

การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความ
ฉลาดรู้ด้านการอ่าน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น

ในโรงเรียนขนาดเล็ก

**The Design and Development of Package for Experience Learning
Activities to Enhance Reading Literacy for Lower
Elementary Students in Small Size Schools**

ปรีวัฒน์ กองอุดม,

อนุชา พิมศักดิ์ และ ชุลิดา เหมตะสีลป์

มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

Pariwat Kongudom,

Anucha Pimsak and Chulida Hemtasin

Kalasin University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: anucha.pi@ksu.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษานี้เป็นการวิจัยการออกแบบ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการ
จำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก 2) ออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการ
อ่าน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก 3) ศึกษาผลการใช้ต้นแบบชุดกิจกรรม
การเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น
ในโรงเรียนขนาดเล็ก กลุ่มตัวอย่างระยะที่ 1 คือครูผู้สอนวิชาภาษาไทย จำนวน 387 คน นักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาตอนต้นจำนวน 2,847 คน กลุ่มตัวอย่างระยะที่ 3 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย จำนวน 4 คน นักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 80 คน เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบระยะที่ 1 มี 16 ชิ้น ระยะที่ 2
จำนวน 2 ชิ้น ระยะที่ 3 จำนวน 2 ชิ้น สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้ 1) ครูและนักเรียนต้องการชุดฝึกที่เป็นรูปเล่มและมีเกมประกอบ 2) ต้นแบบชุด
กิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ประกอบด้วย แผนการจัดการ
เรียนรู้ เกม สื่อ ใบกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน มีทั้งหมด 9 กิจกรรม 3) ผลการ
ใช้ต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับคะแนน .01

* วันที่รับบทความ : 13 กรกฎาคม 2567; วันที่แก้ไขบทความ 17 กรกฎาคม 2567; วันที่ตอบรับบทความ : 19 กรกฎาคม 2567

คำสำคัญ: การเรียนรู้จากประสบการณ์; ความฉลาดรู้ด้านการอ่าน; ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์; นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น; โรงเรียนขนาดเล็ก

Abstract

This study is a design research with the following objectives: 1) To analyse the experiences and needs necessary for developing reading literacy among primary school teachers and early primary students in small schools; 2) To design and develop a prototype set of experiential learning activities aimed at promoting reading literacy among early primary students in small schools; 3) To examine the effects of using the prototype experiential learning activity set to enhance reading literacy among early primary students in small schools. The sample in phase 1 consisted of 387 Thai language teachers and 2,847 early primary students. In phase 3, the sample included 4 Thai language teachers and 80 early primary students. The instruments used in the design phase included 16 items in phase 1, 2 items in phase 2, and 2 items in phase 3. The statistics used in the research were percentage, mean, and standard deviation. The research findings are summarised as follows: 1) Teachers and students require a training set in book form accompanied by games; 2) The prototype experiential learning activity set to promote reading literacy includes lesson plans, games, media, activity sheets, pre-tests, and post-tests, totalling 9 activities; 3) The results of using the prototype experiential learning activity set indicate that post-test scores were significantly higher than pre-test scores at the .01 level.

Keywords: Experiential Learning; Reading Literacy; Students in Lower Elementary School; Small Schools

บทนำ

การอ่านเป็นทักษะสำคัญและจำเป็นสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา เนื่องจากมีผลต่อการเรียนรู้ การสื่อสาร และการอ่านยังเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญของผู้เรียนที่กำหนดเป็นผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการจัดการศึกษาในยุค 4.0 ซึ่งเป็นความรู้ที่จำเป็นสำหรับนักเรียนไทยได้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ตนเองรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในด้านความรู้พื้นฐาน การรู้จักตนเอง ความรู้เรื่องภูมิปัญญาไทย ความรอบรู้ด้านต่าง ๆ และความรู้เกี่ยวกับงานอาชีพ ความรู้ ความสามารถและทักษะเหล่านี้จำเป็น สถานศึกษาทุกแห่งต้องให้ความสำคัญและพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมาย (สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้, 2562) สำนักราชบัณฑิตยสภา (2562) ให้ความหมาย ความฉลาดรู้การอ่าน (Reading Literacy) ว่า ความรู้และทักษะที่จะเข้าใจเรื่องราวและสาระของสิ่งที่ได้อ่าน ทั้งจากการอ่านในใจและการอ่านออกเสียง ดีความหรือแปลความหมายของข้อความที่ได้อ่าน

