



ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์
โทรทัศน์ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ
เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

โดย

นายพงษ์สิทธิ์ พลิก

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา
คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์
โทรทัศน์ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ
เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

โดย

นายพงษ์สิทธิ์ พลีกร



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา
คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

THE EFFECT OF LEARNING MANAGEMENT WITH FLIPPED
CLASSROOM AND TELEVISION GAME SHOWS UPON
GRADE 12 STUDENTS' ANALYTICAL THINKING
IN THAI LANGUAGE WORD FORMATION
IN HIGHER EDUCATION

BY

MR.PONGSIT PLEEKORN

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION
IN LEARNING SCIENCES AND EDUCATIONAL INNOVATION
FACULTY OF LEARNING SCIENCES AND EDUCATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2019
COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

วิทยานิพนธ์

ของ

นายพงษ์สิทธิ์ พลีกร

เรื่อง

ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์
โทรทัศน์ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ
เรื่อง การสร้างค่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

เมื่อ วันที่ 21 มิถุนายน พ.ศ. 2563

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(อาจารย์ ดร.กัมปนาท บริบูรณ์)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์



(อาจารย์ ดร.เสมอกาญจน์ โสภณศิริรักษ์)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม



(อาจารย์ ดร.ไอยเรศ บุญฤทธิ)

คณบดี



(รองศาสตราจารย์ ดร.อนุชาติ พวงสำลี)

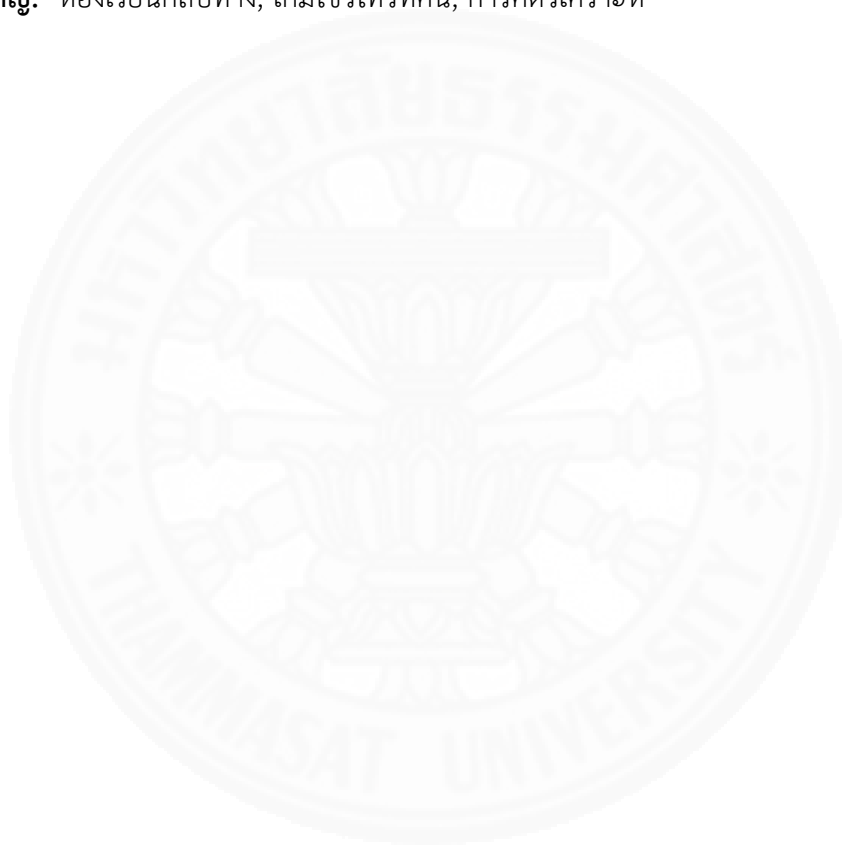
หัวข้อวิทยานิพนธ์	ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับรูปแบบเกมโฮเวิร์ททัศน์ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อเรื่องการสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ชื่อผู้เขียน	นายพงษ์สิทธิ์ พลีกร
ชื่อปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	วิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา วิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ดร.เสมอภาชญ์ โสภณศิริรัฐรักษ์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ดร.ไอยเรศ บุญฤทธิ
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างที่จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับรูปแบบเกมโฮเวิร์ททัศน์และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย 2) เปรียบเทียบความสามารถ การคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ตามแนวคิด ห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโฮเวิร์ททัศน์ ก่อนเรียนและหลังเรียน ดำเนินการวิจัยด้วยวิธีการ วิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนขนาดใหญ่ในเขต กรุงเทพมหานคร จำนวน 84 คน คัดเลือกด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยกลุ่มทดลองได้รับการ จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโฮเวิร์ททัศน์ 1 ห้องและกลุ่มควบคุม ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย 1 ห้อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการ เรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโฮเวิร์ททัศน์ 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบ บรรยาย และ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำของกลุ่มทดลอง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำของกลุ่มทดลอง สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์สามารถช่วยพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนให้สูงขึ้นได้

คำสำคัญ: ห้องเรียนกลับทาง, เกมโชว์โทรทัศน์, การคิดวิเคราะห์



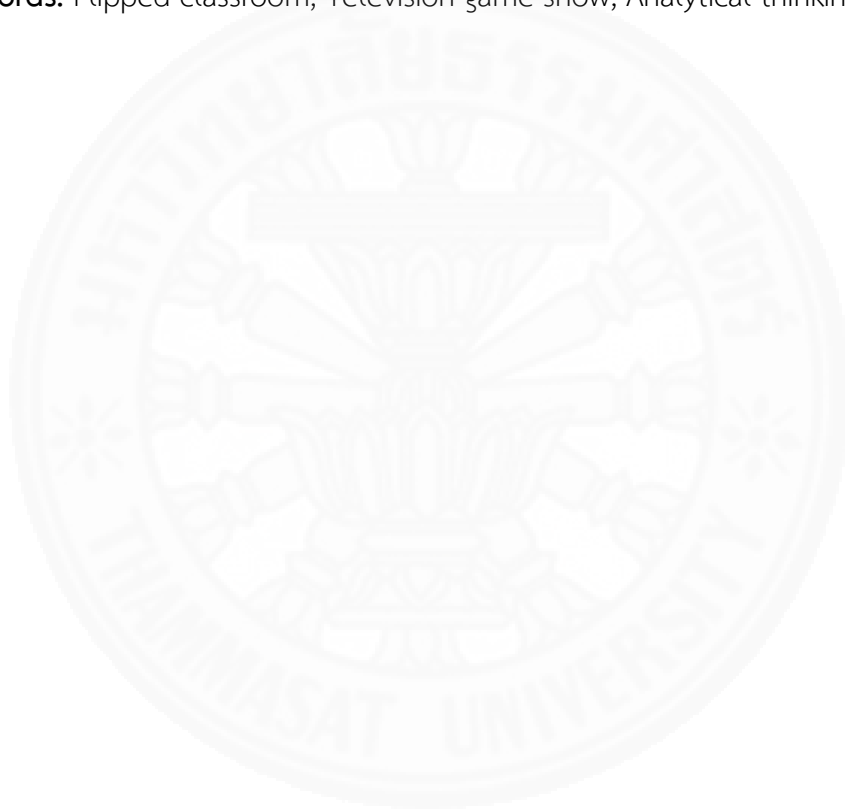
Thesis Title	THE EFFECT OF LEARNING MANAGEMENT WITH FLIPPED CLASSROOM AND TELEVISION GAME SHOWS UPON GRADE 12 STUDENTS' ANALYTICAL THINKING IN THAI LANGUAGE WORD FORMATION IN HIGHER EDUCATION
Author	Mr.Pongsit Pleekorn
Degree	Master of Education
Major Field/Faculty/University	Learning Sciences and Educational Innovation Learning Sciences and Education Thammasat University
Thesis Advisor	Samoekan Sophonhiranrak, Ph.D.
Thesis Co-Advisor	Iyared Boonyarit, Ph.D.
Academic Years	2019

ABSTRACT

The purposes of this research were to compare analytical thinking skill effects in word formation by Grade 12 students between being taught with lectures or a flipped classroom approach using a television game show; and to compare analytical thinking effects in word formation before and after flipped classroom teaching with a television game show. This research was quasi-experimental. Samples were 84 grade 12 students from Yothinburana School, a publicly funded secondary school in the Bang Sue District of Bangkok, under the jurisdiction of the General Education Department of Ministry of Education. Samples, all enrolled in the second semester of academic year 2019, were selected by purposive sampling. An experimental group was taught by flipped classroom using a television game show, while the control group was taught with traditional lectures. Research instruments consisted of lesson plans based on a flipped classroom applied to a television game show; lesson plans based on the lecture method; and a test of analytical thinking ability in word formation.

Results were that analytical thinking ability about word formation of the experimental group after testing was higher than pretesting at a significance level of 0.5. In addition, the analytical thinking ability score of the experimental group was significantly higher than the control group at a significance level of 0.5. The study found that the learning management with flipped classroom and television game show could significantly elevate the analytical thinking ability of students.

Keywords: Flipped classroom, Television game show, Analytical thinking



กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เพราะความเมตตาและการเอาใจใส่ดูแลอย่างดียิ่งจากอาจารย์ ดร.เสมอภาณุจันท์ โสภณศิริรัฐรักษ์และอาจารย์ ดร.ไอยเรศ บุญฤทธิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่เป็นผู้ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ ติดตามความก้าวหน้า สละเวลาอันมีค่ายิ่งในการตรวจแก้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และให้กำลังใจในการดำเนินงานตลอดมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

กราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.กัมปนาท บริบูรณ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ตรวจสอบ ให้คำแนะนำ ตลอดจนแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ด้วยความเมตตาจนทำให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

กราบขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้กรุณาสละเวลาตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ตลอดจนให้คำแนะนำในการแก้ไขเครื่องมือให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอใจนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/7 และ 6/8 ที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้จนทำให้การวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอบคุณเพื่อน พี่ น้อง และทุกคนที่ให้คำแนะนำและให้กำลังใจที่ดีแก่กันเสมอมา ในระหว่างที่ผู้วิจัยทำวิทยานิพนธ์

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวของผู้วิจัยที่คอยให้กำลังใจและสนับสนุนตลอดระยะเวลาที่ศึกษาต่อในระดับปริญญาโท

นายพงษ์สิทธิ์ พลีกร

(6)

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย (1)

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (3)

กิตติกรรมประกาศ (5)

สารบัญตาราง (10)

สารบัญรูปภาพ (11)

บทที่ 1 บทนำ 1

1.1 ที่มาและความสำคัญ 1

1.2 คำถามการวิจัย 8

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย 9

1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย 9

1.5 ขอบเขตของการวิจัย 9

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ 10

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 12

บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 13

2.1 ห้องเรียนกลับทาง (flipped classroom) 14

2.1.1 ความหมาย ที่มา และหลักการของการจัดการเรียนรู้
ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง 14

2.1.2 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง 16

2.1.3 การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทาง 19

2.1.4 ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง 21

2.2 รูปแบบรายการเกมโชว์โทรทัศน์ (television game show)	26
2.2.1 การเรียนรู้โดยอาศัยเกม	26
2.2.2 นิยาม รูปแบบของรายการเกมโชว์โทรทัศน์	28
2.2.3 องค์ประกอบของรายการเกมโชว์โทรทัศน์	31
2.2.4 การนำรูปแบบรายการเกมโชว์โทรทัศน์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้	32
2.2.5 ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบรายการเกมโชว์โทรทัศน์	37
2.3 การคิดวิเคราะห์ (analytical thinking)	39
2.3.1 ความหมายและลักษณะของการคิดวิเคราะห์	39
2.3.2 ความสำคัญของการคิดวิเคราะห์	41
2.3.3 การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์	42
2.3.4 การคิดวิเคราะห์ในรายวิชาภาษาไทย	44
2.4 สรุป	48
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	50
3.1 กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	50
3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย	50
3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	50
3.2 การเลือกเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	51
3.3 สร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	52
3.4 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล	52
3.4.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางสำหรับกลุ่มทดลอง	52
3.4.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายสำหรับกลุ่มควบคุม	55
3.4.3 การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์	56
3.4.4 การเก็บข้อมูลด้วยการบันทึกการเรียนรู้อ	58
3.4.5 การเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์	58

	(8)
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	59
3.5.1 วิธีดำเนินการทดลอง	59
3.5.2 การควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนในงานวิจัย	61
3.5.3 การจัดการกระทำข้อมูล	61
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	63
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	64
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ	65
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ	68
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	81
5.1 สรุปผลการวิจัย	81
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	82
5.3 ข้อเสนอแนะ	87
รายการอ้างอิง	90
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือ	101
ภาคผนวก ข ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับรูปแบบเกมโซวโทรทัศน์	102
ภาคผนวก ค ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย	107
ภาคผนวก ง แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ	111
ภาคผนวก จ ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ การวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ	119
ภาคผนวก ฉ ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบ และจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง การสร้างคำ	120

ภาคผนวก ช ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ จำนวน 30 ข้อ	121
ภาคผนวก ซ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (SPSS)	122
ภาคผนวก ฉ ตัวอย่างคำถามที่ใช้ในการเขียนบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์	126
ประวัติผู้เขียน	127



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 เปรียบเทียบกิจกรรมและเวลาในการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม และการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง	22
2.2 แสดงรายละเอียดประเภทของรายการเกมโชว์โทรทัศน์ที่นักวิจัยได้เลือกมาใช้ และความสอดคล้องของรูปแบบรายการกับเนื้อหาของผู้วิจัย	32
2.3 แสดงรายละเอียดการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโชว์ โทรทัศน์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง พลังงานทดแทนกับการใช้ประโยชน์	34
2.4 กรอบแนวคิดลักษณะความสามารถในการคิดวิเคราะห์ตามแนวคิดของบลูม และมาร์ซาโน	40
3.1 ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าที่ (t) ของผลการเรียนวิชาภาษาไทย 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562	51
3.2 เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์	53
3.3 แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาและจำนวนข้อของแบบทดสอบวัดความสามารถ ในการคิดวิเคราะห์	57
3.4 แบบแผนการทดลอง	59
3.5 ขั้นตอนดำเนินการทดลอง	60
4.1 ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าที่ (t) ของผลการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์	65
4.2 ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าที่ (t) ของผลการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำของ ของกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย	66
4.3 ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าที่ (t) ของผลการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์ โทรทัศน์กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย	67

สารบัญภาพ

ภาพที่

หน้า

1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

9



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย อีกทั้งภาษาไทยยังใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้ดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัยและสร้างสรรค์เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม นอกจากนี้ยังเป็นหลักฐานแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติอันล้ำค่าแก่การเรียนรู้ เพราะฉะนั้น คนในชาติควรอนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ภาษาทุกภาษาโดยเฉพาะภาษาไทยจะมีหลักให้ศึกษาและสังเกตเสมอ ไม่ว่าจะเป็นหลักใหญ่หรือย่อย ซึ่งถือเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจองค์ประกอบของภาษาและการใช้ภาษาให้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย เพราะภาษาไทยเป็นภาษาที่มีหลักการจึงทำให้ผู้ศึกษาสามารถเรียนรู้และใช้เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารได้อย่างดี ฉะนั้นการเรียนรู้หลักภาษาไทยจึงมีความสำคัญและจำเป็นมากที่สุด (ณรงค์ฤทธิ์ ศักดาณรงค์, 2540 อ้างถึงใน แสงสุรี วาดวิจิตร, 2554) และการเรียนหลักภาษายังเป็นการเรียนรู้กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ช่วยให้ภาษางอกงามอย่างมีระเบียบแบบแผน หากขาดการเรียนรู้หลักภาษาก็เท่ากับขาดบรรทัดฐานของภาษา อาจเป็นเหตุให้ใช้ภาษาบกพร่อง ผิดพลาดและไขว้เขว เมื่อเวลาผ่านไปอาจทำให้ภาษาเสื่อมได้ (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ, 2512) และจะทำให้คนในชาติใช้ภาษาอย่างไม่มีระเบียบ ไม่สามารถสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือความตั้งใจ (รัชดา ชำครุฑ, 2540)

เพราะฉะนั้นการเรียนรู้หลักภาษาที่ถูกต้องตามระเบียบแบบแผนย่อมทำให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามการศึกษากฎเกณฑ์ของภาษาเป็นเรื่องยากและซับซ้อน หากจะมีความรู้เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ของภาษาได้ก็ต้องผ่านการฝึกฝนด้วยความตั้งใจ เช่นเดียวกันกับงานวิจัยของนักวิชาการท่านหนึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ของภาษาของการแต่งคำประพันธ์ ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า การที่จะแต่งคำประพันธ์ได้ดีนั้น ผู้เขียนจะต้องอ่านมาก ฟังมาก มีประสบการณ์กว้างขวาง ตลอดจนต้องมีความรู้ทางหลักภาษา รูปแบบ ฉันทลักษณ์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เขียนเลือกใช้ถ้อยคำได้อย่างเหมาะสม (วรรณศิริ ผลประมุล, 2545)

ความรู้และความเข้าใจในเรื่องการสร้างคำ มีความสำคัญและมีความซับซ้อนอย่างยิ่ง เนื่องจากมีการแบ่งชนิดของการสร้างคำหลายชนิด ได้แก่ คำมูล คำประสม คำซ้อน คำซ้ำและ คำสมาส ซึ่งมีรายละเอียดของกฎเกณฑ์การจำแนกแตกต่างกันไป ทั้งนี้ผู้ที่สามารถใช้ภาษาได้ดี ต้องอาศัยการฝึกฝน การคิดวิเคราะห์และมีประสบการณ์กว้างขวางเช่นกัน ด้วยความซับซ้อนและความยากต่อการเข้าใจ นักวิชาการจึงระบุเพิ่มเติมว่า การสร้างคำเป็นอุปสรรคสำคัญในการเรียนภาษาไทยเนื่องจากเป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาไทยเนื้อหาอื่น ๆ (ศิริพร ทรัพย์ดี, 2552)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับหลักภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ ไว้ในสาระที่ 4 มาตรฐาน ท 4.1 ว่านักเรียนต้องเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ และได้กำหนดคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียนเมื่อศึกษาจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ไว้ว่านักเรียนต้องเข้าใจธรรมชาติของภาษา อิทธิพลของภาษาและลักษณะของภาษาไทย ใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยคได้ตรงตามวัตถุประสงค์ แต่งคำประพันธ์ ประเภทกาพย์ โคลง ร่ายและฉันท ใช้ภาษาได้เหมาะสมกับกาลเทศะและใช้คำราชาศัพท์ได้อย่างถูกต้อง วิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย อิทธิพลของภาษาไทยถิ่นและภาษาต่างประเทศในภาษาไทยและเข้าใจภาษาไทยถิ่น วิเคราะห์ประเมินการใช้ภาษาจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จะเห็นได้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องการสร้างคำเพื่อนำคำไปใช้ในการสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ ดังนั้นหากนักเรียนมีพื้นฐานความรู้เรื่องการสร้างคำไม่ดีเท่าที่ควร อาจเป็นอุปสรรคในการศึกษาเรื่องอื่น ๆ เพราะ “คำ” เป็นรากฐานสำคัญในการเรียนภาษาไทย ดังคำกล่าวที่ว่า หากอิฐทุกก้อนแข็งแรง ทนทาน มีประสิทธิภาพ กำแพงก็ตั้งมั่นอยู่ได้อย่างปลอดภัย ไม่พังหรือล้มลงง่าย ๆ แต่ถ้าอิฐไม่มีคุณภาพ ผุกร่อน กำแพงก็อาจล้มไปในไม่ช้า (สนิท สัตโยภาส, 2545) ดังนั้น หากจะทำให้เด็กนักเรียนมีพื้นฐานการเรียนรู้ภาษาที่ดี นักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้เรื่องการสร้างคำ เพื่อนำไปใช้ต่อยอดในการเรียนรู้เรื่องอื่น ๆ และใช้สื่อสารอย่างถูกต้อง เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

จากปัญหาและอุปสรรคดังกล่าว สะท้อนได้จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ได้ระบุเนื้อหาที่ใช้ในการทดสอบในวิชาภาษาไทย โดยมีอัตราส่วนของข้อสอบใน 5 สาระ ดังนี้ สาระที่ 1 การอ่าน ร้อยละ 16 สาระที่ 2 การเขียน ร้อยละ 12 สาระที่ 3 การฟัง การดูและการพูด ร้อยละ 2.4 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ร้อยละ 21.6 และสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ร้อยละ 12 จะเห็นได้ว่า **สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย**

มีสัดส่วนในการวัดผลมากที่สุดถึงร้อยละ 21.6 หรือ 27 ข้อ จากจำนวนข้อสอบทั้งหมด 80 ข้อ (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562) แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้หลักภาษาไทย นอกจากนี้มาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่นำไปใช้ในการออกข้อสอบไม่ได้มุ่งเน้นการวัดด้านความรู้และความจำ แต่เน้นการวัดผลด้านวิเคราะห์เป็นหลัก การสอนที่เน้นความรู้ความจำนอกจากจะไม่ตอบโจทย์การใช้งานจริงของผู้เรียนแล้วยังไม่ตอบโจทย์การวัดผลในระดับชาติอีกด้วย

จากคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน หรือ O-NET ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2561 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 1 คณะกรรมการศึกษาธิการจังหวัดกรุงเทพมหานคร มีผลคะแนนเฉลี่ย สารที่ 1 การอ่าน 59.17 คะแนน (M = 59.17 S.D. = 20.14) สารที่ 2 การเขียน 51.29 คะแนน (M = 51.29 S.D. = 23.50) สารที่ 3 62.85 คะแนน (M = 62.85 S.D. = 24.86) สารที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย 47.41 คะแนน (M = 47.41 S.D. = 12.83) และสารที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มีคะแนนเฉลี่ย 59.66 คะแนน (M = 59.66 S.D. = 25.41) (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562) ซึ่งคะแนนเฉลี่ยรวมทั้งหมดในวิชาภาษาไทย คือ 55.04 คะแนน (M = 55.04 S.D. = 15.79) จะเห็นได้ว่า สารที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย เป็นสารที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด สะท้อนความสามารถในการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับหลักการใช้ภาษาไทยที่ยังไม่ได้มาตรฐาน ซึ่งเนื้อหาสำคัญของหลักการใช้ภาษาไทย คือ เรื่อง การสร้างคำ เพราะเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์คำ ความหมายของคำ วลีและประโยค เพราะฉะนั้นหากนักเรียนมีความรู้หรือความสามารถในการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับการสร้างคำ ย่อมทำให้นำไปใช้ต่อยอดในเนื้อหาอื่น ๆ ได้ ซึ่งอาจสะท้อนความสามารถผ่านคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน ในสารที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทยที่สูงขึ้น

นอกจากความยากของเนื้อหาการเรียนเรื่องการสร้างคำจะเป็นปัจจัยสำคัญของปัญหาการเรียนแล้ว ปัจจัยอื่น ๆ เช่น การจัดการเรียนการสอนไม่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายการเรียน และปัญหาจากการเลือกรูปแบบการสอนที่ไม่หลากหลาย เน้นบรรยายและให้ผู้เรียนท่องจำ ถึงแม้ผู้สอนบางคนสอนโดยใช้รูปแบบการสอนที่หลากหลาย แต่วัดผลสัมฤทธิ์ไม่ตรงกับวิธีการถ่ายทอดหรือเป้าหมายที่ตั้งไว้ และแม้ว่าครูส่วนใหญ่จะใช้กระบวนการกลุ่มในการเรียนหลักภาษา การจัดการเรียนรู้อีกยังไม่ตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ (จิรัชดา ก้าวพิสมัย, 2545 ; วิภาวี แป้นเรือง, 2546 ; สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสิงห์บุรี, 2549 อ้างถึงใน ศิริพร ทรัพย์, 2552)

จากข้อมูลข้างต้นที่บ่งชี้ปัญหาของการจัดการเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทยและผลของการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน รายวิชาภาษาไทย แสดงให้เห็นถึงปัญหาในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเนื้อหาเกี่ยวกับหลักภาษาไทย ทั้งในด้านเกี่ยวกับครูและผลที่เกิดขึ้นจากนักเรียน และยังมีการสำรวจว่าถึงแม้ว่านักเรียนไทยมีจำนวนชั่วโมงเรียนในชั้นเรียนค่อนข้างสูง แต่นักเรียนไม่สามารถนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ในชั้นเรียนมาประยุกต์ในชีวิตประจำวันหรือในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้มากเท่าที่ควร เพราะนักเรียนไม่เคยได้รับการฝึกฝนให้คิดและมีประสบการณ์กับสถานการณ์ที่ต้องนำความรู้ไปใช้เพื่อคิดวิเคราะห์และประยุกต์ใช้เท่าที่ควร (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพเยาวชน, 2557 อ้างถึงใน นครินทร์ สุกใส, 2561) ซึ่งทำให้นักเรียนมีความรู้และความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ที่ลดลง เพราะขาดการฝึกฝน ย่อมส่งผลให้ผลของการคิดวิเคราะห์ในการเรียนรู้เกี่ยวกับหลักภาษาไทยได้ผลคะแนนค่อนข้างต่ำดังข้อมูลข้างต้น อย่างไรก็ตาม มีนักวิชาการให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่จะสามารถพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ได้ โดยครูต้องออกแบบกิจกรรมที่เน้นการฝึกฝน เพราะ การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ต้องอาศัยเวลาการทำซ้ำจนเกิดความเข้าใจและความชำนาญจนสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ (ณัฐจรียา แสงสว่าง, 2550)

