ISSN: 3027-8414 (Online)

วารสารนวัตกรรมสังคมและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ปีที่ 20 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม – สิงหาคม 2569
Journal of Social Innovation and Lifelong Learning Volume 20 Number 2 May – August 2026

การพัฒนาสมรรถนะการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย ด้วยแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE สำหรับนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

Development of Competency in Creating Supplementary Materials and Thai Textbooks via Creative Learning Approach and ADDIE Model for Education Students at Chiang Mai Rajabhat University

พิชญพรพรรณ ศรีมูลเรือง*

Pitchayapornpan Srimoonrueang*

ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
202, ถนนช้างเผือก ตำบลช้างเผือก อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่, 50300 ประเทศไทย
Department of Thai Language, Chiang Mai Rajabhat University,
202, Changpheuk Sub-district, Mueang District, Chiang Mai Province, 50300 Thailand

***รับบทความ**: 3 กรกฎาคม 2568 **ปรับปรุงบทความ**: 26 สิงหาคม 2569 **ตอบรับตีพิมพ์บทความ**: 31 สิงหาคม 2569*

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยของนักศึกษาครุศาสตร์ 2) เปรียบเทียบสมรรถนะของนักศึกษาครุศาสตร์ในการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น 3) ประเมินคุณภาพของเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยที่นักศึกษาผลิตขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา THED3504 การสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 28 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster

* ผู้ประพันธ์บรรณกิจ
อีเมล: Pitchayapornpan_ana@cmru.ac.th

Sampling) เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แผนกิจกรรมการเรียนรู้ 2) แบบประเมินสมรรถนะจากภาระงาน 3) แบบประเมินคุณภาพ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE จำนวน 5 แผน รวม 15 ชั่วโมง มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.46) 2) นักศึกษามีสมรรถนะหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (t = 15.26, p < .001) 3) เอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยที่นักศึกษาผลิตขึ้นมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.49) และ 4) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.68, S.D. = 0.46) โดยด้านการใช้ประโยชน์ในวิชาชีพครูมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.75, S.D. = 0.42)

คำสำคัญ

การพัฒนาสมรรถนะ, การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์, เอกสารเสริมประสบการณ์, หนังสือเรียนภาษาไทย, โมเดล ADDIE

***Received**: July 3, 2025* ***Revised**: August 26, 2026* ***Accepted**: August 31, 2026*

Abstract

This research aimed to: 1) develop and design learning activities based on the Creative Learning Approach integrated with the ADDIE Model to enhance teacher education students' competencies in creating supplementary learning materials and Thai language textbooks; 2) investigate the competencies of teacher education students in creating supplementary learning materials and Thai language textbooks before and after participating in the developed learning activities; 3) evaluate the quality of the supplementary learning materials and Thai language textbooks produced by the students after participating in the learning activities; and 4) evaluate the quality of the supplementary learning materials and Thai language textbooks produced by the students after participating in the learning activities. The sample consisted of 28 Thai language teacher education students at Chiang Mai Rajabhat University enrolled in the course THED3504: Creating Supplementary Learning Materials and Thai Language Textbooks during the first semester of the 2026 academic year. The participants were selected using cluster sampling. The research instruments consisted of: (1) learning activity plans, (2) a performance-based competency assessment, (3) a quality assessment form for supplementary

learning materials and Thai language textbooks, and (4) a student satisfaction questionnaire. The data were analyzed using mean, standard deviation, percentage, and t-test. The results revealed that: (1) the learning activities based on Creative Learning integrated with the ADDIE model, consisting of five lesson plans totaling 15 hours, were rated at the highest level of appropriateness overall ($\bar{x}$ = 4.65, S.D. = 0.46); (2) the students' competency after participating in the learning activities was significantly higher than before participation at the .01 level ($t = 15.26$, $p < .001$); (3) the supplementary learning materials and Thai language textbooks produced by the students were rated at the highest level of quality overall ($\bar{x}$ = 4.56, S.D. = 0.49); and (4) the students' overall satisfaction with the learning activities was at the highest level ($\bar{x}$ = 4.68, S.D. = 0.46), with the highest mean score found in the aspect of usefulness for the teaching profession ($\bar{x}$ = 4.75, S.D. = 0.42)

Keywords

Competency Development; Creative Learning Approach; Supplementary Learning Materials; Thai Language Textbooks; ADDIE Model

บทนำ (Introduction)

ภาษาไทยถือเป็นภาษาหลักในกระบวนการเรียนการสอนของประเทศไทย มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดองค์ความรู้ วัฒนธรรม และเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ส่งเสริมความเข้าใจและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมไทย ภาษาไทยยังเป็นสื่อกลางในการอนุรักษ์และส่งเสริมอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติทั้งด้านศิลปะ วรรณกรรม ประเพณี และความเชื่อทางศาสนา การศึกษาและพัฒนาทักษะภาษาไทยจึงมิใช่เพียงการเสริมสร้างความสามารถด้านการสื่อสาร แต่ยังเป็นการส่งเสริมความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ความเป็นไทย สมรรถนะดังกล่าวยังสอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพครูตามข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2565 ซึ่งมุ่งเน้นให้ครูมีความสามารถในการออกแบบและจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา ตลอดจนการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีคุณภาพ โดยครูในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องมีสมรรถนะด้านการคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี และการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยยังมีบทบาทสำคัญในการสืบทอด อนุรักษ์ และส่งเสริมคุณค่าทางภาษาและวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่และพัฒนาอย่างยั่งยืน ตลอดจนพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพครูและการเปลี่ยนแปลงของสังคมในศตวรรษที่ 21 (คุรุสภา, 2565, 1-31) การศึกษาวิชาภาษาไทยไม่เพียงเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร แต่ยังพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการวิเคราะห์ โดยเฉพาะนักศึกษาครูซึ่งมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้และปลูกฝังทักษะทางภาษาแก่

ผู้เรียนในอนาคต การมีความรู้และทักษะภาษาไทยที่เข้มแข็งช่วยพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมการสร้างสื่อที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบทที่หลากหลาย รวมทั้งสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างยืดหยุ่นและมีประสิทธิผล (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560, 1–10)

แม้ว่าการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษาจะมุ่งเตรียมความพร้อมด้านวิชาการและวิชาชีพ โดยเฉพาะนักศึกษาครุศาสตร์ในฐานะว่าที่ครู แต่พบว่านักศึกษาครูจำนวนไม่น้อยยังขาดสมรรถนะในการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยอย่างมีคุณภาพ จากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านมาพบว่า นักศึกษามีสมรรถนะด้านการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยร้อยละ 46.25 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่ภาควิชากำหนดไว้ที่ร้อยละ 80 (ภาควิชาภาษาไทย, 2566, 4-9) ปัญหาดังกล่าวสะท้อนข้อจำกัดด้านทักษะที่จำเป็นหลายมิติทั้งการวางแผนการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรม การพัฒนาสื่อ และการเลือกเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้เรียน ดังที่ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ปริญญา วิวรรธมงคล และอรพรรณ ส่งเสริม (2568, 103-116) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมการออกแบบสื่อสำหรับนักศึกษาครูสามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการออกแบบสื่อเพื่อการจัดการเรียนรู้ได้ขณะที่ ชนาธิป บุบผามาศ (2565, 1-14) พบว่า การพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบของนักศึกษาครูควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติจริงอย่างเป็นระบบ เพื่อเชื่อมโยงความรู้กับการออกแบบการจัดการเรียนรู้และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทการปฏิบัติจริงได้

จากการวิเคราะห์สภาพการจัดการเรียนการสอนปัจจุบันของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ พบว่า แม้การเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องจะมุ่งเน้นการบูรณาการความรู้ภาษาไทยกับการผลิตสื่อการสอน แต่ส่วนใหญ่ยังคงเน้นทฤษฎีและการบรรยาย ขาดการลงมือปฏิบัติ ขาดการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบและการสะท้อนผลการเรียนรู้ ส่งผลให้นักศึกษาเกิดช่องว่างระหว่างสภาพการเรียนการสอนปัจจุบันกับสมรรถนะที่ต้องการพัฒนากล่าวคือ นักศึกษายังขาด (1) ทักษะการออกแบบและการประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นสื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน (2) โอกาสในการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง (hands-on learning) (3) ความสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ภาษาไทยเข้ากับการสร้างสื่อที่มีคุณภาพ และ (4) ทักษะการประเมินและพัฒนาผลงานสื่ออย่างต่อเนื่อง