ในประเด็นเกี่ยวกับการส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านนั้น สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ร่วมกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้เข้าร่วมโครงการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ (PISA) โดยขับเคลื่อนโครงการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ (Program for International Student Assessment : PISA) นับตั้งแต่ปี 2000 ที่ประเทศไทยได้เข้าร่วมการประเมินกับ PISA จนถึงการประเมินในปี 2022 พบว่า ประเทศไทยมีคะแนนเฉลี่ยด้านการอ่านเท่ากับ 379 คะแนน ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศสมาชิก OECD และเมื่อเทียบกับ PISA 2018 พบว่า ด้านการอ่านมีคะแนนเฉลี่ยลดลง 14 คะแนน ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนไทยที่มีความสามารถในการอ่านตั้งแต่ระดับ 2 ขึ้นไป มีอยู่ 35% ในขณะที่กลุ่มประเทศสมาชิก OECD โดยเฉลี่ยมีนักเรียนกลุ่มนี้อยู่ 74% นักเรียนไทยที่มีความสามารถในการอ่านในระดับสูงมีอยู่ 1% ในขณะที่กลุ่มประเทศสมาชิก OECD โดยเฉลี่ยมีนักเรียนกลุ่มนี้อยู่ 7 % จากข้อมูลข้างต้น สะท้อนให้เห็นแนวโน้มผลการประเมินด้านการอ่านของผู้เรียนมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น ระบบการศึกษาไทยจึงต้องยกระดับความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนอย่างเร่งด่วน

จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2565 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของจังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่าคะแนนเฉลี่ยทั้ง 4 วิชาต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยในทุกระดับ ได้แก่ ระดับจังหวัด ระดับสพฐ. และระดับประเทศ โดยกลุ่มที่ต้องเร่งพัฒนามีคะแนนอยู่ในลำดับสุดท้ายของเขตพื้นที่เป็นโรงเรียนขนาดเล็ก (ยาวลักษณ์ ศิริรักษ์ และอภิรักษ์ เจาะจง, 2565) จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการแก้ปัญหาการอ่านของผู้เรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) (Kolb, 2014) เพื่อเพิ่มความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก

จากปัญหาและความสำคัญที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจจะศึกษา เรื่อง การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก และผู้วิจัยคาดหวังว่า “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก” จะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้เด็กเกิดความรู้ด้านการอ่านได้และเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนที่จะนำไปใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนต่อไป และเกิดประโยชน์ในการสร้างหลักการออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก
- 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก
- 3) เพื่อศึกษาผลการใช้ต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องการออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก ผู้วิจัยใช้รูปแบบกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) 5 ขั้นตอนประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา (Define) ขั้นที่ 3 สร้างแนวคิด (Ideate) ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ (Prototype) ขั้นที่ 5 ทดสอบ (Test) และประยุกต์ใช้เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบของ (อภิสิริทธิ์ ไกล่สัทรูโกล, 2557) การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ตามแนวทางการวิจัยการออกแบบ (Design Research) ดังนี้

ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy)

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 3 จำนวน 129 โรงเรียน 387 คน นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน 129 โรงเรียน 2,847 คน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 3 (ข้อมูลนักเรียนรายบุคคล Date Management Center ปีการศึกษา 2566 ข้อมูล ณ วันที่ 10 มิถุนายน 2566)

1.1.2 กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 3 จำนวน 97 โรงเรียน 196 คน โดยโรงเรียนจำนวน 97 โรงเรียนเลือกแบบเจาะจงจากโรงเรียนที่มีผลการทดสอบระดับชาติ O – NET อยู่ในระดับ กลุ่มดี สีเหลือง กลุ่มพอใช้ สีดำ กลุ่มที่ต้องเร่งพัฒนา สีแดง นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 3 จำนวน 341 คน โดยเลือกแบบเจาะจงจากโรงเรียนที่มีผลการทดสอบระดับชาติ O – NET อยู่ในระดับ กลุ่มดี สีเหลือง กลุ่มพอใช้ สีดำ กลุ่มที่ต้องเร่งพัฒนา สีแดง โดยประยุกต์ใช้เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ ดังนี้

