Creswell and Poth (2016)

ผู้แต่ง 3 คน ขึ้นไป (Three or more authors)

รูปแบบ ชื่อ นามสกุล และคณะ (ปีที่พิมพ์)

ตัวอย่าง โชติกา ภาษีผล และคณะ (2558)

Format Last Name et al., (Year)

Example Creswell et al., (2018).



การเขียนอ้างอิงท้ายบทความ (Reference Citation)

กำหนดให้เขียนบรรณานุกรมแบบ APA 7th ดังตัวอย่างต่อไปนี้ This article reflects the APA 7th edition guidelines. Please follow the instructions below:

1. หนังสือ (Book)

รูปแบบ ชื่อ นามสกุลผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)./ *ชื่อเรื่อง*./ (พิมพ์ครั้งที่)./ สำนักพิมพ์.

ตัวอย่าง ฉันทวรรณ หลาวทอง. (2561). *การสร้างเครื่องมือการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Format Author, A. A. (Year)./ *Title of the book*./ (Edition ed.)./ Publisher.

Example King, L. A. (2023). *The Science of Psychology: An Appreciative View* (6th ed.). McGraw Hill Education.

2. บทความหรือบทในหนังสือ (Book chapter)

รูปแบบ ชื่อ นามสกุลผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)./ *ชื่อบทหรือชื่อบทความ*./ ใน/ *ชื่อบรรณาธิการ*./ (บ.ก.),
///////// *ชื่อหนังสือ*./ (น./xx-xxx)./ สำนักพิมพ์.

ตัวอย่าง ชลิตา จุงพันธ์. (2561). การเดินทางครั้งใหม่ของชาวไทยเบิ่ง บ้านโคกสูง. ใน ฐิติกาญจน์
อัครกุล (บ.ก.), *จุดนัดพบบนเส้นทาง : ผู้คน ชุมชน การประกอบกิจการสังคม* (น. 96-118).
คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Format Author, A. A. (Year)./ *Title of the chapter*./ In Editor/ (Eds.),/ *Title of the book*./
///////// (pp./xx-xxx)./ Publisher.

Example Towne, A. (2023). Counting the Costs of Free Education: Shared Household and Government Costs in Cambodian Lower Secondary Education. In Tayeb, A., Metro, R., & Brehm, W. (Eds.), *Education and Power in Contemporary Southeast Asia* (pp. 101-120). Taylor & Francis.



3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มี DOI (E-books with DOI)

รูปแบบ	ชื่อ นามสกุล./ (ปีพิมพ์). /ชื่อหนังสือ./ (พิมพ์ครั้งที่). /https://doi.org/xxxxxxx
ตัวอย่าง	พนม คล้ายยา. (2565). <i>ยังโสด (Young-old) ไทย ในวิถีดิจิทัล</i> . http://doi.org/10.58837/ CHULA.BOOK.2022.9
Format	Author, A. A. (Year). /Title of the book./ (Edition ed.). /https://doi.org/xxxxxxx
Example	Dutta, S. (2016). <i>Optimization In Chemical Engineering</i> . https://doi.org/10.1017/ CBO9781316134504

4. วิทยานิพนธ์ (Thesis or Dissertations)

4.1. วิทยานิพนธ์ที่ไม่ได้เผยแพร่ในฐานข้อมูล (Unpublished Thesis/Dissertations)

รูปแบบ	ชื่อ นามสกุล./ (ปีที่เผยแพร่). /ชื่อวิทยานิพนธ์/ [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์ ///////// หรือวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]. /ชื่อมหาวิทยาลัย.
ตัวอย่าง	จุฬาลักษณ์ พัฒนมาศ. (2564). <i>การพัฒนาโมดัลหลักการใช้ภาษาไทยและความผูกพันในการ เรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อน ช่วยเพื่อน</i> [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
Format	Author, A. A. (Year). /Title/ [Unpublished doctoral dissertations or master's /////////thesis]. /Name of the Institution awarding the degree.
Example	Pattanamas, C. (2021). <i>The Development of Thai Grammatical Concept and Learning Engagement of Matthayomsuksa 1 Students by Using Gamification with Peer Teaching Techniques</i> [Unpublished master's thesis]. Silpakorn University.

