



การจัดกิจกรรมสำนวนชวนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์
และการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
Organizing Samnaun Choun Rooh Activities Based on Constructivist Concepts
to Develop Creative Skills and Media Information
and Digital Literacy of Prathomsuksa 3 Students

บัวเงิน ทองไทย^{1*}, นันทิวา จันอยู่², ดนิตา ดวงวิไล³, สมกมล บุญมี⁴ และสมเกียรติ คู่ทวีกุล⁵
Buangoen Thongthai^{1*}, Nantiwa Janyou², Dhanita Doungwilai³
Somkamon Boonmee⁴ and Somkiat Khuthaweekul⁵

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดกิจกรรมเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 2) พัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่นฝ่ายประถมศึกษา (มอดินแดง) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 42 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้หน่วยสุ่มเป็นห้องเรียนด้วยวิธีการจับสลาก (Lottery) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดสร้างสรรค์ มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.82 และ 2) แบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สถิติที่ใช้ ได้แก่ t-test for one sample ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน พบว่า หลังจัดกิจกรรมสำนวนชวนรู้ของผู้เรียน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 12.71 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.46 และเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนการประเมินความคิดสร้างสรรค์ พบว่า คะแนนทดสอบหลังการจัดกิจกรรม สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของนักเรียน พบว่า หลังการจัดกิจกรรมของผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 21.00 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.50 และเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนการประเมินของผู้เรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : คอนสตรัคติวิสต์, ทักษะการการคิดสร้างสรรค์, การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

Received : 17 มีนาคม 2565

Revised : 19 สิงหาคม 2565

Accepted : 24 สิงหาคม 2565

^{1,2,4} อาจารย์โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น, KhonKaen University Demonstration School

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น Assistant Professor of Faculty of Education, KhonKaen University

⁵ อาจารย์พิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, Special Instructor of Faculty of Education, KhonKaen University

* Corresponding author : buanth@kku.ac.th



ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop creative thinking skills of Prathomsuksa 3 students after receiving activities compared to 75% criteria, and 2) to develop media, information, and digital literacy skills of Prathomsuksa 3 students compared to the 80% criteria. The samples consisted of 42 Prathomsuksa 3 students in the class of 3/2 from Khon Kaen University Demonstration School, Elementary Education Department (Modin Daeng) for the second semester of the academic year 2020. The samples were randomized by cluster random sampling technique by using random units as classrooms with a lottery method. The research instruments were: 1) creative thinking measurement test with a reliability of 0.2. and 0.82, and 2) the form of media, information, and digital literacy skills assessment. The statistics used were t-tests for one sample, percentage, mean, and standard deviation.

The results of the research were as follows:

1) The results of the student's creative thinking skill development found that after organizing the student's rhetoric activities of "Samnaun Choun Rooh", the average score was 12.79 equal to 79.46 percent. It was found that the test scores after organizing the activities were statistically significant levels at 0.05 which was higher than the criteria indicated.

2) The results of the development of students' media, information, and digital literacy skills found that after the activities, the students had an average score of 21.00 equal to 87.50 percent. After studying, it was statistically significantly higher than the criteria indicated at the .05 level.

Keywords: Constructivism, Creativity Media Literacy, Information and Digital

บทนำ

ในยุคปัจจุบันและในอนาคต โลกจะเปลี่ยนแปลงเติบโต และเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วในทุกมิติ และเป็นไปในทิศทางที่หลายคนอาจคาดไม่ถึงซึ่งเกิดจากหลายเหตุผล โดยเฉพาะเนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม และที่สำคัญคือส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษา กล่าวคือความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาและข้อมูลได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว การเรียนรู้เนื้อหาจากครุมีความจำป็นน้อยลง แต่สิ่งที่ผู้เรียนต้องการมากขึ้นคือการพัฒนา "ทักษะ

กระบวนการ" ที่จะต้องใช้ในการจัดการกระทำกับข้อมูลมหาศาลให้มีความหมาย และไปใช้ประโยชน์แก่ชีวิตของตนเองได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านการสื่อสารนี้ทำให้บุคคลสามารถเข้าถึงและใช้สื่อได้อย่างอิสระ ซึ่งรวมไปถึงเด็กและเยาวชนที่เสพสื่อได้โดยอิสระเช่นกันผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้จากรายงาน The 2018 DQ Impact Study ซึ่งถูกจัดทำขึ้นในระหว่างเดือนพฤษภาคมถึงเดือนธันวาคม ปี 2560 จากความร่วมมือกันของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานคณะกรรมการ



การศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ institute ประเทศสิงคโปร์ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างของเด็กและเยาวชนไทยที่มีอายุ ระหว่าง 8 - 12 ปี จำนวน 1,300 คนทั่วประเทศ พบว่าเด็กไทยใช้เวลากับหน้าจอท่องอินเทอร์เน็ต 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกถึง 3 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็นการเข้าอินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ทโฟนสูงสุด 73 เปอร์เซ็นต์ และรองลงมาคือคอมพิวเตอร์โรงเรียน 48 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งสอดคล้องกับสถิติที่ได้จากข้อมูลรายงานการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2561 (กองสถิติเศรษฐกิจ สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) จากสถิติที่ได้กล่าวมานั้น แสดงให้เห็นว่า ปัจจุบันพฤติกรรมการเล่นสื่อของเด็กและเยาวชนมีสัดส่วนเวลาการใช้งานเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดปัญหาต่าง ๆ รวมไปถึงการตกเป็นเหยื่อของภัยออนไลน์ หากใช้ด้วยความไม่รู้จักการเลือก รับ ปรับ ใช้สื่ออย่างถูกต้อง

การมีข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากขึ้นสิ่งสำคัญจำเป็นอีกประการหนึ่งสำหรับผู้เรียนต้องมีคือ เรื่องของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Media, Information and Digital Literacy : MIDL) โดย กระทรวงศึกษาธิการ (2562) ได้กำหนดหลักสูตรฐานสมรรถนะที่พัฒนาผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-3) ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ดังนี้ 1) รู้จักและเลือกใช้เครื่องมือ และแหล่งสื่อสารสนเทศเพื่อการสืบค้น และเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการอย่างเหมาะสมกับวัย 2) ใช้สื่อและจัดการเวลาในการใช้สื่ออย่างระมัดระวังโดยไม่ให้เกิดผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น 3) ตัดสินใจอย่างมีเหตุผลที่จะเชื่อหรือไม่เชื่อ ปฏิบัติตามหรือไม่ปฏิบัติตามสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลโดยรู้ว่าสื่อมีวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร 4) เลือกสาระที่มีประโยชน์ที่ได้จากสื่อ สารสนเทศไปใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์กับตนเอง และครอบครัว 5) เลือกสรรข้อมูล และสร้างสื่อสารสนเทศ ในแบบต่าง ๆ แล้วสื่อสารโดยคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นต่อตนเอง

และผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่ครูผู้สอนจะต้องพัฒนาและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาในช่วงเวลา 12 ปี ของการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพในโลกแห่งศตวรรษที่ 21

นอกจากผู้เรียนจะต้องรู้จักการเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ประเมินคุณค่า ความน่าเชื่อถือของสื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลแล้วผู้เรียนจะต้องมีการรับและใช้ประโยชน์ รวมทั้งสร้างสรรค์สื่อข่าวสาร และสื่อสารอย่างเป็นผู้รู้เท่าทันซึ่งจะต้องมีการประยุกต์ใช้ทักษะในการคิดสร้างสรรค์มาประยุกต์ใช้ในการรับสารและสร้างสรรค์ข้อมูล สารสนเทศเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งทักษะการคิดสร้างสรรค์นั้น Guilford (1967) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่จะคิดได้หลายทิศทางหรือคิดได้หลายคำตอบ เรียกว่าคิดแบบอนกนัย และความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) สอดคล้องกับทฤษฎี ขัมมณี (2554) ที่กล่าวว่า ทักษะการคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดในทางที่พาให้ดีขึ้น หรือการคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดที่มีลักษณะใหม่ (New) แตกต่างไปจากเดิมและเป็นความคิดต้นแบบ (Original) ที่ใช้การได้จริง ได้ผลดีกว่าของเดิม และมีความสมเหตุสมผลที่คนทั่วไปยอมรับได้ ทั้งนี้ ครูผู้สอนจึงต้องมีการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรวมถึงที่พัฒนาและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ และการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล การนำทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ไปใช้ในการเรียนการสอนนั้นผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมและกำหนดกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนให้ชัดเจน โดย Yager (1991) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ว่ามี 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเชิญชวน 2) ขั้นสำรวจ 3) ขั้นการนำเสนอคำอธิบายและคำตอบของปัญหา และ 4) ขั้นนำไป