1.2 เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบที่ใช้ในการวิจัย มีจำนวน 7 เครื่องมือ ประกอบด้วย

1) แบบทบทวนนิยาม (Reframing) 2) แบบระบุผู้ที่เกี่ยวข้อง (Stakeholder Map) 3) แบบระบุระบบที่เกี่ยวข้อง (System Map) 4) แบบลงรายละเอียดถึงสิ่งที่ได้สังเกตมา (Observation Capture) 5) แบบกำหนดแนวทางการสัมภาษณ์ (Interview Guide) 6) แบบสอบถามความต้องการจำเป็นและประสบการณ์ของครูผู้สอน 7) แบบสอบถามความต้องการจำเป็นและประสบการณ์ของนักเรียน เครื่องมือออกแบบมีค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00

1.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลในการวิจัย ตามขั้นตอน ดังนี้ 1)ขอหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการวิจัย 2) นำหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการวิจัย พร้อมแบบสอบถามความต้องการจำเป็นและประสบการณ์ของครูผู้สอน และส่งแบบสอบถามทางออนไลน์ ไปยังโรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามให้แล้วเสร็จ 3)เก็บรวบรวมข้อมูลและนำไปวิเคราะห์ตามวันและเวลาที่กำหนด

1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาตรวจสอบความสมบูรณ์ และนำไปวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบถาม

ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา (Define)

2.1 เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบที่ใช้ในการวิจัย มีจำนวน 4 เครื่องมือ ประกอบด้วย

1) แบบทบทวนทำความเข้าใจปัญหา (Refine Your Approach) 2) แบบร้อยเรียงเป็นเรื่องราว (Story Hooks) 3) แบบสร้างผู้ใช้จำลอง (Persona) 4) แบบสร้างประสบการณ์ของผู้ใช้ (Journey Map) เครื่องมือออกแบบมีค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00

2.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า ตามขั้นตอน ดังนี้

นำข้อมูลที่ได้จากขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) ที่ได้จากการทบทวนนิยาม การสัมภาษณ์ความต้องการจำเป็นและประสบการณ์ของครูผู้สอนและนักเรียนมาวิเคราะห์ทำความเข้าใจโดยจัดเรียงข้อมูลที่ได้ลงในเครื่องมือออกแบบที่กำหนด

2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) วิเคราะห์ทำความเข้าใจโดยจัดเรียงข้อมูลที่ได้ลงในเครื่องมือออกแบบที่ 08 – 11

ขั้นที่ 3 ทำความเข้าใจปัญหา (Ideate)

3.1 กลุ่มตัวอย่าง

นักออกแบบบอร์ดเกมและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 คน

3.2 เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบที่ใช้ในการวิจัย มีจำนวน 5 เครื่องมือ ประกอบด้วย

1) แบบตั้งคำถามสู่โอกาส (What If) 2) แบบระดมสมอง (Brainstorming) 3) แบบใบแสดงแนวคิด (Idea Card) 4) แบบสังเคราะห์ข้อมูล 5) ต้นแบบแสดงแนวคิด (Conceptual Prototype) เครื่องมือออกแบบมีค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาารายข้อระหว่าง 0.60 – 1.00

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลในการวิจัย ตามขั้นตอน ดังนี้

3.3.1 สัมภาษณ์นักออกแบบบอร์ดเกมและนวัตกรรมการเรียนรู้รวม จำนวน 3 คน

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นักออกแบบบอร์ดเกมและนวัตกรรมการเรียนรู้รวม จำนวน 3 คน มาวิเคราะห์และจัดเรียงข้อมูลลงในเครื่องมือออกแบบที่กำหนด

ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนา

ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ (Prototype)

4.1 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

นักออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้และนักออกแบบบอร์ดเกม จำนวน 3 คน ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน 3 คน นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนขนาดเล็กทดลองใช้เครื่องมือการวิจัย (Try Out) จำนวน 3 ห้องเรียน 24 คน