ในขณะเดียวกัน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้กำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ไว้ให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถทางวิชาชีพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบต่อสังคม และมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2565, 66) สมรรถนะด้านการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักศึกษาครูบรรลุคุณลักษณะดังกล่าวอย่างเป็นรูปธรรม สมรรถนะดังกล่าวยังสอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพครู โดยเฉพาะมาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพที่เน้นความสามารถในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมและการประเมินผลการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับ

มาตรฐานการปฏิบัติงานที่กำหนดให้ครูสามารถเลือกใช้ และผลิตสื่อที่สอดคล้องกับผู้เรียน มาตรฐานคุณธรรมจรรยาบรรณที่เน้นความรับผิดชอบ ประโยชน์สูงสุดของผู้เรียน (คุรุสภา, 2565 , 42)

ในระดับนานาชาติการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาความสามารถของนักศึกษาครูในการออกแบบการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา ดังที่ Jeffrey & Craft (2004, 77-87) เสนอว่าการพัฒนาครูยุคใหม่ควรมุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ โดยเปิดโอกาสให้ตั้งคำถาม ทดลองแนวทางใหม่ และสะท้อนคิด ซึ่งเป็นพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ขณะที่ Davies et al. (2013, 80-91) ระบุว่า สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาการคิดริเริ่ม การแก้ปัญหา และการสร้างผลงานใหม่ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของนักศึกษาครูในการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา และสอดคล้องกับ Beghetto & Kaufman (2014 , 53-69) กล่าวว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาครูควรเน้นการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) และการสร้างผลงานที่มีความหมาย ประยุกต์ใช้ออกแบบกิจกรรมสื่อการเรียนรู้ งานวิจัยด้านการพัฒนาสมรรถนะการสร้างเอกสารหรือหนังสือเรียน โดยบูรณาการการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์กับกระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบยังมีจำกัด

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าการนำแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Approach) (Craft, 2005) มาประยุกต์ใช้ร่วมกับโมเดลการออกแบบการเรียนรู้ ADDIE เป็นกระบวนการที่มีขั้นตอนอย่างเป็นระบบช่วยพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาครุศาสตร์ในการคิดสร้างสรรค์ ออกแบบ และผลิตเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับบริบทผู้เรียน และนำไปใช้ได้จริง ตลอดจนเสริมสร้างสมรรถนะวิชาชีพครูด้านการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาให้สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพครู พ.ศ. 2565 และบริบทการศึกษาในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE สำหรับส่งเสริมสมรรถนะด้านการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยของนักศึกษาครุศาสตร์
2. เพื่อศึกษาระดับสมรรถนะของนักศึกษาครุศาสตร์ในการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนา
3. เพื่อประเมินคุณภาพของเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยที่นักศึกษาผลิตขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE

ทบทวนวรรณกรรม (Literature Reviews)

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นทบทวนวรรณกรรมโดยศึกษาทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นหลัก 5 ด้าน ได้แก่

1. แนวคิดเรื่องสมรรถนะทางวิชาชีพครู

“สมรรถนะ” (Competency) หมายถึง ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่สามารถนำมาใช้ในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Boyatzis, 1982, 11-13) โดยสำหรับวิชาชีพครูสมรรถนะครอบคลุมทั้งด้านการออกแบบการเรียนรู้ การสร้างสื่อ การใช้เทคโนโลยี และการจัดการชั้นเรียนอย่างสร้างสรรค์

แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะ (Competency) มีรากฐานจาก McClelland (1973, 11–14) ซึ่งเสนอว่าสมรรถนะไม่ได้ขึ้นอยู่กับความรู้หรือผลคะแนนเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการบูรณาการความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะส่วนบุคคลที่แสดงผ่านการปฏิบัติจริง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาครูด้านการออกแบบการเรียนรู้และสร้างสื่อการเรียนรู้ ต่อมา Spencer & Spencer (1993, 9–19) อธิบายว่า สมรรถนะเป็นคุณลักษณะพื้นฐานของบุคคลที่สัมพันธ์กับผลการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิผล ได้แก่ แรงจูงใจ อุปนิสัย มโนทัศน์เกี่ยวกับตนเอง ความรู้ และทักษะ สะท้อนว่าการพัฒนาสมรรถนะของนักศึกษาครูต้องครอบคลุมทั้งความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติ และคุณลักษณะที่เอื้อต่อวิชาชีพ

ในบริบทการศึกษาร่วมสมัยแนวคิดสมรรถนะมุ่งเน้นการประยุกต์ใช้ความรู้ การแก้ปัญหา และการสร้างนวัตกรรม โดยเฉพาะวิชาชีพครูที่ต้องมีความสามารถด้านการออกแบบการเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนผู้เรียน ดังที่ Redecker (2020) อธิบายว่า สมรรถนะของครูในยุคดิจิทัลควรครอบคลุมความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ทรัพยากรการเรียนรู้ และการประเมินผลให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน ขณะที่ Falloon (2020, 2449-2472) พบว่า การพัฒนาสมรรถนะของครูในยุคใหม่ควรมุ่งเน้นการบูรณาการความรู้ ทักษะ และความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา เพื่อให้ครูสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยีได้

ตามกรอบมาตรฐานวิชาชีพครูของ คุรุสภา (2562, 5–8) การออกแบบ ผลิต ใช้ และประเมินเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย เป็นองค์ประกอบสำคัญของสมรรถนะด้านการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ โดยสรุปเป็น 4 ด้าน ได้แก่ (1) การวิเคราะห์และออกแบบ (Analysis & Design) (2) การผลิตและพัฒนา (Production & Development) (3) การใช้และการจัดการ (Utilization & Management) และ (4) การประเมินและปรับปรุง (Evaluation & Improvement)

จากการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องดังกล่าวผู้วิจัยสังเคราะห์องค์ประกอบได้ ดังนี้

1. สมรรถนะด้านการวิเคราะห์และวางแผนการสร้างเอกสาร (Analysis and Planning Competency) สอดคล้องกับขั้น Analysis ของ ADDIE และแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2. สมรรถนะด้านการออกแบบเนื้อหาและโครงสร้างเอกสารอย่างสร้างสรรค์ (Creative Content Design Competency) สอดคล้องกับ Design ของ ADDIE และแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3. สมรรถนะด้านการพัฒนาและผลิตเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย (Material Development Competency) สอดคล้องกับขั้น Development ของ ADDIE และแนวคิดการพัฒนาสื่อของ Seels and Richey (1994)

4. สมรรถนะด้านการทดลองใช้และการจัดการเรียนรู้ด้วยเอกสารที่พัฒนา (Implementation Competency) สอดคล้องกับขั้น Implementation ของ ADDIE และแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5. สมรรถนะด้านการประเมินและปรับปรุงคุณภาพเอกสาร (Evaluation and Improvement Competency) สอดคล้องกับขั้น Evaluation ของ ADDIE และแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดสมรรถนะการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยเป็นตัวแปรตาม 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) การวิเคราะห์และวางแผน (2) การออกแบบอย่างสร้างสรรค์ (3) การพัฒนาและผลิตเอกสาร (4) การนำไปใช้จัดการเรียนรู้ และ (5) การประเมินและปรับปรุงคุณภาพ ซึ่งบูรณาการแนวคิดสมรรถนะวิชาชีพครูการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และโมเดล ADDIE และใช้เป็นกรอบในการพัฒนาเครื่องมือวิจัยต่อไป

2. แนวคิดเกี่ยวกับเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย

2.1 ความหมายของเอกสารเสริมประสบการณ์เรียนรู้ภาษาไทย

เอกสารเสริมประสบการณ์เรียนรู้ภาษาไทย หมายถึง สื่อที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ควบคู่กับหนังสือเรียนหลัก เพื่อขยายและเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้หลากหลาย เชื่อมโยงกับชีวิตจริง และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ความรู้ (ทิศนา แขมมณี, 2566) ช่วยพัฒนาทักษะภาษาไทย การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ประเภทและลักษณะของเอกสารเสริมประสบการณ์เรียนรู้ภาษาไทย