4.2. วิทยานิพนธ์ที่เผยแพร่แบบสาธารณะในฐานข้อมูลออนไลน์ (Thesis/Dissertations with Public URL)

รูปแบบ	ชื่อ นามสกุล./ (ปีที่เผยแพร่). /ชื่อวิทยานิพนธ์/ [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต หรือ /////////วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, /ชื่อมหาวิทยาลัย]. /ชื่อเว็บไซต์./ URL
--------	--



วารสารวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์

ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 : มกราคม – มิถุนายน 2569, การอ้างอิง

ตัวอย่าง กิริติ แจ่มชะว. (2565). การศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบจำลองด้วยสื่อเคลื่อนไหว stop-motion ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการสร้างแบบจำลองเรื่องการส่งกระแสประสาทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์]. TU Digital Collections.
https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2022/TU_2022_6119030143_17277_27176.pdf

Format Author, A. A. (Year)./Title/[doctoral dissertations or master’s thesis, the
/////////Institution awarding the degree]./ Website./URL

Example Jangchawai, K. (2022). *A Study of Stop-Motion Modeling That Affects Achievement and Modeling Skills of Nerve Impulse for Mathayom Sixth Students* [Master’s thesis, Thammasat University]. TU Digital Collections. https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2022/TU_2022_6119030143_17277_27176.pdf

4.3. วิทยานิพนธ์ที่เผยแพร่ในฐานข้อมูลออนไลน์เชิงพาณิชย์ (Thesis/Dissertations with Commercial Databases)

Format Author, A. A. (Year)./Title/(UMI or Publication No.) [doctoral dissertations or
/////////master’s thesis, the Institution awarding the degree]./Databases

Example Kim, H. J. (2021). *Exploring Three Mainstream Teacher Candidates’ Professional Identities as Teachers of English Language Learners* (Publication No. 28713720) [Doctoral dissertation, University of Florida]. ProQuest Dissertations and Theses Global.



5. วารสาร (Journal)

5.1. วารสารฉบับพิมพ์ (Printed Journals)

รูปแบบ ชื่อผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)./ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./ปีที่(ฉบับที่)./เลขหน้า.

ตัวอย่าง อศนีย์ เปลียนศรี. (2567). ชีวิตการเรี ยนดนตรี ณ สำนัก “บ้านบาตร” ในความทรงจำของครู
เยื่อ อุบลน้อย. วารสารวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์, 3(2), 91–123.

Format Author, A. A. (Year). Title of the article. *Name of the Periodical*, //volume(issue), pp. xx-xx.

Example Ho, W. Y. J. (2025). Discursive construction of online teacher identity and
legitimacy in English language teaching. *Learning, Media and Technology*,
50(2), 219-234.

5.2. วารสารฉบับออนไลน์ไม่มี DOI (Online Journals without DOI)

รูปแบบ ชื่อผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)./ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./ปีที่(ฉบับที่)./เลขหน้า. สืบค้นจาก
////////หรือ <https://www.xxxxxxxx>

ตัวอย่าง พิษากานต์ ช่วงชัย. (2567). ความทับซ้อนทางมิติวัฒนธรรมของ ซอฟต์แวร์เวอร์และ
เศรษฐกิจสร้างสรรค์. *ทีทัศน์วัฒนธรรม*, 23(2), 158-185. สืบค้นจาก
<https://culture.bsru.ac.th/ทีทัศน์-23-ฉบับ-1-2/>

Format Author, A. A. (Year). Title of the article. *Name of the Periodical*, //volume(issue), pp. xx-xx. retrieved from URL

Example Intachaisri, P. (2025). The Development of Financial Literacy of Elementary
School Students by using Wishlist Financial Board Game. *Journal of Learning
Sciences and Education*, 4(1), 1–43. retrieved from [https://so07.tci-](https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JLSEd/article/view/jlsed2025-1-1)
[thaijo.org/index.php/JLSEd/article/view/jlsed2025-1-1](https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JLSEd/article/view/jlsed2025-1-1)



