

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา
(STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่อง
ตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*

THE DEVELOPMENT OF THAI LANGUAGE LEARNING ACTIVITY
PACKAGE BY STEAM EDUCATION FOR IMPROVING THE CREATIVE
WRITING ABILITY FOR GRADE 5 STUDENTS

อัศวินท์ คำตัน¹ และ ทรงภพ ขุนมธุรส²

Akarawin Kamtan¹ and Songphop Khunmathurot²

¹⁻²สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Thai language Major, Faculty of Education, Naresuan University, Thailand

Corresponding Author's Email: easso42@gmail.com

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์ยังมีไม่มากพอ ส่งผลให้
ความสามารถเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไม่ได้เป็นไปตาม
เกณฑ์ที่เขตพื้นที่การศึกษากำหนดไว้ การวิจัยครั้งนี้จึงมีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรม
การเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถ
ด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตาม
เกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการระหว่างก่อน
และหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการ
เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากกลุ่ม
โรงเรียนคนที่ 82 คน กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านท่าเสด็จ
13 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) ชุด
กิจกรรมการเรียนรู้ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบการเขียนเรื่องตามจินตนาการ 4)
แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความ

* Received 9 April 2024; Revised 17 April 2024; Accepted 28 April 2024

เชื่อมั่น ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบอัตนัย ประสิทธิภาพ E_1/E_2 และค่าสถิติ ที แบบไม่เป็นอิสระ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.54/81.15 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ ที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การเขียนเรื่องตามจินตนาการ, ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย, แนวคิดสเต็มศึกษา

Abstract

The learning management doesn't focus on a creative thinking much, it effected to the creative writing skill of grade 5 students lower than the standard of the education service area. There are 3 purposes of the research which are 1) To develop the Thai learning activity kits by concepts of STEAM Education for the creative Thai writing skill of grade 5 students, to be effective according to the 80/80 criteria, 2) To compare the creative writing skill between pre-studying and post-studying skills of grade 5 students and 3) To study satisfaction of grade 5 students to the Thai learning activity kits by concepts of STEAM Education for developing creative writing skill. The 82 grade 5 students from Khonthee school are sample population. The sample group of the research is the 13 grade 5 students of Baan Thasaliang school by random draw lots choosing. The research tools are 1) the Thai learning activity kits, 2) The learning management plan, 3) The creative writing test and 4)The satisfaction evaluate forms. The research was analyzed by average, standard deviation, precision value, difficulty, index of discrimination of write-up examination, E_1/E_2 efficiency and t-test dependent static.



The results found that 1) The Thai learning activity kit following STEAM Education for improving the creative writing skill of grade 5 students, the efficiency is 81.54/81.15 following the 80/80 set standard . 2) The post test score is higher than pretest score, the statistical significant at level .05 3) The satisfaction of students is high level.

Keywords: Creative writing, The Thai learning activity kits, STEAM Education

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร จึงจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจในภาษาไทยให้ถูกต้อง เพื่อให้การสื่อสารบรรลุวัตถุประสงค์ เป็นการสร้าง ความเข้าใจ และเกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกันอีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการแสวงหาความรู้จาก แหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีตลอดจนนำไปพัฒนาอาชีพได้ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในปัจจุบันจึงจำเป็นต้องมีการเน้นไปที่การเรียนรู้อย่างแท้จริงที่สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันโดยสามารถใช้ทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด เพื่อใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง หนึ่งในทักษะที่สำคัญในการสื่อสาร คือ ทักษะการเขียน ดังที่ กระทรวงศึกษาธิการ (2553) กล่าวว่า การเขียน เป็นการแสดงความรู้ ความคิด ความต้องการของผู้ส่งสารออกไปเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ผู้รับสารสามารถอ่านเข้าใจ ได้รับทราบความรู้ ความคิด ความรู้สึกและความต้องการเหล่านั้นถ้ามนุษย์ไม่รู้จักเขียนก็ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ ความคิด และประสบการณ์ให้แก่บุคคลรุ่นหลังได้โดยถูกต้องสมบูรณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นการเขียนที่ต้องมีการฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญเป็นการฝึกให้ผู้เขียนรู้จักการคิดการสังเกตและนำมาเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ของตน ดังที่ เกษม สุขช่วย (2561) กล่าวว่า การเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นการเขียนเรื่องที่มาจากความคิด ความรู้สึก ความใฝ่ฝัน ของผู้เขียนเองเป็นการเขียนแบบอิสระผู้เขียนควรมีความคิดสร้างสรรค์ และช่างสังเกต