ทิศนา แขมมณี (2566, 56–60) จำแนกเอกสารเสริมประสบการณ์เป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ (1) แบบฝึกทักษะสำหรับฝึกทักษะภาษา (2) คู่มือ/เอกสารความรู้สำหรับขยายความรู้เพิ่มเติม (3) ชุดกิจกรรมที่บูรณาการเนื้อหากับกิจกรรมการเรียนรู้ และ (4) เอกสารประกอบการสอนเฉพาะเรื่องที่มุ่งเสริมความเข้าใจในหัวข้อหรือเนื้อหาเฉพาะด้าน นอกจากนี้แล้ว กาญจนา วัฒนกิจ (2565, 78–82) ได้แบ่งเอกสารเสริมประสบการณ์เป็น 4 ประเภท ได้แก่ (1) แบบฝึกทักษะภาษาไทย สำหรับฝึกทักษะเฉพาะด้าน (2) ชุดกิจกรรมเสริม ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการทำกิจกรรม (3) คู่มือหรือเอกสารความรู้ สำหรับเสริมเนื้อหาจากหนังสือเรียน และ (4) เอกสารประกอบการสอนเฉพาะเรื่อง สำหรับขยายความรู้ในประเด็นเฉพาะด้าน

2.3 หลักการออกแบบเอกสารเสริมประสบการณ์เรียนรู้ภาษาไทย

ประภัสสร พูนสุข (2565, 201–205) นักวิชาการร่วมสมัยเสนอหลักการออกแบบเอกสารเสริมประสบการณ์ ได้แก่ (1) สอดคล้องกับหลักสูตรและมาตรฐานการเรียนรู้ (2) เนื้อหาชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์ (3) เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน (4) ส่งเสริมแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม (5) รูปแบบทันสมัย อ่านง่าย และ (6) มีกิจกรรมสะท้อนคิดเพื่อประเมินและติดตามความก้าวหน้า ขณะที่กาญจนา

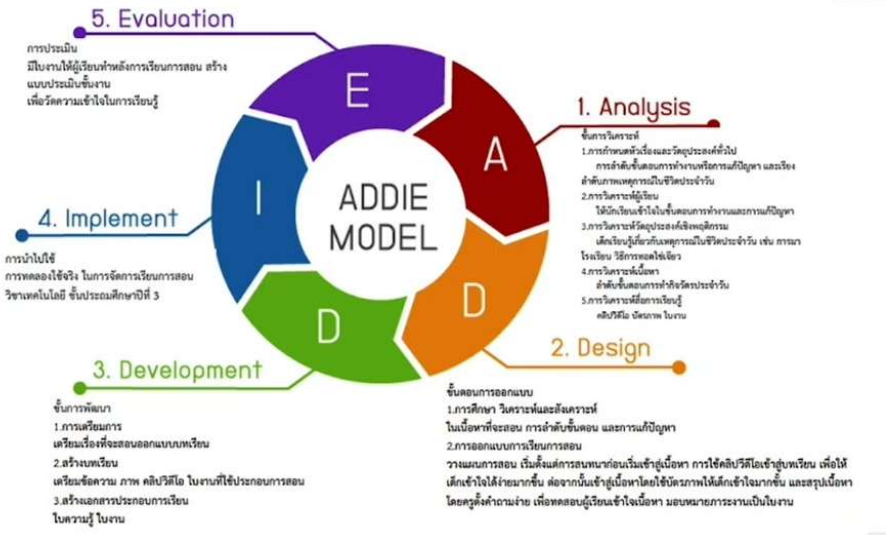
วิเศษสุวรรณภูมิ (2561, 102–108) ยังได้กล่าวถึง หลักการสำคัญในการออกแบบเอกสารเสริมประสบการณ์ ได้แก่ (1) สอดคล้องกับหลักสูตรและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (2) เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน (3) เนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย น่าเชื่อถือ และสอดคล้องกับบริบทไทย (4) ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ (5) จัดรูปแบบ เนื้อหา ภาพประกอบ และองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ และ (6) มีการประเมินผลเพื่อให้ผู้เรียนตรวจสอบและพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง

3. แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning)

Craft (2005, 40-45) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์นั้นสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถาม กล้าคิด กล้าทำ และกล้าสร้างสรรค์ เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนที่ต้องผลิตสื่อหรือเอกสารการเรียนรู้ของตนเอง นอกจากนี้ Torrance (1965, 225) ยังได้กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์คือกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมที่เน้นการแก้ปัญหา การคิดนอกกรอบ และการผลิตชิ้นงาน ในบริบทนักศึกษาครูแนวคิดนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงออกแบบ การแก้ปัญหา การออกแบบและสร้างสื่ออย่างสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้แสดงความคิดอย่างหลากหลายให้สามารถผลิตสื่อน่าสนใจตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้

4. โมเดลการพัฒนา ADDIE

Branch (2009, 16–19) กล่าวว่า ADDIE เป็นกรอบการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เป็นระบบ มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) Analysis วิเคราะห์ผู้เรียน วัตถุประสงค์และบริบท (2) Design ออกแบบโครงสร้างและลำดับเนื้อหา (3) Development ผลิตสื่อหรือเอกสาร (4) Implementation นำไปทดลองใช้ และ (5) Evaluation ประเมินผลระหว่างและหลังการใช้



ภาพที่ 1 แสดงระบบการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนโมเดล ADDIE

5. การเชื่อมโยงแนวคิดสู่สมรรถนะด้านการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย จากการทบทวนวรรณกรรมใน 4 ประเด็นหลักผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดสำหรับนิยามสมรรถนะได้ ดังนี้

5.1 สมรรถนะวิชาชีพครู ครูมืออาชีพต้องมีสมรรถนะในการ ออกแบบ พัฒนา ใช้ และประเมินสื่อ (Seels & Richey, 1994) สอดคล้องกับกรอบคุรุสภา (2565) ที่เน้นการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาและการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

5.2 เอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยเป็น สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ควบคู่กับหลักสูตรเพื่อเสริมทักษะภาษาและขยายการเรียนรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560) โดยคุณภาพขึ้นอยู่กับความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมกับวัย ความชัดเจนของภาษาและกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2562)

5.3 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) ส่งเสริมการคิดริเริ่ม การแก้ปัญหา และการสร้างผลงานใหม่ (Craft, 2005; Torrance, 1965) ช่วยให้นักศึกษาครูสามารถสร้างสื่อที่น่าสนใจ สร้างสรรค์และสอดคล้องกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

5.4 โมเดล ADDIE ช่วยให้การพัฒนาสื่อเป็นระบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้และการประเมินผล (Branch, 2009) และสามารถบูรณาการกับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อยกระดับคุณภาพเอกสารเสริมประสบการณ์ได้

6. การนิยามสมรรถนะ (Definition of Competency)

จากการสังเคราะห์สมรรถนะดังกล่าวข้างต้น มีองค์ประกอบของสมรรถนะ ดังนี้

1. ด้านความรู้ (Knowledge) ความรู้ด้านภาษาไทย หลักสูตร และการออกแบบการเรียนรู้ ความเข้าใจแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกระบวนการ ADDIE

2. ด้านทักษะ (Skills) การวิเคราะห์เนื้อหาและผู้เรียน การออกแบบกิจกรรมและโครงสร้างเอกสาร การผลิตเอกสาร/สื่อที่ถูกต้อง ชัดเจน และสร้างสรรค์ การประเมินและปรับปรุงคุณภาพของสื่อ

3. ด้านคุณลักษณะ (Attitudes/Attributes) ความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบและความละเอียดรอบคอบ การใช้ภาษาอย่างถูกต้องและเหมาะสม เจตคติที่ดีต่อการพัฒนาสื่อและการเรียนรู้

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธวัชชัย สหพงษ์ (2563, 7-14) ได้ศึกษาผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่า ได้สื่อมัลติมีเดียจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ 1day in Udonthani Festival, Phra Yuen Temple, หมู่บ้านทอผ้า บ้านหนองเขื่อนช้าง และเทศกาลหุ่นฟางยักษ์ มหาสารคาม และ 2) ผลการหาคุณภาพพัฒนาขึ้นโดยภาพรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.67, S.D. = 0.88)