ความสามารถในการคิดวิเคราะห์เป็นทักษะที่สำคัญต่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างคำ เพราะเนื้อหาดังกล่าวมีกฎเกณฑ์ทางภาษาค่อนข้างซับซ้อน มีนักวิชาการให้ข้อเสนอว่า นักเรียนขาดความรู้พื้นฐานในเรื่องการสร้างคำและขาดการฝึกฝน อีกทั้งยังเกิดจากความสับสนหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ทำให้นักเรียนไม่สามารถจำแนกคำที่เกิดจากการสร้างคำแต่ละชนิดได้ (อัญชสา ยิ้มถนอม, 2553) ดังนั้น การคิดวิเคราะห์จึงเป็นความสามารถที่สำคัญในการเรียนรู้เรื่อง การสร้างคำ เพราะจะทำให้ให้นักเรียนสามารถจำแนกลักษณะของการสร้างคำแต่ละชนิดได้ และทำให้นักเรียนสามารถนำคำต่าง ๆ ไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สายพิมพ์ แก้วทองค์, 2552) เนื่องจากลักษณะของการคิดวิเคราะห์ไม่ได้เป็นเพียงการท่องจำเพียงอย่างเดียว แต่นักเรียนต้องเข้าใจเหตุผลของการสร้างคำด้วย จึงจะทำให้ให้นักเรียนสามารถแยกแยะ อธิบายขั้นตอนและระบุเหตุผลในการสร้างคำนั้น ๆ ได้ (สุชาติ ปิติพร, 2559)

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์โดยมีเป้าหมายให้นักเรียนสามารถแยกแยะและเข้าใจที่มาของคำและหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ได้นั้น ผู้สอนสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่ผู้เรียนเข้าถึงได้ เช่น การให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต ดังที่มีนักวิจัยและนักวิชาการบางกลุ่มได้เสนอแนะแนวทางการประยุกต์เทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของนักเรียน เช่น การให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าความรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือหรือสมาร์ทโฟนเพื่อเตรียมตัวก่อนการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ถือเป็น

การเปลี่ยนรูปแบบของห้องเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ (active learning) เพราะนักเรียนจะได้นำความรู้ที่ไปศึกษานอกชั้นเรียนมาแบ่งปันหรือนำมาความรู้ที่นำมาต่อยอดและสร้างความหมายจากสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ (อนุสร หงษ์ขุนทด, 2558)

การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อเสริมการเรียนรู้ดังกล่าวมาแล้วข้างต้น เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในหลากหลายสาขาวิชา หลากหลายระดับผู้เรียน เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงในกระแสยุคโลกาภิวัตน์ของสังคมไทยในปัจจุบันที่ก่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของคนในสังคมมากขึ้น หนึ่งในพฤติกรรมการปรับตัวของคนในสังคมเพื่อให้ก้าวทันต่อสถานการณ์ดังกล่าว คือ การเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ เนื่องจากคนในสังคมมีความใกล้ชิดกับเทคโนโลยีมากขึ้น ทำให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ซึ่งนำมาใช้เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ การเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพต้องอาศัยทัศนคติเชิงบวกในด้านความใฝ่รู้ใฝ่เรียนและสนใจที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ของบุคคลนั้นด้วย (สุบิน ไชยยะ, พงษ์ศิริบรรณพิทักษ์, และ ปิยพงษ์ สุเมตติกุล, 2558) สอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาตลอดชีวิตที่ว่า การเรียนรู้สามารถกระทำได้ทุกที่และทุกเวลา การเรียนรู้ดังกล่าวนี้ผสมกลมกลืนไปกับวิถีการดำเนินชีวิตและมีเนื้อหาสาระสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับชีวิต ทุกคนมีอิสระในการเลือกสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ รวมทั้งเลือกวิธีการเรียนที่เหมาะสมกับความสามารถของตนเอง เพื่อนำไปพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและเต็มศักยภาพ (วิจิตร ศรีสอ้าน, 2545) เพราะฉะนั้นสิ่งที่จะทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วและตอบโจทย์วิธีการเรียนรู้ของคนในสังคมปัจจุบันมากที่สุด คือ การใช้เทคโนโลยีให้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ เนื่องจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว วิธีการเรียนรู้ วิธีเข้าถึงข้อมูลและธรรมชาติการเรียนรู้ของคนในสังคมได้เปลี่ยนไป (อรรถพล อนันตวรสกุล, 2561)

เทคโนโลยีและนวัตกรรมถือเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยสะท้อนผ่านนโยบายทางการศึกษาต่าง ๆ ที่สนับสนุนให้สถานศึกษามีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545 อ้างถึงใน อนุสร หงษ์ขุนทด, 2558) เพราะในปัจจุบันนักเรียนมีความพร้อมในการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยี ทั้งในด้านการใช้เพื่อการศึกษา ความบันเทิง และอื่น ๆ อีกทั้งจากการสำรวจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ใช้สมาร์ตโฟนร้อยละ 96.7 สามารถใช้เครื่องมือดังกล่าวเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว (ศุภย์วิทย์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2562) ดังนั้นหากนำเทคโนโลยีมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนอาจกระตุ้นให้นักเรียนสนใจบทเรียนและเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้สะดวกขึ้น อีกทั้งเทคโนโลยียังเป็นตัวช่วยในการลดการเรียนรู้เนื้อหาในชั้นเรียนที่นักเรียนคิดว่าน่าเบื่อ เปลี่ยนมาเป็นการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเพื่อช่วยส่งเสริม

การเรียนรู้ของนักเรียน อีกทั้งยังเป็นการจัดชั้นเรียนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยการนำสาระ ความรู้ คำถาม ข้อสงสัยที่ต้องการซักถามมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในห้องเรียน (วิจารณ์ พานิช, 2556) การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ เรียกว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (flipped classroom) ลักษณะการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวนี้ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่เปลี่ยนช่วงเวลาการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาออกชั้นเรียนมาประยุกต์และฝึกแก้โจทย์ปัญหา และในทางกลับกันเนื้อหาบทเรียนที่เคยบรรยายในห้องเรียนก็จะเปลี่ยนแปลงไปสู่รูปแบบสื่อวีดิทัศน์ที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ นอกชั้นเรียน (ฉันททิพย์ ลีลิตธรรม, 2557 ; ราชบัณฑิตยสถาน, 2557)

ในปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย มีนักวิชาการนำแนวคิดห้องเรียนกลับทางไปใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางนั้นทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (รัฐพล ประดับเวทย์, 2560 ; นิภา กุ้พงษ์ศักดิ์, 2560 ; กนิษฐา บางภูมร, 2559 ; ธนวัชร จริยภูมิ, 2559 ; ณชรินา อูเส็น, 2558 ; พิมพ์ประภา พาลพ่าย, 2557 ; นิชาภา บุรีกาญจน์, 2556) เนื่องจากนักเรียนมีอิสระในการเลือกศึกษาสื่อการเรียนรู้จากแหล่งต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจ อีกทั้งยังมีนักวิชาการนำแนวคิดห้องเรียนกลับทางไปจัดการเรียนรู้เพื่อศึกษาผลของการคิดวิเคราะห์ พบว่า นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ได้มากขึ้น (วสันต์ ศรีศิริธัญ, 2560) นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการในต่างประเทศนำการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางไปออกแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาญี่ปุ่น ถึงแม้ว่าผลการวิจัยจะระบุว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Prefume, 2015) อาจเป็นไปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดดังกล่าว นักเรียนได้เปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้เนื้อหาจากในห้องเรียนเป็นการเรียนรู้นอกชั้นเรียน แต่เทคนิคและวิธีการที่ครูนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนยังคงใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบบรรยายเช่นเดิม (พีระเสก บริสุทธิ์บัวทิพย์, 2561)

อย่างไรก็ตาม นักวิชาการพบปัญหาของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางในด้านที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน คือ เมื่อนักเรียนต้องเปลี่ยนสภาพแวดล้อมทางการเรียนไปเรียนรู้ด้วยตนเองที่บ้านหรือนอกห้องเรียน นักเรียนก็จะขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เพราะไม่มีครูคอยให้คำแนะนำ ถ้ามีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจมากกว่า ก็อาจเบี่ยงเบนไปทำกิจกรรมนั้น ๆ (สุพัตรา อุตมั่ง, 2558) สอดคล้องกับข้อมูลของนักวิชาการที่ได้เสนอแนะปัญหาเกี่ยวกับการใช้สื่อเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ ปัญหาที่พบ คือ ไม่สามารถควบคุมนักเรียนได้ นักเรียนจะขาดความสามารถ

ในการควบคุมตนเอง อีกทั้งขาดแรงจูงใจ ครูควรหากวิธีในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนเพื่อทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนนอกชั้นเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2555)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน มีอยู่หลายรูปแบบด้วยกัน หนึ่งในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ลักษณะนั้น คือ รูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ เป็นการนำกลไกและองค์ประกอบของการแข่งขันเกมโชว์โทรทัศน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับลักษณะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ที่อาศัยเกมเป็นฐาน (game-based learning) เป็นแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ประยุกต์รูปแบบของเกมมาใช้กับเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอด (นิตยา โชติบุตร, 2558) เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ อีกทั้งยังเป็นรูปแบบการสอนที่สามารถแทรกความรู้ให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างหลากหลาย การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีความน่าสนใจ ทันสมัยและแปลกใหม่เหมาะสมที่จะนำมาพัฒนาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอีกด้วย (ชวินโรจน์ พจน์ประบุญ, 2558) นอกจากนี้ มีนักวิชาการได้เสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกมเพิ่มเติมว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนได้ (ศุภกร ธิรมงคลจิต, 2558) นอกจากการจัดการเรียนรู้โดยการใช้รูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจให้นักเรียนแล้ว นักวิชาการได้เสนอแนะว่ากลไกของเกมโชว์โทรทัศน์ยังช่วยจำลองสถานการณ์ที่จะเป็นการฝึกฝนและกระตุ้นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนให้เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย (ณัฐจรรยา แสงสว่าง, 2550 : Edgens, Nickel & Morney, 1984 อ้างถึงใน เทียมยศ ปะสาวะโน, 2556) และการสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนมากขึ้นจะเป็นวิธีหนึ่งในการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สอดคล้องกับทฤษฎีการเชื่อมโยงการเรียนรู้ของธอร์นไคด์ เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการฝึกฝน (law of exercise) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีก็ต่อเมื่อได้มีการฝึกฝนหรือกระทำซ้ำ (Hergenhahn and Olson, 1993 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2553)

การนำรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์มาจัดการเรียนรู้รวมกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนวิชาหลักภาษาไทยมากขึ้น กล่าวคือ นักเรียนจะเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับหลักภาษาไทยนอกชั้นเรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีโดยใช้วีดิทัศน์ที่มีความยาวประมาณ 5-7 นาที เพื่อลดปัญหาความเบื่อหน่ายในการเรียน และนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ผ่านวีดิทัศน์มาใช้ในการฝึกฝนเพื่อวิเคราะห์ความรู้เกี่ยวกับหลักภาษาไทยผ่านสถานการณ์ในรูปแบบของเกมโชว์โทรทัศน์ที่ครูจัดขึ้นในชั้นเรียน จะทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้นอกชั้นเรียนมากขึ้น เพราะจะต้องใช้ความรู้ที่นำมาทำกิจกรรมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน หากนักเรียนไม่ตั้งใจเรียนรู้ผ่านวีดิทัศน์จะไม่สามารถทำกิจกรรมในรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ร่วมกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนได้

และจะทำให้ขาดความสนุกสนานในการเรียนรู้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าเมื่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้แก่นักเรียนแล้ว จะทำให้นักเรียนเกิดแรงกระตุ้นในการทำกิจกรรมร่วมกัน และสามารถทำให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิชาหลักภาษาไทย เรื่องการสร้างคำ เพิ่มขึ้นอีกด้วย

การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยการใช้รูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ นอกจากจะช่วยให้ นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ไร้ใจ ช่วยเพิ่มแรงจูงใจ และช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างที่ได้กล่าวไปข้างต้น การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ยังมีส่วนช่วยปรับบรรยากาศในการเรียนให้เป็นบรรยากาศที่อบอุ่น เพราะมีนักวิชาการทางการศึกษาได้เสนอแนะว่า การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ทั้งด้านกายภาพของชั้นเรียนและจิตใจของนักเรียนอย่างเหมาะสม มีผลต่อความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง และจะช่วยให้ครูและนักเรียนต่างยอมรับกันและกัน ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกและกล้าโต้แย้งอย่างมีเหตุผล (ภพ เลหาไพบุลย์, 2542) นอกจากนี้ยังเป็นรูปแบบการสอนที่เน้นให้นักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติและสรุปองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองควบคู่ไปกับการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม ซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยที่จะช่วยประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักเรียนให้สูงขึ้น (ชวินโรจน์ พจน์ประบุญ, 2558)

จากเหตุผลที่กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาผลของการนำการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ในการเรียนวิชาภาษาไทย เพื่อมุ่งพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนและเป็นแนวทางสำหรับครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจได้ศึกษาเพิ่มเติมและนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยหรือวิชาอื่น ๆ ที่ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนให้สูงยิ่งขึ้นต่อไป

1.2 คำถามการวิจัย

1.2.1 ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์และการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายก่อนการเรียนและหลังการเรียนมีความแตกต่างกันหรือไม่

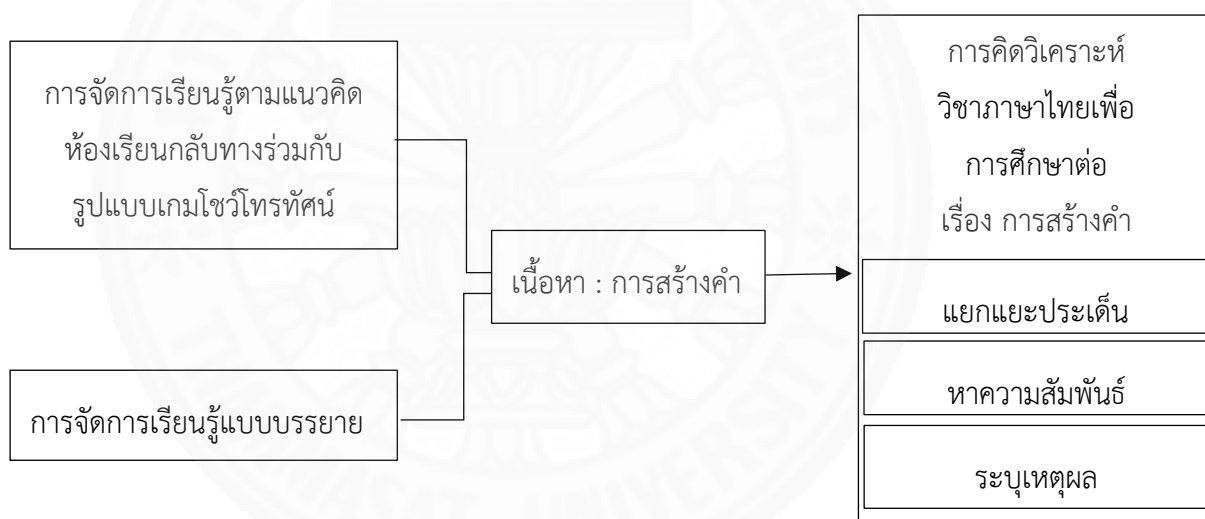
1.2.2 การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ส่งผลให้ความสามารถการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แตกต่างจากการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายหรือไม่

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อเปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับ รูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ก่อนการเรียนและหลังการเรียน

1.3.2 เพื่อเปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับ รูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง มุ่งที่จะศึกษาผลของการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.5.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 คณะกรรมการศึกษาธิการจังหวัด

กรุงเทพมหานคร สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 18 โรงเรียน

1.5.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโยธินบูรณะ เขตบางซื่อ แขวงบางซื่อ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 แผนการเรียน ภาษาอังกฤษ – คณิตศาสตร์ จำนวน 2 ห้องเรียน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling)

1.5.3 ตัวแปรที่ศึกษา

1.5.3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้ 2 วิธี คือ วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

1.5.3.2 ตัวแปรตาม คือ การคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ

1.5.4 เนื้อหาที่ใช้

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ (ท33206) เรื่อง การสร้างคำ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 ห้องเรียนกลับทาง หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนศึกษาเนื้อหาการเรียนด้วยตนเองที่บ้านโดยครูได้จัดทำหรือจัดหาวิดีโอทัศน์ให้นักเรียนศึกษา และนำประเด็นปัญหาต่าง ๆ หรือข้อสงสัยมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในห้องเรียนเพื่อทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น และเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนมากขึ้น

1.6.2 การจัดการเรียนรู้รูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ หมายถึง การนำลักษณะเฉพาะของเกมโชว์ทางโทรทัศน์มาพัฒนาพร้อมกับการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยแทรกสาระความรู้เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัว ใฝ่ใจ และสามารถดึงดูดนักเรียนให้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ซึ่งสามารถจัดกิจกรรมได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม โดยรูปแบบของเกมโชว์โทรทัศน์ในการวิจัยครั้งนี้คือ รูปแบบเกมโชว์ประเภทแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) เน้นคำถามที่เกี่ยวกับเนื้อหาการเรียน เรื่อง การสร้างคำ

1.6.3 การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางและการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ 1) กิจกรรมนอกชั้นเรียน (out-class activities) เป็นการเรียนรู้ผ่านวิดีโอที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลาทั้งที่บ้านและนอกห้องเรียนเพื่อสรุปเนื้อหาที่จะใช้สอนในห้องเรียน ซึ่งเป็นการเปลี่ยนช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนให้เป็นเวลาสำหรับการทำกิจกรรมในชั้นเรียน และ 2) กิจกรรมในชั้นเรียน (in-class activities) เป็นการเชื่อมโยงความรู้จากการทำกิจกรรมนอกชั้นเรียนเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ ซึ่งกิจกรรมในรูปแบบดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนานและสาระความรู้ควบคู่กันไป การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของเกมโชว์โทรทัศน์นั้นเพื่อกระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สร้างสถานการณ์ให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนการตอบคำถามผ่านรูปแบบเกมโชว์ประเภทแข่งขันตอบปัญหา (quiz show)

1.6.4 การจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ครูใช้คำถามกระตุ้นการคิด ทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนในคาบที่แล้วหรือการบ้านที่ได้มอบหมายให้นักเรียนได้ฝึกฝน 2) ชี้นสอน ครูนำเสนอประเด็นการเรียนรู้ต่าง ๆ ผ่านการบรรยายโดยใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย อาทิ การสอนด้วยโปรแกรมนำเสนอ พร้อมทั้งยกตัวอย่างเนื้อหาการเรียนให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายและเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ 3) ชี้นสรุป ครูวัดและประเมินผล การเรียนรู้จากการทำแบบฝึกหัด ภาระงานหรือการบ้านเพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนบทเรียนเพิ่มเติม

1.6.5 การคิดวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการจำแนก แยกแยะองค์ประกอบย่อย ๆ ของเรื่องต่าง ๆ อย่างมีเหตุผลโดยอยู่บนพื้นฐานความรู้เดิมโดยการหาข้อสังเกต จุดเด่น จุดด้อยของเรื่องนั้น ๆ เพื่อหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเรื่องใดเรื่องหนึ่งซึ่งเน้นเกี่ยวกับลักษณะและกฎเกณฑ์ของการสร้างคำในภาษาไทยลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ คำมูล คำประสม คำซ้อน คำซ้ำและคำสมาส

1.6.6 การสร้างคำ หมายถึง วิธีการเพิ่มคำในภาษาไทยโดยการนำคำภาษาไทยหรือคำในภาษาอื่นมารวมกันแล้วเกิดความหมายในลักษณะต่าง ๆ ตามกฎเกณฑ์และวิธีสร้างของแต่ละประเภท ได้แก่ คำมูล คำประสม คำซ้อน คำซ้ำและคำสมาส

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้แนวทางในการพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยหรือวิชาอื่น ๆ ผ่านกลยุทธ์การใช้เกมโชว์โทรทัศน์เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน

1.7.2 ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทางที่สามารถช่วยพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์ในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ ให้สูงขึ้น



บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่องการสร้างค่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

2.1 ห้องเรียนกลับทาง (flipped classroom)

2.1.1 ความหมาย ที่มา และหลักการของการจัดการเรียนรู้

ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง

2.1.2 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง

2.1.3 การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทาง

2.1.4 ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง

2.2 รูปแบบรายการเกมโชว์โทรทัศน์ (television game show)

2.2.1 การเรียนรู้โดยอาศัยเกม (game-based learning concept)

2.2.2 นิยาม รูปแบบ ของรายการเกมโชว์โทรทัศน์

2.2.3 องค์ประกอบของรายการเกมโชว์โทรทัศน์

2.2.4 การนำรูปแบบรายการเกมโชว์โทรทัศน์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้

2.2.5 ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบรายการเกมโชว์โทรทัศน์

2.3 การคิดวิเคราะห์ (analytical thinking)

2.3.1 ความหมาย และลักษณะของการคิดวิเคราะห์

2.3.2 ความสำคัญของการคิดวิเคราะห์

2.3.3 การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์

2.3.4 การคิดวิเคราะห์ในวิชาภาษาไทย

2.1 ห้องเรียนกลับทาง (flipped classroom)

2.1.1 ความหมาย ที่มา และหลักการของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนศึกษาเนื้อหาการเรียนด้วยตนเองที่บ้านและนำประเด็นปัญหาต่าง ๆ หรือข้อสงสัยมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในห้องเรียนซึ่งการให้ความหมายของห้องเรียนกลับทางที่กล่าวมาข้างต้นนี้มีความความสัมพันธ์และสอดคล้องกัน (วิจารณ์ พานิช, 2556 ; สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556 ; สุพัตรา อุตมั่ง, 2558 ; พีระเสก บริสุทธิบัวทิพย์, 2561)

นอกจากนี้ ห้องเรียนกลับทางยังเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองการพัฒนาทักษะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เพราะนักเรียนได้นำประเด็นปัญหามาฝึกทักษะ ฝึกแก้ปัญหา สร้างปฏิสัมพันธ์ภายในห้องเรียนและนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และอีกทางหนึ่งการจัดการเรียนรู้เช่นนี้เป็นการพัฒนาครูไปควบคู่กันด้วย เพราะครูจะพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทวิดีโอทัศน์สั้น ๆ ประมาณ 10-15 นาทีขึ้นเพื่อเป็นช่องทางในการเผยแพร่ความรู้ให้แก่นักเรียนเพื่อนำไปศึกษานอกชั้นเรียน หากไม่เข้าใจเนื้อหาก็สามารถให้ผู้ปกครองช่วยอธิบายเนื้อหา นั้น ๆ เพิ่มเติมได้ เป็นผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยลงมือทำ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบรู้จริง (mastery learning) เพราะครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายมาเป็นผู้อำนวยการสอนหรือโค้ชและจัดบรรยากาศการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม อาจกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้ของห้องเรียนกลับทางนี้เป็นการกลับทางจากการสอนมาเน้นที่การเรียนรู้ คือ ห้องเรียนรูปรวมที่สามารถตอบสนองทักษะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ได้ (สุพัตรา อุตมั่ง, 2558)

ห้องเรียนกลับทางเป็นการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยโจนาธาน เบิร์กแมนน์ และแอร์อน แฮมส์ ซึ่งเป็นครูวิชาเคมี ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวูดแลนด์ พาร์ค ไฮสคูล ประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อประมาณปี พ.ศ. 2550 ประสบปัญหาในการสอน คือ นักเรียนไม่สามารถเข้าห้องเรียนได้ตามปกติ เนื่องจากการแข่งขันและฝึกซ้อมกีฬา การให้ความร่วมมือในกิจกรรมต่าง ๆ นอกห้องเรียนและการเรียนรู้ได้ช้ากว่าปกติของนักเรียน ผู้ริเริ่ม 2 ท่านนี้จึงมีแนวคิดที่จะแก้ปัญหาดังกล่าวโดยการเลือกใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อกลับทางของห้องเรียนที่เป็นอยู่ในขณะนั้น ทำให้นักเรียนตามเนื้อหาในห้องเรียนได้ทันและเพื่อให้นักเรียนที่เรียนรู้ช้าสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตนเองโดยสามารถเรียนรู้ได้จากสื่อเทคโนโลยี จนกว่าจะเข้าใจเนื้อหา และทั้งสองยังได้เขียนหนังสือชื่อ Flip Your Classroom : Reach Every

Student in Every Class Every Day เพื่อเผยแพร่ประสบการณ์การสอนด้วยแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (วิจารณ์ พานิช, 2556) เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนรู้ ครูจึงใช้วิถีทัศน์บันทึกเนื้อหาการเรียนแล้วเผยแพร่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาในห้องเรียน แล้วนำผลการเรียนจากวิถีทัศน์มาอภิปรายในห้องเรียนเพื่อเป็นการทบทวนและหาข้อสรุปของเนื้อหา นั้น ๆ โดยที่ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการการจัดการเรียนรู้และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้นับว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอีกด้วย (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556)

ห้องเรียนกลับทางเป็นแนวคิดที่ได้รับความสนใจในแวดวงการศึกษาอย่างมาก เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้คำนึงถึงนักเรียนที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นการเปลี่ยนวิธีการสอนที่ครูสอนเนื้อหาในห้องเรียนหรือวิธีการบรรยายมาเป็นการส่งผ่านความรู้ด้วยระบบดิจิทัล (digital format) เพื่อให้นักเรียนสามารถศึกษาความรู้ได้แม้ไม่ได้อยู่ในห้องเรียน อีกทั้งนักเรียนยังสามารถทำความเข้าใจและทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเองอีกด้วย (Bergmann & Sams, 2012)