4.2 เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบที่ใช้ในการวิจัย มีจำนวน 2 เครื่องมือ ประกอบด้วย

1) การสร้างต้นแบบด้วยโปรแกรม Canva 2) แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการประเมินเพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย เครื่องมือออกแบบมีค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาารายข้อระหว่าง 0.67 – 1.00 ค่าความยากง่าย 0.63 – 0.75 ค่าอำนาจจำแนก 0.75 - 1

4.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

นำต้นแบบไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง (Try Out) ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นที่เรียนในรายวิชาภาษาไทย ในโรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน 3 ห้องเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 คน รวม 24 คน แล้วสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย สัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มทดลอง

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยกลุ่มทดลอง และสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มทดลอง มาวิเคราะห์และปรับปรุงต้นแบบให้ดีขึ้น

ระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด

ขั้นที่ 5 ทดสอบ (Test)

5.1 กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย โรงเรียนนาขามวิทยา ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย จำนวน 1 คน นักเรียน จำนวน 29 คน โรงเรียนบอนเพียวราษฎร์บำรุง ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย จำนวน 1 คน นักเรียน จำนวน 24 คน โรงเรียนบ้านสุขเจริญ ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย จำนวน 1 คน นักเรียน จำนวน 14 คน โรงเรียนบ้านหนองไ้ ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย จำนวน 1 คน นักเรียน จำนวน 13 คน

5.2 เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบที่ใช้ในการวิจัย มีจำนวน 3 เครื่องมือ ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน 2) แบบประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน (สำหรับนักเรียน) 3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน (สำหรับนักเรียน) เครื่องมือออกแบบมีค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00

5.3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

5.3.1 ส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือวิจัย ไปโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง 4 โรงเรียนได้แก่ โรงเรียนนาขามวิทยา โรงเรียนบอนเพียวราษฎร์บำรุง โรงเรียนบ้านสุขเจริญ โรงเรียนบ้านหนองไ้

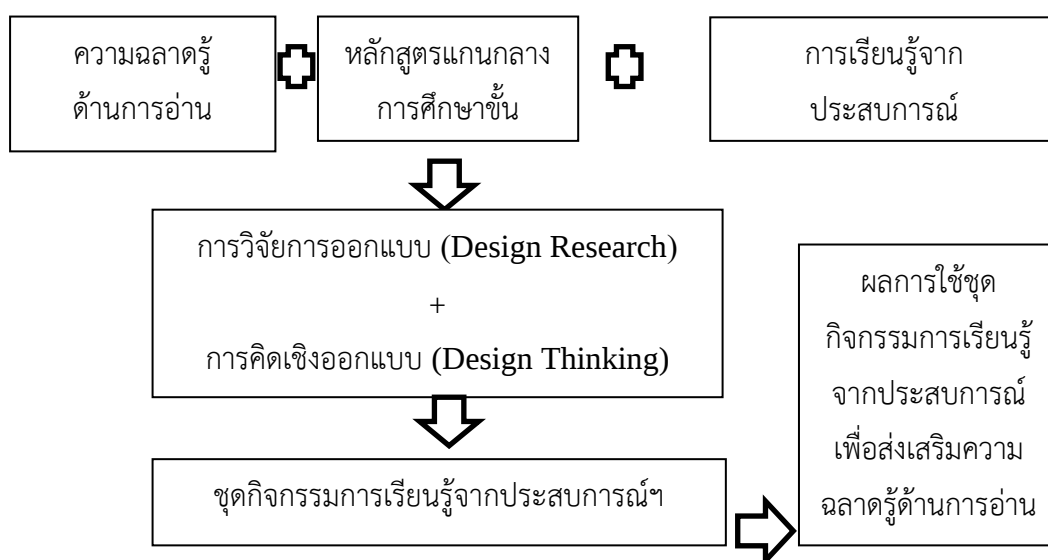
5.3.2 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ให้ครูที่สอนวิชาภาษาไทยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น