กรนิษฐ์ ชายป่า, พิงพร ศรีแก้ว, และศิวพร จติกุล (2565, 53-64) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติ โดย ADDIE MODEL ผลการวิจัย 1) รูปแบบการสอนภาษาไทยที่สร้างและพัฒนา มี 6 ขั้นตอนดังนี้ 1. เรื่องน่าสนใจ (กฎแห่งความพร้อม) 2. อ่านเข้าใจเนื้อเรื่อง (กฎแห่งความพร้อม) 3. คุยเฟื่องเรื่องย้อนกลับ (กฎแห่งความพอใจ) 4. จับหลักเกณฑ์ทางภาษา(กฎแห่งความพอใจและกฎแห่งการฝึกหัด) 5. หรรษาการเขียน (กฎแห่งการฝึกหัด) 6. ทดสอบบทเรียน (กฎแห่งความพอใจ) 2) รูปแบบวิธีการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 53.58 /95.35 สูงตามเกณฑ์ 80/80 และ 3) มีความพึงพอใจอยู่ในระดับพอใช้

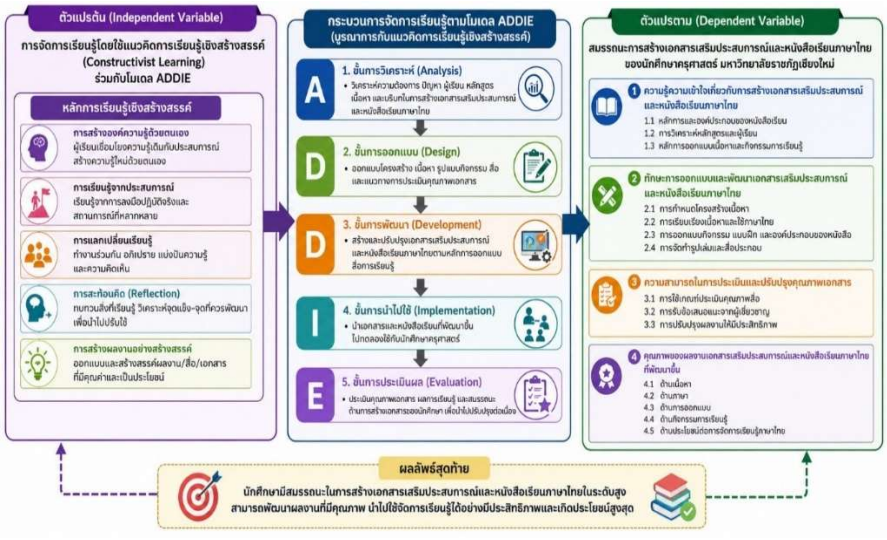
Aldoobie (2015, 68-72)ได้ศึกษาการประยุกต์ใช้โมเดล ADDIE ในการออกแบบการเรียนรู้ พบว่า ADDIE เป็นกรอบกระบวนการที่ช่วยให้ผู้จัดการเรียนรู้สามารถวิเคราะห์ความต้องการ ออกแบบ พัฒนา นำไปใช้ และประเมินผลได้อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

Branch (2009) ได้ศึกษาแนวทางการประยุกต์ใช้โมเดล ADDIE ในการออกแบบการเรียนรู้ พบว่า โมเดล ADDIE ช่วยเชื่อมโยงการวิเคราะห์บริบท การออกแบบกิจกรรม การพัฒนาสื่อ การนำไปใช้ และการประเมินผลอย่างเป็นระบบทำให้สามารถควบคุมคุณภาพและปรับปรุงสื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายได้

Jeffrey and Craft (2004, 77-87) ได้ศึกษาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ผ่านการคิดริเริ่ม การทดลอง การแก้ปัญหา และการสร้างผลงานใหม่ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและผลิตสื่อให้สร้างสรรค์ได้

จากการศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และโมเดลการออกแบบการเรียนรู้ ADDIE ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ การพัฒนาสมรรถนะของครูและการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่มีแนวโน้มไปในทิศทางเดียวกันคือการนำกระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบร่วมกับการส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์สามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการผลิตสื่อและยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning) ร่วมกับโมเดล ADDIE ประกอบด้วยกระบวนการ 5 ขั้นตอนของ ADDIE โดยบูรณาการหลักการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ตัวแปรตาม ได้แก่ สมรรถนะการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยของนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจ ทักษะการออกแบบและพัฒนา ความสามารถในการประเมินและปรับปรุงคุณภาพ คุณภาพของผลงานที่พัฒนาขึ้น

วิธีการวิจัย (Research Methodology)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวนทั้งสิ้น 3 หมู่เรียน รวมจำนวน 90 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 28 คน ได้จากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เนื่องจากนักศึกษาทั้ง 3 หมู่เรียน มีลักษณะพื้นฐานและหลักสูตรการเรียนการสอนเหมือนกัน

2. จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการโดยคำนึงถึงหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์และการพิทักษ์สิทธิ์ของผู้เข้าร่วมวิจัย ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการวิจัย ประโยชน์ และสิทธิของผู้เข้าร่วมวิจัยก่อนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิในการตัดสินใจเข้าร่วมการวิจัยโดยสมัครใจและสามารถถอนตัวจากการวิจัยได้โดยไม่ส่งผลกระทบต่อการเรียนหรือสิทธิที่พึงได้รับ ทั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรักษาข้อมูลเป็นความลับ ปกปิดตัวตนของนักศึกษานำเสนอผลการวิจัยในภาพรวมโดยไม่เปิดเผยข้อมูลที่สามารถระบุตัวบุคคล

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) ร่วมกับโมเดล ADDIE จำนวน 5 แผน ใช้เวลาเรียนรวม 15 ชั่วโมง

3.2 แบบประเมินสมรรถนะจากภาระงาน (Performance Assessment) โดยใช้ Analytic Rubric เป็นแบบประเมินสมรรถนะก่อนเรียนและหลังเรียน

3.3 แบบประเมินคุณภาพเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ใช้ประเมินคุณภาพผลงานของนักศึกษาหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม

3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบสอบถามมาตรประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ และตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3.5 แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ท (Likert, 1932, 1-55)

4. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

4.1 ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยนำเครื่องมือเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ ด้านหลักสูตรและการสอนภาษาไทย ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และด้านการวัดและประเมินผล ด้านละ 1 ท่านตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กำหนดเกณฑ์ค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงก่อนนำไปทดลองใช้จริง

4.2 ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง และวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ตามแนวคิดของ Cronbach (1951) โดยกำหนดเกณฑ์การยอมรับค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ .70 ขึ้นไป (Tavakol & Dennick, 2011)

4.3 การตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบประเมินสมรรถนะจากภาระงาน (Performance Assessment) ผู้วิจัยใช้แบบประเมินชนิดมาตรประมาณค่าแบบเกณฑ์การให้คะแนนเชิงวิเคราะห์ (Analytic Rubric) โดยกำหนดระดับคุณภาพ 5 ระดับ ตั้งแต่ 1–5 คะแนน และตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบประเมินด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยกำหนดเกณฑ์การยอมรับค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป (Cronbach, 1951) นอกจากนี้ เนื่องจากการประเมินสมรรถนะจากภาระงานอาจมีความแตกต่างในการให้คะแนนอันเนื่องมาจากดุลยพินิจของผู้ประเมิน ผู้วิจัยจึงตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (Inter-rater Reliability) ด้วยสถิติที่เหมาะสม เพื่อยืนยันความสอดคล้องของการให้คะแนนและความน่าเชื่อถือของแบบประเมิน

4.4 การตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผนได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ก่อนนำไปทดลองใช้จริง และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินคุณภาพของผู้ทรงคุณวุฒิ ใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. วิเคราะห์สมรรถนะจากภาระงาน (Performance Assessment) โดยใช้ Analytic Rubric ก่อนเรียน–หลังเรียน คะแนนได้จากการประเมินภาระงานด้วยเกณฑ์รูบริก 5 ระดับ คำนวณค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เปรียบเทียบก่อนและหลังเรียนด้วย Dependent Samples t-test

3. วิเคราะห์คุณภาพเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียน ใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ

4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5. วิเคราะห์ข้อมูลจากข้อเสนอแนะปลายเปิด วิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 ก่อนการทดลอง การวัดระดับสมรรถนะก่อนเรียน (Pre-test)

1. ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมก่อนดำเนินการทดลอง โดยจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดโมเดล ADDIE ร่วมกับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) รายวิชาTHED3504 การสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย จำนวน 5 แผน รวมระยะเวลา 15 ชั่วโมง

2. ผู้วิจัยจัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินสมรรถนะจากภาระงาน (Performance Assessment) โดยใช้ Analytic Rubric แบบประเมินคุณภาพ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง

3. ก่อนดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินสมรรถนะจากภาระงาน (Performance Assessment) โดยใช้ Analytic Rubric เพื่อประเมินระดับความรู้ ความสามารถ และทักษะพื้นฐานด้านการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยของนักศึกษาก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

ระยะที่ 2 ระหว่างการทดลอง การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนกิจกรรม

ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่พัฒนาขึ้น โดยมีรายละเอียด ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การวิเคราะห์หลักสูตรและการวิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์ ขั้นตอนของ ADDIE ที่เน้นคือ Analysis ใช้เวลาสอน 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การออกแบบเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย ขั้นตอนของ ADDIE ที่เน้นคือ Design ใช้เวลาสอน 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การพัฒนาและผลิตต้นฉบับเอกสารเสริมประสบการณ์ ขั้นตอนของ ADDIE ที่เน้นคือ Development ใช้เวลาสอน 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การนำเสนอ การทดลองใช้ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ที่เน้นคือ Implementation ใช้เวลาสอน 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การประเมินและปรับปรุงเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย ที่เน้นคือ Evaluation ใช้เวลาสอน 3 ชั่วโมง

ในระหว่างการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้สอนและผู้เก็บรวบรวมข้อมูล โดยมุ่งให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การทำงานร่วมกัน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสร้างผลงานจริง และการสะท้อนผลการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นประกอบด้วย

1. ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) นักศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะผู้เรียน และบริบท เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างเอกสาร

2. ขั้นการออกแบบ (Design) นักศึกษาทำการออกแบบโครงสร้าง เนื้อหา รูปแบบกิจกรรม และองค์ประกอบของเอกสารให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

3. ขั้นการพัฒนา (Development) นักศึกษาลงมือผลิตเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย โดยใช้หลักการเขียน การออกแบบ และการสร้างสื่ออย่างสร้างสรรค์

4. ขั้นการนำไปใช้ (Implementation) นักศึกษานำผลงานไปทดลองใช้ในกลุ่มย่อย นำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และรับข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมชั้นเรียน

5. ขั้นการประเมินผล (Evaluation) นักศึกษาประเมินคุณภาพผลงานตามเกณฑ์ที่กำหนด และนำผลสะท้อนกลับไปปรับปรุงพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

ระยะที่ 3 หลังการทดลอง การประเมินผลหลังเรียน

เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลหลังการทดลอง ดังนี้

1. การวัดระดับสมรรถนะหลังเรียน (Post-test) ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินสมรรถนะจากภาระงาน (Performance Assessment) หลังเรียน เพื่อนำคะแนนเปรียบเทียบกับก่อนเรียนและวิเคราะห์พัฒนาการด้านสมรรถนะของนักศึกษา

2. การประเมินคุณภาพชิ้นงานเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย จากผู้เชี่ยวชาญหรืออาจารย์ผู้สอนประเมินด้วยแบบประเมินที่พัฒนาขึ้น

3. การสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา ผู้วิจัยให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างตอบแบบประเมินความพึงพอใจเพื่อศึกษาความคิดเห็น ความเหมาะสม และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

6.1 ข้อมูลจากแบบประเมินสมรรถนะก่อนและหลังเรียน วิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test for dependent samples เพื่อเปรียบเทียบระดับสมรรถนะของนักศึกษาโดยใช้คะแนนรวมจากเกณฑ์รูบริกทั้ง 5 ด้านในการวิเคราะห์ความแตกต่างก่อนและหลังเรียน

6.2 ข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อพิจารณาระดับคุณภาพของผลงานที่นักศึกษาผลิต

6.3 ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา วิเคราะห์โดยใช้ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อแสดงระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้น

6.4 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อมูลจากแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

เกณฑ์การแปลผลข้อมูล

1. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ (ตารางที่ 1) ใช้การแปลผลจากค่าเฉลี่ยของมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามเกณฑ์ของ Best (1977) ดังนี้

4.21–5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

3.41–4.20 หมายถึง ระดับมาก

2.61–3.40 หมายถึง ระดับปานกลาง

1.81–2.60 หมายถึง ระดับน้อย

1.00–1.80 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

2. แบบประเมินสมรรถนะในการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย (ตารางที่ 3–4) เป็นการประเมินภาระงานโดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริก (Analytic Rubric) 5 ระดับ คะแนนที่สูงขึ้นสะท้อนระดับสมรรถนะที่สูงขึ้น ส่วนการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนใช้สถิติ Dependent Samples t-test เพื่อพิจารณาความแตกต่างของคะแนน

3. แบบประเมินคุณภาพเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย (ตารางที่ 5) ใช้การแปลผลจากค่าเฉลี่ยของมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา (ตารางที่ 6) ใช้การแปลผลจากค่าเฉลี่ยของมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามเกณฑ์เดียวกับแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิจัย (Results)

1. ผลการออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับตแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน

ลำดับ	ชื่อแผน/หัวข้อกิจกรรม	ขั้นของ ADDIE	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
1	การวิเคราะห์หลักสูตรและผู้เรียนเพื่อสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์	Analysis	ให้นักศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร จุดประสงค์และความต้องการของผู้เรียน	ระดมสมอง วิเคราะห์ตัวอย่างหลักสูตร และจัดทำแผนผังผู้เรียน	3
2	การออกแบบเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย	Design	ให้นักศึกษาออกแบบโครงร่างเอกสารที่สอดคล้องกับหลักสูตรและกลุ่มเป้าหมาย	ออกแบบโครงสร้างเนื้อหา แผนกิจกรรม และรูปแบบสื่อ	3
3	การพัฒนาและผลิตต้นฉบับเอกสาร	Development	ให้นักศึกษาผลิตต้นฉบับโดยใช้ภาษา ภาพ และองค์ประกอบอย่างสร้างสรรค์	ทำงานกลุ่มเพื่อสร้างต้นฉบับจริง และใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิต	3

ตารางที่ 1 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อแผน/หัวข้อกิจกรรม	ขั้นของ ADDIE	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
4	การนำเสนอ ทดลองใช้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้	Implementation	ให้นักศึกษานำเสนอและทดลองใช้เอกสารที่ผลิตขึ้น	นำเสนอผลงาน ทดลองใช้กับเพื่อน และรับข้อเสนอแนะ	3
5	การประเมินและปรับปรุงเอกสาร	Evaluation	ให้นักศึกษาใช้เกณฑ์ประเมินคุณภาพและปรับปรุงผลงาน	ประเมินตนเองและเพื่อนด้วยรูบริก แล้วนำผลไปปรับปรุงผลงาน	3
รวม					**15**

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้วิจัยพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ 5 แผน รวม 15 ชั่วโมง โดยแต่ละแผนดำเนินตามโมเดล ADDIE ได้แก่ Analysis วิเคราะห์หลักสูตรและผู้เรียน Design ออกแบบโครงสร้างเอกสาร Development ผลิตผลงานจริง Implementation นำเสนอและทดลองใช้ และ Evaluation ประเมินและปรับปรุงผลงาน กิจกรรมทั้ง 5 แผนบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์ ออกแบบ สร้างผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รับข้อเสนอแนะ และสะท้อนผลการเรียนรู้

ภายหลังการออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำกิจกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผนเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา วัตถุประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ เวลา และขั้นตอนการจัดกิจกรรม โดยผลการประเมินแสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับ โมเดล ADDIE โดยผู้เชี่ยวชาญ

ด้านที่ประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านความครบถ้วนของเนื้อหา	4.60	0.45	มากที่สุด
2. ด้านความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.80	0.40	มากที่สุด
3. ด้านกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้	4.70	0.49	มากที่สุด
4. ด้านความเหมาะสมของเวลาและขั้นตอน	4.50	0.50	มากที่สุด
รวม	**4.65**	**0.46**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 2 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE มีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.65, S.D. = 0.46) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{x}$ = 4.80, S.D. = 0.40) รองลงมา ได้แก่ ด้านกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.70, S.D. = 0.49) ด้านความครบถ้วนของเนื้อหา ($\bar{x}$ = 4.60, S.D. = 0.45) และด้านความเหมาะสมของเวลาและขั้นตอน ($\bar{x}$ = 4.50, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