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางนั้นยังมีผู้นำมาใช้ก่อนหน้านั้น ตั้งแต่เมื่อปีประมาณ พ.ศ. 2541 ปรากฏในหนังสือ Effective Grading สาขามนุษยศาสตร์ ของ บาบาราและเวอร์จิเนีย (Barbara Walvoord & Virginia Johnson Anderson) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้รับเนื้อหาก่อนเข้าห้องเรียน นักเรียนต้องศึกษาเนื้อหาและทำการบ้านก่อนเข้าห้องเรียนเพื่อจะได้รับคำแนะนำ จากครู ทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้นเพราะนักเรียนมีการเตรียมความพร้อมมาก่อนและลดเวลาในการจดบันทึกในห้องเรียน ซึ่งแนวคิดนี้ได้รับความนิยมและมีการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างแพร่หลาย (ปางลีลา บุรพาพิชิตภัย, 2559) และมีวิธีการจัดการเรียนรู้ที่คล้ายกับห้องเรียนกลับทาง เรียกว่า ห้องเรียนย้อนกลับ (inverted classroom) ซึ่งได้ถูกนำไปใช้ในหลักสูตรเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น ประมาณปี พ.ศ. 2543 และได้เริ่มทดลองว่าการสอนแบบบรรยายหรือที่เรียกว่าชอล์กแอนด์ทอล์ก (chalk and talk) ไม่เหมาะกับรูปแบบการเรียนรู้บางรูปแบบ ดังนั้นเพื่อให้หลักสูตรที่เหมาะสมกับนักเรียน จึงเกิดการออกแบบห้องเรียนย้อนกลับเพื่อให้นักเรียนได้เรียนกับสื่อการเรียนต่าง ๆ เช่น การเรียนนอกห้อง การอ่านหนังสือ วิดีทัศน์และสื่อประสม ที่มีเสียงก่อนการเข้าชั้นเรียน เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนได้เตรียมความพร้อมโดยการดูสื่อต่าง ๆ นักเรียนจะได้รับงานที่มีการสุ่มเก็บคะแนนในบางครั้ง เมื่อเข้าห้องเรียนกิจกรรมในเวลาเรียน นักเรียนจะใช้หลักการทางเศรษฐศาสตร์ อภิปรายกลุ่มเป็นกลุ่มย่อย ๆ เกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ ทั้งนักเรียนและครูที่จะตอบสนองต่อวิธีการนี้อย่างดีและสังเกตว่านักเรียนมีแรงจูงใจมากขึ้นกว่าการสอนในรูปแบบบรรยาย (ปางลีลา บุรพาพิชิตภัย, 2559)

ห้องเรียนกลับทางได้มีการพัฒนาตามลำดับเวลามาอย่างต่อเนื่อง เมื่อประมาณปี พ.ศ. 2544 อีริค มาซัวร์ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนตามแนวคิดดังกล่าว เรียกว่า การสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (peer instruction) นำมาจัดการจัดการเรียนรู้วิชาฟิสิกส์ โดยให้นักเรียนไปศึกษาบทเรียนก่อนเข้าห้องเรียน เมื่อการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนเริ่มขึ้น ครูจะตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนด้วยการตอบคำถามผ่านคลิกเกอร์ (clickers) ซึ่งเป็นอุปกรณ์ตอบคำถามที่ไม่แสดงรายชื่อของนักเรียนขณะคำถาม ทำให้นักเรียนกล้าที่จะตอบคำถามมากขึ้น เมื่ออุปกรณ์ประมวลผลเสร็จครูจะทราบผลการตอบคำถามทันที และครูจะให้นักเรียนร่วมอภิปรายเนื้อหาการเรียนอีกครั้งเพื่อเป็นการหาข้อสรุปในเนื้อหานั้น (Crouch C. H., & Mazur E., 2001)

แนวคิดของห้องเรียนกลับทางมีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้มาตามลำดับซึ่งทำให้เห็นถึงขั้นตอน การใช้สื่อการสอนและวิธีการที่เพิ่มขึ้น โดยในงานวิจัยครั้งนี้จะเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วีดิทัศน์เป็นสื่อกลางตามการพัฒนาแนวคิดของโจนาธาน เบิร์กแมนน์และ แอรอน แชมส์ เพราะวีดิทัศน์เป็นสื่อที่น่าสนใจสำหรับการเรียนรู้ในห้องเรียน ครูสามารถอธิบายเนื้อหาได้เช่นเดียวกันกับในห้องเรียนและวีดิทัศน์ยังเป็นสื่อที่เผยแพร่ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตามศักยภาพและความสะดวกของนักเรียน

ห้องเรียนกลับทางเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา เพราะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตระหนักว่านักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน เรียนรู้ได้ไม่เท่ากัน จึงใช้สื่อการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของแต่ละคน และครูเป็นโค้ชทำหน้าที่ชี้แนะส่วนที่ต้องพัฒนา และแนะนำแหล่งการเรียนรู้เพื่อทำให้นักเรียนนั้นบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วิจารณ์ พานิช, 2556)

2.1.2 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางนั้น ในขั้นแรกครูต้องให้ความสำคัญกับสื่อวีดิทัศน์ซึ่งเป็นช่องทางในการบรรยายความรู้แก่นักเรียน ครูสามารถใช้วีดิทัศน์ของผู้อื่นก็ได้หรือจัดทำขึ้นเองก็ได้ ทั้งสองวิธีนั้นต่างมีข้อดีและข้อเสียทั้งสิ้น หากครูจัดทำวีดิทัศน์ขึ้นเองก็ควรตระหนักถึงความหลากหลายของสื่อและกลวิธีการนำเสนอด้วย เพราะนักเรียนอาจเรียนรู้เพียงเฉพาะของครูเท่านั้น หรือแนะนำสื่อวีดิทัศน์ที่ผู้อื่นจัดทำไว้แล้วให้นักเรียนด้วย และข้อจำกัดอีกอย่างหนึ่งของการนำสื่อวีดิทัศน์เผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตก็คือ อาจมีนักเรียนบางคนที่บ้านไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ ครูต้องแก้ปัญหาโดยการจัดทำสำเนาดีวีดีที่บรรจุวีดิทัศน์แจกให้นักเรียนเพื่อนำกลับไปดูที่บ้าน และสิ่งที่สำคัญที่สุดอีกประการหนึ่ง คือ ในการจัดทำวีดิทัศน์นั้นครูควรตระหนักถึงความยาวของวีดิทัศน์ด้วย ไม่ควรยืดยาวจนเกินไป โดยความยาวที่เหมาะสม คือ ควรยาวเพียง

10-15 นาทีเท่านั้น หรืออาจแบ่งเป็นตอนย่อย ๆ เพื่อลดความยืดยาวของวิดีโอทำให้นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายขณะดูวิดีโอ (วิจารณ์ พานิช, 2556)

การใช้วิดีโอเป็นสื่อการสอนนอกชั้นเรียนนั้นครูควรตรวจสอบนักเรียนว่ามีผู้ที่ไม่ได้ดูวิดีโอหรือไม่ เพราะหากนักเรียนไม่ได้ดูวิดีโอมา จะทำให้นักเรียนไม่สามารถร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในชั่วโมงเรียนนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูอาจตรวจจำนวนนักเรียนที่ดูวิดีโอมาจากบ้านด้วยการให้เขียนสรุปความรู้ที่ได้จากการดูตามความเข้าใจของตนเอง หรืออาจจะให้นักเรียนมีสมุดไว้สำหรับบันทึกคำถามที่เกิดขึ้นหลักจากการดูวิดีโอ เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนกันในห้องเรียน หรือครูอาจจะให้นักเรียนส่งคำถามในระบบออนไลน์เพื่อเตรียมประเด็นปัญหาที่จะนำมาระดมสมองกันในชั้นเรียนก็ได้ หากมีนักเรียนที่ไม่ได้ดูวิดีโอมาซึ่งถ้าเปรียบเทียบกับการสอนแบบดั้งเดิมก็เท่ากับว่านักเรียนขาดเรียนในชั่วโมงเรียน ต้องมีการสอนซ่อมเสริม ในการจัดการเรียนรู้วิธีนี้ก็เช่นกัน ครูควรควบคุมพฤติกรรมนักเรียนที่ไม่ได้ดูวิดีโอมาโดยการจัดเตรียมคอมพิวเตอร์ไว้หลังห้อง แล้วให้นักเรียนดูวิดีโอที่ครูจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนที่เต็มไปด้วยบรรยากาศสนุกสนาน นักเรียนจะตระหนักได้ว่าการไม่ดูวิดีโอมาทำให้พลาดโอกาสในการเรียนรู้ที่สนุกสนาน (มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, 2556)

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายขึ้นอยู่กับครูว่าจะออกแบบกิจกรรมในชั้นเรียนให้เป็นไปในทิศทางใด จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้เห็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ แต่หนึ่งในวิธีที่ได้รับความนิยมในการนำมาจัดการเรียนรู้ คือ การจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้และขั้นที่ 3 คือ ขั้นสรุปความคิดรวบยอด (นิชาภา บุรีกาญจน์, 2556 ; สุกัลยา นิลกระยา, 2557) นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการเสนอแนะรูปแบบขั้นตอนไว้เพิ่มเติม คือ การจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย ขั้นที่ 1 กำหนดยุทธวิธีเพิ่มพูนประสบการณ์ (experiential engagement) เป็นการแนะนำเนื้อหาการเรียนผ่านสื่อต่าง ๆ ให้แก่นักเรียน ขั้นที่ 2 การสืบค้นเพื่อให้เกิดมโนทัศน์รวบยอด (concept exploration) ครูส่งเสริมการเรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ ให้แก่นักเรียน ขั้นที่ 3 การสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมาย (meaning making) นักเรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และ ขั้นที่ 4 การสาธิตและการประยุกต์ใช้ (demonstration & application) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการเรียนรู้และนำเสนอผลงานได้ (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556)

ในการเรียนวิชาชีววิทยาตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ LDEQ (learning, discussion, elaboration, and quiz) มีขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นการเรียนรู้ (learning) เป็นขั้นที่นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองนอกห้องเรียน เช่น การศึกษาเนื้อหาการเรียนจากวิดีโอแล้วให้นักเรียนบันทึกสรุปเนื้อหาเพื่อเป็นหลักฐานในการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ขั้นการอภิปราย (discussion) นักเรียนร่วมกันอภิปรายในชั้นเรียน ขั้นที่ 3 ขั้นขยายความรู้ (elaboration) กระตุ้นให้นักเรียนขยายเพิ่มเติมและนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และขั้นที่ 4 ขั้นทดสอบย่อย (quiz) ประเมินความเข้าใจหลังเรียนเนื้อหา นั้น ๆ เพื่อเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนซึ่งผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาของนักเรียนและเจตคติทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ณชรินา อุเส็น, 2558)

นอกจากนี้มีการแบ่งชั้นตอนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับทางในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง ภาษาเพื่อการสื่อสาร ได้แบ่งชั้นตอนการสอนออกเป็น 2 ชั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ชั้น out-class (นอกชั้นเรียน) เป็นการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเวลา นักเรียนสามารถเรียนได้ตลอดเวลาหรือสามารถดูซ้ำได้หลายรอบ และ ขั้นที่ 2 ชั้น in-class (ในชั้นเรียน) นักเรียนศึกษาในห้องเรียนโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนและทำการบ้านที่มอบหมายโดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะ การสอนตามชั้นตอนนี้ทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับครูและเพื่อนมากขึ้น นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความพึงพอใจในการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุดอีกด้วย (พิมพ์ประภา พาลพ่าย, 2557)

การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางห้องเรียนกลับทางมีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับครูเป็นผู้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับรายวิชา เนื้อหาและสภาพของผู้เรียน ในการทำงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้ชั้นตอนการสอน 2 ชั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ชั้น out-class (นอกชั้นเรียน) และ ขั้นที่ 2 ชั้น in-class (ในชั้นเรียน) (พิมพ์ประภา พาลพ่าย, 2557) ซึ่งเป็นชั้นตอนการสอนที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น เพราะเป็นชั้นตอนการสอนที่มีผู้วิจัยใช้ในวิชาที่เกี่ยวข้องกับภาษาและให้ผลการวิจัยที่บรรลุวัตถุประสงค์ ประกอบกับมีการศึกษาของครูนำหวาน ในการสอนภาษาไทยตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางใช้ในการสอนวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก ที่ได้สรุปชั้นตอนการสอนไว้ 2 ชั้นตอน คือ นอกห้องเรียนและในห้องเรียน โดยชั้นตอนที่ 1 การสอนนอกชั้นเรียนนั้นได้เน้นถึงการเตรียมสื่อวีดิทัศน์ของครูแล้วเผยแพร่ไว้ในเฟซบุ๊กเพื่อเป็นพื้นที่สำหรับแลกเปลี่ยนความรู้ ครูได้เตรียมสื่อแหล่งต่าง ๆ ให้นักเรียนได้ค้นคว้าอย่างหลากหลาย พร้อมทั้งตั้งกระทู้คำถามท้าทายการคิดให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นผ่านเฟซบุ๊ก และขั้นที่ 2 การสอนในห้องเรียน ในขั้นนี้ครูกระตุ้นให้นักเรียนได้ร่วมอภิปรายในห้องเรียนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนกล้าคิด กล้าพูด รวมทั้งเป็นพื้นที่ในการซักถามข้อสงสัยจากการเรียนวรรณคดี อีกทั้งในชั้นตอนนี้ครูยังให้นักเรียนบันทึกการเรียนรู้ขนาดสั้น (learning log) เพื่อเป็นการสรุปข้อคิดและประโยชน์จากการเรียนในเฟซบุ๊กอีกด้วย (สุพัตรา อุตมั่ง, 2558)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าชั้นตอนการสอนในการวิจัยนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ชั้นตอน คือ ชั้น out-class (นอกชั้นเรียน) เป็นการเตรียมแหล่งความรู้ในรูปแบบของวีดิทัศน์ให้

นักเรียนได้ศึกษา และ ชั้น in-class (ในชั้นเรียน) ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม นอกจากจะให้นักเรียนร่วมอภิปรายเนื้อหาจากการเรียนรู้เพียงอย่างเดียว ผู้วิจัยยังออกแบบโดยเพิ่มเติมกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้มีโอกาสทำกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนร่วมกันผ่านรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ กล่าวคือ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ความตื่นเต้นเร้าใจ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพิ่มขึ้นอีกด้วย นับว่าเป็นขั้นตอนการสอนที่กระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งนอกและในห้องเรียนอย่างแท้จริง โดยมีครูเป็นผู้กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งผลของการสอนจากกรณีศึกษาดังกล่าวนี้นี้ พบว่าบรรยากาศในห้องเรียน แตกต่างจากก่อนจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางอย่างสิ้นเชิง นักเรียนร่วมกันเรียนรู้อย่างสนุกสนาน อีกทั้งยังลดชั่วโมงการย่นบรรยายหน้าห้องเรียนของครู เพราะการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางนั้นต้องใช้เวลาในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนค่อนข้างมาก จึงต้องลดชั่วโมงในการสอนแบบบรรยายลง แล้วนำไปบรรยายสั้น ๆ ผ่านรูปแบบวีดิทัศน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งการลดชั่วโมงการบรรยายในชั้นเรียนนั้นจะทำให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมมากยิ่งขึ้น ได้ฝึกฝน โจทย์ปัญหาต่าง ๆ เพิ่มขึ้น และยังมีเวลาสำหรับการซักถามข้อสงสัย ฝึกฝนให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้ในการเรียนได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวยังเป็นการตอบสนองแนวคิดลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ (teach less , learn more) ได้อีกด้วย (สุพัตรา อดมั่ง, 2558)

2.1.3 การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทาง

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางมีผู้นำไปใช้จัดการเรียนรู้ในหลายสาขาวิชา แต่ในแง่มุมมองของการใช้จัดการเรียนรู้วิชาที่เกี่ยวข้องกับภาษานั้นมีผู้ศึกษาในหลายแขนงวิชา เช่น มีนักวิชาการได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความสามารถทางการเรียนรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับภาษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์และความสามารถทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น (พิมพ์ประภา พาลพ่าย, 2557 ; เกรียงไกร สุกุลประเสริฐศรี และ จุฑารัตน์ วิบูลผล, 2559 ; อรพรรณ เด่นประภัสร์ และ มณีรัตน์ ช่วยวงศ์, 2559 ; Schwankl, 2013 : Prefume, 2015) เพราะ นักเรียนให้ความสนใจในเนื้อหาการเรียนจากสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ครูจัดทำและรวบรวมขึ้น รวมไปถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนนักเรียนได้ทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนมากขึ้น มีความสนุกสนานกับการเรียน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียนเพิ่มขึ้น จึงทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น (พิมพ์ประภา พาลพ่าย, 2557 ; เกรียงไกร สุกุลประเสริฐศรี และ จุฑารัตน์ วิบูลผล, 2559) นอกจากนี้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเกี่ยวกับภาษาแล้วยังมีนักวิชาการศึกษาความพึงพอใจและทัศนคติต่อการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจและมีทัศนคติต่อการเรียน

อยู่ในระดับมากที่สุด (พิมพ์ประภา พาลพ่าย, 2557 ; เกรียงไกร สกกุลประเสริฐศรี และ จุฑารัตน์ วิบูลผล, 2559 ; ญัฐกานต์ เดียวตระกูล, 2560 ; Schwankl, 2013 ; Prefume, 2015)

นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางก็มีผู้นำมาใช้จัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย โดยมีการนำมาใช้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจเช่นกัน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ในระดับดีมาก (นิภา กุ้งพงษ์ศักดิ์, 2560 ; พิระเสก บริสุทธิ์ บัวทิพย์, 2561)

การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านนั้นมีนักวิชาการได้เสนอแนวทางในการจัดการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

1. ครูภาษาไทยต้องจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองขณะอยู่นอกห้องเรียน นอกจากวีดิทัศน์แล้วครูสามารถออกแบบสื่อที่สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาได้หลากหลาย เช่น บทเรียนเกม CAI สื่อมัลติมีเดียออนไลน์ เช่น Khan Academy หรือ TED-Ed เป็นต้น หรือไม่อาจใช้เว็บไซต์ที่ให้บริการสารสนเทศทางออนไลน์เพื่อการเรียนการสอน เช่น ClassStart.Org ที่สามารถใช้เป็นห้องเรียนออนไลน์ในการจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียนได้อย่างดี

2. ครูภาษาไทยยังต้องแจ้งวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางให้นักเรียนและผู้ปกครองได้ทราบเพื่อเป็นการปรับเปลี่ยนแนวคิดในการจัดการเรียนรู้

3. ครูภาษาไทยควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จริงตามความสามารถและศักยภาพของนักเรียน โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือโค้ชในห้องเรียน ครูอาจมีวิธีการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และแสดงศักยภาพโดยการใช้คำถามที่ท้าทายความสามารถของนักเรียน หรือหลังจากการดูวีดิทัศน์จบให้นักเรียนบันทึกคำถามที่มีความสงสัยหรือไม่ทราบคำตอบมาคนละ 1 คำถามเพื่อนำมาอภิปรายและช่วยกันหาคำตอบในชั้นเรียน วิธีการนี้ก็เป็น การควบคุมพฤติกรรมนักเรียนให้สนใจการดูวีดิทัศน์มาที่บ้านเช่นกัน

4. ครูภาษาไทยควรวัดและประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง อาจจะใช้การสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเป็นหลักเพื่อครูจะได้ให้ความช่วยเหลือนักเรียนทุกคนอย่างทั่วถึง

แนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับกรณีศึกษาของครูนำหวานที่จัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางในการสอนวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทกที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้นซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนให้ดีขึ้น (สุพัตรา อุตม้ง, 2558)

2.1.4 ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง

การนำแนวคิดห้องเรียนกลับทางกลับไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้น มีผู้กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดหรือปัญหาของการจัดการเรียนรู้ไว้หลายประการ โดยกล่าวถึงในแง่มุมของในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมไปถึงแง่ของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้

ข้อดีของการนำแนวคิดห้องเรียนกลับทางไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้นมีนักวิชาการ ได้สรุปไว้ (วิจารณ์ พานิช, 2556 ; สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556 ; ชนิดาภา สายทอง, 2558 ; Bergmann & Sams, 2012) ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ล่วงหน้าและตามเนื้อหาในชั้นเรียนได้ง่ายขึ้น เพราะอาจมีนักเรียนที่ต้องขาดเรียนเพื่อไปทำกิจกรรมต่าง ๆ ในโรงเรียน การกลับทางห้องเรียนจึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาเอกสารด้วยตนเองมาก่อนจึงสามารถช่วยเหลือนักเรียนในการตามบทเรียนได้

2. ช่วยเหลือนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เพราะการเรียนรู้ในสื่อวีดิทัศน์นั้นนักเรียนสามารถดูและฟังซ้ำหลายครั้งได้ตามต้องการ ดังนั้นหากนักเรียนไม่เข้าใจก็สามารถย้อนกลับไปเรียนรู้ได้ใหม่

3. ช่วยให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียนมากขึ้น โดยเฉพาะการเรียนรู้ในชั้นเรียน ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการอภิปรายหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อฝึกฝนความรู้ การช่วยเหลือกันในการเรียนรู้หรือการซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ ในชั้นเรียน

4. ช่วยการจัดการชั้นเรียนให้ดีขึ้น เพราะการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดดังกล่าว สามารถช่วยลดปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน เช่น ปัญหาการเรียนเพื่อการเรียน ปัญหาการก่อกวนชั้นเรียน ปัญหาการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อคุยกับเพื่อนในระหว่างเรียน รวมทั้งช่วยลดปัญหาที่ไม่พึงประสงค์ต่าง ๆ ได้ เพราะการเรียนรู้ในชั้นเรียนนั้นนักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรม การเรียนรู้ในชั้นเรียนจึงจัดเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างหลากหลาย เพราะฉะนั้นการจัดการเรียนรู้ด้วยการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจึงช่วยลดเวลาในการทำพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในชั้นเรียนลงได้

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทยนั้น มีนักวิชาการได้นำแนวคิดห้องเรียนกลับทางไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ข้อดีประการแรกนั้นกล่าวถึงเรื่องเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเปรียบเทียบกับจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม โดยใน 1 คาบเรียนใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ 50 นาทีนั้น การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางนั้นทำให้ครูบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ครบถ้วนและมีเวลาที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมากกว่าการมุ่งเน้นบรรยายความรู้ของครู ฝึกให้นักเรียนได้ปฏิบัติ และฝึกคิดภายใต้คำแนะนำของครูจนเกิดการเรียนรู้แบบรู้จริง (mastery learning) (สุพัตรา อุตมั่ง, 2558) สอดคล้องกับคำกล่าวที่ว่า หลักการสำคัญในการเรียนรู้ คือ ให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามศักยภาพของตนเองไม่ใช่การเร่งรัดจากครูเพื่อให้การจัดการเรียนจบทันเวลา (วิจารณ์ พานิช, 2556) เพราะนอกจากนักเรียนแต่ละคนจะสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตนเองแล้ว การที่ครูเร่งรัดให้นักเรียนเรียนรู้ อาจเป็นอุปสรรคต่อการคิดของนักเรียน

ตัวอย่างการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทย เรื่อง ระดับภาษา ที่จัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมและตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง เวลา 1 คาบ (50 นาที)

ตารางที่ 2.1

เปรียบเทียบกิจกรรมและเวลาในการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมและการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง

การจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม	การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง
- นำเข้าสู่บทเรียน 5 นาที	- นำเข้าสู่บทเรียน 5 นาที
- ทบทวนการบ้านเดิม 10 นาที	- สรุปรูปร่างในบทเรียนจากการดูวิดีโอ 10 นาที
- บรรยายเรื่องระดับภาษา 15 นาที	- ทำกิจกรรมแต่งประโยคโดยใช้ภาษาระดับต่าง ๆ ตามสถานการณ์ที่กำหนด 25 นาที
- ทำแบบฝึกหัดวิเคราะห์ระดับภาษา 15 นาที	- เฉลยและสรุปบทเรียน 10 นาที
- เฉลยแบบฝึกหัดและสรุปบทเรียน 5 นาที	

หมายเหตุ. จาก แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน : ภาพฝันที่เป็นจริงในวิชาภาษาไทย, โดย สุพัตรา อุตมั่ง, 2558, วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 16(1), 56

จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางในวิชาภาษาไทยนั้นทำให้นักเรียนมีเวลาฝึกปฏิบัติกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้มากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบเดิม เพราะฉะนั้นครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากการปฏิบัติเพื่อให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ ทำให้มีช่วงเวลาสำหรับการการอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและซักถามประเด็นที่สงสัยจนนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดการเรียนรู้แบบรู้อัจฉริยะได้อีกด้วย

นอกจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางจะช่วยเพิ่มเวลาในการเรียนรู้จากการปฏิบัติมากขึ้นแล้ว ยังเป็นการนำโลกของห้องเรียนบรรจุไว้ในโลกดิจิทัล เพราะสื่อการเรียนรู้ที่ครูได้จัดทำและเผยแพร่ในระบบอินเทอร์เน็ตทำให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยใช้สื่อไอซีทีเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้อยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น อีกประการหนึ่งการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวยังเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนรู้ได้ช้าให้ขวนขวายในการศึกษาหาความรู้มากขึ้น เพราะการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมนักเรียนทุกคนได้เรียนรู้เนื้อหาในชั้นเรียนพร้อม ๆ กัน ซึ่งในห้องเรียนปกตินี้นักเรียนมีความแตกต่างกัน และมีศักยภาพในการเรียนรู้ต่างกัน นักเรียนที่เรียนรู้ได้ช้าจะถูกทอดทิ้งทำให้ไม่เข้าใจเนื้อหาบทเรียน แต่ในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนักเรียนที่เรียนรู้ได้ช้าจะได้เรียนรู้ตามศักยภาพของตนเองผ่านสื่อวีดิทัศน์ ซึ่งมีผู้กล่าวว่านักเรียนสามารถทบทวน (review) (วิจารณ์ พานิช, 2556) เมื่อไม่เข้าใจเนื้อหาบทเรียนและสามารถดูซ้ำหลายครั้งได้ หรือหากไม่เข้าใจอาจซักถามจากผู้ปกครองเพื่อเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวอีกด้วย (ธนะวัชร จริยะภูมิ, 2559 ; วิจารณ์ พานิช, 2556 ; สุรศักดิ์ ปาเส, 2556)