ด้วยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้ให้ความสำคัญของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ จึงมีการกำหนดมาตรฐานและตัวชี้วัด ท.2.1 ป.5/8 เขียนเรื่องตามจินตนาการ (สำนักวิชาการ



และมาตรฐานการศึกษา, 2551) แต่ทั้งนี้การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยเรื่องการเขียนตามจินตนาการยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากการทดสอบ L.A.S (Local Assessment System) เป็นการประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับเขตพื้นที่การศึกษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประถมศึกษาปีที่ 5 มัธยมศึกษาปีที่ 2 และมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของทุกโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษา โดยผลการทดสอบด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านท่าเสด็จอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยมีคะแนนเฉลี่ย ด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของปีการศึกษา 2564 - 2565 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลประเมิน L.A.S. ด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านท่าเสด็จ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

ปีการศึกษา	ผลการประเมิน L.A.S. ด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ (เฉลี่ยร้อยละ)
2564	66.25
2565	71.66

ที่มา : กลุ่มบริหารงานวิชาการโรงเรียนบ้านท่าเสด็จ (2565)

จากผลการประเมินข้างต้น จะเห็นได้ว่าผลการทดสอบของทั้ง 2 ปีการศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านท่าเสด็จ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรได้คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 80 ตามที่ระดับเขตพื้นที่การศึกษากำหนดไว้

สภาพปัญหาการเขียนเรื่องตามจินตนาการข้างต้น อาจเกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่ได้กระตุ้นความคิดของนักเรียนให้เกิดทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ และมีจินตนาการพอ ดังนั้นควรมีการคิดค้นเทคนิควิธีการสอนที่ช่วยแก้ปัญหาหนึ่งแนวคิดที่ผู้วิจัยสนใจคือ แนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพราะเป็นแนวคิดในการเรียนรู้ที่มีลักษณะสหวิทยาการและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้ผู้เรียนได้คิดหลากหลายสามารถองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ ต่าง ๆ ได้ (Yakman, 2008) อีกทั้งยังมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ของ สุกัญญา รุจิเมธาภาส และคณะ (2565) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสือเรียนภาษาไทยสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ พบว่าหนังสือเรียนภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ



อัตรดัตต์มีประสิทธิผลเท่ากับ 80.25/80.38 ตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยวิชาภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตรดิด้วยเกณฑ์ 70% ตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ระดับ 0.01 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและความพึงพอใจของผู้เรียนต่อตำราไทยเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตรดิอยู่ในระดับสูงสุด

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับยุคศตวรรษที่ 21 และพัฒนาความสามารถผู้เรียนด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีขั้นตอนและรายละเอียดในการดำเนินงานดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 กลุ่มโรงเรียนคนที อำเภอมือง จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 6 โรงเรียนรวมนักเรียนทั้งสิ้น 82 คน



(แผนบริหารการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1, 2566)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านท่าเสด็จ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ซึ่งกำลังเรียน อยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 13 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบอย่างง่าย (Simple random sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก 1 โรงเรียนจากทั้งหมด 6 โรงเรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวทางสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และพุทธศักราช 2560 รวมถึงหลักสูตรสถานศึกษา จากนั้นดำเนินการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อนำไปให้เชี่ยวชาญประเมิน พบว่า ชุดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.76 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.15 จากนั้น นำชุดกิจกรรมไปทดสอบหาประสิทธิภาพตามแนวคิด ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1), การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10), การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100)