5.3. วารสารฉบับออนไลน์แบบมี DOI (Online Journals with DOI)

รูปแบบ	ชื่อผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)./ ชื่อบทความ./ ชื่อวารสาร./ ปีที่(ฉบับที่)./ เลขหน้า. ///////// https://doi: xxxxxxxx
ตัวอย่าง	ปิติ มณีเนตร. (2568). การออกแบบภาพสื่อสารด้วยกระบวนการทางสัญวิทยาเพื่อพัฒนา ภาพลักษณ์ใหม่ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานกระจูดบ้านทอน จังหวัดนราธิวาส. <i>วารสาร ปาริชาติ</i> , 38(3). 771–789. https://doi.org/10.55164/pactj.v38i3.279189
Format	Author, A. A. (Year). Title of the article. Name of the Periodical, /////////volume(issue), pp. xx-xx. https://doi: xxxxxxxx
Example	Asawasemachai, T. (2025). Competing for Creativity: How Dance Competitions Shape Aesthetics and Industry Trends. <i>Parichart Journal</i> , 38(3), 719–734. https://doi.org/10.55164/pactj.v38i3.273726

6. เอกสารรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ (proceeding)

รูปแบบ	ชื่อ นามสกุล./ (วันที่/เดือน/ปี)./ ชื่อบทความที่เผยแพร่./ ใน/ ชื่อ/(บ.ก.)/ ชื่อรายงาน /////////สืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ (เลขหน้า xx-xx)./ สำนักพิมพ์. DOI หรือ URL
ตัวอย่าง	ฐิติวัลย์ กล้าตลุมบอน และ ชัญญา ลีศัตรุพ่าย. (1 กรกฎาคม 2565). ผลของละครในการศึกษา เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในวัยรุ่นตอนต้น. ใน วรวัชร ตั้งจิตเรเจริญ (บ.ก.), รายงานสืบ เนื่องจากการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยทางจิตวิทยาระดับชาติ ครั้งที่ ที่ 7 ประจำปี 2565 "ปรับ แปร เปลี่ยนผ่าน Moving Forward through Challenging Times" (หน้า 11- 22). สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. https://www.psy.arts.tu.ac.th/tncp_2022proceedings?lang=th
Format	Author, A. A. (Date). Title of paper. In A. Editor & B. Editor (Eds.), Title of /////////proceedings (page numbers). Publisher. DOI OR URL if relevant.



วารสารวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 : มกราคม – มิถุนายน 2569, การอ้างอิง

- Example Morgan, R., Meldrum, K., Bryan, S., Mathiesen, B., Yakob, N., Esa, N., & Ziden, A. A. (2017). Embedding digital literacies in curricula: Australian and Malaysian experiences. In G. B. Teh & S. C. Choy (Eds.), *Empowering 21st century learners through holistic and enterprising learning: Selected papers from Tunku Abdul Rahman University College International Conference 2016* (pp. 11-19). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-4241-6_2

7. เว็บไซต์ (Website)

รูปแบบ ชื่อ นามสกุลผู้เขียน./(วัน/เดือน/ปีที่เผยแพร่)./ชื่อบทความ./ชื่อเว็บไซต์./URL

ตัวอย่าง วิจารย์ พานิช. (5 กุมภาพันธ์ 2562). *เรียนรู้องค์รวมสู่การเปลี่ยนแปลง*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). <https://www.thaihealth.or.th/เรียนรู้องค์รวม-สู่การ/>

Format Author, A. A./(Year, Month date)./Title of the work: Subtitle./Website
/////////name./URL

Example McPheat, S. (2023, April 5). *Understanding and Applying the Cognitive Learning Theory*. Skillshub. <https://www.skillshub.com/blog/cognitive-learning-theory/>



คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

99 หมู่ 18 อาคารสิริวิทยลักษณ์ ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120