นอกจากนี้ นักเรียนในยุคปัจจุบันต้องมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของโรงเรียนค่อนข้างมากทั้งกิจกรรมสำคัญทางศาสนา กิจกรรมวันสำคัญต่าง ๆ กิจกรรมกีฬา กิจกรรมจิตอาสาเพื่อสาธารณประโยชน์ต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางนี้จะสามารถช่วยเหลือนักเรียนที่ไม่สามารถเข้าเรียนในห้องเรียนเนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวนี้ได้ โดยการศึกษาสื่อวีดิทัศน์ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต เพราะถ้าหากเป็นการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม นักเรียนที่ไม่สามารถเข้าห้องเรียนเนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรมอื่น ๆ จะไม่สามารถตามบทเรียนได้ทันและจะขาดความรู้ในเรื่องนั้น ๆ ไป (วิจารณ์ พานิช, 2556) อีกทั้งยังเป็นการฝึกให้นักเรียนจัดการเวลาของตนเองด้วย

ด้านการติดต่อสื่อสารหรือการมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนนั้น การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางยังเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนให้มากขึ้น ซึ่งต่างจากการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมและการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ คือ นักเรียนยังคงมาโรงเรียน

เช่นปกติ แต่ที่ต่างไปจากเดิม คือ นักเรียนมาพบปะกับครูเพื่อเป็นการสานประโยชน์ในการเรียนแบบออนไลน์และการเรียนรู้แบบพบหน้าเพื่อเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์และเปลี่ยนบทบาทครูจากที่เคยเป็นผู้สอนหรือบรรยายความรู้เป็นพี่เลี้ยง (mentor) เพื่อนบ้าน (neighbor) และผู้เชี่ยวชาญ (expert) ซึ่งจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ธนะวัชร จริยะภูมิ, 2559 ; วิจารณ์ พานิช, 2556 ; สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556)

ถึงแม้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางจะมีประโยชน์ทั้งต่อผู้เรียนและผู้สอน แต่ยังคงมีอุปสรรคในการสร้างการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางให้เป็นรูปธรรมเนื่องจากปัญหาและข้อจำกัดต่าง ๆ ทั้งแง่มุมมองในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมไปถึงแง่มุมมองของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะพิจารณาในบริบทของการจัดการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทย ดังนี้

ในแง่มุมมองของผู้บริหารสถานศึกษา เคยมีผู้กล่าวไว้ว่า “ภาษาไทยเป็นวิชาที่ถูกลืม” (บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, 2523) ดังนั้น หากผู้บริหารสถานศึกษาไม่ให้ความสำคัญกับวิชาภาษาไทยและไม่เข้าใจการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง หรืออาจมีความคิดว่าเนื้อหาการเรียนต้องสอนในห้องเท่านั้น การเรียนรู้นอกห้องเรียนเป็นภาระของนักเรียน หากผู้บริหารสถานศึกษามีความคิดและความเข้าใจเช่นนี้ก็อาจจะไม่สนับสนุนและไม่อนุมัติการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว และโรงเรียนในถิ่นทุรกันดารหรือชนบทที่ขาดงบประมาณในการสนับสนุนการศึกษาอาจจะทำให้ครูภาษาไทยขาดงบประมาณในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (สุพัตรา อุตมั่ง, 2556)

ประการต่อมา ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับครูผู้สอน แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นความรู้ด้านสื่อและเทคโนโลยีและประเด็นความรู้ด้านเนื้อหา ครูอาจไม่มีความถนัดในด้านเทคโนโลยีพอที่จะสามารถผลิตสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือครูบางท่านอาจมีความรู้ด้านเทคโนโลยีแต่ไม่เคยนำมาสร้างสื่อเทคโนโลยีสำหรับการจัดการเรียนรู้ จึงทำให้ครูคิดว่าการใช้เทคโนโลยีมาเสริมในการเรียนการสอนเป็นภาระของครูที่ต้องทำสื่อการสอนและดูแลชั้นเรียนออนไลน์ อีกปัญหาหนึ่งของครูผู้สอน คือ ครูส่วนใหญ่จะสอนแบบเน้นเนื้อหาวิชา เพราะฉะนั้นการสร้างสื่อวีดิทัศน์ที่อัดแน่นไปด้วยเนื้อหาวิชาก็ไม่ต่างจากการนั่งฟังบรรยายในห้องเรียน การสร้างสื่อลักษณะนี้ทำให้ขาดความน่าสนใจทำให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ (สุพัตรา อุตมั่ง, 2556) นอกจากนี้ยังมีครูผู้สอนบางคนคิดว่าการจัดการเรียนรู้ต้องจัดขึ้นภายในชั้นเรียนเท่านั้น เพราะฉะนั้นครูจะกังวลว่าการที่ไม่ได้ยืนสอนหน้าชั้นเรียน นักเรียนจะไม่ได้รับความรู้ หากให้นักเรียนไปเรียนรู้ที่บ้านแล้วนักเรียนจะไม่เรียนรู้หรือไม่สามารถเรียนรู้ได้ (บำรุง งามการ, ออนไลน์)

ข้อจำกัดสำหรับผู้ปกครอง เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้เป็นการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมในการเรียนรู้ หากผู้ปกครองไม่เข้าใจแนวคิดห้องเรียนกลับทาง อาจไม่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้เช่นนี้ และอาจเกิดข้อสงสัยในวิธีการจัดการเรียนรู้หลายประการ เช่น อาจสงสัยว่าเพราะเหตุใดครูจึงทิ้งการเรียนเป็นภาระของนักเรียนแต่เพียงผู้เดียว ทำให้เกิดความเข้าใจผิดและเกิดเป็นปัญหาในวงกว้างต่อไป ด้วยเหตุนี้ครูภาษาไทยจึงควรทำความเข้าใจและชี้แจงให้ผู้ปกครองรับทราบแนวคิดละวิธีในการจัดการเรียนรู้ (สุพัตรา อุดมิ่ง, 2556) รวมถึงประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ที่จะเกิดประโยชน์แก่นักเรียนให้ชัดเจน และหากนักเรียนยังไม่มีอุปกรณ์สำหรับเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้ปกครองยังต้องจัดเตรียมอุปกรณ์พื้นฐานเพื่อให้ นักเรียนสามารถเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อเรียนรู้เนื้อหาในขณะอยู่นอกชั้นเรียนอีกด้วย

นอกจากนี้ยังมีปัญหาเกี่ยวกับนักเรียน เมื่อนักเรียนต้องเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ไปเรียนรู้ด้วยตนเองนอกห้องเรียนจากสื่อการเรียนรู้ อาจทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียน เพราะไม่ได้เรียนรู้พร้อมกับเพื่อนในห้องเรียนและขาดคำแนะนำจากครูเมื่อต้องเรียนเพียงลำพัง หากมีกิจกรรมใด ๆ ที่น่าสนใจก็อาจทำให้นักเรียนเบนความสนใจไปทำกิจกรรมนั้น นอกจากนี้นักเรียนที่มีฐานะยากจนหรือนักเรียนที่ต้องช่วยครอบครัวหารายได้หลังเลิกเรียน (สุพัตรา อุดมิ่ง, 2556) และปัญหาการใช้และเข้าถึงเครือข่ายการเรียนรู้ที่ครูจัดเตรียมไว้ เช่น ภูเก็ตลาซารุส นักเรียนต้องมีความรู้พื้นฐานในการเข้าถึงเว็บไซต์หรือดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน รวมไปถึงการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อเข้าถึงวิดีโอ หากนักเรียนไม่มีความรู้พื้นฐานการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวก็อาจเป็นปัญหาในการเรียนรู้นอกห้องเรียน เพราะฉะนั้นครูภาษาไทยควรพิจารณาข้อจำกัดของนักเรียนแต่ละคน เพื่อวางแผนและออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทและสภาพแวดล้อมของนักเรียน

นอกจากนี้ โจนาธาน เบิร์กแมนน์และแอรอน แชมส์ยังเสนอข้อสังเกตเพิ่มเติมว่าการจัดการเรียนรู้เช่นนี้ครูต้องทำความเข้าใจกับนักเรียนและผู้ปกครองด้วย เพราะนักเรียนต้องกลับไปดูวิดีโอที่บ้าน อาจมีผู้ปกครองบางคนที่ไม่เข้าใจวิธีการสอนแล้วอาจเข้าใจว่าครูไม่สอนโยนภาระมาให้เด็กเรียนเป็นผู้ศึกษาเอง เพราะฉะนั้นครูต้องทำความเข้าใจกับนักเรียนและผู้ปกครองให้เข้าใจว่าการสอนเช่นนี้จะทำให้เกิดผลดีแก่นักเรียน นักเรียนสามารถเข้าถึงครูได้มากขึ้น ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนนั้นอาจประสบกับนักเรียนที่ไม่ให้ความร่วมมือแต่โจนาธาน เบิร์กแมนน์และแอรอน แชมส์ได้ให้ความคิดเห็นว่าไม่ว่าจะเป็นการสอนแบบใดย่อมมีเหตุการณ์เช่นนี้เสมอ เพราะในบางปัญหาของนักเรียนครูเองไม่สามารถแก้ปัญหาได้เพียงคนเดียว อาจต้องอาศัยความร่วมมือจากโรงเรียนและผู้ปกครองร่วมด้วย แต่ในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางนั้นช่วยให้ครูมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนมากขึ้นกว่าเดิม ได้รู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคล ได้เข้าใจปัญหาของนักเรียนแต่ละคน และทั้งสองได้กล่าวเพิ่มเติมอีกว่า สำหรับนักเรียนกลุ่มนี้การเรียนไม่ใช่เรื่องที่มีความสำคัญ

ที่สุด แต่การรู้จักนักเรียนนี้จะช่วยให้นักเรียนได้รับการเอาใจใส่และอาจเป็นขั้นตอนแรกของการคัดกรองและส่งต่อให้ได้รับการช่วยเหลือด้านแนะแนวต่อไป (Bergmann & Sams, 2012)

ข้อจำกัดหรือปัญหาต่าง ๆ ที่กล่าวมานี้อาจทำให้ประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางลดลง เพราะฉะนั้นเพื่อประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้และประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นแก่นักเรียน ครูภาษาไทยควรวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้รัดกุม เช่น ทำหนังสือเพื่อชี้แจงแก่ผู้ปกครองให้รับทราบแนวทางการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นการสร้างข้อตกลงระหว่างครูผู้ปกครองและนักเรียนให้เข้าใจแนวทางและวิธีการจัดการเรียนรู้ อีกทางหนึ่งเพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้ปกครองช่วยติดตามและกวดขันให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านสื่อต่าง ๆ อีกทางหนึ่งด้วย

2.2 รูปแบบรายการเกมโชว์โทรทัศน์ (television game show)

2.2.1 การเรียนรู้โดยอาศัยเกม

การเรียนรู้โดยอาศัยเกม (game-based learning) เป็นแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ประยุกต์เนื้อหาการเรียนรู้ที่ต้องการถ่ายทอดเข้ากับรูปแบบของเกม เป็นกระบวนการที่ครูใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกาที่วางแผนไว้ แล้วนำเนื้อหาและข้อมูลของเกมมาใช้สรุปการเรียนรู้ นอกจากนี้จะสร้างความสนุกสนานและเพลิดเพลินแล้ว ยังทำให้นักเรียนได้ประสบการณ์ตรงและเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงเพราะนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (ทศนา แคมมณี, 2544 ; นิตยา โชติบุตร, 2558 ; กฤตนิย ชุมวุฒิสักดิ์, และ ลัดดา ศิลาน้อย, 2558, ณัฐญา นาคะสันต์, และ ชวณัฐ นาคะสันต์, 2559)

เกมที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้มีหลายประเภท เกมบางประเภททำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานควบคู่ไปกับการฝึกฝนความรู้ สร้างเสริมความถนัดในประเด็นต่าง ๆ เพราะเกมประเภทนี้มีการแทรกสาระความรู้เข้าไป เช่น เกมต่อภาพ เกมตอบปัญหา เกมคำศัพท์ เกมกีฬา เป็นต้น เพราะเกมจะมีการจำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความจริงและดึงดูดความสนใจของผู้เล่นให้จดจ่อในสถานการณ์นั้น ๆ โดยรูปแบบของเกมสามารถแบ่งได้ 11 ประเภท (Prensky, 2001 อ้างถึงใน ปิยนันท์ ปานนิม, 2549 ; บุญชู บุญลิขิตศิริ, 2548) ดังนี้

1. Adventure game เป็นเกมผจญภัยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เล่นฝึกการแก้ปัญหา

2. Arcade-type game เป็นเกมที่แข่งกับเวลาและแข่งกับตัวเอง ใช้เวลาและคะแนนเป็นสิ่งเร้าและตัวเสริมแรง มีการแข่งขันกับคำตอบของแต่ละคนเพื่อสร้างความท้าทาย
 3. Board game เป็นเกม 2 มิติ คล้ายกับหมากกระดาน
 4. Gambling game เป็นเกมที่พัฒนาเด็กให้เข้าใจเรื่องราวเกี่ยวกับการใช้เงิน
 5. Combat game เป็นเกมการต่อสู้ ค่อนข้างใช้ความรุนแรงและมีการแข่งขันสูงมาก
 6. Logic game เป็นเกมที่เน้นให้ผู้เล่นใช้ตรรกะในการแก้ปัญหา
 7. Psychomotor game เป็นเกมที่รวมการฝึกทักษะกับความสามารถทางความคิดเข้าด้วยกัน ผู้เล่นเป็นผู้คิดค้นวิธีการที่ต้องการเอาชนะฝ่ายตรงข้ามด้วยตนเอง
 8. Role-playing game เป็นเกมที่ผู้เล่นเป็นส่วนหนึ่งของบทเรียนและร่วมแก้ไขสถานการณ์
 9. TV quiz game เป็นเกมการแข่งขันตอบปัญหา
 10. Word game เป็นเกมสอนคำศัพท์
 11. Template game เป็นเกมที่ประยุกต์การใช้งานของทุก ๆ เกมข้างต้น
- ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยใช้รูปแบบเกมต่าง ๆ ประยุกต์เข้าด้วยกัน ได้แก่ arcade-type game และ TV quiz game ซึ่งรายการเกมโทรทัศน์นั้นเป็นหนึ่งในรูปแบบของการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ ใช้การแข่งขันตอบปัญหาเป็นหลัก แต่องค์ประกอบของรายการเกมโทรทัศน์ต้องมีองค์ประกอบอื่น ๆ ร่วมด้วย คือ การแข่งขันกับฝ่ายตรงข้าม เวลาและองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความท้าทายในการบรรลุเป้าหมาย

ลักษณะสำคัญของเกมที่ทำให้ได้รับความนิยมในการนำมาประกอบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ความท้าทาย (challenge) จินตนาการ (fantasy) และความอยากรู้อยากเห็น (curiosity) (Malone, 1981 อ้างถึงใน สุวิทย์ ไวยกุล, 2559 ; บุญชู บุญลิขิตศิริ, 2548) สิ่งเหล่านี้เป็นลักษณะสำคัญที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่ออกแบบไว้ในห้องเรียน ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนความรู้พร้อมทั้งได้รับความสนุกสนานอีกด้วย เพราะฉะนั้นเกมจึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ยิมนนำมาใช้ประกอบการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

นักวิชาการบางท่านได้เสนอขั้นตอนการออกแบบเกมประกอบการจัดการเรียนรู้ไว้ 7 ขั้นตอน (สุวิทย์ ไวยกุล, 2559) ดังนี้

1. กำหนดหัวข้อและเป้าหมายที่ชัดเจนในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละเนื้อหา โดยเป้าหมายนั้นไม่ควรยากเกินไป

นักเรียนสามารถสร้างความรู้ระหว่างปฏิบัติกิจกรรมเพื่อไปสู่เป้าหมายและสร้างแรงจูงใจระหว่างทำกิจกรรมด้วย

2. กำหนดกติกา ขอบเขตหรือข้อจำกัดต่าง ๆ ที่นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ ขณะเล่นเกม ซึ่งกติกาอาจมีการเปลี่ยนแปลงกติกาได้ตามความจำเป็นเพื่อทำให้นักเรียนเกิดการวางแผนในการทำกิจกรรม

3. ออกแบบเกมให้มีการแข่งขัน อาจเป็นการแข่งขันกับฝ่ายตรงข้าม แข่งกับเวลาหรือแข่งกับปัจจัยอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดความท้าทายในการเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้น ระวังอีกด้วย

4. ออกแบบเกมให้มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินซึ่งเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

5. ออกแบบเกมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อเป็นการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

6. ออกแบบเกมให้มีผลลัพธ์ป้อนกลับสู่นักเรียน เพื่อเป็นการแสดงผลการเรียนรู้ของนักเรียนในกิจกรรมนั้น ๆ ทำให้นักเรียนได้ทราบผลการแข่งขันในกิจกรรม

การนำแนวคิดการเรียนรู้โดยอาศัยเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีดังกล่าวทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ (รุ่งอรุณ กันเหตุ, เปรมจิตร บุญสาย, และ อุษา คงทอง, 2553 ; พยุพล สุทธิโชน, และ พัชรกรราณต์ อินทะนาถ, 2556 ; กฤตนิยม ชุมวุฒิสักดิ์, และ ลัดดา ศิลาน้อย, 2558) เพราะกระบวนการสอนด้วยเกมนั้นทำให้นักเรียนได้ตระหนักรู้ความรู้สึกของตนเองทั้งก่อนเล่น ขณะเล่นและหลังเล่นเกม ซึ่งสถานการณ์ในเกมสะท้อนความรู้สึกนึกคิดที่สอดคล้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน เช่น ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสสร้างสัมพันธภาพอันดีกับผู้อื่น มีวินัยในตนเอง มีความอดทน ซื่อสัตย์ มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี นอกจากนี้ การสอนด้วยเกมยังพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนอีกด้วย (ประยูร จุลม่วง, และ อังคณา ตุงคะสมิต, 2552 ; สมศักดิ์ จั่นผอง, ดิเรก ธีระภูธร, ประศักดิ์ หอมสนิท, และ นิรัช สุดสังข์, 2555 ; กฤตนิยม ชุมวุฒิสักดิ์, และ ลัดดา ศิลาน้อย, 2558) เพราะ การสอนด้วยเกมทำให้นักเรียนฝึกคิดวางแผนอย่างเป็นระบบเพื่อก้าวผ่านความท้าทาย ซึ่งต้องอาศัยการหาความสัมพันธ์ของเหตุและผล การระบุ เชื่อมโยงและแยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ จึงทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนกระบวนการเหล่านี้ผ่านเกม จึงทำให้นักเรียนได้พัฒนาการคิดวิเคราะห์อย่างต่อเนื่อง

2.2.2 นิยาม รูปแบบของรายการเกมไอซ์โทรทัศน์

รายการเกมไอซ์โทรทัศน์เป็นรายการที่จัดขึ้นเพื่อให้มีการแข่งขันกันระหว่างผู้ร่วมรายการด้วยการเล่นเกมหรือตอบปัญหาที่รายการกำหนดเงื่อนไขและกติกาไว้ล่วงหน้า รายการ

เกมโชว์โทรทัศน์จัดเป็นรายการที่เน้นสาระบันเทิง (edutainment) มีการผสมผสานระหว่างความบันเทิง (entertainment) และสาระเนื้อหา (education) ซึ่งเป็นรายการที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและได้รับความนิยมมาเป็นเวลานาน (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, นิคม ทาแดง, และ ไพบูรณ์ คะเชนพรรค์, 2547 ; ปิยนุช เตชะกาญจนกิจ, 2551 ; วัชระ แววุฒินันท์, 2554) เช่น รายการเกมวัดดวง รายการเกมเศรษฐี รายการดาวินชี เกมถอดรหัส รายการเวทีทอง รายการตกลีบหีบล้าน เป็นต้น

รายการเกมโชว์ที่เป็นรายการสาระบันเทิงในปัจจุบันเป็นการนำองค์ความรู้หรือกระบวนการเรียนรู้มาออกแบบผ่านรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจเพื่อเป็นการสร้างสรรค์รายการให้เป็นรายการที่มีสาระความรู้ร่วมกับได้รับความบันเทิงได้อย่างสมบูรณ์ (วัชระ แววุฒินันท์, 2554) มีนักวิชาการให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการเกมโชว์โทรทัศน์ว่าไม่เป็นเพียงรูปแบบการนำเสนอเท่านั้นที่มีความสำคัญ เนื่องจากรายการเกมโชว์โทรทัศน์เป็นการจัดกลุ่มบุคคลเข้ามาแข่งขันกัน เพราะฉะนั้นหัวใจสำคัญของรายการเกมโชว์โทรทัศน์อยู่ที่วิธีการแข่งขันเป็นหลัก วิธีการแข่งขันจะต้องมีความแปลกใหม่และชวนตื่นเต้นเร้าใจจึงจะทำให้ผู้เข้าแข่งขันสนใจ อีกทั้งยังสร้างความสนุกสนานแก่ผู้รับชมอีกด้วย (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, และ ศุจีรา สุวีรานนท์, 2542 ; ดำเนิน ยอดมิ่ง, 2543)

รายการเกมโชว์เป็นรายการที่เน้นการแข่งขันเป็นหลัก สำหรับในประเทศไทยนั้นเริ่มมีออกอากาศทางโทรทัศน์ประมาณปี พ.ศ. 2501 ผู้ผลิตรายการพยายามปรับเปลี่ยนรูปแบบของรายการเพื่อให้รายการน่าสนใจและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละรายการ ซึ่งทำให้รายการเกมโชว์มีหลากหลายรูปแบบมากยิ่งขึ้น นักวิชาการได้แบ่งรายการเกมโชว์เป็น 5 รูปแบบตามลักษณะของการแข่งขัน (วัชระ แววุฒินันท์, 2554) ดังนี้

1. รายการประเภทตอบปัญหา เป็นรายการแข่งขันตอบปัญหาที่มีเนื้อหาเป็นเรื่องทั่วไป เช่น รายการสัมพันธ์นักสืบ รายการ 4 ต่อ 4 แฟมลีเกม เป็นต้น
2. รายการประเภทควิซโชว์ เป็นรายการตอบปัญหาเช่นกัน แต่แตกต่างจากรายการประเภทตอบปัญหา คือ คำถามจะเกี่ยวกับสาระความรู้ต่าง ๆ อาจเป็นความรู้ทั่วไปหรือความรู้เฉพาะด้าน เช่น รายการแฟนพันธุ์แท้ รายการเกมเศรษฐี เป็นต้น
3. รายการประเภททักษะ เป็นรายการที่ใช้ทักษะทางอาชีพ กีฬาและทักษะในชีวิตประจำวันในการแข่งขัน เช่น รายการปลดหนี้ รายการแข่งร้อยได้ล้าน เป็นต้น
4. รายการประเภทแอคชั่น เป็นรายการที่ใช้กิจกรรมทางกายเพื่อปฏิบัติภารกิจ เช่น รายการเกมล่าหาสมบัติ รายการโหด มั่น ฮา เป็นต้น

5. รายการประเภทใช้ดวง เป็นรายการที่ไม่ต้องใช้ความสามารถในการแข่งขัน แต่ใช้การคาดเดาและโชคชะตา เช่น รายการเกมวัดดวง รายการพลิกล็อก เป็นต้น

การจำแนกรายการเกมโชว์ดังกล่าวสอดคล้องกับการแบ่งรูปแบบของเกมโชว์ของนักวิชาการในต่างประเทศ (Hilliard R. L., 2011) ได้แบ่งประเภทของเกมโชว์เป็น 5 ประเภทเช่นกัน ได้แก่

1. Celebrity participation เป็นรายการประเภทที่ทำกิจกรรมร่วมกัน
2. Word Games เป็นรายการประเภทเกมอักษรหรือการแข่งขันรายการเกมโชว์สำหรับเด็ก

3. Variations on Gambling เป็นรายการประเภทเกมเสี่ยงโชค
4. Straight Question and Answer Games เป็นรายการประเภทตอบปัญหา

5. Non-Game Games เป็นรายการที่ไม่จัดว่าเป็นเกมหรือลักษณะการแข่งขันนอกเหนือจากทั้ง 4 ข้อที่กล่าวมาแล้ว

นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการบางกลุ่มได้แบ่งรูปแบบของรายการเกมโชว์ออกเป็น 2 ประเภท ซึ่งเป็นการแบ่งประเภทที่เน้นลักษณะของการตอบคำถามเป็นหลัก (พีไลวรรณ ปุกหุด, 2530 ; อรุณฯ สุดประเสริฐ, 2538 ; สุวที แสนหลวง, 2546 ; ธนนันท์ แก้วเกตุสัมพันธ์, 2547) ได้แก่

1. รายการประเภทเกม (game show) เป็นรายการที่ใช้ความรู้ ทักษะด้านร่างกาย ไหวพริบและการเสี่ยงทายในการแข่งขัน ตัวอย่างรายการประเภทนี้ คือ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการกล่องดำ รายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม เป็นต้น

2. รายการประเภทแข่งขันตอบปัญหา (quiz show) เป็นรายการที่เป็นการถาม-ตอบคำถามโดยตรง คำถามในรายการประเภทนี้มักเกี่ยวกับความรู้เฉพาะด้านหรือปัญหาเชาวน์ รายการประเภทนี้จึงเป็นรายการที่เน้นการใช้สติปัญญามากกว่าประเภทแรก ซึ่งรายการประเภทแข่งขันตอบปัญหานี้มักเป็นรายการที่นำเสนอ ทั้งสาระความรู้และความบันเทิงไปพร้อมกัน โดยส่วนมากมักคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันจากทางบ้านหรือศิลปินและนักแสดงเพื่อทำให้รายการมีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดผู้รับชม