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และ พุทธศักราช 2560 รวมถึงแนวคิดและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระและปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม พบว่า มีผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 และค่า ส่วนเบี่ยงเบนเท่ากับ 0.06

2.3 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแบบอัตนัยเรื่องการเขียนตามจินตนาการ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักการสร้างแบบทดสอบการเขียนเรื่องตามจินตนาการและเกณฑ์การตรวจให้คะแนนการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เพื่อสร้างแบบทดสอบการเขียนเรื่องตามจินตนาการก่อนและหลังเรียนแบบอัตนัย จากนั้นเสนอแบบทดสอบต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่าแบบทดสอบการเขียนเรื่องตามจินตนาการมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 – 1.00

ค่าดัชนีความยากง่าย 0.43 – 0.60 ค่าดัชนีอำนาจจำแนก 0.09 - 0.20 และค่าความเชื่อมั่นตามสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค 0.96

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสร้าง แบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อนำมาสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย ตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) จากนั้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ผลการประเมินพบว่าแบบประเมินความพึงพอใจ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 สามารถนำไปใช้ได้ทุกข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็นขั้นตอนดังนี้

3.1 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง และครูแนะนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.3 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนแบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

3.4 ให้นักเรียนตอบแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.5 นำคะแนนที่ได้ไปแทนค่าสถิติ และทำการสรุปผลวิเคราะห์ข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการหาค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 โดยใช้เกณฑ์ 80/80

4.2 การวิเคราะห์ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แปลผลตามระดับคุณภาพกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ตามแบบประเมินมาตรฐานค่า 5 ระดับ

4.3 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สถิติการทดสอบค่าที (t-test) แบบไม่เป็นอิสระ (t-test dependent)

4.4 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนตามแบบประเมิน 5 ระดับ

ผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนภาคสนาม (กลุ่ม 1:100)

ตารางที่ 2 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80

การทดสอบ	คะแนนกระบวนการ (E_1)						รวม (E_1)	หลังเรียน (E_2)
	1	2	3	4	5	6		
เฉลี่ยร้อยละ	74.23	77.31	82.69	83.08	85.77	86.15	81.54	81.15
$E_1/E_2 = 81.54/81.15$								

จากตารางที่ 2 พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนได้ทำบัตรแบบฝึกหัด จำนวน 6 ชิ้นงาน ค่าคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำได้ คิดเป็นร้อยละ 81.54 และค่าคะแนนรวมเฉลี่ยจากแบบทดสอบหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 81.15 ซึ่งหมายความว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ 81.54/81.15 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	Sig.
ก่อนเรียน	13	40	22.77	3.37	2.08	1.04	7.22*	0.0000
หลังเรียน	13	40	24.85	3.63				

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า การทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถ

ด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 13 คน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.77 คะแนน และ 24.85 คะแนนตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา	4.27	0.64	มาก
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.57	0.68	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.61	0.43	มากที่สุด
รวม	4.48	0.58	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถ ด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.54/81.15 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนของการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้