ISSN: 3027-8414 (Online)

วารสารนวัตกรรมสังคมและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ปีที่ 20 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม – สิงหาคม 2569
Journal of Social Innovation and Lifelong Learning Volume 20 Number 2 May – August 2026

2. ผลการศึกษาระดับสมรรถนะของนักศึกษาครุศาสตร์ในการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ผู้วิจัยประเมินสมรรถนะนักศึกษาก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมด้วยแบบประเมินจากภาระงาน (Performance Assessment) แสดงดังตารางที่ 3–4

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนสมรรถนะในการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย ของนักศึกษาก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

การวัด	$\bar{x}$	S.D.	t	p	ผลการเปรียบเทียบ
ก่อนเรียน (Pre-test)	19.32	2.84			
หลังเรียน (Post-test)	25.89	2.11	15.26	< .001	สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

*p < .001 แสดงว่าระดับสมรรถนะของนักศึกษาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหลังการเรียนรู้

จากตารางที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนสมรรถนะของนักศึกษาก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE โดยใช้สถิติ t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่สัมพันธ์กัน (Dependent Samples) พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน ($\bar{x}$ = 25.89, S.D. = 2.11) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 19.32, S.D. = 2.84) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (t = 15.26, p < .001)

ตารางที่ 4 คะแนนสมรรถนะรายองค์ประกอบก่อนและหลังการเรียน

องค์ประกอบสมรรถนะ	Pre-test $\bar{x}$ (S.D.)	Post-test $\bar{x}$ (S.D.)	ผลการเปลี่ยนแปลง
1. การวิเคราะห์หลักสูตรและผู้เรียน	3.85 (0.62)	4.55 (0.50)	สูงขึ้น
2. การออกแบบเอกสารและกิจกรรม	3.70 (0.65)	4.60 (0.49)	สูงขึ้น
3. การพัฒนาและผลิตต้นฉบับ	3.90 (0.58)	4.70 (0.46)	สูงขึ้น
4. การนำเสนอและการใช้	3.75 (0.60)	4.65 (0.48)	สูงขึ้น
5. การประเมินและปรับปรุง	3.85 (0.59)	4.80 (0.40)	สูงขึ้น
รวม	**19.32 (2.84)**	**25.89 (2.11)**	**สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ**

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนสมรรถนะของนักศึกษาหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนในทุกองค์ประกอบ มีคะแนนสูงสุด ได้แก่ การประเมินและปรับปรุง ($\bar{x}$ = 4.80, S.D. = 0.40) รองลงมา ได้แก่ การพัฒนาและผลิตต้นฉบับ ($\bar{x}$ = 4.70, S.D. = 0.46) การนำเสนอและการใช้ ($\bar{x}$ = 4.65, S.D. = 0.48) การออกแบบเอกสารและกิจกรรม ($\bar{x}$ = 4.60, S.D. = 0.49) และการวิเคราะห์หลักสูตรและผู้เรียน ($\bar{x}$ = 4.55, S.D. = 0.50) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาคะแนนรวม พบว่า คะแนนสมรรถนะหลังเรียน ($\bar{x}$ = 25.89, S.D. = 2.11) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 19.32, S.D. = 2.84) และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 (t = 15.26, p < .001)

3. ผลการประเมินคุณภาพของเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยที่นักศึกษาผลิตขึ้น

ผู้วิจัยนำเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยที่นักศึกษาผลิตขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE เสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน แสดงดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการประเมินคุณภาพของเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทย

ด้านที่ประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา	4.55	0.49	มากที่สุด
2. ด้านภาษา	4.48	0.50	มากที่สุด
3. ด้านการออกแบบ	4.52	0.48	มากที่สุด
4. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.50	มากที่สุด
5. ด้านประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย	4.65	0.47	มากที่สุด
รวม	**4.56**	**0.49**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 5 พบว่า คุณภาพของเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยที่นักศึกษาผลิตขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.56, S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{x}$ = 4.65, S.D. = 0.47) รองลงมา ได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.60, S.D. = 0.50) ด้านเนื้อหา ($\bar{x}$ = 4.55, S.D. = 0.49) ด้านการออกแบบ ($\bar{x}$ = 4.52, S.D. = 0.48) และด้านภาษา ($\bar{x}$ = 4.48, S.D. = 0.50) ตามลำดับ โดยทุกด้านมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการประเมินดังกล่าวสะท้อนว่า เอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยที่นักศึกษาพัฒนาขึ้นมีคุณภาพในระดับมากที่สุดทั้งในด้านเนื้อหา ภาษา การออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ และประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย แสดงให้เห็นว่าผลงานที่นักศึกษาผลิตขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยได้

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แสดงดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านที่ประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ความน่าสนใจของกิจกรรม	4.70	0.46	มากที่สุด
2. การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	4.65	0.48	มากที่สุด
3. การใช้ประโยชน์ในวิชาชีพครู	4.75	0.42	มากที่สุด
4. ความเหมาะสมด้านระยะเวลาและเนื้อหา	4.60	0.50	มากที่สุด
รวม	**4.68**	**0.46**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 6 พบว่า นักศึกษาจำนวน 28 คนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.68, S.D. = 0.46) เมื่อ

พิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการใช้ประโยชน์ในวิชาชีพครูมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.75, S.D. = 0.42) รองลงมา ได้แก่ ด้านความน่าสนใจของกิจกรรม ($\bar{X}$ = 4.70, S.D. = 0.46) ด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.48) และด้านความเหมาะสมด้านระยะเวลาและเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.60, S.D. = 0.50) ตามลำดับ โดยทุกด้านมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.46) เนื่องจากการที่ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมโดยผสานจุดเด่นของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์กับความเป็นระบบของโมเดล ADDIE กล่าวคือ ADDIE ทำหน้าที่เป็นกรอบในการกำกับทิศทางของการพัฒนากิจกรรมให้เริ่มต้นจากการวิเคราะห์ผู้เรียนและบริบท กำหนดแนวทางการออกแบบ พัฒนากิจกรรมนำไปใช้ และประเมินเพื่อปรับปรุง ขณะที่แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เข้ามาเติมเต็มกระบวนการดังกล่าวด้วยการเปิดโอกาสให้นักศึกษาคิดอย่างหลากหลาย ตั้งคำถาม ทดลองแนวทางใหม่ ลงมือปฏิบัติ และสะท้อนผลจากประสบการณ์ของตนเอง จึงทำให้กิจกรรมไม่ได้มุ่งเพียงให้ผู้เรียนทำตามขั้นตอน แต่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดและตัดสินใจเกี่ยวกับผลงานที่ตนเองสร้างขึ้น

อีกปัจจัยที่ส่งผลต่อความเหมาะสมของกิจกรรมคือ ความสอดคล้องระหว่างภาระงานกับสมรรถนะเป้าหมาย เนื่องจากการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยเป็นทักษะเชิงปฏิบัติที่ต้องอาศัยการวิเคราะห์ ออกแบบ ผลิต ทดลองใช้ รับข้อเสนอแนะ และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง กิจกรรมจึงให้นักศึกษาปฏิบัติภาระงานที่ใกล้เคียงกับการทำงานจริงของครู เพื่อเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้ความรู้ด้านหลักสูตร ภาษาไทย การออกแบบกิจกรรม และการสร้างสื่อในสถานการณ์จริง ช่วยลดช่องว่างระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติและส่งเสริมสมรรถนะของนักศึกษาครู

นอกจากนี้ การออกแบบกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับข้อเสนอแนะจากเพื่อนและผู้สอน ซึ่งช่วยให้เห็นข้อจำกัดของผลงานในหลายมิติและนำข้อมูลย้อนกลับมาปรับปรุงงานได้อย่างเหมาะสม กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่เน้นการสร้างความรู้จากประสบการณ์ การทดลอง และการสะท้อนคิด มากกว่าการรับความรู้จากผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Molenda (2003, 34-36) ที่อธิบายว่า ADDIE เป็นกรอบการออกแบบการเรียนรู้ที่ช่วยให้การพัฒนาดำเนินไปอย่างเป็นระบบและสามารถใช้ข้อมูลจากการประเมินเพื่อปรับปรุงกระบวนการได้อย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกัน Craft (2005) ให้ความสำคัญกับการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดและลงมือสร้างสรรค์จากประสบการณ์ของตนเอง ดังนั้น การนำแนวคิดทั้งสองมาบูรณาการจึงมีความเหมาะสมกับลักษณะของรายวิชาที่มุ่งพัฒนาความสามารถในการสร้างสื่อ เพราะ ADDIE ช่วยให้