ประเภทของเกมโชว์โทรทัศน์ที่ใช้ในงานวิจัยนี้จะเน้นเกมโชว์โทรทัศน์ประเภทแข่งขันตอบปัญหาเป็นหลัก เพราะเป็นรายการที่มีทั้งสาระความรู้และความบันเทิงทำให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ซึ่งในที่นี้หมายถึงนักเรียนได้รับทั้งความรู้และความบันเทิงไปด้วย อีกทั้งรายการ

ประเภทดังกล่าวยังเป็นการใช้ความบันเทิงเข้ามาดึงดูดความสนใจของนักเรียนและทำให้นักเรียนเกิดแรงกระตุ้นที่จะร่วมเรียนรู้โดยผ่านกิจกรรมเกมโชว์

2.2.3 องค์ประกอบของรายการเกมโชว์โทรทัศน์

นักวิชาการจำแนกองค์ประกอบของรายการเกมโชว์โทรทัศน์ไว้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ผู้ดำเนินรายการหรือพิธีกร 2. ผู้ร่วมแข่งขัน 3. การจัดการแข่งขัน 4. รางวัลและ 5. ผู้ชม (ปมขุ ศุภสาร และ พิไลวรรณ ปุกหุด, 2542) แต่มีนักวิชาการบางท่านให้ความสำคัญกับองค์ประกอบของรายการเกมโชว์โดยเน้นที่ลักษณะของผู้เข้าแข่งขันเป็นหลัก โดยแบ่งเป็น 2 ประเภท ประเภทแรก คือ ผู้แข่งขันแบบเดี่ยวและแบบทีม ซึ่งผู้เข้าแข่งขันทั้งสองแบบนี้จะใช้ความสามารถที่แตกต่างกันในการแข่งขัน โดยแบบเดี่ยวจะต้องอาศัยความสามารถของแต่ละคน แต่แบบทีมจะต้องใช้คุณสมบัติที่หลากหลายในการแข่งขัน เช่น ทักษะทางร่างกาย สติปัญญา ปฏิภาณ ไหวพริบ รวมไปถึงการเสียดวงที่ใช้ในการแข่งขันด้วย ส่วนประเภทที่สอง คือ ผู้เข้าร่วมแข่งขันที่คัดเลือกมาจากบุคคล 4 กลุ่ม คือ ผู้ที่ชำนาญในเรื่องนั้น ๆ ผู้ชมทางบ้าน ศิลปินดาราร่วมกับผู้ชมทางบ้านและการแข่งขันแบบให้ผู้ทำชิงล้มแชมป์ (จิตราภา พิมพ์ประสานต์, 2544) การแบ่งองค์ประกอบของรายการเกมโชว์เช่นนี้เป็นการเน้นถึงความสำคัญของลักษณะผู้เข้าร่วมแข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนักวิชาการในสาขานิเทศศาสตร์ได้ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบด้านความสนุกในรายการควิซโชว์ : ทัศนะสังเคราะห์จากผู้ผลิตและผู้ชม พบว่าองค์ประกอบหลักของรายการเกมโชว์ คือ ผู้เข้าร่วมแข่งขัน เป็นส่วนสำคัญของการดำเนินรายการ ถ้าหากผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถถ่ายทอดวิธีคิดออกมาให้ชัดเจน แม้ว่าการออกแบบเกมโชว์นั้นจะน่าสนใจเพียงใดก็จะทำให้ขาดความสนุกไปอย่างสิ้นเชิง นอกจากนี้องค์ประกอบหลักอีกประการหนึ่งก็คือ ผู้ดำเนินรายการหรือพิธีกร ต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติในการกระตุ้นให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงความรู้ของตนเองออกมาให้ได้มากที่สุด เพื่อเป็นประโยชน์ในการรับความรู้ของผู้ชม ส่วนองค์ประกอบอื่น ๆ ผู้วิจัยเรียกว่า องค์ประกอบเสริม ซึ่งเป็นส่วนที่เพิ่มเติมให้ความสนุกของรายการเกมโชว์เป็นรูปธรรมมากขึ้น (ยุทธนา สุวรรณรัตน์, 2556)

แม้ว่าผู้เข้าแข่งขันและพิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการจะเป็นองค์ประกอบหลักของรายการเกมโชว์แต่องค์ประกอบเสริมก็เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เกมโชว์นั้นบรรลุวัตถุประสงค์ หากเปรียบเทียบกับการจัดการเรียนรู้แล้ว พิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการนั้นเปรียบเทียบกับครูที่จะเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน ผู้เข้าร่วมแข่งขันก็คือนักเรียนที่เรียนรู้ผ่านการแข่งขันในห้องเรียน การจัดการแข่งขันก็คือขั้นตอนหรือการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของเกมโชว์ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ใช้รายการประเภทแข่งขันตอบปัญหา (quiz show) ส่วนรางวัล คือ ผลคะแนนหรือแต้มสะสมในการแข่งขัน และผู้ชมคือนักเรียนในห้องเรียนที่เรียนรู้

ผ่านการฟังและดูขณะจัดการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนนั้นสามารถนำองค์ประกอบของรายการเกมโชว์โทรทัศน์ประยุกต์กับการจัดการเรียนรู้เพื่อทำให้กิจกรรมในห้องเรียนมีความน่าสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานอีกด้วย

2.2.4 การนำรูปแบบรายการเกมโชว์โทรทัศน์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนนั้นสามารถใช้รูปแบบและองค์ประกอบของรายการเกมโชว์โทรทัศน์ประเภทแข่งขันตอบปัญหาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ได้ โดยนำเนื้อหาการเรียนประยุกต์ใช้ในรูปแบบของเกมเพื่อให้นักเรียนได้เล่นเกมไปพร้อมกับการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้โดยอาศัยเกม (game-based learning) หรือเรียกว่า เกมการเรียนรู้ เพราะเกมเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเพื่อออกแบบและแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะ ได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน และได้รับความสนุกสนานและความรู้จากการเล่นเกม (สกุล สุขศิริ, 2550 ; นิตยา โชติบุตร, 2558) เช่น ในรายวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องพลังงานทดแทนกับการใช้ประโยชน์ มีนักวิจัยศึกษาผลของการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมโชว์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการเปรียบเทียบกับการสอนแบบบรรยาย โดยในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น นักวิจัยได้เลือกรายการเกมโชว์โทรทัศน์ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ โดยพิจารณาจากการทำกิจกรรมทั้งในลักษณะเดี่ยวและกลุ่ม ดังนี้

ตารางที่ 2.2

แสดงรายละเอียดประเภทของรายการเกมโชว์โทรทัศน์ที่นักวิจัยได้เลือกมาใช้และความสอดคล้องของรูปแบบรายการกับเนื้อหาของผู้วิจัย

รายการ	ประเภทของรายการ	ความสอดคล้องของรายการกับเนื้อหาของผู้วิจัย
รายการเกมคนเก่งกับแอลจี	เกมที่ใช้ทักษะความสามารถของผู้เล่นที่เน้นการตอบคำถามทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม อาศัยโซคร่วมกับการตอบคำถาม	มีการถามและตอบคำถามทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม นักวิจัยสามารถแทรกสาระและคำถามได้ง่าย
รายการเกมเศรษฐี	เกมที่ใช้ทักษะความสามารถของผู้เล่นที่เน้นการตอบคำถามทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม อาศัยโซคร่วมกับการตอบคำถาม	นักวิจัยสามารถออกแบบการใช้คำถามจากง่ายไปยากได้ และแทรกสาระความรู้ร่วมกับทำกิจกรรมได้ง่าย

ตารางที่ 2.2

แสดงรายละเอียดประเภทของรายการเกมโซว้โทรทัศน์ที่นักวิจัยได้เลือกมาใช้และความสอดคล้องของรูปแบบรายการกับเนื้อหาของผู้วิจัย (ต่อ)

รายการ	ประเภทของรายการ	ความสอดคล้องของรายการกับเนื้อหาของนักวิจัย
รายการแฟนพันธุ์แท้	เกมที่ใช้ทักษะความสามารถของผู้เล่นที่เน้นการตอบคำถาม ทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม อาศัยโชคช่วยร่วมกับการตอบคำถาม	มีการถามและตอบคำถามได้หลากหลายวิธี นักวิจัยสามารถแทรกสาระความรู้ร่วมกับทำกิจกรรมได้ง่าย
รายการแกะดำ	เกมที่ใช้ทักษะความสามารถของผู้เล่นที่เน้นการตอบคำถาม ทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม อาศัยโชคช่วยร่วมกับการตอบคำถาม	กิจกรรมมีทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม สามารถแทรกสาระความรู้ได้ง่าย และฝึกกระตุ้นการใช้เหตุผลในการอธิบายคำตอบได้

หมายเหตุ จาก “ผลของการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมโซว้วิทยาศาสตร์ เรื่องพลังงานทดแทนกับการใช้ประโยชน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสวน (จันอนุสรณ์),” โดย ชวินโรจน์ พจน์ประบุญ, 2558, (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน.

จากข้อมูลดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการนำรูปแบบเกมโซว้โทรทัศน์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน ต้องพิจารณารูปแบบและองค์ประกอบของเกมโซว้ให้เหมาะสมกับเป้าหมายการเรียน การนำขั้นตอนและองค์ประกอบของเกมโซว้โทรทัศน์มาใช้ ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ จะเน้นการนำกระบวนการหรือเทคนิคที่ใช้ในกระตุ้นการตอบคำถามมาใช้ ออกแบบการตั้งคำถามที่ใช้ตรวจสอบความเข้าใจเนื้อหาบทเรียน ทั้งการตอบคำถามแบบเดี่ยวและกลุ่ม ในขณะที่เดียวกันเมื่อนักเรียนตอบคำถามเสร็จสิ้น ครูควรแทรกสาระความรู้ที่เกี่ยวข้องให้นักเรียน เพื่อเป็นการสรุปและเติมเต็มความรู้ให้แก่ นักเรียน โดยในการวิจัยนั้น นักวิจัยได้นำรายการเกมโซว้โทรทัศน์มาประยุกต์ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 แผน ดังนี้

ตารางที่ 2.3

แสดงรายละเอียดการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโชว์โทรทัศน์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องพลังงานทดแทนกับการใช้ประโยชน์

ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	รายการเกมโชว์โทรทัศน์
1. สรุปหลักการทาง วิทยาศาสตร์ในการนำพลังงาน แสงอาทิตย์ไปใช้ประโยชน์	หลักการของพลังงาน แสงอาทิตย์	เกมแกะดำ
2. สรุปหลักการทาง วิทยาศาสตร์ในการนำพลังงาน แสงอาทิตย์ไปใช้ประโยชน์	การใช้ประโยชน์พลังงาน แสงอาทิตย์	เกมแอลจีแบบกลุ่ม
3. สรุปข้อดี ข้อจำกัดและ แนวทางในการพัฒนาพลังงาน แสงอาทิตย์	ข้อดี ข้อจำกัดและแนวทาง ในการพัฒนาพลังงาน แสงอาทิตย์	เกมเศรษฐี
4. สรุปหลักการทาง วิทยาศาสตร์ในการนำพลังงาน ชีวมวลไปใช้ประโยชน์	หลักการของพลังงานชีวมวล	เกมแกะดำ
5. บรรยายและยกตัวอย่างการ ใช้ประโยชน์พลังงานชีวมวล	การใช้ประโยชน์พลังงาน ชีวมวล	เกมแอลจีแบบเดี่ยว
6. สรุปข้อดี ข้อจำกัดและ แนวทางในการพัฒนาพลังงาน ชีวมวล	ข้อดี ข้อจำกัดและแนวทาง ในการพัฒนาพลังงานชีวมวล	เกมเศรษฐี
7. สรุปหลักการทาง วิทยาศาสตร์ในการนำพลังงาน นิวเคลียร์ไปใช้ประโยชน์	หลักการของพลังงานนิวเคลียร์	เกมแกะดำ
8. บรรยายและยกตัวอย่างการ ใช้ประโยชน์พลังงานนิวเคลียร์	การนำพลังงานนิวเคลียร์ไปใช้ ประโยชน์	เกมคนเก่งกับแอลจี

ตารางที่ 2.3

แสดงรายละเอียดการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโชว์โทรทัศน์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องพลังงานทดแทนกับการใช้ประโยชน์ (ต่อ)

ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	รายการเกมโชว์โทรทัศน์
9. สรุปข้อดี ข้อจำกัดและแนวทางในการพัฒนาพลังงานนิวเคลียร์	โรงไฟฟ้าและการนำพลังงานนิวเคลียร์ไปใช้ประโยชน์ด้านอื่น	เกมเศรษฐี
10. สรุปหลักการทางวิทยาศาสตร์ในการนำพลังงานทดแทนไปใช้ประโยชน์ ข้อดี ข้อจำกัดและการพัฒนาพลังงานทดแทน	พลังงานแสงอาทิตย์ พลังงานชีวมวลและพลังงานนิวเคลียร์	เกมแคะดำ

หมายเหตุ จาก “ผลของการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมโชว์วิทยาศาสตร์ เรื่องพลังงานทดแทนกับการใช้ประโยชน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสวน (จันอนุสรณ์),” โดย ชวินโรจน์ พจน์ประบุญ, 2558, (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน.

การศึกษางานวิจัย เรื่อง ผลของการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมโชว์วิทยาศาสตร์ เรื่องพลังงานทดแทนกับการใช้ประโยชน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสวน (จันอนุสรณ์) ดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องพลังงานทดแทนและการใช้ประโยชน์กับสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ ของกลุ่มที่สอนโดยใช้กิจกรรมเกมโชว์แตกต่างกับกลุ่มที่สอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องพลังงานทดแทนและการใช้ประโยชน์กับสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของกลุ่มที่สอนโดยใช้กิจกรรมเกมโชว์ และกลุ่มที่สอนแบบปกติมีคะแนนหลังเรียนแตกต่างกับก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ชวินโรจน์ พจน์ประบุญ, 2558)

ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องความน่าจะเป็นและสถิติ มีนักวิจัยที่ใช้เกมโชว์โทรทัศน์ในการจัดการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นความสนใจ การมีส่วนร่วมและการเพิ่มความรู้อันเนื่องมาจากการเรียนโดยใช้เกมโชว์โทรทัศน์ที่มีชื่อว่า “Minute to Win It” เข้ามาใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนซึ่งเกมโชว์รายการดังกล่าวนี้ เป็นเกมโชว์ที่ใช้เวลาในการแข่งขันหรือการทำกิจกรรมในระยะเวลา 1 นาทีโดยผู้สอนนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนโดยใช้ใบกิจกรรม

เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนรู้ ศึกษาผลโดยใช้การเปรียบเทียบกับการสอนแบบบรรยาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นเกรด 8 (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2) ที่เรียนในรายวิชาคณิตศาสตร์ พื้นฐาน นักวิจัยได้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ กิจกรรมที่เลือกใช้มีขั้นตอน (Bateman A., 2012) ดังนี้

1. คำถามกระตุ้นการคิดเพื่อตรวจสอบตรวจสอบความรู้เดิมของนักเรียนก่อนการสอนเรื่องใหม่และหลังการสอนทุกครั้ง
2. กำหนดประเด็นเพื่อให้นักเรียนเขียนสะท้อนความคิดเกี่ยวกับการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้เพื่อศึกษาผลกระทบหรือการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียน พร้อมทั้งยังเป็นการตรวจสอบการมีส่วนร่วมและเป้าหมายของผู้เรียนอีกด้วย
3. การทดสอบก่อนและหลังการเรียน เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการวิจัยระบุว่า แรงจูงใจและความรู้หลังการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนเรียน

นอกจากนี้ยังมีนักวิจัยที่ใช้เกมโชว์โทรทัศน์ของประเทศฟิลิปปินส์จัดการเรียนรู้ เรื่อง วรรณกรรมโลก เพื่อศึกษาเกี่ยวกับประสิทธิภาพของเกมโชว์โทรทัศน์ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมโชว์โทรทัศน์จำนวน 3 รายการในการประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

1. รายการ “Who Wants to Be A Millionaire” เป็นรายการเกมโชว์ประเภทตอบปัญหา โดยมีข้อคำถามจำนวน 15 ข้อให้นักเรียนตอบคำถามเพื่อไต่ระดับสู่ข้อที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ และเป็นการสะสมแต้มคะแนนหรือรางวัลซึ่งใช้เป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้
2. รายการ “1 Versus 100” เป็นรายการประเภทตอบปัญหาเช่นกัน โดยในการแข่งขันจะมีผู้เข้าแข่งขัน 2 กลุ่ม กลุ่มแรกเรียกว่า เดอะวัน และกลุ่มที่สองเรียกว่า เดอะมีอบ โดยสองกลุ่มนี้ต้องตอบคำถามแข่งขันกันภายใต้เงื่อนไขต่าง ๆ เพื่อหาผู้ชนะ โดยต้องมีการสะสมแต้มคะแนนในการแข่งขัน
3. รายการ “OMG ... What’s This?” เป็นรายการเกมโชว์ประเภทตอบปัญหาที่เน้นให้นักเรียนแข่งขันตอบปัญหาเพื่อหาผู้ชนะอีกเช่นกัน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยดังกล่าวเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาจิตวิทยา และสาขาเทคโนโลยีการแพทย์ ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยเซนต์โทมัส เอสโคลาร์ ประเทศฟิลิปปินส์ใช้การเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้กับการสอนแบบบรรยายซึ่งเป็นกลุ่มควบคุม และทดสอบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมโชว์โทรทัศน์ ผลปรากฏว่ากลุ่มทดลองมีผลลัพธ์สูงชันกว่ากลุ่มควบคุม และนักวิจัยยังเสนอเพิ่มเติมอีกว่าการใช้เกมโชว์โทรทัศน์ในการจัดการเรียนการสอนนั้นสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน เกิดการแข่งขันในห้องเรียน แม้ว่าเนื้อหา

ในการเรียนจะเป็นเนื้อหาที่ค่อนข้างยาก แต่นักเรียนมีความคุ้นเคยกับรายการเกมโชว์โทรทัศน์ ด้วยเหตุนี้ความคุ้นเคยหรือประสบการณ์ของนักเรียนจึงเป็นปัจจัยในการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ของนักเรียน (Sicat S. A., 2014)

การใช้เกมโชว์โทรทัศน์ในการจัดการเรียนรู้เป็นการนำลักษณะหรือองค์ประกอบของเกมโชว์มาประยุกต์ใช้กับเนื้อหาการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ โดยแทรกสาระความรู้ ความตื่นเต้นเร้าใจ ความท้าทาย ทำให้กิจกรรมในชั้นเรียนน่าสนใจ การนำเกมโชว์โทรทัศน์มาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนนอกจากจะทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นแล้ว ยังทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ใช้ประสบการณ์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้อีกด้วย

2.2.5 ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบรายการเกมโชว์โทรทัศน์

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบรายการเกมโชว์โทรทัศน์นั้นมีผู้กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดหรือปัญหาของการจัดการเรียนรู้ไว้หลายประการ ทั้งในแง่มุมมองของเป้าหมายในการเรียนรู้ วิธีการออกแบบกิจกรรม ผู้ดำเนินรายการและผู้ร่วมกิจกรรม ดังนี้

ข้อดีในการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบรายการเกมโชว์โทรทัศน์นั้นสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างดี เพราะเกมโชว์โทรทัศน์เป็นรูปแบบที่มีความน่าสนใจ ทันสมัย แปลกใหม่และมีความตื่นเต้นเร้าใจ สามารถนำมาปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับเนื้อหาการเรียนได้หลากหลาย สามารถกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักหาเหตุผลและตัดสินใจได้ด้วยตนเอง อีกทั้ง การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบดังกล่าวยังทำให้บรรยากาศในการเรียนเป็นบรรยากาศที่สนุกสนานและเอื้อให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกและเกิดการเรียนรู้ได้ดี (ชวินโรจน์ พจน์ประบุญ, 2558 ; เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ, 2559) นอกจากนี้รูปแบบของเกมโชว์ที่กระตุ้นผู้เรียนแล้ว ความท้าทายก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ดึงดูดให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยความท้าทายดังกล่าวมีทั้งความท้าทายด้านเวลาด้านเนื้อหาหรือภารกิจต่าง ๆ ของกลุ่ม นับว่าเป็นข้อดีของการใช้เกมโชว์โทรทัศน์ในการจัดการเรียนรู้ เพราะนักเรียนจะได้ทบทวนเนื้อหาต่าง ๆ ผ่านการตอบคำถามหรือปฏิบัติภารกิจให้เหมาะสมกับเวลา (วิลาวลัย อินทร์ชำนาญ, 2561)

ข้อจำกัดหรือปัญหาของการนำรายการเกมโชว์โทรทัศน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนโดยส่วนมากแล้วอยู่ที่องค์ประกอบในการเล่นและวิธีการประยุกต์รูปแบบรายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการออกแบบเกมโชว์นั้นควรส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม ควรหลีกเลี่ยงการออกแบบวิธีคัดเลือกตัวแทนกลุ่มเพราะการร่วมกิจกรรมมักจะเป็นเพียงคนใดคนหนึ่งเท่านั้น นอกจากนี้ควรออกแบบกิจกรรมที่มีเป้าหมาย

การเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น แบบเน้นความจำ เน้นการนำไปใช้ เน้นการคิดวิเคราะห์ เน้นการแก้ปัญหา เป็นต้น เพื่อตอบสนองให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันได้ร่วมกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย (ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์, 2559)

เป้าหมายในการเรียนสำหรับนักเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ แต่กระบวนการที่จะนำไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ก็มีความสำคัญเช่นกัน เพราะฉะนั้นการออกแบบรูปแบบรายการที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ก็มีความสำคัญยิ่ง ในเนื้อหาการเรียนควรใช้เกมโชว์ที่มีวิธีการเล่นหลากหลาย เพราะถ้าหากใช้เกมโชว์ประเภทที่มีความคล้ายคลึงกันมากเกินไป อาจทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและเกิดความรู้สึกว่าไม่ท้าทายและไม่กระตุ้นการเรียนรู้ก็จะทำให้เป้าหมายการเรียนนั้นไม่บรรลุผลตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สำหรับเกมโชว์ที่มีความซับซ้อนหรือมีวิธีการเล่นที่ต้องทำความเข้าใจ ครูควรอธิบายกติกาในการเล่นให้ชัดเจน มิฉะนั้นแล้วจะทำให้นักเรียนเกิดความสับสนและทำให้การจัดการเรียนรู้เกิดอุปสรรค (Bateman A., 2012 ; Sicat S. A., 2014 ; ชวินโรจน์ พจน์ประบุญ, 2558)

นอกจากนี้ยังมีนักวิจัยให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับข้อจำกัดของการนำรายการเกมโชว์โทรทัศน์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนว่าข้อจำกัดอีกประการหนึ่ง คือ ปัญหาเรื่องเวลา เพราะในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนนั้น เวลาในการจัดการเรียนรู้ต่อหนึ่งคาบนั้นมีเวลาประมาณ 50 นาที ทำให้การทำกิจกรรมในห้องเรียนนั้นไม่เพียงพอ เนื่องจากในแต่ละคาบเรียนนั้นนักเรียนให้ความร่วมมือและสนใจในการทำกิจกรรมมากจนบางครั้งทำให้เกินเวลาที่กำหนด ครูควรกำหนดเวลาไว้ให้ชัดเจนและแบ่งเวลาไว้สำหรับสรุปการเรียนรู้ในแต่ละคาบเรียนเพื่อให้นักเรียนได้สรุปและสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง (ชวินโรจน์ พจน์ประบุญ, 2558)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมโชว์โทรทัศน์เป็นวิธีที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้ จะเห็นได้ว่าการนำเกมโชว์โทรทัศน์ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในหลายสาขาวิชา ได้แก่ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ วรรณกรรม ฯลฯ แต่ในรายวิชาภาษาไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับหลักภาษาไทยยังไม่มียุทธศาสตร์ศึกษาอย่างแพร่หลาย จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำเกมโชว์โทรทัศน์มาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ เพราะในปัจจุบันมีเกมโชว์โทรทัศน์หลายรายการที่นำเสนอในรูปแบบของรายการประเภทตอบปัญหา (quiz show) และมีองค์ประกอบในการแข่งขันตอบปัญหาที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้กับรายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำและสามารถฝึกฝนให้นักเรียนสามารถ มีความสามารถการคิดวิเคราะห์ได้

2.3 การคิดวิเคราะห์ (analytical thinking)

2.3.1 ความหมายและลักษณะของการคิดวิเคราะห์

การคิดวิเคราะห์เป็นความสามารถในการแสวงหาข้อเท็จจริงด้วยการระบุ จำแนก แยกแยะองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นหมวดหมู่เพื่อให้เข้าใจและเห็นความสัมพันธ์ของ ข้อมูลหรือเป็นการใคร่ครวญอย่างละเอียดรอบคอบเพื่อจำแนกรายหรือองค์ประกอบนั้นเป็นส่วน ๆ อย่างมีเหตุผล บนพื้นฐานความรู้เดิมโดยการหาข้อสังเกต จุดเด่น จุดด้อยของเรื่องนั้น ๆ เพื่อหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเรื่องใดเรื่องหนึ่ง (ทศนา แชมมณี, 2544 : เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2546 : สุวิทย์ มูลคำ, 2547 : ปรีดาวรรณ อ่อนนางใย, 2555 : ราชบัณฑิตยสถาน, 2556)

มีนักวิชาการบางท่านให้ความหมายของการคิดวิเคราะห์ในแง่ของการแสดงออกด้วยคำพูดหรือพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ อย่างละเอียดทุกแง่มุม โดยสามารถอธิบายเหตุผลประกอบ ระบุความคิดรวบยอดและเชื่อมโยงความสัมพันธ์โดยการจำแนกองค์ประกอบ รวบรวมหลักฐานสำคัญเพื่อนำมาเป็นเกณฑ์ในการสรุปอย่างเหมาะสม (วัชร เล่าเรียนดี, 2552)