และได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษา ประกอบกับผู้วิจัยได้ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสติศึกษา ดังนี้ **ภาษาไทย** ใช้กำหนดองค์ความรู้เรื่องการเขียนตามจินตนาการ, **S (Science)** วิทยาศาสตร์ใช้ กำหนดเรื่องของชุดกิจกรรมการเรียนรู้, **T (Technology)** เทคโนโลยีใช้สืบค้น/จัดทำข้อมูล, **E (Engineering)** วิศวกรรมศาสตร์ใช้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้, **A (Arts)** ศิลปะใช้จัด องค์ประกอบศิลป์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้, **M (Mathematics)** คณิตศาสตร์ใช้ในการกำหนด เกณฑ์การวัดประเมินผล นอกจากนี้อาจเนื่องมาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีคู่มือการใช้ที่ ครบถ้วนประกอบด้วยคำชี้แจงสำหรับครู คำชี้แจงสำหรับนักเรียน และมีการกำหนด จุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ มีบัตรความรู้ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าเพิ่มเติม มีบัตรกิจกรรม และบัตรแบบฝึกหัดให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถอีกทั้งมีบัตรเฉลยเพื่อให้ผู้สอนใช้ในการ ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนสอดคล้องกับ Marksub (2012, อ้างถึงใน วิเชียร ธำรงโสทธิ สกุล, 2560) ที่ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสื่อ การเรียนที่จัดลำดับขั้นตอนของเนื้อหาและกิจกรรมให้เป็นระบบรัดกุมกำหนดจุดประสงค์ ของกิจกรรม กำหนดกิจกรรม เวลาและสื่อการสอนไว้อย่างชัดเจนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียน ได้ด้วยตัวเองและบรรลุจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพภายในระยะเวลาอันสั้น อีกทั้งผลการ หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉรา ตาละ๊ะเงะโชะ (2560) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเขียนเรื่องตามจินตนาการวิชาภาษาไทยโดยใช้ สื่อประสมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเขียน เรื่องตามจินตนาการวิชาภาษาไทยโดยใช้สื่อประสม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.76/84.76 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์การเขียนเรื่องตามจินตนาการวิชาภาษาไทยหลัง เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเขียนเรื่องตามจินตนาการ วิชาภาษาไทยโดยใช้สื่อประสมสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทศนุทยา บังวัน และคณะ (2566) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง หลักการใช้ภาษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านและเขียนภาษาไทยสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง หลักการใช้ภาษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทยสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากและมีประสิทธิภาพ 82.79/81.44 2) ความสามารถในการอ่านและเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยมีคะแนนหลังเรียนสูง

กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยมีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมาก

2. การเปรียบเทียบความสามารถเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการทดสอบความสามารถหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ทั้งนี้เป็นเพราะปัจจัยดังต่อไปนี้

ประการที่หนึ่ง ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) อย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน ผ่านกระบวนการตั้งคำถามและค้นหาคำตอบด้วยวิธีที่หลากหลาย จนนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งได้นำผลงานของตนเองร่วมอภิปรายแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อให้ได้เห็นมุมมองที่แตกต่างกัน และนำไปพัฒนาต่อยอดในผลงานของตนในครั้งต่อไปได้ สอดคล้องกับศูนย์สะเต็มศึกษาแห่งชาติ (2557) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสเต็มศึกษา (STEAM Education) ออกเป็น 5 ขั้นตอน ไว้ดังนี้ 1) การระบุปัญหา 2) รวบรวมข้อมูลเพื่อพิจารณาหาแนวทางที่เหมาะสม 3) ออกแบบวางแผนพัฒนา 4) ประเมินผล 5) การนำเสนอผลลัพธ์เป็นการนำเสนอข้อมูลที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจเพื่อให้เกิดการใช้งานในวงกว้างต่อไป

ประการที่สอง ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการทางภาษาด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ อีกทั้งผู้สอนได้พยายามชี้ให้เห็นว่าการฝึกเขียนเรื่องตามจินตนาการไม่ได้เป็นเรื่องที่ไกลตัว ผู้เรียนสามารถนำทักษะด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการต่อยอดในงานเขียนอื่น ๆ หรืองานเขียนขั้นสูงต่อไปได้โดยเริ่มจากเรียนรู้คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และคำที่ปรากฏในงานเขียนต่าง ๆ จากนั้นนำมาฝึกเขียนและใช้คำให้ถูกต้องตามหลักภาษา แต่งประโยคและฝึกขยายความจากประโยค นำไปสู่การฝึกวางโครงเรื่องคิดลำดับเหตุการณ์และร้อยเรียงเป็นภาษาเขียนของตนเองในรูปแบบการเขียนเรื่องตามจินตนาการ สอดคล้องกับ วรณรี วุ่นนุรักษ์ (2563) ที่กล่าวถึงหลักในการเขียนเรื่องตามจินตนาการต้องมีการคิดโครงเรื่องวางโครงเรื่องของเรื่องที่จะเขียนคิดลำดับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเรื่องให้สอดคล้องและสัมพันธ์กัน