5.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

5.4.1 วิเคราะห์ผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยการออกแบบ (Design Research) โดยประยุกต์จาก สุวิมล ว่องวานิช (2566) ซึ่งประกอบด้วย 3 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนา และระยะที่ 3 การวิเคราะห์และสำรวจ และยุกต์ใช้การออกแบบของ Hasso (2007) 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา (Define) ขั้นที่ 3 สร้างความคิด (Ideate) ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ (Prototype) และขั้นที่ 5 ทดสอบ (Test) โดยกำหนดกรอบแนวคิดไว้ ดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก ตอนที่ 2 ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก ตอนที่ 3 ผลการใช้ชุดต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) จากการทำแบบสอบถามประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 3 ผลการศึกษาประสบการณ์ของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย ประสบการณ์ของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย ใน มิติของประสบการณ์ผู้ใช้ 5 มิติ **มิติบทบาท** 1. ใช้สื่อการสอนและแบบฝึกทักษะการอ่าน 2. ฝึกให้นักเรียนอ่านนิทานที่ชอบและบทความสั้น ๆ 3. สอนซ่อมเสริมนักเรียนที่มีอ่านไม่คล่อง 4. ให้เพื่อนที่อ่านคล่องสอนเพื่อนที่ยังอ่านไม่คล่อง 5. ใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน **มิติพฤติกรรม** 1. จัดการเรียนรู้แบบ Active learning และการใช้เกมเป็นฐาน วัดและประเมินผลตามสภาพจริง 2. ใช้เกมการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน **มิติการรับรู้** 1. นักเรียนอ่านหนังสือไม่คล่องจึงไม่ยอมอ่าน 2. เรียนหลายวิชาทำให้การเน้นการอ่านเป็นเรื่องที่ทำไม่ได้เต็มที่ 3. การสอนควบชั้น นักเรียนมีพัฒนาการไม่เท่ากัน การสอนควบชั้นจึงเป็นปัจจัยที่ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการช้า **มิติอารมณ์ความรู้สึก** 1. เป็นกิจกรรมที่แก้ปัญหาได้ตรงจุด มีกิจกรรมที่หลากหลาย 2. เป็นสื่อแบบผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีที่นักเรียนสามารถจับต้องได้ ทันสมัย ทำให้ผู้เรียนสนใจ **มิติเจตคติ** 1. มีความสำคัญมาก เครื่องมือสามารถช่วยพัฒนาการอ่านของนักเรียน 2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยพัฒนาการอ่านของผู้เรียน 3. ช่วยฝึกทักษะการอ่านของนักเรียนและแก้ไขปัญหาด้านการอ่าน

จากข้อมูลข้างต้นพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูที่สอนวิชาภาษาไทย ในโรงเรียนขนาดเล็ก ครูจะใช้แบบฝึกทักษะการอ่านเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียน ฝึกอ่านจากง่ายไปหายาก ใช้เกม ใบงาน แบบฝึกทักษะเข้ามาช่วยในการแก้ไขปัญหาอ่านอ่านของผู้เรียน ครูมีการสอนซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยในโรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน 387 คน

ความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
1. เห็นด้วย เพราะเป็นเครื่องมือที่จะช่วยพัฒนาให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ	0.96	0.17	96.96
2. ชุดแบบฝึกทักษะการอ่าน	0.54	0.50	54.54
3. ใบงาน	0.18	0.39	18.18
4. สื่ออิเล็กทรอนิกส์	0.12	0.33	12.12
5. แบบทดสอบการอ่าน	0.15	0.36	15.15
6. รูปเล่ม	0.66	0.47	66.66

ความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
7. ออนไลน์	0.21	0.41	21.21
8. ยินดีใช้ เพราะต้องการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนและเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ	1	0	100
รวม	0.47	0.36	48.10

จากตารางที่ 1 ความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย พบว่า ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย เห็นด้วย กับการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน และยินดีใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะเป็น การพัฒนาและเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สื่อที่ครูต้องการประกอบด้วย ชุดแบบฝึกทักษะการอ่าน ใบงาน สื่ออิเล็กทรอนิกส์ แบบทดสอบการอ่าน และต้องการเป็นแบบรูปเล่มมากกว่าแบบออนไลน์

สรุปประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของนักเรียน พบว่า ด้านสื่อ นักเรียนต้องการสื่อที่เป็น รูปเล่มและมีสีสันสวยงาม ด้านรูปแบบและกิจกรรม นักเรียนต้องการให้มีเกมเข้ามาอยู่ในเนื้อหาการเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและมีกิจกรรมที่หลากหลาย ด้านลักษณะ เรียนแล้วสนุกได้ความรู้สามารถเล่นซ้ำได้หลายรอบมีการเคลื่อนไหวร่างกาย

ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา (Define) จากการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นที่ 1 พบว่า ครูในโรงเรียนขนาดเล็กมีภาระงานสอนมากเกินไปทำให้การจัดกิจกรรมเรื่องการอ่านทำได้ไม่เต็มที่ ครูที่สอนในโรงเรียนขนาดเล็กสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน รูปแบบการสอนไม่สนุก และไม่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนไม่สนใจการเรียน

ขั้นที่ 3 สร้างความคิด (Ideate) จากการระดมสมองจากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านออกแบบบอร์ดเกม พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 9 กิจกรรมสอดคล้องกับตัวชี้วัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านตามแนว PISA ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ เกม เนื้อหา การวัดและประเมินผล

ตอนที่ 2 ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก

ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ (Prototype) ผู้วิจัยได้นำผลการดำเนินการวิจัยในระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจโดยใช้เครื่องมือออกแบบตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบมาออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก โดยการสร้างต้นแบบที่มีความคล้ายคลึงสูง (High Fidelity Prototype) ซึ่งเป็นรูปแบบของต้นแบบที่มีรายละเอียดความคล้ายคลึงใกล้เคียงกับงานที่สมบูรณ์ ต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้การจากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เกม สื่อ ใบกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน แสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตัวอย่างต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 9 กิจกรรม

กิจกรรม	ตัวอย่าง	ความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA	ตัวชี้วัดหลักสูตร แกนกลาง
กิจกรรมที่ 1 นัก อ่าน		ความคล่องแคล่วของการอ่าน	ท 1.1 การอ่าน ป.1/1 ป.2/1ป.3/1
กิจกรรมที่ 2 หมู่บ้านของฉัน		เข้าถึงและค้นหาสาระข้อสนเทศใน บทอ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว)	ป.1/3 ป.2/3 ป.3/3
กิจกรรมที่ 3 จัด ระเบียบ		เข้าถึงและค้นหาสาระข้อสนเทศใน บทอ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว)	ป.1/6 ป.2/6 ป.3/6
กิจกรรมที่ 4 นิทานแสนสนุก		การเข้าถึงความเข้าใจในความหมาย ที่แท้จริงของบทอ่าน (แหล่งข้อมูล เดียว)	ป.1/2 ป.2/2 ป.3/2
กิจกรรมที่ 5 หมวดหมู่บอกคุณ และโทษ		การบูรณาการและลงข้อสรุปจาก ข้อสนเทศหลาย ๆ ส่วนที่อยู่ในบท อ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว)	ป.1/7 ป.2/7 ป.3/7
กิจกรรมที่ 6 ยอดนักสืบ		การบูรณาการและลงข้อสรุปจาก ข้อสนเทศหลาย ๆ ส่วนที่อยู่ในบท อ่าน (หลายแหล่งข้อมูล)	ป.1/5 ป.2/5 ป.3/5
กิจกรรมที่ 7 เชื่อหรือไม่เชื่อ		ตรงกับการประเมินความฉลาดรู้ ด้านการอ่านของ PISA การ ประเมินคุณภาพและความ	ท 5.1 วรรณคดีและ วรรณกรรม ป.1/1 ป.2/1 ป.3/1