ลักษณะของการคิดวิเคราะห์มีหลายลักษณะตามแนวคิดของของนักวิชาการ เช่น นักวิชาการบางกลุ่มจำแนกลักษณะของการคิดวิเคราะห์ออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ การวิเคราะห์ ความสำคัญของเนื้อหา (analysis of elements) เป็นการหาส่วนประกอบที่สำคัญของเรื่องราวหรือเนื้อหานั้น ๆ ลำดับต่อมา การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (analysis of relationship) เป็นการหาความสัมพันธ์ของส่วนต่าง ๆ และการวิเคราะห์หลักการ (analysis of organizational Principles) เป็นการหาหลักการของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นว่าหลักการนั้น ๆ สัมพันธ์กันโดยใช้หลักเกณฑ์ใด (Bloom, 1957 และ บุญชม ศรีสะอาด, 2537 อ้างถึงใน ดลยา แต่งสมบุญ, 2551 : ทศนา แชมมณี, 2544 : ศรีนธร วิทยะสิรินันท์, 2544 : สุวิทย์ มูลคำ, 2547 : ดลยา แต่งสมบุญ, 2551)

นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการบางท่านจำแนกลักษณะของการคิดวิเคราะห์ ออกเป็น 5 ลักษณะ ได้แก่ ด้านการจำแนก เป็นความสามารถในการแยกแยะส่วนย่อยต่าง ๆ ที่มีความเหมือนและต่างกันอย่างไร้หลักการ ด้านการจัดหมวดหมู่ เป็นความสามารถในการจัดประเภทหรือกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันรวมเข้าไว้ด้วยกัน ด้านการสรุป เป็นความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลเก่าและใหม่สู่การสรุปประเด็นอย่างมีเหตุผล ด้านการประยุกต์ เป็นความสามารถในการนำความรู้ หลักการ ทฤษฎีมาใช้ในสถานการณ์ใหม่ และด้านการคาดการณ์

เป็นความสามารถในการพยากรณ์สิ่งที่จะเกิดขึ้นโดยใช้ความรู้และประสบการณ์จากสถานการณ์เดิม (Marzano, 2001 อ้างถึงใน ดลยา แดงสมบูรณ์, 2551)

การคิดวิเคราะห์เป็นการขยายความคิดอย่างมีเหตุผลโดยการนำรายละเอียดของข้อมูลเดิมเพื่อสร้างและเชื่อมโยงสู่ข้อมูลใหม่ มีนักวิชาการบางท่านได้เสนอแนวคิดที่สอดคล้องกับการจำแนกลักษณะการคิดวิเคราะห์ข้างต้นซึ่งสามารถแยกย่อยได้เป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดคู่ (match) เป็นความสามารถในการระบุความเหมือนและความต่างระหว่างข้อมูล ด้านการจัดหมวดหมู่ (classification) เป็นการประมวลความรู้เพื่อจัดเรียงลำดับ ประเภทให้เป็นหมวดหมู่ที่ลักษณะคล้ายคลึงกัน ด้านการวิเคราะห์ข้อผิดพลาด (error Analysis) เป็นความสามารถในการคิดเชิงตรรกะเพื่อประเมินความเป็นเหตุเป็นผลของข้อมูลจากมุมมองใดมุมมองหนึ่งเพื่อระบุข้อผิดพลาดด้านการสรุปเป็นหลักเกณฑ์ทั่วไป (generalizing) เป็นความสามารถในการใช้เหตุผลในการสรุปความสัมพันธ์ของข้อมูล ด้านการสรุปเป็นหลักเกณฑ์เฉพาะ (specifying) เป็นความสามารถในการนำหลักการที่มีอยู่ทั่วไปมาสรุปหลักการใหม่ (Marzano, 2001 อ้างถึงใน ปรีดาพรรณ อ่อนนางใย, 2555) ซึ่งทั้ง 5 องค์ประกอบย่อยสอดคล้องและเป็นวิธีการที่จะสามารถพัฒนารูปแบบของการคิดวิเคราะห์ในลักษณะต่าง ๆ ได้

จากลักษณะของการคิดวิเคราะห์จากนักวิชาการ 2 กลุ่มข้างต้น ที่มีความแตกต่างกันในแง่มุมของการจัดประเภท แต่ในการจัดประเภทในลักษณะต่าง ๆ นั้นมีความสัมพันธ์และเป็นส่วนหนึ่งของกันและกันได้มีนักวิชาการได้สรุปความสอดคล้องของลักษณะการคิดวิเคราะห์ของเป็นกรอบแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของความสามารถในการคิดวิเคราะห์ตามแนวคิดของบลูมและมาร์ซาโน ดังนี้

ตารางที่ 2.4

กรอบแนวคิดลักษณะความสามารถในการคิดวิเคราะห์ตามแนวคิดของบลูมและมาร์ซาโน

ทฤษฎีการคิดของบลูม (Bloom's Taxonomy)	ทฤษฎีการคิดของมาร์ซาโน (Marzano's Taxonomy)
1. การวิเคราะห์ความสำคัญของเนื้อหา	1. ด้านการจำแนก
2. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์	2. ด้านการจัดหมวดหมู่
3. การวิเคราะห์หลักการ	3. ด้านการสรุป
	4. ด้านการประยุกต์
	5. ด้านการคาดการณ์

หมายเหตุ จาก “การศึกษาผลการพัฒนาการคิดวิเคราะห์โดยใช้กิจกรรมการแสวงหาและค้นพบความรู้ด้วยตนเองประกอบการประเมินตามสภาพจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3,” โดย ดลยา แต่งสมบูรณ์, 2551, (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาการวัดผลการศึกษา.

2.3.2 ความสำคัญของการคิดวิเคราะห์

การคิดวิเคราะห์เป็นการคิดขั้นสูงที่มีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะสามารถนำไปเป็นพื้นฐานในการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข และเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ทั้งด้านสติปัญญาและการดำเนินชีวิต (สุจิตรา แก้วจินดา, 2555) การคิดวิเคราะห์เป็นพื้นฐานของการคิดทั้งหมด เป็นความสามารถที่ทุกคนสามารถพัฒนาได้

นักวิชาการได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของการคิดวิเคราะห์ไว้หลายประการ ได้แก่ ช่วยส่งเสริมสติปัญญาให้เฉลียวฉลาดทั้งในการสร้างสรรค์ วิเคราะห์และปฏิบัติ โดยจะเน้นความฉลาดในการวิเคราะห์ คือ สามารถนำพื้นฐานการคิดแบบแยกแยะองค์ประกอบและหาความสัมพันธ์มาใช้ในการตัดสินใจได้ ประการต่อมา คือ ช่วยลดการอ้างประสบการณ์ส่วนตัวเป็นแกนคิดหลักเพราะอาจทำให้เกิดข้อผิดพลาดในการคิดได้ เพราะฉะนั้นการคิดวิเคราะห์จึงสามารถนำมาเป็นพื้นฐานในการคิดเพื่อหาเหตุผลในการตัดสินใจ แก้ปัญหาและสามารถคิดสร้างสรรค์อย่างสมเหตุสมผลเพื่อใช้ยึดเป็นแนวทางปฏิบัติเรื่องต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2549 : สุวิทย์ มูลคำ, 2550)

ในแง่มุมมองของการศึกษาและการเรียนรู้มีนักวิชาการได้เสนอความสำคัญของการคิดวิเคราะห์ในประเด็นเกี่ยวกับความสำคัญของการเรียนรู้การใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง จนถึงขั้นสามารถเป็นนายของภาษาได้ (วนิช สุธารัตน์, 2547) เพราะการเรียนรู้ภาษาหรือการใช้ภาษานั้นต้องอาศัยความรู้ในการจัดกลุ่มแยกแยะองค์ประกอบหรือความสัมพันธ์ของการใช้ภาษา ยิ่งเป็นภาษาที่มีกฎเกณฑ์ในการใช้ซับซ้อน การคิดวิเคราะห์สามารถใช้เป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะสามารถช่วยการเรียนรู้ภาษานั้นอย่างเป็นระบบมากขึ้น และการคิดวิเคราะห์ยังช่วยส่งเสริมความสามารถในการใช้ภาษาและการสื่อความหมาย ตลอดจนช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่าน เขียน พูดและมีทักษะในการสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2556)

ในแง่มุมมองของการเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการท้าวิจัย เพราะเป็นการหาความสัมพันธ์ การหาเหตุผลในการอธิบายเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยพยายามนำความแตกต่างในตัวแปรอิสระไปอธิบายตัวแปรตามเพื่อพิสูจน์สมมติฐานก็เป็นการใช้การคิดวิเคราะห์ในแง่มุมมองของการหาความสัมพันธ์ของข้อมูล (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2549)

ความสำคัญของการคิดวิเคราะห์ในแง่ของการศึกษาและการเรียนรู้ในบริบทที่กว้างขึ้น ในส่วนเกี่ยวกับระบบการศึกษาของประเทศไทย เนื่องจากการคิดวิเคราะห์ส่งผลให้มีสติปัญญาเฉียบแหลม รอบคอบ ตัดสินใจและสามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ดี เพราะฉะนั้นในแวดวงการศึกษาจึงให้ความสำคัญของการคิดวิเคราะห์โดยปลูกฝังความสามารถนี้ให้แก่เด็กและเยาวชน โดยการกำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติและกำหนดเป็นมาตรฐานในการประกันคุณภาพของสถานศึกษา ดังนั้น การปูพื้นฐานการคิดและการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์แก่เด็กและเยาวชนในระดับปฐมวัยจนถึงระดับสูงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะจะช่วยให้เด็กและเยาวชนได้มีพื้นฐานการคิดวิเคราะห์เพื่อนำไปต่อยอดความสามารถในการคิดในระดับที่สูงขึ้นได้ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2556)

2.3.3 การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์มีหลายวิธี อยู่ที่ผู้สอนจะเลือกมาใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มผู้เรียนให้นักเรียนเกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2551) ดังนี้

นักวิชาการหลายท่านได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลายรูปวิธี เช่น วิธีการสอนแบบใช้ผังกราฟฟิก โดยการสอนส่วนใหญ่ที่นิยมนำมาใช้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์จะเป็นการใช้ผังมโนทัศน์ (concept map) และผังความคิด (mind map) เพื่อแสดงความสัมพันธ์และเชื่อมโยงความคิดระหว่างข้อมูล (ดาริกา สมนึก, 2560) วิธีการใช้ชุดกิจกรรมแบบฝึกเพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ เป็นแบบฝึกหัดหรือใบงานที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์โดยอาศัยการทำซ้ำเพื่อให้เกิดเป็นทักษะ (อัญชสา ยัมถนอม, 2553) วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันทำงานเป็นกลุ่ม โดยทุกคนจะมีความรับผิดชอบงานของตนเองและงานส่วนรวม ร่วมกันมีปฏิสัมพันธ์กันและกัน มีทักษะการทำงานกลุ่มเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมาย (วัลยา บุญอากาศ, 2556) และวิธีการใช้คำถามเทคนิค 5W 1H (who what why where when how) เป็นวิธีการตั้งคำถามที่ง่ายและนิยมนำมาใช้ในการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ เพราะสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิด สามารถวิเคราะห์และตอบคำถามได้ (สุวิทย์ มูลคำ, 2550 : ดาริกา สมนึก, 2560) วิธีที่กล่าวมาข้างต้นนี้พบว่านักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์สูงขึ้น แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์สามารถกระทำและเลือกใช้ได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับการประยุกต์ให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชาและธรรมชาติของผู้เรียน

นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการได้เสนอถึงวิธีที่จะส่งเสริมให้บุคคลมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ที่สำคัญ คือ การฝึกฝน เพราะ การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ต้องใช้เวลา เวทีและประสบการณ์ (ณัฐจรียา แสงสว่าง, 2550) สอดคล้องกับทฤษฎีการเชื่อมโยงการเรียนรู้ของธอร์นไคด์ เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการฝึกฝน (law of exercise) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีก็ต่อเมื่อได้มีการฝึกฝนหรือกระทำซ้ำ (Hergenhahn and Olson, 1993 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2553) เพราะฉะนั้น การฝึกฝนให้บุคคลมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ครูควรออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้มีโอกาสในการฝึกคิด จัดสถานการณ์ที่กระตุ้นให้นักเรียนได้มีโอกาสในการเข้าไปเผชิญกับการคิดที่ท้าทาย หากฝึกฝนอย่างต่อเนื่องนักเรียนก็จะสามารถมีโอกาสฝึกฝนมากขึ้น และสามารถต่อยอดและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้ เช่นเดียวกันกับนักวิชาการทางการศึกษาอีกท่านหนึ่ง ที่ได้เสนอแนวทางในการสอนให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เสนอแนวทางในการจัดการเรียนรู้ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ สารหรือกิจกรรม ควรเรียบง่ายเหมาะสมกับวัย หากง่ายหรือยากเกินไป อาจทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายในการทำกิจกรรม ลำดับต่อมา คือ การจัดกระบวนการเรียนรู้ ควรตรวจสอบประสบการณ์เดิมของนักเรียนว่าพร้อมสำหรับการเรียนรู้หรือไม่ หากนักเรียนมีความรู้เดิมอยู่แล้ว ก็จะทำให้การจัดกระบวนการเรียนรู้รวดเร็วขึ้น และลำดับการจัดการเรียนรู้ควรเรียงลำดับจากสิ่งที่ย่างไปหายาก มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างปฏิสัมพันธ์แก่ผู้เรียน ลำดับถัดไป คือ การบูรณาการ ครูควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยบูรณาการความสามารถในการคิดวิเคราะห์ควบคู่ไปกับทักษะอื่น ๆ เช่น การสังเกต การจดบันทึก การทำงานเป็นกลุ่มเพื่อเกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และประการสุดท้าย คือ การตั้งคำถาม ครูควรตั้งคำถามกระตุ้นการคิดของนักเรียน อาจเป็นคำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้เชื่อมโยงความรู้ในการตอบคำถามหรือเป็นคำถามที่เน้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์สาเหตุ จำแนกลักษณะ จัดกลุ่มความคิด ซึ่งเป็นวิธีที่จะช่วยนักเรียนได้ฝึกฝนโดยใช้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์มากขึ้น (เรณูรัชต์ ประสิทธิเกตุ, 2554)

จากแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่ได้กล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจการใช้การฝึกฝนควบคู่ไปกับเสนอแนวทางในการจัดการเรียนรู้ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ สารหรือกิจกรรม การจัดกระบวนการเรียนรู้ การบูรณาการและการตั้งคำถาม ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ เพราะนักเรียนจะได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบของเกมโชว์โทรทัศน์ที่มีวิธีการและเนื้อหาแปลกใหม่และน่าสนใจ ซึ่งเป็นการท้าทายความสามารถของนักเรียนซึ่งน่าจะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี

2.3.4 การคิดวิเคราะห์ในรายวิชาภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบธุรกิจ การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมได้อย่างสันติสุขและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัยและสร้างสรรค์ แบ่งสาระและมาตรฐานการเรียนรู้เป็น 5 สาระ ได้แก่ สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดูและการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาและสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระบุเป้าหมายปลายทางในการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้เพื่อให้ครูออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะตามเป้าหมายของหลักสูตร โดยเป้าหมายการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการคิดวิเคราะห์มีกำหนดไว้ทุกสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้

สาระที่ 1 การอ่าน สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางได้กำหนดไว้ในสิ่งที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ คือ การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่านเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) จะเห็นได้ว่าการอ่านวิเคราะห์เป็นเป้าหมายในการเรียนรู้เป้าหมายหนึ่ง ซึ่งการอ่านวิเคราะห์เป็นการอ่านในระดับสูงกว่าการอ่านทั่วไป เพราะผู้อ่านต้องใช้สติปัญญาในการไตร่ตรอง และนำประโยชน์จากการอ่านมาใช้อย่างมีเหตุผลและมีประสิทธิภาพ (บรรจง แสงนภาวรรณ, 2556) โดยมีผู้เสนอว่าการอ่านแบบคิดวิเคราะห์ต้องใช้ทักษะอย่างน้อย 10 ทักษะ ได้แก่ การแปลความ การตีความ การตั้งคำถาม การจัดหมวดหมู่ การเปรียบเทียบ การจำแนก การเรียงลำดับ การเชื่อมโยงและให้เหตุผล และการสรุปอ้างอิง ซึ่งทั้ง 10 ทักษะที่กล่าวมานี้เป็นทักษะที่ใช้ในการอ่านวิเคราะห์ได้อย่างถูกต้องและเป็นขั้นเป็นตอน (ชนาธิป พรกุล, 2551)

สาระที่ 2 การเขียน สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางได้กำหนดไว้ในสิ่งที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ คือ การเขียนสะกดคำตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ การเขียนเรียงความ ย่อความ เขียนรายงานจากการศึกษาค้นคว้า เขียนตามจินตนาการ เขียนวิเคราะห์ วิจัยและเขียนเชิงสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การเขียนวิเคราะห์ เป็นเป้าหมายหลักเป้าหมายหนึ่งของการเรียนวิชาภาษาไทย เพราะฉะนั้นการเขียนวิเคราะห์นั้นเป็นความสามารถในการเขียนที่ผู้เรียนเป็นผู้เขียนนำเสนอผ่านการพิจารณาสาร

และแยกแยะข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาความสัมพันธ์และหลักการ เช่น สาเหตุ ข้อดี ข้อเสีย แล้วนำไปประเมินค่าเพื่อนำไปใช้ชีวิตประจำวันได้ (พงษ์พิชญ์ นิรุตตินานนท์, 2559)

สาระที่ 3 การฟัง การดูและการพูด สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางได้กำหนดไว้ในสิ่งที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ คือ ฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ พูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งทางการและไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) แม้ในหลักสูตรไม่ได้กำหนดการวิเคราะห์จากการฟัง การดูและการพูดไว้ชัดเจน แต่ลักษณะของการฟัง การดูและการพูดที่เป็นรายละเอียดของเป้าหมายการเรียนรู้ เช่น ฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ พูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ทั้งสิ้น การฟังการดูและการพูดเป็นทักษะที่ใช้มากที่สุดในแต่ละวันและเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในการดำรงชีวิต ผู้รับสารจะต้องคิดพิจารณาการรับสารและส่งสารให้ถูกต้องและเหมาะสม หากไม่เช่นนั้นอาจทำให้รับรู้ข้อมูลข่าวสารผิดพลาดและเกิดผลเสียในการสื่อสารอีกด้วย (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2549 : ศิริทิพย์ เด่นดวง และ สุเทพ อ่วมเจริญ, 2556)

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางได้กำหนดไว้ในสิ่งที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ คือ ศักยภาพและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

หลักการใช้ภาษา เป็นสาระที่ผู้วิจัยสนใจในการทำวิจัยในครั้งนี้ เพราะตามเป้าหมายการเรียนรู้ข้างต้น กฎเกณฑ์ของภาษาไทยเป็นเนื้อหาที่มีความสำคัญในการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย เช่นเดียวกับภาษาอื่น ๆ ในรายละเอียดด้านคุณภาพของผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยครั้งนี้ ระบุไว้ว่า ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทยได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และเรื่องการสร้างคำนี้ก็เป็นที่มาที่ผู้ทำวิจัยเลือกมาเป็นเนื้อหาในการศึกษา เพราะเป็นเรื่องที่ต้องใช้กฎเกณฑ์ของภาษามาวิเคราะห์เพื่อใช้จำแนก จัดหมวดหมู่และหาความสัมพันธ์หลักในการสร้างคำและอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยในการวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทยซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาย่อย คือ คำมูล คำประสม คำซ้ำ คำซ้อนและคำสมาสนี้ มีงานวิจัยที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ในหลายแง่มุม เช่น มินกีวิจัยศึกษาการวิเคราะห์คำกริยาประสมในภาษาไทย โดยใช้หลักเกณฑ์หมวดหมู่ที่ปรับเปลี่ยน ทับ

ซ้อนและสับสน ผลการวิจัยพบว่าการวิเคราะห์คำประสม บางครั้งเกิดความสับสนเพราะขาดทักษะการวิเคราะห์และการจัดหมวดหมู่ (อัญชลี สิงห์น้อย, 2551) เพราะฉะนั้นหากมีการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์อย่างต่อเนื่อง โดยนำเทคนิคการสลับที่ของคำไปเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ อาจทำให้สามารถวิเคราะห์กฎเกณฑ์การสร้างคำประสมได้

นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์การสร้างคำในภาษาไทยโดยใช้การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (อัญชสา ยิ้มถนอม, 2553) การใช้บทเรียนสำเร็จรูปเรื่องการสร้างคำในงานวิจัย นี้เป็นการพัฒนาแบบฝึกทักษะโดยให้นักเรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ในเนื้อหาที่นั้น ๆ ซ้ำ ๆ จนนักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง แล้วนำประสบการณ์เดิมไปเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ได้ดี

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางได้กำหนดไว้ในสิ่งที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ คือ วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่างานประพันธ์ และเพื่อความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงามของภาษาเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในสาระที่ 5 นี้ เน้นการเรียนรู้วรรณคดีให้เข้าใจและได้ประโยชน์ โดยผู้เรียนต้องใช้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ในการอ่านเพื่อจับประเด็น หาความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ แล้วหาข้อมูลหลักฐานมาสนับสนุนการคิดเพื่อสรุปความคิดเห็นอย่างสมเหตุสมผล (สุชาติ ปิติพร, 2559) โดยลักษณะของการวิเคราะห์ในลักษณะนี้คล้ายกันกับการอ่านวิเคราะห์เพราะการเรียนรู้วรรณคดีต้องอาศัยพื้นฐานการอ่านเป็นสำคัญ

จากสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางที่ระบุเป้าหมายการเรียนรู้ในหลักสูตร ทั้งการอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด หลักการใช้ภาษา และวรรณคดีและวรรณกรรม ทั้ง 5 มาตรฐานการเรียนรู้มีลักษณะและวิธีที่ใช้ในการฝึกฝนความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่แตกต่างกันออกไปตามธรรมชาติของเนื้อหาวิชา แต่เนื้อหาวิชาที่พบปัญหามากที่สุด คือ สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา เห็นได้จากผลคะแนนเฉลี่ยการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2559 และ 2560 คะแนนเฉลี่ยสาระหลักการใช้ภาษาไทยมีค่าต่ำที่สุด ($M=35.24$, $S.D.=14.01$ และ $M=37.18$, $S.D.=14.49$ ตามลำดับ) (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2561) ผู้วิจัยจึงสนใจการคิดค้นและออกแบบ

การจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาความสามารถในการคิดในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา เพื่อศึกษาผล
และเผยแพร่เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้อื่นต่อไป



2.4 สรุป

จากการศึกษาและทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อทำการวิจัย เรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโซวโทรทัศน์ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่องการสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระบุเป้าหมายการเรียนรู้สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา ว่าผู้เรียนสามารถวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทยได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และผลคะแนนเฉลี่ยการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) ในสาระดังกล่าวมีผลคะแนนต่ำกว่าทุกสาระการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทย (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2561) ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนเรื่องการสร้างคำ เพราะ เนื้อหาที่มีกฎเกณฑ์ในการวิเคราะห์ซับซ้อนกว่าเรื่องอื่น ๆ

ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์โดยการใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโซวโทรทัศน์เนื่องจาก แนวคิดห้องเรียนกลับทางเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาการเรียนด้วยตนเองที่บ้านและนำประเด็นปัญหาต่าง ๆ หรือข้อสงสัยมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในห้องเรียนเพื่อสร้างพื้นที่เชิงปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยแบ่งการจัดการเรียนรู้เป็น 2 ช่วง คือ นอกห้องเรียนครูสร้างและรวบรวมวิดีโอทัศน์จากแหล่งต่าง ๆ มาเผยแพร่ในระบบสังคมออนไลน์ เรื่องการสร้างคำให้นักเรียนศึกษาและทำกิจกรรมภายในระยะเวลาสั้น ๆ และในห้องเรียน ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบเกมโซวโทรทัศน์โดยใช้เนื้อหา เรื่อง การสร้างคำ กระตุ้นนักเรียนใช้ความรู้และประสบการณ์จากการเรียนรู้ผ่านวิดีโอทัศน์ในสังคมออนไลน์มาร่วมทำกิจกรรมในห้องเรียนโดยยึดการออกแบบกิจกรรมตามแนวพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คือ การสร้างสถานการณ์ในการฝึกฝนให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนมากขึ้น เพราะจะเป็นวิธีหนึ่งในการฝึกฝนความสามารถการคิดวิเคราะห์ สอดคล้องกับทฤษฎีการเชื่อมโยงการเรียนรู้ของธอร์นไคด์ เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการฝึกฝน (law of exercise) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีก็ต่อเมื่อได้มีการฝึกฝนหรือกระทำซ้ำ (Hergenhahn and Olson, 1993 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2553) และภาษาไทยเป็นวิชาที่สามารถพัฒนาความสามารถในการคิดได้ ผู้เรียนจะมีทักษะหรือความสามารถด้านภาษาดี หากได้ฝึกฝนและได้กระทำซ้ำ (สายพิมพ์ แก้วทองคำ, 2552)

การออกแบบเกมโชว์โทรทัศน์ประเภทแข่งขันตอบปัญหา (quiz show) ผู้วิจัยจะนำแนวทางการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทั้ง 4 องค์ประกอบ คือ สารหรือกิจกรรม การจัดกระบวนการเรียนรู้ การบูรณาการและการตั้งคำถาม (เรณูรัชต์ ประสิทธิเกตุ, 2554) ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับลักษณะการคิดวิเคราะห์ของบลูมและมาร์ซาโน ได้แก่ การออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ในลักษณะการวิเคราะห์เนื้อหา ความสัมพันธ์และหลักการ เพื่อกระตุ้นการฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ซ้ำ ๆ ให้นักเรียนได้ฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง



บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การวิจัยเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่องการสร้างคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลของการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการเรียนของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ และเปรียบเทียบผลของการคิดวิเคราะห์หลังการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์กับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย และการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi-experimental design) โดยผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 การเลือกเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
- 3.3 สร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 คณะกรรมการศึกษาธิการจังหวัด กรุงเทพมหานคร สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 18 โรงเรียน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโยธินบูรณะ เขตบางซื่อ แขวงบางซื่อ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ - คณิตศาสตร์ จำนวน 2 ห้องเรียน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1.2.1 สถานศึกษาแห่งนี้เป็นสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 คณะกรรมการศึกษาธิการจังหวัดกรุงเทพมหานคร เปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีการจัดห้องเรียนแบบคละความสามารถของนักเรียน

3.1.2.2 ผู้บริหารเห็นความสำคัญของการวิจัยและสนับสนุนการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

3.1.2.3 ผู้วิจัยรับราชการครูในสถานศึกษาแห่งนี้ ทำให้การทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยเป็นไปอย่างสะดวก รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

3.2 การเลือกเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยพิจารณาจากคะแนนวิชาภาษาไทย 5 (ท33101) ซึ่งจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ตามวิธีและขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 นำคะแนนวิชาภาษาไทย 5 (ท33101) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 ห้องเรียน มาหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของแต่ละห้อง

3.2.2 คัดเลือกนักเรียน 2 ห้องเรียน ที่มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวิชาภาษาไทย 5 (ท33102) ที่ใกล้เคียงกัน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/7 จำนวน 43 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/8 จำนวน 41 คน มาหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาไทย โดยทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1

ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าที (t) ของผลการเรียนวิชาภาษาไทย 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

ห้องเรียน	n	M	S.D.	t	p
ม.6/7	43	68.70	5.73	1.412	.162
ม.6/8	41	66.88	6.08		

ข้อมูลที่ปรากฏในตารางที่ 3.1 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชาภาษาไทย 5 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/7 และ 6/8 ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2.3 กำหนดกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยวิธีการจับสลาก ผลการจับสลากกลุ่มทดลองซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/7 และกลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/8

3.3 สร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ จำนวน 10 แผน รวม 10 คาบ คาบละ 50 นาที

3.3.2 แผนการจัดการเรียนรู้การสอนแบบบรรยาย จำนวน 10 แผน รวม 10 คาบ คาบละ 50 นาที

3.3.3 แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยเป็นผู้พัฒนาแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ขึ้นเองโดยยึดรูปแบบการออกข้อสอบตามสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.)