ประการที่สาม ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมการคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ด้วยองค์ความรู้ทั้งด้านศาสตร์และศิลป์ ได้เรียนรู้หลากหลายมิติตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) โดยศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ไม่จำกัดเฉพาะในหนังสือหรือใบความรู้เท่านั้นแต่ยังสามารถสืบค้นได้จากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ มาออกแบบงานเขียนของตนเองเกี่ยวกับเรื่องที่คุ้นเคยหรือเรื่องที่อยู่รอบตัวอย่างมีตรรกะด้วยหลักของเหตุและผล และเรียบเรียงเป็นภาษาเขียนของตนเองอย่างมีศิลปะสร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบการเขียนเรื่องตามจินตนาการ สอดคล้องกับ สุภัค โอฬาพิริยกุล (2562) ได้ให้ความหมายของ สเต็มศึกษา (STEAM Education) ว่าเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยการบูรณาการวิชาวิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering) ศิลปะ (Arts) และคณิตศาสตร์ (Mathematics) เข้าด้วยกันโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปพัฒนาจนเกิดทักษะในการแก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ในการดำเนินชีวิต

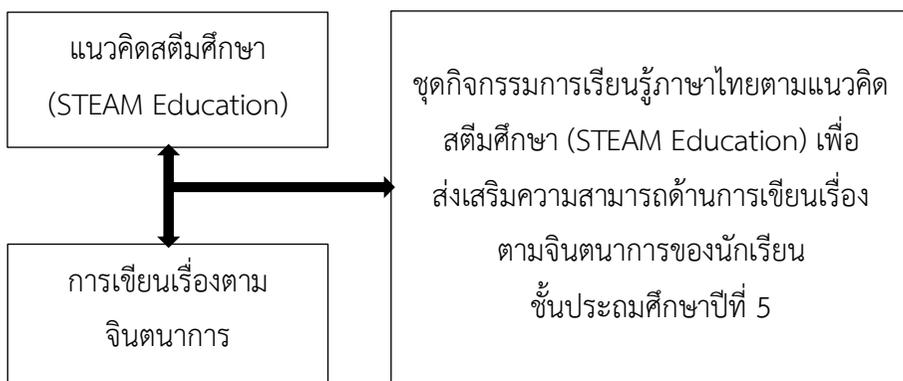
นอกจากนี้ผลการวิจัยข้างต้น ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ภิญญา วงษ์ทอง (2563) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้บูรณาการ สเต็มศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนประถมศึกษา ขนาดเล็ก ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยการคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 60 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลายและน่าสนใจซึ่งในขั้นนำมีการกระตุ้นความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยเพลงและฝึกสมองด้วยกิจกรรม Brain gym อีกทั้งในขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมเป็นตามลำดับขั้นตอน ค้นคว้าความรู้จากหลายแหล่งการเรียนรู้ ฝึกคิดจากเรื่องที่อยู่รอบตัว และออกแบบชิ้นงานตนเอง ด้วยการใช้ศิลปะการวาดภาพระบายสีและศิลปะการใช้ภาษาทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายด้วยกิจกรรมเดี่ยวและร่วมกันทำกิจกรรมแบบกลุ่ม รวมทั้งในขั้นสรุปนักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทำให้ได้พัฒนาต่อยอดองค์ความรู้เดิมของ