ปฏิบัติ ทั้งนี้ผู้สอนจะต้องดำเนินการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

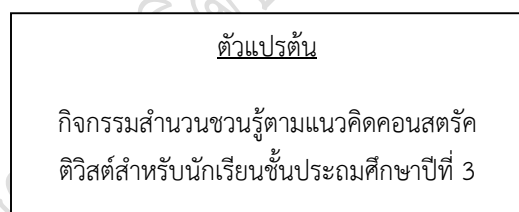
ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการจัดกิจกรรมสำนวนชวนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ และการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมสำนวนชวนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ และนำผลการศึกษาที่ได้เป็นข้อมูลแก่ผู้เกี่ยวข้องในการปรับปรุงกำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ของครูให้มีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมสำนวนชวนรู้ ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ หลังได้รับการจัดกิจกรรมเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75

2. เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมสำนวนชวนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ หลังได้รับการจัดกิจกรรมเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

กรอบแนวคิดการวิจัย



ตัวแปรตาม

- ทักษะการคิดสร้างสรรค์
- การรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา (มอดินแดง) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ประกอบด้วย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 42 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 42 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 31 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4 จำนวน 31 คน รวม 146 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่นฝ่ายประถมศึกษา (มอดินแดง) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 42 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้หน่วยสุ่มเป็นห้องเรียนด้วยวิธีการจับสลาก (Lottery)

แบบแผนการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นแบบกึ่งทดลอง ใช้วิธีแบบกลุ่มเดียว วัดผลจากการทดลองครั้งเดียว (One – group Posttest – Only Design)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- 1) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดสร้างสรรค์ แบบอัตนัย จำนวน 4 ข้อ มีความเชื่อมั่นโดยวิธีหาค่า Coefficient Alpha (α) ของ Cronbach, L.J. (1951) เท่ากับ 0.82 และ
- 2) แบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยี ชนิด



รูปรีค 8 รายการประเมิน 3 ระดับคุณภาพ มีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ปฐมนิเทศนักเรียนให้มีความรู้ความเข้าใจในการจัดกิจกรรมสำนวนขวารู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ เพื่อให้ผู้เรียนทราบวัตถุประสงค์ การเตรียมตัว และการร่วมกิจกรรมตามขั้นตอนอย่างถูกต้องเหมาะสม

2) ดำเนินการจัดกิจกรรมสำนวนขวารู้การตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ของ Yager (1991) มี 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเชิญชวน ครูตั้งประเด็นคำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียนเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ และการเลือกใช้สำนวนไทยให้ถูกต้องตามสถานการณ์ 2) ขั้นสำรวนักเรียนศึกษาความหมายของสำนวนไทยจากสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล 3) ขั้นการนำเสนอคำอธิบายและคำตอบของปัญหานักเรียนนำเสนอความหมายของสำนวนไทยจากที่ได้ศึกษาค้นคว้า 4) ขั้นนำไปปฏิบัติ นักเรียนเลือกสำนวนไทยที่ประทับใจมาประยุกต์ใช้ในการเขียนแต่งนิทานและวาดภาพประกอบสำนวนไทยได้ตามจินตนาการ โดยดำเนินการจัดกิจกรรมจำนวน 6 แผน รวม 6 ชั่วโมง

3) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดสร้างสรรค์ และผู้สอนประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยี

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดสร้างสรรค์ มาเปรียบเทียบคะแนนหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้ สถิติ t-test for one sample และวิเคราะห์ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล โดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมสำนวนขวารู้

ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้สถิติแบบ t-test for one sample ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมสำนวนขวารู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	Mean	S.D.	% of Mean	t	Sig. (1-tailed)
หลังจัดกิจกรรม	42	16	12.71	1.45	79.46	3.19*	0.0014