3.3.4 บันทึกการเรียนรู้ (learning logs) หลังการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3.3.5 แบบสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (informal interview)

3.4 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางสำหรับกลุ่มทดลอง

ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.4.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เพื่อนำมากำหนดโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างคำ

3.4.1.2 ออกแบบขั้นตอนและวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์จากเอกสาร บทความในวารสารทั้งในประเทศและต่างประเทศ แล้วนำมาปรับให้เหมาะสมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เนื้อหาเกี่ยวกับหลักภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ

3.4.1.3 กำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากโครงสร้างเนื้อหาวิชาตามคำอธิบายรายวิชา กำหนดความยากง่ายของเนื้อหาและความเหมาะสมของเวลาในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 6 เรื่องย่อย ดังนี้

ตารางที่ 3.2

เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์

หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	จำนวนคาบ
การสร้างคำ	1. คำมูล	1
	2. คำประสม	2
	3. คำซ้อน	1
	4. คำซ้ำ	1
	5. คำสมาส	3
	6. การจำแนกการสร้างคำ	2
	รวม	10

3.4.1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์จำนวน 6 เรื่องย่อย รวม 10 คาบ คาบละ 50 นาที แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. สาระสำคัญ
3. จุดประสงค์การเรียนรู้
4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6. สารการเรียนรู้

7. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์โดยแบ่งเป็นกิจกรรมนอกชั้นเรียน (out-class) คือ การศึกษาเนื้อหาการเรียนจากวีดิทัศน์ตามรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ซึ่งวีดิทัศน์ดังกล่าวเป็นวีดิทัศน์ที่ผู้วิจัยเป็นผู้จัดทำขึ้นและอีกส่วนหนึ่งนำวีดิทัศน์ที่มีนักวิชาการท่านอื่นจัดทำไว้แล้วมาให้นักเรียนศึกษา เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสื่อที่หลากหลายและในชั้นเรียน (in-class) เป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างคำ

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9. การวัดและประเมินผล

10. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

3.4.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้องและเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

3.4.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 3 ท่าน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนภาษาไทย ไม่น้อยกว่า 3 ปี 2) มีผลงานวิชาการด้านการสอนภาษาไทย ไม่ต่ำกว่า 3 ชิ้น ซึ่งในการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ลำดับชั้นการสอน ความสอดคล้องของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยการหาดัชนีของความสอดคล้องกันระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้กับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดค่าดัชนีความสอดคล้องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าดัชนีความสอดคล้องไม่น้อยกว่า 0.5 ซึ่งถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและจุดประสงค์การเรียนรู้

3.4.1.7 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดลองสอนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองและกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมและเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

3.4.1.8 ปรับแผนการจัดการเรียนรู้ตามผลการทดลองใช้และนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง

3.4.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายสำหรับกลุ่มควบคุม

3.4.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เพื่อนำมา กำหนดโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างคำ

3.4.2.2 ออกแบบขั้นตอนและวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายจากแผนการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนโยธินบูรณะ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้อ การสอนหลักภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ

3.4.2.3 กำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยพิจารณาจากโครงสร้างเนื้อหาวิชาตามคำอธิบายรายวิชา กำหนดความยากง่ายของเนื้อหาและความเหมาะสมของเวลาในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 6 เรื่องย่อยเช่นเดียวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์

3.4.2.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย จำนวน 6 เรื่องย่อยรวม 10 คาบ คาบละ 50 นาที แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. สาระสำคัญ
3. จุดประสงค์การเรียนรู้
4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์
6. สาระการเรียนรู้
7. กิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบบรรยาย ประกอบด้วย

3 ขั้นตอน ดังนี้

- ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ครูกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาการเรียน มีความพร้อมในการเรียนรู้ โดยใช้คำถาม ภาพหรือสื่อต่าง ๆ เพื่อเป็นการแสดงความคิดเห็น เชื่อมโยงประสบการณ์ของนักเรียน

- ชี้นสอน ครูบรรยายเนื้อหาการเรียน เรื่อง การสร้างคำตามเนื้อหาย่อยและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนมีบทบาทในการจัดการเรียนรู้

- ชี้นสรุป นักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ โดยกระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9. การวัดและประเมินผล

10. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

3.4.2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้องและเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบ

3.4.2.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 4 ท่าน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนภาษาไทย ไม่น้อยกว่า 3 ปี 2) มีผลงานวิชาการด้านการสอนภาษาไทย ไม่ต่ำกว่า 3 ชิ้น ซึ่งในการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ลำดับขั้นการสอน ความสอดคล้องของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยการหาดัชนีของความสอดคล้องกันระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้กับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดค่าดัชนีความสอดคล้องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมีค่าดัชนีความสอดคล้องไม่น้อยกว่า 0.5 ซึ่งถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและจุดประสงค์การเรียนรู้

3.4.2.7 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดลองสอนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองและกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมและเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

3.4.2.8 ปรับแผนการจัดการเรียนรู้ตามผลการทดลองใช้และนำไปใช้กับกลุ่มควบคุม

3.4.3 การสร้างและการหาคุณภาพแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์

แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์เรื่อง การสร้างคำ เป็นแบบทดสอบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง มีวิธีการดำเนินการสร้างแบบทดสอบ ดังนี้

3.4.3.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีสร้างเครื่องมือวัดผลและการหาคุณภาพเครื่องมือจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.4.3.2 ศึกษาคำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังวิชาภาษาไทย เพื่อการศึกษาต่อ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนโยธินบูรณะ เพื่อนำมากำหนดโครงสร้างการสร้างแบบทดสอบ

3.4.3.3 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างคำแล้ว สร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหาโดยนำอัตราส่วนการออกแบบทดสอบตามการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) สารหลักการใช้ภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ มากำหนดจำนวนข้อคำถามในการสร้างแบบทดสอบและสร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับการวัดความสามารถด้านการวิเคราะห์ของนักเรียนเพื่อนำมาเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ตารางที่ 3.3

แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาและจำนวนข้อของแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์

เนื้อหา	จำนวนข้อ
คำมูล	2
คำประสม	5
คำซ้อน	6
คำซ้ำ	7
คำสมาส	5
การจำแนกชนิดการสร้างคำ	5
รวม	30

3.4.3.4 สร้างแบบทดสอบปรนัย 5 ตัวเลือกวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ จำนวน 30 ข้อ จากจำนวนที่จะใช้จริงตามตารางวิเคราะห์เนื้อหาของแบบทดสอบเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ จากนั้นนำเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยและการวัดประเมิน 3 ท่าน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนภาษาไทยและการวัดและประเมินผล ไม่น้อยกว่า 3 ปี 2) มีผลงานวิชาการด้านการสอนภาษาไทยหรือการวัดและประเมินผล ไม่ต่ำกว่า 3 ชิ้น ซึ่งในการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา พิจารณาดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ (index of item objective congruence: IOC) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ หากข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหาและระดับพฤติกรรม ให้ 1 คะแนน หากไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหาและระดับพฤติกรรม ให้ 0 คะแนน และหากข้อคำถามไม่สอดคล้องกับเนื้อหาและระดับพฤติกรรม ให้ -1 คะแนน (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561)

3.4.3.5 นำข้อสอบมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ซึ่งหมายความว่า ข้อคำถามนั้นมีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา สามารถนำไปใช้ในการทดสอบได้ (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561)

3.4.3.6 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการคิดวิเคราะห์ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มควบคุมและกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาหาคคุณภาพของเครื่องมือ

3.4.3.7 นำผลการตรวจคะแนนของแบบทดสอบวัดความสามารถการคิดวิเคราะห์แต่ละชุดไปวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ แล้วคัดเลือกข้อสอบจำนวน 30 ข้อ ที่มีค่าความยาก (p) ระหว่าง 0.20-0.79 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20-1.00 ซึ่งเป็นค่าที่แสดงว่าสามารถนำข้อสอบไปใช้ได้

3.4.3.8 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกแล้วไปทดสอบกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองและกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลการทดสอบมาหาค่าความเชื่อมั่น (reliability) โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561)

3.4.3.9 นำแบบทดสอบไปใช้ในการวิจัยต่อไป

3.4.4 การเก็บข้อมูลด้วยบันทึกการเรียนรู้

การสร้างรูปแบบการเก็บข้อมูลโดยใช้บันทึกการเรียนรู้ คำถามในการเขียนบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียนนั้นจะกำหนดคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ในแต่ละคาบเรียน โดยนำแบบการตั้งคำถามมาจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (กฤษณา ขำปากพลี, 2557) โดยครอบคลุมประเด็น ดังนี้ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ความรู้สึกต่อบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ของห้องเรียน ปัญหาหรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ความคาดหวังที่อยากให้เกิดขึ้นในห้องเรียน และสิ่งที่ยังไม่เข้าใจในบทเรียนและรายละเอียดอื่น ๆ ที่นักเรียนอยากเสนอแนะ (กฤษณา ขำปากพลี, 2557) แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) เพื่อศึกษาและจัดระบบข้อมูลให้มีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกัน (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561)

3.4.5 การเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์

การสร้างแบบสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการนี้ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตหรือประเด็นไว้คร่าว ๆ สามารถปรับเปลี่ยนหรือยืดหยุ่นได้ตลอดเวลาสัมภาษณ์ สำหรับข้อคำถามที่ใช้เป็นลักษณะการใช้คำถามปลายเปิด (open-ended question) เพื่อให้ให้นักเรียนที่เป็นผู้ให้ข้อมูลได้พูดอธิบายหรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ หรือบางประเด็นสามารถใช้คำถามเชิงลึก (in-depth interview) เพื่อทราบข้อมูลแบบเจาะจงหรือประเด็นเฉพาะจากผู้ให้ข้อมูล (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล,

2561) โดยนำแบบการตั้งคำถามมาจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ภุชญา ขำปากพลี, 2557) ประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์นั้นครอบคลุมประเด็นสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ ผลจากการจัดการเรียนรู้ และสอดคล้องกับบันทึกการเรียนรู้เพื่อทราบข้อมูลเชิงลึก ทำให้สามารถนำ ข้อมูลที่ได้มาประกอบการสรุปผลการวิจัยให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.5.1 วิธีดำเนินการทดลอง

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi – experimental design) แบบ pretest – posttest experimental control group - design หรือเรียกว่า การวิจัยที่มีการ ทดสอบก่อนและหลังการทดลองในกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ (อรพินทร์ ชูชม, 2552 ; อิทธิพัทธ์ สுவทันพรกุล, 2561) โดยมีแบบแผนการวิจัยและขั้นตอนดำเนินการทดลอง ดังนี้

ตารางที่ 3.4

แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	O ₁	TX	O ₂
C	O ₁	X	O ₂

เมื่อ	E	แทน	กลุ่มทดลอง
	C	แทน	กลุ่มควบคุม
	O ₁	แทน	ทดสอบครั้งที่ 1
	O ₂	แทน	ทดสอบครั้งที่ 2
	TX	แทน	การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับ รูปแบบเกมโซว์โทรทัศน์
	X	แทน	การจัดการเรเรียนรู้แบบบรรยาย

ตารางที่ 3.5

ขั้นตอนดำเนินการทดลอง

คาบเรียน	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	
		นอกชั้นเรียน	ในชั้นเรียน
1	สอบก่อนเรียน	-	-
2	คำมูล	วีดิทัศน์ เรื่อง คำมูล จากรายการตื่นมาตีว	เกมเวทีทอง เวทีเธอ
3	คำประสม	วีดิทัศน์ เรื่อง คำประสม จากรายการตื่นมาตีว	เกมถอดรหัสดาวินชี
4	คำประสม	วีดิทัศน์ เรื่อง คำประสม จากรายการสอนศาสตร์	เกม 4 ต่อ 4 แฟมิลีเกม
5	คำซ้อน	วีดิทัศน์ เรื่อง คำซ้อน จากรายการตื่นมาตีว	เกมบัดดี้ตีไข่
6	คำซ้ำ	วีดิทัศน์ เรื่อง คำซ้อน จากรายการตื่นมาตีว	เกมตกลิขิตลับลิ้น
7	คำสมาสแบบไม่มีสนธิ	ครูจัดทำวีดิทัศน์ เรื่อง คำสมาส แบบไม่มีสนธิ	เกมแฟนพันธุ์แท้
8	คำสมาสแบบมีสนธิ	ครูจัดทำวีดิทัศน์ เรื่อง สรรสนธิ	เกมทศกัณฐ์ยกทัพ
9	คำสมาสแบบมีสนธิ	ครูจัดทำวีดิทัศน์ เรื่อง พยัญชนะ สนธิและนิคหิตสนธิ	เกมเศรษฐี
10	การจำแนกชนิด การสร้างคำ	วีดิทัศน์ เรื่อง การจำแนกชนิด การสร้างคำ จากรายการ ตื่นมาตีว	เกมเรียงคำลุ่นคะแนน
11	การจำแนกชนิด การสร้างคำ	วีดิทัศน์ เรื่อง การจำแนกชนิด การสร้างคำ จากรายการ สอนศาสตร์	เกมกำจัดจุดอ่อน
12	สอบหลังเรียน	-	-

3.5.2 การควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนในงานวิจัย

3.5.2.1 การควบคุมการคัดเลือกการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยต้องสำราจนักเรียนเกี่ยวกับความพร้อมด้านเทคโนโลยี เพราะในการวิจัยครั้งนี้นักเรียนต้องมีความพร้อมด้านเทคโนโลยี เช่น การเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพราะการศึกษาและค้นคว้าแหล่งข้อมูลในการเรียนรู้ นอกชั้นเรียนนั้นมีความจำเป็นที่นักเรียนต้องใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงข้อมูล หากนักเรียนไม่มีความพร้อมด้านเทคโนโลยีอาจทำให้เกิดตัวแปรแทรกซ้อนในการวิจัย เพราะฉะนั้นในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนทุกคนต้องสามารถเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

3.5.2.2 การควบคุมให้กลุ่มศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมในแหล่งข้อมูลออนไลน์ ตามที่ผู้วิจัยมอบหมายก่อนเข้าชั้นเรียน ผู้วิจัยดำเนินการในการสร้างกลุ่มในเว็บไซต์ google classroom และให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามที่ปรากฏในวิดีโอเพื่อนำมาเป็นหลักฐานในการเรียนรู้และในชั้นเรียนก่อนเริ่มเรียนครูทดสอบเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียนที่เกี่ยวกับข้อมูลออนไลน์ในระยะเวลาสั้น ๆ เพื่อเก็บคะแนนการมีส่วนร่วม หากนักเรียนคนใดไม่ได้ดูวิดีโอที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ให้ นักเรียนต้องแยกไปดูวิดีโอหลังชั้นเรียนและรับแบบฝึกหัดไปทำที่บ้าน พร้อมกับเตรียมความพร้อมเพื่อมาทดสอบหลังจากดูวิดีโอจบ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเตรียมตัวก่อนเข้าชั้นเรียน

3.5.2.3 การควบคุมแหล่งข้อมูลออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับกลุ่มทดลองไม่ให้เผยแพร่ไปยังกลุ่มควบคุม ดำเนินการโดยสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มทดลองและจัดทำลิงก์วิดีโอที่ส่วนตัวสำหรับนักเรียนในกลุ่มทดลองเท่านั้น นอกจากนี้ ครูต้องขอความร่วมมือกลุ่มทดลองไม่ให้เผยแพร่ข้อมูลให้ผู้อื่น และเมื่อหลังจากการทดลองเสร็จสิ้นผู้วิจัยจะนำวิดีโอที่จัดเตรียมไว้สำหรับกลุ่มทดลองเผยแพร่ให้กลุ่มควบคุมเพื่อเป็นการสรุปบทวนและเป็นแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมในการทบทวนบทเรียน

3.5.3 การจัดการกระทำข้อมูล

3.5.3.1 ติดต่อและจัดเตรียมเอกสารขออนุญาตผู้บริหารโรงเรียนโยธินบูรณะ รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ และหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อขออนุญาตทดลองและเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

3.5.3.2 ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์กับกลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกไว้สำหรับเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3.5.3.3 ปฐมนิเทศการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโซเชียลมีเดียกับกลุ่มทดลอง เพื่อเตรียมความพร้อมนักเรียนก่อนเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้

3.5.3.4 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโซเชียลมีเดียทั้งกิจกรรมนอกชั้นเรียนและในห้องเรียนกับกลุ่มทดลอง และจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายกับกลุ่มควบคุม

3.5.3.5 เก็บข้อมูลด้วยการบันทึกการเรียนรู้ (learning log) จากนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3.5.3.6 เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 3 คน

3.5.3.7 ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3.5.3.8 เปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโซเชียลมีเดียกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย ด้วยการวิเคราะห์สถิติทดสอบที (t-test) แบบ independent t-test เพราะเป็นข้อมูลของประชากร 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561)

3.5.3.9 เปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโซเชียลมีเดียก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการวิเคราะห์สถิติทดสอบที (t-test) แบบ dependent t-test เพราะเป็นข้อมูลของประชากร 2 กลุ่มที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561)

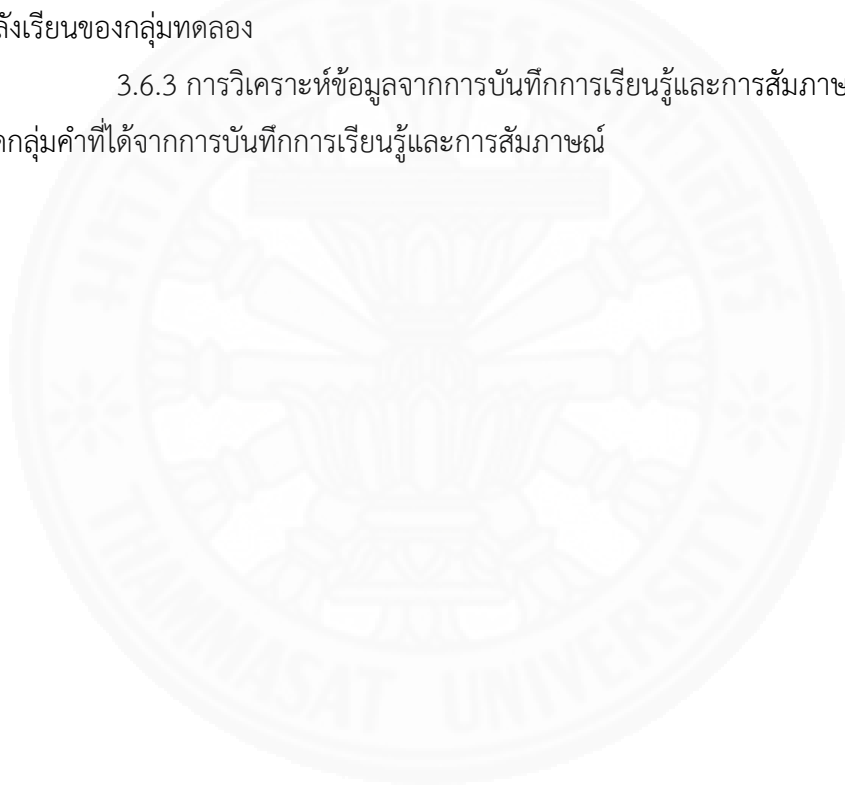
3.5.3.10 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์นักเรียนทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปประกอบการอภิปรายผลการศึกษาเพิ่มเติม

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการคำนวณคะแนนของนักเรียนและคำนวณค่าการกระจายของคะแนนเพื่อใช้เปรียบเทียบความแตกต่างผลการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3.6.2 สถิติทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ สถิติทดสอบที (t-test) แบบ independent t-test ในการเปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์หลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมและใช้สถิติทดสอบที (t-test) แบบ dependent t-test ในการเปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง

3.6.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์โดยใช้การสรุปและจัดกลุ่มคำที่ได้จากการบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

4.1.1 การเปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์

4.1.2 การเปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

4.1.3 การเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบบันทึกการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

4.1.1. การเปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด ห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ แสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1

ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) และค่า t ของผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย เพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์

กลุ่มทดลอง	n	M	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	43	11.00	2.44	21.385*	.000
หลังเรียน	43	22.05	3.26		

* $p < .05$

จากตารางที่ 4.1 พบว่า คะแนนการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์มีค่าเฉลี่ยของผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.1.2 การเปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย แสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2

ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าที (t) ของผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย เพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำของ ของกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

กลุ่มควบคุม	n	M	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	41	11.05	2.38	15.978*	.000
หลังเรียน	41	18.07	2.63		

*p < .05

จากตารางที่ 4.2 พบว่า คะแนนการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายมีค่าเฉลี่ยของผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.1.3. การเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย แสดงในตารางที่ 4.3

ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) และค่า t ของผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย เพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

กลุ่ม	n	M	S.D.	t	p
ควบคุม	41	18.07	2.63	6.163*	.000
ทดลอง	43	22.05	3.26		

* $p < .05$

จากตารางที่ 4.3 พบว่า คะแนนการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ มีค่าเฉลี่ยของผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบบันทึกการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ดำเนินการโดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกการเรียนรู้และผลจากการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการหลังการจัดการเรียนรู้จากกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย เพื่อสะท้อนผลการเรียนรู้และคุณภาพของวิธีการสอนดังกล่าว โดยแบ่งเป็นประเด็นที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

4.2.1.1 การเตรียมตัวก่อนเข้าชั้นเรียน

การเตรียมตัวก่อนเข้าชั้นเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมนั้นมีการปฏิบัติที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยนักเรียนกลุ่มทดลองจะศึกษาวิดีโอทัศน์ออนไลน์ตามเนื้อหาที่ครูเป็นผู้จัดเตรียมไว้ให้นักเรียนได้ศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียน ซึ่งนักเรียนนั้นได้สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต หนังสือและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติมเพื่อเป็นการหาความรู้เพิ่มเติมและเพื่อทบทวนความเข้าใจจากการดูวิดีโอทัศน์ นอกจากนี้นักเรียนยังนำประเด็นที่สงสัยหรือยังไม่เข้าใจมาปรึกษาและทบทวนกับเพื่อนในช่วงเวลาก่อนเข้าชั้นเรียนเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันอีกด้วย นักเรียนกลุ่มควบคุมส่วนมากไม่ได้เตรียมศึกษาหรือค้นคว้าเนื้อหาการเรียนมาก่อนแต่มักมีนักเรียนบางส่วนที่เปิดเอกสารและใบงานเรื่องที่เรียนผ่านมาแล้วเพื่อเป็นการทบทวนความรู้และเปิดดูหัวข้อเรื่องที่จะเรียนในคาบถัดไปเพื่อให้ทราบเนื้อหาการเรียนโดยสังเขปว่าคาบเรียนถัดไปครูจะสอนเกี่ยวกับเรื่องอะไร จากข้อมูลข้างต้นนักเรียนทั้งสองกลุ่มได้สะท้อนการเรียนรู้ผ่านบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ดังนี้

“ดูวิดีโอทัศน์ที่ครูเตรียมไว้ให้ก่อนเข้าเรียนและอ่านข้อมูลในเว็บไซต์ เพื่อหาข้อมูลและตัวอย่างเพิ่มเติม”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E1 (บันทึกการเรียนรู้)

“ดูสื่อการเรียนจากวิดีโอทัศน์ที่ครูเตรียมไว้ให้ คุณและแลกเปลี่ยนกับเพื่อนเพิ่มเติม”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E2 (บันทึกการเรียนรู้)