ตนเองได้และได้เห็นความคิดที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ พัฒนา พรหมดี และคณะ (2563) กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจ ไว้ว่า ความพึงพอใจหมายถึงสิ่งที่เกิดจากแรงจูงใจซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในที่ผลักดันให้เกิดความรู้สึกชอบ, ไม่ชอบ, เห็นด้วย, ไม่เห็นด้วย, ยินดี, ไม่ยินดี เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการและความคาดหวังที่เกิดจากการประมาณค่าอันเป็นการเรียนรู้ประสบการณ์จากการกระทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดการตอบสนองความต้องการตามเป้าหมายของแต่ละบุคคล อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปิยาภัสร์ จารุสวัสดิ์ (2563) ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาความพึงพอใจในการสอนวิชาการรู้สารสนเทศ ด้วยวิธีการเรียนแบบมีส่วนร่วมและการสอนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการเรียนกระบวนวิชา 009103 การรู้สารสนเทศและการนำเสนอสารสนเทศด้วยการเรียนแบบมีส่วนร่วม (Collaborative Learning) และการสอนแบบร่วมมือ (Collaborative Teaching) ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวม อยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ สุรรัตน์ อักษรกาญจน์ และอัญชิษฐา จันเอียด (2565) ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาความพึงพอใจและความต้องการในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยด้วยระบบการสอนทางไกลผ่านดาวเทียมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานีเขต 2 ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยด้วยระบบการสอนทางไกลผ่านดาวเทียมอยู่ในระดับมาก 2) นักเรียนมีความต้องการ ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยด้วยระบบการสอนทางไกลผ่านดาวเทียมอยู่ในระดับปานกลาง อีกทั้งสอดคล้องกับ ภาณุโณ วงษ์ทองและสมเสมอ ทักษิณ (2565) ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาความพร้อมพฤติกรรมการเรียนรู้และความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีความพร้อมของเครื่องมือสำหรับการเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมากที่สุด มีพฤติกรรมการเรียนรู้ออนไลน์อยู่ในระดับมากและมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ออนไลน์อยู่ในระดับมาก

องค์ความรู้ใหม่

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดสติมศึกษา (Yakman, 2008) และได้ทำการสังเคราะห์วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสติมศึกษา อีกทั้งหลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการ จนได้มาซึ่งชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสติมศึกษา (STEAM Education) ที่มีลักษณะการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการภาษาไทย ด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการร่วมกับวิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering) ศิลปะ (Arts) และคณิตศาสตร์ (Mathematics) เข้าด้วยกัน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ในเชิงลักษณะทั้งด้านศาสตร์และศิลป์ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งแสดงได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี ที่คำนึงถึงหลักวิชาการ สอดคล้องกับบริบทและความสนใจของผู้เรียน มีจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เป็นระบบ ขั้นตอน อีกทั้งมีแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมที่หลากหลายทำให้รู้สึกไม่เบื่อหน่าย สนุกสนาน ส่งผลให้ผู้เรียนสนใจเรียนและเข้าใจในสาระบทเรียนมากยิ่งขึ้นมีความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการได้ ย่อมทำให้เกิดความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ ส่วนข้อเสนอแนะในการวิจัย ประกอบด้วย **1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้** ประกอบด้วย 1.1 จากการทดลองพบว่า นักเรียนบางคนไม่ถนัดการทดสอบแบบอัตนัยมองว่าการเขียนเป็นเรื่องที่ยาก ครูผู้สอนควรอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนการทดสอบ เพื่อให้ผู้เรียนรู้เป้าหมายมีแนวทางใน

การเขียนและมีทัศนคติที่ดีต่อการทำแบบทดสอบแบบอัตนัย 1.2 ครูผู้สอนควรกระชับเวลาในช่วงชั้นนำ เพื่อไปยืดหยุ่นเวลาในช่วงทำกิจกรรมกลุ่มเนื่องจากว่ากิจกรรมกลุ่มนักเรียนต้องใช้เวลาร่วมกันในการระดมความคิดเพื่อให้การจัด การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.3 ครูผู้สอนควรทำความเข้าใจกระบวนการสอนตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) และทำความเข้าใจเนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ศึกษาคู่มือ เพื่อให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ประกอบด้วย 1.1 ควรพัฒนาชุดกิจกรรมการจัด การเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) ปรับใช้กับเนื้อหาอื่น ๆ ในรายวิชาภาษาไทย เช่น การเขียนเรียงความ เป็นต้น 1.2 ควรพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดสเต็มศึกษา (STEAM Education) ทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการ 1.3 ควรพัฒนานวัตกรรมที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการในรูปแบบอื่นเพิ่มอีก เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ห้องเรียนเสมือนจริง (Metaverse) เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กลุ่มบริหารงานวิชาการโรงเรียนบ้านท่าเสด็จ. (2565). รายงานผลการประเมินตนเองของสถานศึกษา (Self-Assessment Report : SAR). (พิมพ์ครั้งที่ 1). กำแพงเพชร: โรงเรียนบ้านท่าเสด็จ.
- เกษม สุขช่วย. (2561). การเขียนเรื่องจากจินตนาการ ป.6. เรียกใช้เมื่อ 26 มีนาคม 2566 จาก https://www.classtart.org/classes/29795?fbclid=IwAR0xmlbeKGo94YY6-wi8NPi0ekRKvMoHUQBMArolKGMChDj_FdGSt_7QY
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1), 7-20.
- ทัศนทยา บังวัน และคณะ (2566). การพัฒนาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องหลักการใช้ภาษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านและเขียนภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 9(4), 272-286.