การดำเนินงานมีโครงสร้างและทิศทางที่ชัดเจน ส่วนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ช่วยให้ภายในแต่ละขั้นตอนมีความยืดหยุ่น เปิดโอกาสให้เกิดความคิดริเริ่มและการสร้างผลงานที่หลากหลาย และนอกจากนี้แล้วยังสอดคล้องกับ Imram และคณะ (2024, 157–168) ที่พบว่าการใช้ ADDIE ช่วยส่งเสริมความสามารถของนักศึกษาครูในการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ ออกแบบ พัฒนา ทดลองใช้ และประเมินผลอย่างเป็นระบบ และสอดคล้องกับ Anchunda และ Kaewurai (2024, 15-55) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้บนพื้นฐานแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ทางสังคมช่วยพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบแผนการเรียนรู้และสื่อผ่านการอภิปราย การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการปฏิบัติงานจริง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Suesawatee และ Patjusanon (2024, 99-101) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Constructivist ในรายวิชาการออกแบบและผลิตสื่อภาษาไทยช่วยส่งเสริมความสามารถในการผลิตสื่อผ่านการปฏิบัติจริงและการสะท้อนผลการเรียนรู้

ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจึงไม่ได้เกิดจากการเรียงลำดับขั้นตอนของ ADDIE เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจาก การออกแบบให้กระบวนการที่เป็นระบบทำงานร่วมกับกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาคิด ลงมือทำ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และปรับปรุงผลงานจากข้อมูลย้อนกลับ ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของสมรรถนะที่ต้องการพัฒนา และทำให้กิจกรรมมีความเหมาะสมสำหรับการเตรียมนักศึกษาครูให้สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยในบริบทวิชาชีพได้

2. ผลการศึกษาระดับสมรรถนะของนักศึกษาครุศาสตร์ในการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ จากผลการวิจัยพบว่า ภายหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ นักศึกษามีสมรรถนะในการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมได้รับการออกแบบโดยบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE ซึ่งเปิดโอกาสให้นักศึกษาเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์หลักสูตรและผู้เรียน การออกแบบเอกสาร การพัฒนาและผลิตต้นฉบับ การนำเสนอและทดลองใช้ ตลอดจนการประเมินและปรับปรุงผลงาน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้นักศึกษาได้เชื่อมโยงความรู้กับการปฏิบัติจริง พัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง จึงส่งผลให้สมรรถนะในการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยพัฒนาขึ้น

เมื่อพิจารณาสมรรถนะรายองค์ประกอบจากตารางที่ 4 พบว่า นักศึกษามีการพัฒนาสมรรถนะในทุกองค์ประกอบ สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้สามารถส่งเสริมสมรรถนะได้อย่างครอบคลุมตลอดกระบวนการสร้างเอกสาร ตั้งแต่การวิเคราะห์ การออกแบบ การผลิต การนำเสนอและการใช้ ไปจนถึงการประเมินและปรับปรุง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมมีการจัดลำดับการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่อง ทำให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติและพัฒนาทักษะจากภาระงานจริงในแต่ละขั้นตอน ส่งผลให้เกิดการบูรณาการความรู้ทักษะการปฏิบัติ และการสะท้อนผลเพื่อพัฒนาผลงานอย่างเป็นระบบ

ผลการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวสอดคล้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสะท้อนความคิดเห็นของนักศึกษา ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักศึกษามองเห็นพัฒนาการของตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง โดยนักศึกษารหัส 66151903 สะท้อนว่า *“การได้ลงมือสร้างเอกสารด้วยตนเองทำให้เข้าใจขั้นตอนการทำงานมากขึ้น และเห็นว่าตนเองสามารถพัฒนาผลงานให้ดีขึ้นได้จากการฝึกปฏิบัติ”* ขณะที่นักศึกษารหัส 66151909 กล่าวว่า *“การได้รับข้อเสนอแนะจากเพื่อนและอาจารย์ทำให้เห็นข้อบกพร่องของผลงาน และสามารถนำคำแนะนำมาปรับปรุงเอกสารให้มีความเหมาะสมและน่าสนใจมากขึ้น”* ข้อมูลดังกล่าวช่วยสนับสนุนผลเชิงปริมาณว่านักศึกษาไม่ได้เพียงมีคะแนนสมรรถนะสูงขึ้น แต่ยังเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและสามารถนำข้อเสนอแนะมาใช้พัฒนาผลงานของตนเองได้ กิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติ ทำงานร่วมกัน แก้ปัญหา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนผล ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการสร้างผลงานจากประสบการณ์จริง สอดคล้องกับ Bruner (1960) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการค้นพบและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

ผลการวิจัยสอดคล้องกับ Imram และคณะ (2024, 157–168) ที่พบว่า ADDIE ช่วยส่งเสริมสมรรถนะการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูผ่านกระบวนการวิเคราะห์ ออกแบบ พัฒนา ทดลองใช้ และประเมินผลอย่างเป็นระบบ และสอดคล้องกับ Anchunda และ Kaewurai (2024, 15–35) ที่พบว่า Social Constructivism ช่วยพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบแผนการเรียนรู้และสื่อ ผ่านการทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน และยังสอดคล้องกับ Suesawatee และ Patjusanon (2024, 99–108) กล่าวว่า การเรียนรู้ตามแนวคิด Constructivist ในรายวิชาการออกแบบและผลิตสื่อภาษาไทย ช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์และความสามารถในการผลิตสื่อผ่านการปฏิบัติจริงและการสะท้อนผลการเรียนรู้ และสอดคล้องกับ วัชราภรณ์ ประภาสะโนบล (2566, 95–110) อธิบายว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาทักษะการสร้างสื่อและความเข้าใจของนักศึกษาครูได้ โดยรวมคะแนนสมรรถนะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและเพิ่มขึ้นทุกองค์ประกอบ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ จากผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด สะท้อนว่ากิจกรรมสามารถตอบสนองความต้องการและส่งเสริมการเรียนรู้ในการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยได้อย่างเหมาะสม ทั้งด้านเนื้อหา ภาษา การออกแบบ กิจกรรม และประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมเน้นการมีส่วนร่วมและการลงมือปฏิบัติจริงตามกระบวนการ ADDIE ตั้งแต่การวิเคราะห์ ออกแบบ พัฒนา ทดลองใช้ ประเมิน และปรับปรุงผลงาน ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง สามารถเชื่อมโยงความรู้กับการปฏิบัติวิชาชีพเห็นคุณค่ากิจกรรมต่อการพัฒนาความรู้และทักษะของตนเอง

ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสะท้อนความคิดเห็นของนักศึกษายังช่วยอธิบายผลความพึงพอใจดังกล่าว โดยนักศึกษารหัส 66151917 ระบุว่า *“กิจกรรมมีความน่าสนใจเพราะได้ลงมือทำจริง ได้ออกแบบและสร้างผลงานด้วยตนเอง ทำให้รู้สึกสนุกและได้เรียนรู้จากการทำงานจริง”* และนักศึกษารหัส 66151924 กล่าวว่า

"สิ่งที่ได้เรียนสามารถนำไปใช้ในการประกอบวิชาชีพครูได้จริง โดยเฉพาะการออกแบบสื่อ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการปรับปรุงผลงานให้เหมาะสมกับผู้เรียน" ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาไม่ได้เกิดจากรูปแบบกิจกรรมเพียงอย่างเดียว แต่เกี่ยวข้องกับการที่นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการสร้างผลงาน เห็นพัฒนาการของตนเอง และสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับการนำไปใช้ในวิชาชีพครูได้