กิจกรรม	ตัวอย่าง	ความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA	ตัวชี้วัดหลักสูตรแกนกลาง
		นำเชื่อถือของบทอ่านได้ (แหล่งข้อมูลเดียว)	
กิจกรรมที่ 8 ซัวร์ก่อนแชร์		การสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเรื่องที่ได้ อ่านอย่างมีวิจารณญาณ (แหล่งข้อมูลเดียว)	ท 3.1 การฟัง การดู และการพูดป.1/3 ป.2/5 ป.3/4
กิจกรรมที่ 9 เอา ตัวรอดอย่างไร		การตรวจสอบข้อมูลที่ขัดแย้งกัน และหาวิธีจัดการข้อขัดแย้งนั้น (หลายแหล่งข้อมูล)	ป.1/2 ป.2/2 ป.3/1

จากการศึกษาประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของครูและนักเรียน การสัมภาษณ์นักออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักออกแบบบอร์ดเกม ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกม สื่อ ใบกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งมีทั้งหมด 9 กิจกรรมตามตัวชี้วัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA ดังนี้ กิจกรรมที่ 1 นักอ่าน กิจกรรมที่ 2 หมู่บ้านของฉัน กิจกรรมที่ 3 จัดระเบียบ กิจกรรมที่ 4 นิทานแสนสนุก กิจกรรมที่ 5 หมวดหมูปอกคุณและโทษ กิจกรรมที่ 6 ยอดนักสืบ กิจกรรมที่ 7 เชื่อหรือไม่เชื่อ กิจกรรมที่ 8 ซัวร์ก่อนแชร์ กิจกรรมที่ 9 เอาตัวรอดอย่างไร

ตอนที่ 3 ผลการใช้ชุดต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก

ขั้นที่ 5 ทดสอบ (Test) ผู้วิจัยนำต้นแบบที่มีความคล้ายคลึงสูง (High Fidelity Prototype) ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนด จำนวน 4 โรงเรียน โดยใช้รูปแบบการวิจัยทดลองแบบกึ่งทดลอง ผลการวิจัยเป็นดังนี้

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ในการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบหลังเรียนของจำนวน 4 กลุ่มตัวอย่าง

N	คะแนน เต็ม	ก่อน เรียน $\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	หลัง เรียน $\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย ของ ผลต่าง	S.D. ค่าเฉลี่ย ผลต่าง	t	df	Sig 1 tailed
โรงเรียน ก												
29	20	10.17	1.965	44.31	14.76	1.704	73.79	4.59	1.086	22.738**	28	0.000
โรงเรียน ข												
24	20	11.71	1.601	58.54	16.04	16.01	80.20	4.33	1.129	18.798**	23	0.000
โรงเรียน ค												
14	20	10.07	1.817	58.57	13.79	2.259	68.92	3.71	1.326	10.481**	13	0.000
โรงเรียน ง												
13	20	9.00	2.273	45	12.85	2.304	64.23	3.85	1.214	11.421**	12	0.000
รวม												
80	20	10.43	0.279	51.18	14.66	2.164	73.31	4.24	1.193	31.763**	79	0.000

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 5 พบว่า การทดสอบคะแนนของผู้เรียนเปรียบเทียบทั้ง 4 โรงเรียนพบว่า มีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 10.43 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 2.079 คะแนน และมีคะแนนสอบหลังเรียน เท่ากับ 14.66 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 2.164 คะแนน ค่าเฉลี่ยของผลต่าง เท่ากับ 4.24 คะแนน S.D. ค่าเฉลี่ยของผลต่าง 1.193 ค่าสถิติทดสอบของการทดสอบ t เท่ากับ 31.763* และค่า Significance ของการทดสอบ เท่ากับ 0.000 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนสอบทั้งสองครั้ง พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับคะแนน .01

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก สรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก พบว่า ครูใช้แบบฝึกทักษะการอ่านเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียน ฝึกอ่านจากง่ายไปยาก ใช้เกม ใช้ใบงาน เข้า

มาช่วยในการแก้ไขปัญหาการอ่านของนักเรียน มีการสอนซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนที่อ่านไม่คล่อง ความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย ต้องการชุดแบบฝึกทักษะการอ่านแบบรูปเล่ม และประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของนักเรียน พบว่า นักเรียนต้องการสื่อที่ส่งเสริมทักษะการอ่านเป็นรูปเล่มและชุดฝึก มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีเกมเข้าไปอยู่ในเนื้อหาด้วยเรียนแล้วสนุกและได้ความรู้มีการเคลื่อนไหวร่างกาย และสามารถเล่นซ้ำได้

2. ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก พบว่า ต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เกม สื่อ ใบกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน มีทั้งหมด 9 กิจกรรม ที่เรียงลำดับตามการพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน

3. ผลการใช้ต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับคะแนน .05 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน อยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด ความพึงพอใจของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน อยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด

ทั้งนี้ จากผลการวิจัยจะพบว่า การวิจัยทั้งสามระยะ โดยการประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบและเครื่องมือการคิดเชิงออกแบบมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล จะสามารถช่วยออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก พบว่า ต้องการชุดแบบฝึกทักษะการอ่านแบบรูปเล่ม ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของนักเรียน สื่อที่ส่งเสริมทักษะการอ่านเป็นรูปเล่มและชุดฝึก มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีเกมเข้าไปอยู่ในเนื้อหาด้วยเรียนแล้วสนุกและได้ความรู้มีการเคลื่อนไหวร่างกายและสามารถเล่นซ้ำได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนาภา จีวทอง (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยอิงการออกแบบเพื่อพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการวิจัยแบบร่วมมือของครู ผลการวิจัยพบว่า จากมิติของประสบการณ์ผู้ใช้ (ครู) ด้านการทำวิจัยแบบร่วมมือ 5 ด้าน ได้แก่ บทบาท อารมณ์ การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรม พบว่ามีมิติด้านอารมณ์และการรับรู้

เป็นมิติที่สะท้อนประสบการณ์ของครูในการวิจัยแบบร่วมมือของครู และครูมีความต้องการการส่งเสริมจากโรงเรียนด้านการสนับสนุนจากโรงเรียน การมีพี่เลี้ยงให้คำปรึกษา และวิธีการทำงานของครู

ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เกม สื่อ ใบกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน มีทั้งหมด 9 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์

ผลการใช้ต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาต้นมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ อยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัญญาวิทย์ แจ่มกระจ่าง (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้การอ่านเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้การอ่านเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันอยู่ที่ 7.86 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จึงสามารถสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน สามารถพัฒนาผู้เรียนด้านความฉลาดรู้ด้านการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงสะท้อนได้ว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบเมื่อนำมาใช้ร่วมกับการวิจัยการออกแบบจะทำให้ได้นวัตกรรมส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านที่เหมาะสมครูสามารถนำไปใช้ได้กับนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก และสามารถนำไปใช้เป็นกระบวนการออกแบบและพัฒนาวัตกรรมอื่น ๆ ได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะด้านวิชาการ ครูผู้สอนสามารถนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนได้ และเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนก่อนการเข้ารับการสอบ PISA ได้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ใช้ผลการศึกษานี้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบกำหนดแนวทางการดำเนินงานให้สอดคล้องกับความต้องการจำเป็นของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการพัฒนา

ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ ควรมีการวิจัยและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน

เอกสารอ้างอิง

- ธนาภา จีวทอง. (2564). การประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยเชิงการออกแบบเพื่อพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการวิจัยแบบร่วมมือของครู. ปรินญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัญญาวิทย์ แจ่มกระจ่าง. (2564). การพัฒนารูปการจัดการเรียนรู้การอ่านเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ดุขฎิบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- เยาวลักษณ์ ศิริรักษ์ และ อภิรักษ์ เจาะจง. (2565). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติดั้ขึ้นพื้นฐาน (O - NET) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565. กลุ่มงานนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาภาพสินธุ์เขต 3.
- สุวิมล ว่องวาณิช. (2566). การวิจัยการออกแบบทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักราชบัณฑิตยสภา. (2562). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ชุดความรู้ (literacy). กรุงเทพมหานคร: สำนักราชบัณฑิตยสภา.
- อภิสิทธิ์ โล่ศัตรูไกล. (2557). คู่มือการออกแบบบริการ. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) กรุงเทพมหานคร.
- Kolb, D.A. (2014). *Experiential learning*. Experience as the source of learning and development: FT press.
- Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. (2007). *Design Thinking Process*. Stanford.