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า การทดสอบหลังจัดกิจกรรมสำนวนขวารู้ของผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 12.71 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.46 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนการทดสอบของผู้เรียนจัดกิจกรรม พบว่าคะแนนทดสอบหลังการจัดกิจกรรม สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมสำนวนขวารู้ ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้สถิติแบบ t-test for one sample ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมสำนวนขวารู้ ตามแนวคิดคอน สตรัคติวิสต์



การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	Mean	S.D.	% of Mean	t	Sig. (1-tailed)
หลังจัดกิจกรรม	42	24	21.00	2.08	87.50	5.60*	0.0000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า การประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลหลังการจัดกิจกรรมของผู้เรียน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 21.00 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.50 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนการประเมินของผู้เรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมสำนวนชวนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ พบว่า หลังจัดกิจกรรมสำนวนชวนรู้ของผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 12.71 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.46 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจัดกิจกรรม พบว่า คะแนนทดสอบหลังการจัดกิจกรรม สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นเช่นนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมสำนวนชวนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ เป็นการจัดกิจกรรมที่ครูผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมอย่างเป็นขั้นเป็นตอน มีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกลงมือปฏิบัติเรียนรู้ด้วยตัวเองอย่างชัดเจน โดยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ผู้สอนออกแบบโดยใช้แนวคิดของ Yager (1991) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเชิญชวน ครูตั้งประเด็นคำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียนเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ และการเลือกใช้สำนวนไทยให้ถูกต้องตามสถานการณ์ในชั้นนี้ผู้เรียนจะถูกกระตุ้นความสนใจด้วยคำถามภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยการช่วยกันคิดหาคำตอบของนักเรียนในชั้นเรียน จึงส่งผลให้ผู้เรียนมี

ความกล้าคิด กล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของตนเอง 2) ขั้นสำรวจ นักเรียนศึกษาความหมายของสำนวนไทยจากสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ในขั้นตอนนี้ครูผู้สอนออกแบบห้องเรียนให้เป็นแหล่งค้นหาข้อมูลความรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยได้จัดเตรียมอุปกรณ์สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต และโทรศัพท์มือถือ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติร่วมกันศึกษาค้นคว้าความหมายของสำนวนไทยด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนร่วมกิจกรรมกันเป็นกลุ่มมีการแบ่งหน้าที่กันภายในกลุ่มอย่างชัดเจน และครูผู้สอนมีบทบาทในการคอยดูแลการใช้งานอุปกรณ์ต่าง ๆ และช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้ 3) ขั้นการนำเสนอคำอธิบายและคำตอบของปัญหานักเรียนนำเสนอความหมายของสำนวนไทยจากที่ได้ศึกษาค้นคว้า โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ประเมินการนำเสนอตามสภาพจริงและหลายหลายวิธียืดหยุ่นไปตามลักษณะความสนใจและความแตกต่างกันของแต่ละบุคคล 4) ขั้นนำไปปฏิบัติ ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนได้รับการฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่โดยสืบเนื่องจากขั้นตอนที่ 2 ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับความหมายของสำนวนไทยด้วยตนเอง จากนั้นให้ผู้เรียนเลือกสำนวนไทยที่ตนประทับใจมาแต่งนิทาน โดยประกอบด้วย ชื่อเรื่อง เนื้อหานิทาน และวาดภาพประกอบตามความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของผู้เรียน โดยครูจะเป็นผู้ประเมินผลงานตามสภาพจริงตามแนวคิดของ Guilford (1967) ที่กล่าวว่าและความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองและฝึกทักษะกระบวนการคิดสอดคล้องกับแนวคิดของทิสนา แคมณี (2551) ที่ได้เสนอวิธีการนำทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ไปใช้ในการเรียนการสอนว่า ในการเรียนการสอน ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างตื่นตัว ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้จัด



กระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่าง ๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อวัสดุอุปกรณ์ สิ่งของต่าง ๆ ผู้เรียนจัดกระทำ ศึกษา สำรวจ วิเคราะห์ ทดลอง ลองผิดลองถูกกับสิ่งนั้น ๆ จนเกิดเป็นความรู้ความเข้าใจขึ้น ดังนั้นความเข้าใจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการคิด สอดคล้องกับงานวิจัยของศิริญา ดวงคำจันทร์ (2557) ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ โดยใช้เทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในวงจรที่ 1 คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ 5.60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 4.48 คะแนน และคิดริเริ่ม 2.05 คะแนน รวมคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ 12.12 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 50.50 ในวงจรที่ 2 คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ 6.34 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 6.08 คะแนน และคิดริเริ่ม 4.45 คะแนน รวมคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ 16.87 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70.29

2. ผลการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมสำนวนชวนรู้ ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ พบว่า การประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลหลังการจัดกิจกรรมของผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 21.00 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.50 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนการประเมินของผู้เรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นเช่นนี้เนื่องจากครูผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ลงมือปฏิบัติในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนมีบทบาทในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และจัดเตรียมอุปกรณ์สื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีและดิจิทัลให้ผู้เรียนได้เป็นผู้จัดกระทำกับข้อมูล สืบหาข้อมูลด้วยตนเอง

นอกจากนี้ก่อนการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนจะเป็นผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้งานและการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และคอยดูแลอำนวยความสะดวกให้คำแนะนำนักเรียนตลอดการใช้งาน อีกทั้งขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 2 ขั้นสำรวจผู้สอนออกแบบกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และดิจิทัลในทุก ๆ ครั้ง ซึ่งการที่ผู้เรียนได้ฝึกใช้สื่อ เทคโนโลยีด้วยตนเองซ้ำ ๆ จะเป็นการเพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีสอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณิ์ ตันติเวชอภิกุล (2562) การพัฒนาโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนสำหรับครอบครัวเพื่อเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับคะแนนเฉลี่ยจากการวัดความเข้าใจและทักษะการรู้เท่าทันสื่อหลังการเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของสมาลี เชื้อชัย (2561) การพัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลแก่นิสิตในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา ผลการศึกษาพบว่า 1) หลักสูตรที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย ที่มาของหลักสูตร ผลลัพธ์ของหลักสูตร วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เนื้อหาของหลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้ โครงสร้างหลักสูตร สื่อการเรียนรู้และการวัดประเมินผล 2) ผลการทดลองใช้หลักสูตรพบว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ MIDL สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และจำนวนผู้เรียนที่มีพฤติกรรม MIDL ในระดับสูงเพิ่มจากก่อนเรียนร้อยละ 43.33

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ควรปรับยืดหยุ่นเวลาให้เหมาะสมไม่มาก



หรือน้อยจนเกินไป เนื่องจากกิจกรรมแต่ละกิจกรรมมีเวลามี
จำกัดและนักเรียนต้องใช้เวลาในการทำ กิจกรรมพอสมควร
เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ในการเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์
สูงสุด

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรนำแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม
รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ไป
ประยุกต์ใช้ในการวิจัยกับกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระอื่น
โดยเลือกเนื้อหาที่เหมาะสม



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2562). *แนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ : สกศ.
- กองสถิติเศรษฐกิจสำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). *การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561 สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*. สืบค้นจาก from http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านICT/เทคโนโลยีในครัวเรือน/2561/ict61-สรุปผลที่สำคัญ_Q1.pdf
- ทิตนา แคมมณี. (2554). ทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ : การบูรณาการในการจัดการเรียนรู้. *วารสารราชบัณฑิตยสถาน*, 36(2): 188-204.
- _____. (2551). *ศาสตร์การสอน:องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณรี ตันติเวชอภิกุล. (2562). *การพัฒนาโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนสำหรับครอบครัเพื่อเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ*. (ปริญาดุขฎิบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
- ศิริญา ดวงคำจันทร์. (2557). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์โดยใช้เทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3*. (ปริญาดุขฎิบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น)
- สุมาลี เชื้อชัย. (2561). *การพัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลแก่นิสิตในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา*. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 10(2), 65-79.
- Cronbach, L.J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3): 297-334.
- Guilford, J.P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York : McGraw-Hill Book Co.
- Yager, R. (1991). The Constructivist Learning Model: The Science Teacher, 58(6): 52-57.