ผลการวิจัยสอดคล้องกับ Trilling และ Fadel (2009) ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงนวัตกรรม และการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องกับกิจกรรมที่ให้นักศึกษาสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และยังได้สอดคล้องกับ Imram และคณะ (2024, 157-168) ที่กล่าวว่า ADDIE ช่วยพัฒนาคุณภาพผลงานด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ ออกแบบ พัฒนา นำไปใช้ และประเมินผลอย่างเป็นระบบ ขณะที่ Anchunda และ Kaewurai (2024, 15-35) ได้อธิบายว่า Social Constructivism ส่งเสริมความสามารถด้านการออกแบบแผนการเรียนรู้และพัฒนาสื่อผ่านการทำงานร่วมกันและสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน และ Suesawatee และ Patjusanon (2024, 99-108) ที่พบว่า Constructivist ช่วยพัฒนาความสามารถในการออกแบบและผลิตสื่อการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและเหมาะสมกับบริบทการเรียนรู้

4. การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE ในระดับมากที่สุด สะท้อนว่ากิจกรรมมีความเหมาะสม น่าสนใจ และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับการปฏิบัติวิชาชีพครูได้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติจริง และสร้างผลงานด้วยตนเองตามกระบวนการ ADDIE ทำให้สามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อและจัดการเรียนรู้ภาษาไทยได้อย่างเป็นรูปธรรม

ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้ได้รับการออกแบบโดยเน้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติจริง โดยดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นลำดับตามกระบวนการของโมเดล ADDIE ตั้งแต่การวิเคราะห์หลักสูตรและผู้เรียน การออกแบบเอกสาร การพัฒนาและผลิตต้นฉบับ การนำเสนอและทดลองใช้ ตลอดจนการประเมินและปรับปรุงผลงาน กระบวนการดังกล่าวทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและเห็นความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาที่เรียนกับการนำไปใช้ในการปฏิบัติงานด้านวิชาชีพครู

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับ Imram และคณะ (2024, 157-168) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ตามโมเดล ADDIE สามารถส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาสมรรถนะของนักศึกษาครุศาสตร์ผ่านกระบวนการที่เป็นระบบและการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับการสร้างผลงานได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Suesawatee และ Patjusanon (2024, 99-108) อธิบายว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Constructivist ในรายวิชาการออกแบบและผลิตสื่อการเรียนรู้ภาษาไทย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้และความสามารถในการผลิตสื่อดีขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับ Anchunda และ Kaewurai (2024, 15-55) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้บนพื้นฐานแนวคิด

Social Constructivism เน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การทำงานร่วมกันส่งเสริมการเรียนรู้และความสามารถในการสร้างผลงานของนักศึกษาครู

สรุป (Conclusion)

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสมรรถนะการสร้างเอกสารเสริมประสบการณ์และหนังสือเรียนภาษาไทยด้วยแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE สำหรับนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ สรุปได้ว่า การบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE เป็นแนวทางที่ช่วยพัฒนาสมรรถนะของนักศึกษาครูผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนผล และปรับปรุงผลงานอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยได้อย่างมีคุณภาพและเหมาะสมกับการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของแนวทางดังกล่าวในการนำมาใช้เป็นแนวทางจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาครุศาสตร์ โดยเฉพาะการพัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นต่อการประกอบวิชาชีพครู และสามารถประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้หรือพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในบริบทอื่นได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. อาจารย์ผู้สอน สามารถนำกิจกรรมตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับโมเดล ADDIE ไปใช้พัฒนาทักษะการผลิตสื่อและสมรรถนะวิชาชีพครูของนักศึกษา

2. นักศึกษาครุศาสตรบัณฑิต สามารถนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยในสถานศึกษาจริง

3. ผู้พัฒนาหลักสูตร สามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางออกแบบรายวิชาและกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลของกิจกรรมในระยะยาวหรือระหว่างการฝึกสอน เพื่อประเมินการนำความรู้และทักษะไปใช้จริงและความยั่งยืนของผลลัพธ์

2. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังนักศึกษาต่างสถาบันเพื่อเปรียบเทียบผลในบริบทที่หลากหลาย

3. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกิจกรรม เช่น ทักษะเทคโนโลยี ความพร้อมของผู้สอน และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

4. ควรศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพเพิ่มเติม โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกหรือการสังเกต เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงของสมรรถนะอย่างลึกซึ้ง

เอกสารอ้างอิง (References)

กาญจนา วัฒนกิจ. (2565). *การพัฒนาเอกสารเสริมประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาไทย*. สำนักพิมพ์กรุงเทพฯ: แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กาญจนา วิเศษสุวรรณภูมิ. (2561). *หลักการออกแบบสื่อการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กรนิษฐ์ ชายป่า, พิงพร ศรีแก้ว, และศิวพร จติกุล. (2565). การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติโดย ADDIE MODEL. *วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง, 11*(3), 53–64. https://so04.tci-thaijo.org/index.php/NBJ/article/view/261137

คุรุสภา. (2565). *ข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพ พ.ศ. 2565*. ราชกิจจานุเบกษา, 139(56ก), 1–31.

ชนาธิป บุบผามาศ. (2565). การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและการพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักศึกษาครู. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 12*(2), 1–14. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/ajpbru/article/view/255875

ทิศนา แขมมณี. (2566). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 27). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธวัชชัย สหพงษ์. (2563). ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 7*(2), 7–14. https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/itm-journal/article/view/240513

ปริญญา วิวรรธมงคล และอรพรรณ ส่งเสริม. (2568). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถการออกแบบสื่อเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้และการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาครู. *วารสาร มจร กาญจนปริทรรศน์, 5*(2), 103–116. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Kanchana-editor/article/view/281036

ประภัสสร พูนสุข. (2565). *นวัตกรรมการออกแบบเอกสารประกอบการเรียนภาษาไทยในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2562). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาควิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. (2566). *รายงานผลการประเมินสมรรถนะนักศึกษา ประจำปีการศึกษา 2566*. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. (2565). *คู่มือคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

วัชราภรณ์ ประภาสะโนบล. (2566). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาครูโดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 34*(1), 144–161. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edupsu/article/view/250923

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). *แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.

Aldoobie, N. (2015). ADDIE model. *American International Journal of Contemporary Research, 5*(6), 68–72. https://www.aijcrnet.com/journals /Vol_5_No_6_ December_ 2015/10.pdf

Anchunda, H. Y., & Kaewurai, W. (2024). A development of an instructional model based on the instructional design approach and social constructivism to enhance pre-service teachers' lesson planning and instructional material development abilities. *Journal of Education and Innovation, 26*(1), 15–35. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/262360

Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies, 25*(1), 53–69. https://doi.org/10.1080/13598139.2014.905247

Best, J. W. (1977). *Research in education* (3rd ed.). Prentice-Hall.

Boyatzis, R. E. (1982). *The competent manager: A model for effective performance*. John Wiley & Sons.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Bruner, J. S. (1960). *The process of education*. Harvard University Press.

Craft, A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. Routledge.

Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., & Howe, A. (2013). Creative learning environments in education—A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity, 8*, 80–91. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.07.004

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development, 68*, 2449–2472. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4

Imram, W., Wannupatam, B., Sirimeka, W., Paungmali, K., & Tiamtan, T. (2024). Results of learning management using the ADDIE model to develop competencies in designing learning innovations for early childhood education of second-year teacher students.

Journal of Roi Et Rajabhat University, 18(2), 157–168. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/reru/article/view/274187

Jeffrey, B., & Craft, A. (2004). Teaching creatively and teaching for creativity: Distinctions and relationships. *Educational Studies, 30*(1), 77–87. https://doi.org/10.1080/03055690320000159750

McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for intelligence. *American Psychologist, 28*(1), 1–14. https://doi.org/10.1037/h0034092

Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement, 42*(5), 34–36. https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508

Redecker, C. (2020). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.

Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Association for Educational Communications and Technology.

Spencer, L. M., Jr., & Spencer, S. M. (1993). *Competence at work: Models for superior performance*. John Wiley & Sons.

Suesawatee, P., & Patjusanon, S. (2024). Learning activities in a virtual classroom based on the constructivist concept using Google Sites for the educational media design and production course in Thai language studies. *Journal of Variety in Language and Literature, 8*(1), 99–108. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/wiwitwannasan/ article/ view/268130

Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education, 2*, 53–55. https://doi.org/10.5116/ijme.4dfb.8dfd

Torrance, E. P. (1965). *Rewarding creative behavior: Experiments in classroom creativity*. Prentice-Hall.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.