- ปิยาภัสร์ จารุสวัสดิ์. (2563). การศึกษาความพึงพอใจในการสอนวิชาการรู้สารสนเทศด้วยวิธีการเรียนแบบมีส่วนร่วมและการสอนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21. มนุษยศาสตร์สาร, 21(3), 43-62.
- พัฒนา พรหมดี และคณะ. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน. วารสารวิชาการสมาคม สถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.), 26(1), 59-66.
- ภิญโญ วงษ์ทอง และคณะ. (2563). การพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้บูรณาการสติศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็ก. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 14(3), 151-169.
- _____ (2565). การศึกษาความพร้อมพฤติกรรมการเรียนรู้และความพึงใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรักษ์ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม, 12(2), 166-180.
- สุกัญญา รุจิเมธาภาส และคณะ. (2565). การพัฒนาหนังสือเรียนภาษาไทยสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์. วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 2(5), 877-894.
- วรรณรี วุ่นนุรักษ์. (2563). เอกสารประกอบการสอนเรื่องสร้างจินตนาการด้วยการเขียน.(พิมพ์ครั้งที่ 1). ประจวบคีรีขันธ์: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนวังไกลกังวล.
- วิเชียร อ่างใสถิสกุล. (2560). บทสะท้อนแนวคิดว่าด้วยชุดการสอนชุดกิจกรรมการเรียนรู้และชุดการเรียนรู้. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์, 19(3), 356-369.
- ศูนย์ส่งเสริมศึกษาแห่งชาติ. (2557). คู่มือหลักสูตรอบรมครูส่งเสริมศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมศึกษาแห่งชาติ.
- สุภัค โอพาพิริยกุล. (2562). STEAM EDUCATION นวัตกรรมการศึกษาบูรณาการสู่การเรียนรู้. วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร, 9(1), 1-16.



- สุรรัตน์ อักษรกาญจน์ และ อัญชิษฐา จันเอียด. (2565). การศึกษาความพึงพอใจและความต้องการในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยด้วยระบบการสอนทางไกลผ่านดาวเทียมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานีเขต 2. วารสารราชภัฏสุราษฎร์, 9(1), 159-186.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2559). เรียกใช้เมื่อ 20 มิถุนายน 2566 จาก <https://liketoreadsk1.files.wordpress.com/2016/01/e0b884e0b8b3e0b88ae0b8b5e0b989e0b981e0b888e0b887e0b881e0b8b2e0b8a3e0b980e0b882e0b8b5e0b8a2e0b899-e0b89b-e0b995.pdf>
- อัจฉรา ตาเล๊ะเจ๊ะโชะ. (2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเขียนเรื่องตามจินตนาการวิชาภาษาไทยโดยใช้สื่อประสมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย. มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- แผนบริหารการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชรเขต 1. (2566). เรียกใช้เมื่อ 1 มีนาคม 2566 จาก <https://sites.google.com/view/kpt1-actionplan/ขอมลโรงเรียน?authuser=0>
- Yakman, G. (2008). STEAM Education: An Overview of creating a model of Integrative education. Retrieved on May 27, 2023, from www.researchgate.net/profile/Georgette-Yakman-2