“ได้ดูวิดีโอที่ครูเตรียมไว้ให้ในกูเกิลคลาสรูมและได้นำเนื้อหาที่ดูจากวิดีโอมาพูดคุยกับเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองของเรากับเพื่อน เพื่อนอาจจะมองแบบหนึ่ง เราอาจจะมองแบบหนึ่ง และถ้าเราไม่เข้าใจก็ยังสามารถกลับไปฟังได้อีกก็รอบก็ได้ แต่สำหรับบางเรื่องที่ยังไม่เข้าใจก็แล้วแต่การแก้ปัญหาของแต่ละคน แต่สำหรับผมผมพูดคุยกับเพื่อนนะครับ ทำให้เข้าใจมากขึ้น”

นักเรียนกลุ่มทดลอง EI1 (สัมภาษณ์ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

“เปิดซีทดูเนื้อหาคร่าว ๆ เพราะถ้าครูถามจะได้ตอบได้”

นักเรียนกลุ่มควบคุม C1 (บันทึกการเรียนรู้อยู่)

“ไม่ได้เตรียมตัวมาเลย มาฟังจากครูสอนล้วน ๆ”

นักเรียนกลุ่มควบคุม C2 (บันทึกการเรียนรู้อยู่)

“ไม่ได้เตรียมเนื้อหาอะไรมาเลยคะ แต่พอได้อ่านใบงานคร่าว ๆ ว่ามีหัวข้ออะไรบ้างเพราะหนูคิดว่าการนั่งเรียนและฟังครูสอนในชั้นเรียนน่าจะเข้าใจเนื้อหามากกว่าการศึกษาเนื้อหาเอง”

นักเรียนกลุ่มควบคุม CI1 (สัมภาษณ์ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

4.2.1.2 กิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนนั้น นักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ซึ่งนักเรียนจะได้ทำกิจกรรมในชั้นเรียนผ่านข้อคำถามต่าง ๆ ผ่านรูปแบบของรายการเกมโชว์โทรทัศน์ โดยมีทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนบทบาทในการเรียนรู้ โดยครูจะทำหน้าที่เช่นเดียวกับพิธีกรรายการเกมโชว์โทรทัศน์ซึ่งเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนและกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ในเรื่องของการสร้างคำ โดยข้อคำถามในเกมโชว์โทรทัศน์นั้นจะเป็นคำถามที่เน้นการจำแนกองค์ประกอบ หาความสัมพันธ์ของการสร้างคำประเภทต่าง ๆ ซึ่งนักเรียนจะได้ช่วยกันตอบคำถามโดยนำองค์ความรู้จากการดูวิดีโอมาใช้เชื่อมโยงความรู้ในการตอบคำถาม มีการแข่งขันกันระหว่างกลุ่มเพื่อกระตุ้นบรรยากาศในการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งบางกิจกรรมเป็นการ

ฝึกฝนซ้ำ ๆ จนทำให้เข้าใจและสามารถการจำแนกการสร้างคำชนิดต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนยังได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่มและมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน เช่น นักเรียนได้ปรึกษาหารือและวางแผนการทำกิจกรรมในรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ เป็นการแลกเปลี่ยนทั้งความรู้ทักษะและส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคีในการทำงาน และจากการสัมภาษณ์นักเรียนยังแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่าการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นวิธีการที่ดีกว่าการทำแบบฝึกหัดในชั้นเรียนหรือให้เป็นการบ้าน เพราะหากครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดนักเรียนจะไม่อยากทำและอาจจะลอกแบบฝึกหัดเพื่อนมาส่ง แต่การเรียนรู้แบบรูปแบบกิจกรรมเกมโชว์นักเรียนต้องร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนโดยมีเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นตัวกำหนด นักเรียนจะไม่สามารถลอกเพื่อนได้ อย่างน้อยที่สุด นักเรียนได้พูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ก็เป็นการเรียนรู้ที่วิธีหนึ่ง

อย่างไรก็ดี ในกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายนั้น นักเรียนก็ได้เรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่มเช่นกัน โดยจะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการอธิบายความรู้จากครูโดยมีสื่อการสอนที่หลากหลาย เช่น สื่อการสอนป้ายคำ ใบงาน โปรแกรมนำเสนอ เป็นต้น และให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น อภิปราย จำแนกการสร้างคำพร้อมระบุเหตุผล และหาความสัมพันธ์ของการสร้างคำชนิดต่าง ๆ และซักถามประเด็นหรือข้อสงสัยเพื่อเป็นการทบทวนความเข้าใจ ทำให้นักเรียนเข้าใจในเรื่องการสร้างคำมากขึ้น เพราะได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและฝึกฝนการจำแนกการสร้างคำประเภทต่าง ๆ ด้วยตนเองพร้อมทั้งได้ระบุเหตุผลและตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคำ นอกจากนี้นักเรียนยังสามารถซักถามข้อสงสัยจากครูเพื่อเป็นการเพิ่มความเข้าใจและทบทวนบทเรียน จากข้อมูลข้างต้นนักเรียนทั้งสองกลุ่มได้สะท้อนการเรียนรู้ผ่านบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ดังนี้

“ได้นำความรู้ที่ได้เรียนจากวิดีโอมาใช้จริงในห้องเรียน ได้ฝึกคิดเกี่ยวกับการสร้างคำมากขึ้น และได้แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน โดยมีครูอธิบายประกอบทำให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้นค่ะ”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E3 (บันทึกการเรียนรู้)

“ได้เล่นเกมกับเพื่อน ๆ ทำให้ได้ฝึกสมองเพราะต้องแข่งกับตัวเองเพื่อนและเวลา ทำให้มีความรู้เรื่องการสร้างคำมากขึ้น และยังทำให้เพิ่มความรู้อะไรก็ได้ตัวอย่างคำเพิ่มจากการดูวิดีโอด้วย”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E4 (บันทึกการเรียนรู้)

“ได้เล่นเกมกับเพื่อน ๆ นอกจากจะได้ความรู้แล้ว ยังได้ความสามัคคีในห้องเรียนด้วย แต่ถ้าครูให้แบบฝึกหัดนักเรียนไปทำนักเรียนก็ลอกกันในขณะที่ถ้าเล่นเกมในห้องเรียน เราต้องทำตอนนั้น ทำเดี๋ยวนั้น คือต่อให้คนที่ไม่ได้ทำ เขาก็ยังได้ฟังและได้แสดงความคิดเห็นบ้าง แต่ถ้ากลับกัน ครูให้แบบฝึกหัดไปทำ ถ้าใครไม่ทำก็คือแค่ลอก เขาก็ไม่ได้เรียนรู้อะไรเพิ่มเติมหรอกครับ ผมว่าเกมในห้องที่ช่วยให้เด็กทำได้”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E12 (สัมภาษณ์ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

“ได้เรียนรู้การสร้างคำชนิดต่าง ๆ ทำใบงานเพื่อทบทวนและตอบคำถามในห้องเรียน”

นักเรียนกลุ่มควบคุม C3 (บันทึกการเรียนรู้อยู่)

“ได้ฝึกแยกคำประเภทต่าง ๆ ได้รู้เทคนิคการสังเกตการสร้างคำและแยกคำ ได้พูดคุยกับเพื่อนในกลุ่มและได้ตอบคำถามครู บางคำถามก็ยากจนต้องผมต้องคิดแล้วคิดอีก”

นักเรียนกลุ่มควบคุม C4 (บันทึกการเรียนรู้อยู่)

“ก็ได้เรียนรู้เหมือนวิชาทั่ว ๆ ไปนะคะ ครูสอนแล้วก็ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดด้วยตัวเองและแลกเปลี่ยนกับเพื่อน แต่ว่าที่ต่าง คือ ครูสอนเข้าใจดี ไม่สอนเร็วจนเกินไป หนูว่าเนื้อหาเรื่องนี้ยากนะคะ แต่พอฟังครูอธิบายแล้ว มันเห็นภาพชัดขึ้น พอได้ลองทำเองก็เข้าใจมากขึ้นคะ แล้วก็ครูมีกิจกรรมมาให้ทำคะ ได้เดิน ได้พูดคุยกับเพื่อน ไม่นั่งต้องนั่งเฉย ๆ เลยคะ”

นักเรียนกลุ่มควบคุม CI2 (สัมภาษณ์ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

4.2.1.3 บรรยากาศในชั้นเรียน

บรรยากาศในชั้นเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ นักเรียนทุกคนรู้สึกมีความสุขกับบรรยากาศในชั้นเรียน เพราะ นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านบรรยากาศที่ชั้นเรียนเต็มไปด้วยความสนุกสนานจากการเรียนรู้ผ่านเกมโชว์โทรทัศน์ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ซึ่งนักเรียนไม่เคยเห็นและไม่เคยเรียนรู้ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เช่นนี้มาก่อน การเรียนรู้โดยใช้รูปแบบดังกล่าวทำให้

ลดความตึงเครียดและความน่าเบื่อจากบรรยากาศการเรียนภาษาไทยลงไปได้อย่างมาก ทำให้การเรียนหลักภาษาไม่รู้สึกน่าเบื่อ อีกทั้งยังทำให้นักเรียนสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น สื่อการสอนสามารถกระตุ้นและดึงดูดความสนใจจากผู้เรียนได้ บรรยากาศในชั้นเรียนเช่นนี้จึงทำให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย กล้าแสดงความคิดเห็นและกล้าแสดงออกมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม ยังมีนักเรียนกลุ่มที่รู้สึกกดดัน ประหม่าและกังวลในการทำกิจกรรม เพราะรู้สึกกลัวหากตนเองตอบผิดแล้วทำให้กลุ่มไม่ได้รับคะแนนในกิจกรรม รู้สึกไม่ค่อยมั่นใจในคำตอบของตนเอง แต่เมื่อได้ทบทวนความรู้ก็ทำให้เข้าใจมากขึ้นแต่ก็ยังประหม่าเมื่อต้องแข่งขันค้นหาคำตอบกับเวลาซึ่งเป็นความท้าทายที่เข้ามากระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในชั้นเรียน นักเรียนรู้สึกว่าได้เรียนรู้ที่ก้าวกระโดดกว่าระดับมัธยมศึกษา เพราะได้เรียนรู้เนื้อหาออกชั้นเรียนผ่านวีดิทัศน์ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่สะดวกและเหมาะสมกับยุคเทคโนโลยีและค้นหาข้อสงสัยด้วยตนเองเพื่อนำมาทำกิจกรรมในชั้นเรียน เป็นการเรียนรู้ที่ต้องมีความรับผิดชอบและความใฝ่รู้ควบคู่กันไป การเรียนในห้องเรียนเป็นการประหยัดเวลาเรียนและใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการทำกิจกรรมเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์และความเข้าใจของนักเรียน และเป็นการสร้างเสริมกิจกรรมทางสังคมระหว่างกลุ่มเพื่อนซึ่งทำให้เพื่อนในห้องได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทำให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา เพราะไม่ต้องนั่งฟังอย่างเดียวและจดตามอยู่หนึ่ง ๆ เหมือนชีวิตการเรียนที่ผ่านมา และการเรียนรูปแบบนี้ทำให้เห็นความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และช่วยเหลือกัน ทั้งในการอธิบายประเด็นการเรียนและข้อสงสัยให้กับเพื่อนในกลุ่มฟัง การให้กำลังใจในการตอบคำถามของเพื่อน และการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้

ส่วนกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายนั้น นักเรียนบางกลุ่มรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้เพราะได้พูดคุยและปรึกษากันในการทำกิจกรรมกลุ่ม รู้สึกมีความสุขเพราะครูอธิบายและถ่ายทอดเนื้อหาการเรียนได้อย่างเข้าใจ นอกจากนี้ นักเรียนยังได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพราะได้ตอบคำถามที่ครูถามเป็นระยะ ๆ แต่นักเรียนส่วนมากรู้สึกกังวล เครียดและรู้สึกเกร็งในเวลาเรียนเพราะเนื้อหาเยอะและต้องคอยนั่งฟังเวลาครูอธิบายเพราะหากไม่ฟังเวลาครูสอนอาจตอบคำถามไม่ได้ เพราะฉะนั้นบรรยากาศในห้องเรียนจะค่อนข้างเงียบและจริงจัง จากข้อมูลข้างต้นนักเรียนทั้งสองกลุ่มได้สะท้อนการเรียนรู้ผ่านบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ดังนี้

“สนุกมากที่ได้เรียนด้วยการเล่นเกมแบบนี้ เป็นการเรียนที่แปลกใหม่ ไม่เคยเจอที่ไหนมาก่อน ไม่น่าเบื่อ ไม่่วง บรรยากาศเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E5 (บันทึกการเรียนรู้)

“บรรยากาศในห้องเรียนสนุก น่าสนใจกว่าที่เคยได้เรียนมา เพราะเป็นการเรียนที่ให้เด็กได้ทำกิจกรรมและได้ใช้ความรู้ที่ไปศึกษามาจริง ๆ ไม่เครียด ทำให้กล้าตอบคำถามมากขึ้น”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E6 (บันทึกการเรียนรู้)

“สนุกสนาน มีความสุขสุด ๆ ไปเลย เพราะเรียนรู้เรื่อง เข้าใจ และสื่อการสอนดี สามารถดึงความสนใจจากเด็ก ๆ ได้ รู้สึกว่าเพื่อนในห้องกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือกับการทำกิจกรรมดีมาก”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E7 (บันทึกการเรียนรู้)

“รู้สึกสนุกดี ได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ในห้อง แต่การที่ต้องออกไปเป็นตัวแทนกลุ่มในการตอบคำถามทำให้รู้สึกกดดันว่าจะตอบได้ไหม แต่โดยรวมก็ดีนะคะ สนุกดี”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E8 (บันทึกการเรียนรู้)

“นักเรียนในห้องรู้สึกสนุกกับการเรียนภาษาไทยมากขึ้น ผ่อนคลาย เพราะตลอดการเรียนภาษาไทย 6 ปี เราเรียนกับครูที่สอนโดยการพูดและเขียน เราก็จดลงสมุด การสอนแบบนี้เป็นวิธีที่แปลกใหม่ น่าสนใจมาก ๆ”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E13 (สัมภาษณ์ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

“การเรียนแบบนี้เป็นแบบสนุกดี เพราะได้แข่งขันกับเพื่อน ๆ แต่ไม่ได้แข่งขันแบบเอาจริงเอาจังขนาดนั้น บางครั้งก็ไม่ได้รู้สึกแข่งขันขนาดนั้น แค่เล่นสนุกสนานกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน รางวัลก็ไม่ได้เป็นคะแนนหรือเกรดที่จริงจังมาก ก็เลยไม่ได้กดดันขนาดนั้น แต่บางครั้งรู้สึกได้ว่ากำลังแข่งขันกับตัวเองมากกว่า เพราะจากการที่เราได้เรียนมาและต้องตอบคำถามที่ต้องใช้การคิดหนักหน่วงพอสมควร เพื่อน ๆ พูดกันว่าสนุกมาก ไม่มีใครบอกว่าไม่ดีเลยคะ”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E14 (สัมภาษณ์ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

“ในห้องเพื่อน ๆ ตั้งใจเรียนและตั้งใจฟังครู

นักเรียนกลุ่มควบคุม C5 (บันทึกการเรียนรู้)

“บางครั้งบรรยากาศในห้องค่อนข้างเงียบและจริงจัง เพราะต้องนั่งฟังครูอธิบาย ถ้าไม่ตั้งใจฟังอาจทำให้ตอบคำถามไม่ได้ ก็เลยทำให้ห้องว่างไปบ้าง”

นักเรียนกลุ่มควบคุม C6 (บันทึกการเรียนรู้)

“บรรยากาศในห้องก็ดีครับ ทุกคนตั้งใจฟัง เพราะถ้าไม่ฟังก็ตอบไม่ได้ แล้วก็ทำกิจกรรมกับเพื่อนในห้อง แต่ผมว่าส่วนมากจะเป็นการฟังครูสอน แล้วก็ทำแบบฝึกหัด มีบ้างที่จะทำให้ง่วงบ้าง”

นักเรียนกลุ่มควบคุม CI3 (สัมภาษณ์ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

“ก็มีความสุขดีนะค่ะ ทุกคนตั้งใจเรียน ไม่มีใครคุยเล่นกันสักเท่าไร อาจเป็นเพราะว่าเนื้อหาหายากด้วย แต่ก็มีบ้างที่รู้สึกเครียดเพราะกลัวตอบคำถามไม่ได้ แต่พอตอบได้ก็รู้สึกดีค่ะ”

นักเรียนกลุ่มควบคุม CI4 (สัมภาษณ์ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

4.2.1.4 ความรู้สึกต่อการจัดการเรียนรู้

ความรู้สึกต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์นั้น นักเรียนมีความรู้สึกพึงพอใจ ประทับใจและมีความสุขในการเรียนเพิ่มมากขึ้น เพราะบรรยากาศของการจัดการเรียนรู้นั้นเต็มไปด้วยความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และแปลกใหม่ เพราะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ เน้นการเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนนอกห้องเรียนและในห้องเรียน ลดเวลาของการบรรยายเนื้อหาลงไปได้มาก ทำให้มีช่วงเวลาสำหรับเรียนรู้ผ่านรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับการสร้างคำอีกด้วย เพราะหากนักเรียนได้มีเวลาสำหรับการฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ จะช่วยให้นักเรียนมีทักษะเพิ่มมากขึ้น และสื่อการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจเรียนมากขึ้น นักเรียนสนใจในการเรียนด้วยวีดิทัศน์นอกชั้นเรียน เพราะเป็นการประหยัดเวลาเรียนในห้องเรียน ทำให้มีเวลาในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนยังเสนอแนะความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในประเด็นของ

การแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมในชั้นเรียนว่าควรแบ่งกลุ่มในการเล่นเกมนั้นตามความสามารถของนักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนที่มีระดับความสามารถต่างกันได้กระจายไปตามกลุ่มต่าง ๆ และเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของนักเรียนที่มีความสามารถต่างกันอาจทำให้นักเรียนได้เพิ่มมุมมองมากขึ้น

ส่วนกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายนั้น นักเรียนรู้สึกพึงพอใจกับการเรียนรู้เช่นกัน เพราะนักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนและได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ได้ร่วมอภิปรายและแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน และบรรยากาศในการเรียนในชั้นเรียนเป็นกันเอง ไม่กดดันมาก นอกจากนี้นักเรียนยังเสนอแนะความคิดเห็นเพิ่มเติมอีก ว่าควรมีเกมมาหรือสื่อบันเทิงให้นักเรียนได้เล่นหรือแข่งขันกันเพื่อเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนให้เพิ่มขึ้น มีการยกตัวอย่างคำที่เกิดจากการสร้างคำชนิดต่าง ๆ ให้มากขึ้นและมีวีดิทัศน์หรือสื่อประกอบการสอนที่ดึงดูดและดึงดูดความสนใจจากผู้เรียนทำให้บรรยากาศในการเรียนดีขึ้น จากข้อมูลข้างต้นนักเรียนทั้งสองกลุ่มได้สะท้อนการเรียนรู้ผ่านบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ดังนี้

“เป็นการสอนที่มีประสิทธิภาพ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E9 (บันทึกการเรียนรู้)

“เรียนผ่านวีดิทัศน์มากขึ้น เพราะกระชับ เข้าใจ ตรงประเด็นและใช้เวลาน้อย”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E10 (บันทึกการเรียนรู้)

“เป็นวิธีที่ดีค่ะ ทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้น รู้จักจัดการเวลาได้ดีขึ้นและนำความรู้ที่ศึกษาและค้นคว้ามาใช้ในห้องเรียน มีเวลาทำความเข้าใจกับเนื้อหาได้มากขึ้น”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E11 (บันทึกการเรียนรู้)

“รู้สึกดีและสนุก ทำให้การเรียนหลักภาษาไทยไม่รู้สึกน่าเบื่อ สอนโดยใช้เกมเป็นสื่อทำให้เด็กสนใจมากขึ้น สนุกและมีสาระควบคู่กันไปด้วย”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E12 (บันทึกการเรียนรู้)

“รู้สึกดี เพราะน่าสนใจและได้ผลเหลือเชื่อ คือทำให้เด็กอยากเรียนมากขึ้นและทำให้ทักษะการคิดเพิ่มขึ้น เพิ่มทัศนคติที่ดีทั้งต่อตัววิชาและตัวครู เพื่อนในห้องก็พูดว่าเขาไม่อยากจะเรียนเพราะเขาไม่ชอบ แต่พอมีเกมเข้ามาก็ทำให้เขาตั้งใจเรียนและสนใจมากขึ้น ส่วนตัวผมเองพอได้เรียนด้วยการเล่นเกมในห้อง ทำให้ทำข้อสอบได้มากขึ้น เราได้ฝึกคิด ได้แลกเปลี่ยนกับเพื่อนในห้อง ได้แข่งขันกับเพื่อน แต่ว่าการแบ่งกลุ่มในชั้นเรียนผมว่าครูควรแบ่งให้ อาจแบ่งตามคะแนนสอบหรืออะไรสักอย่าง ถ้าเพื่อนจับกลุ่มกันเอง อาจมีแต่กลุ่มเก่งก็อาจตอบได้หมด แต่กลุ่มอื่นอาจมีแต่คนอ่อนก็อาจตอบคำถามไม่ได้ และเขาก็จะไม่ได้ฟังความคิดเห็นของคนที่ตอบได้”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E15 (สัมภาษณ์ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

“ดีนะครับ เพราะการเรียนการสอนแบบนี้ไม่ค่อยมีใครทำ แล้วก็ได้ผลลัพธ์ดีกว่าวิธีปกติ เพราะเด็กให้ความสนใจ ตั้งใจเรียนและเรียนเข้าใจ ความรู้สึกมันเปลี่ยนไปจากที่เคยเรียน อยากมาเรียนภาษาไทยมากขึ้น เพื่อน ๆ ก็พูดกัน เพราะดีกว่ามานั่งฟังและนั่งจดเฉย ๆ แล้วก็หมดคาบไป แล้วก็เข้าใจเนื้อหามากขึ้น”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E16 (สัมภาษณ์ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

“ควรมีเกมหรือมีกิจกรรมสนุก ๆ มาให้ทำในชั้นเรียนเพื่อเพิ่มความสนุกสนาน”

นักเรียนกลุ่มควบคุม C7 (บันทึกการเรียนรู้อย่าง)

“มีความสุขในการเรียนเพราะครูสอนเข้าใจ กระตือรือร้นตลอดเวลา เพราะครูจะสุ่มถามและควรเพิ่มวิดีโอหรือสื่อต่าง ๆ ให้มากขึ้น”

นักเรียนกลุ่มควบคุม C8 (บันทึกการเรียนรู้อย่าง)

“ความรู้สึกโดยรวมก็รู้สึกดี เพราะเรียนเข้าใจดี งงหรือไม่เข้าใจตรงไหนก็สามารถถามครูได้ ครูมีความเป็นกันเอง ไม่ได้ดุดะไร ทำให้นักเรียนกล้าถาม แต่ถ้าได้เรียนแบบเพิ่มเกมมาให้เล่นห้องเรียนก็จะมีสีสันมากขึ้น เพราะได้แข่งเล่นเกมกับเพื่อน ๆ”

นักเรียนกลุ่มควบคุม C15 (สัมภาษณ์ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

“ก็เรียนเข้าใจดีค่ะ ไม่กดดันและครูไม่ปล่อยปละละเลยนักเรียน
อยากให้คุณครูยกตัวอย่างคำหรือโจทย์ให้มากกว่านี้เพราะจะได้เห็นตัวอย่างคำ
มากขึ้น และฝึกทำข้อสอบยาก ๆ มากกว่านี้ จะได้นำไปใช้ทำข้อสอบได้
มากขึ้น”

นักเรียนกลุ่มควบคุม CI6 (สัมภาษณ์ 7 กุมภาพันธ์ 2563)

4.2.1.5 อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นผู้จัดการเรียนรู้ทั้งในกลุ่มทดลองและกลุ่ม
ควบคุมจึงเห็นสภาพ บรรยากาศ ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน โดยใน
นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์
นั้น ผู้วิจัยของเสนอข้อมูลเป็น 2 ขั้นตอนตามลำดับของการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรม
นอกชั้นเรียน (out-class activities) และขั้นตอนที่ 2 กิจกรรมในชั้นเรียน (in-class activities) โดย
ในขั้นตอนที่ 1 นั้นเป็นกิจกรรมนอกชั้นเรียน นักเรียนจะได้ศึกษาเนื้อหาการเรียนในรูปแบบของวิดีโอ
ทัศน์ออนไลน์ที่ครูจัดเตรียมไว้ในห้องเรียนออนไลน์ (google classroom) ซึ่งวิดีโอที่ครูจัดเตรียมไว้
นั้นจะเป็นวิดีโอที่มีผู้ผลิตไว้แล้วส่วนหนึ่ง เช่น การสรุปและตีความรู้จากรายการตีความตีว รายการ
สอนศาสตร์ เป็นต้น และครูได้จัดทำขึ้นมาเองส่วนหนึ่ง ขั้นตอนนี้ถือว่าเป็นความท้าทายในการจัดการ
เรียนรู้อย่างมาก เพราะกิจกรรมนอกชั้นเรียนนี้เป็นขั้นตอนที่ครูไม่สามารถควบคุมนักเรียนได้ ฉะนั้น
ครูจึงพยายามหาวิธีที่จะตรวจสอบนักเรียนให้ดูวิดีโอที่ตีความตีวมากที่สุด เพราะหากนักเรียนไม่ได้ดูวิดีโอ
ที่ตีความตีวเท่ากับว่านักเรียนจะไม่ได้เรียนรู้หลักการในการสร้างคำซึ่งจะทำให้เมื่อทำกิจกรรมในชั้นเรียน
ร่วมกับเพื่อน อาจไม่เข้าใจโจทย์ปัญหาและไม่สามารถเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ได้ดีเท่าที่ควร
หากเปรียบเทียบกับจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย นักเรียนที่ไม่ได้ดูวิดีโอที่ตีความตีวมากก็จะขาดเรียนในคาบ
เรียนนั้น ๆ ไป เพราะไม่ได้เรียนเนื้อหาที่กำหนดไว้

จากการที่ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารจากหนังสือและวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้
ให้เห็นปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงทดลองให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามแนวคิด
ห้องเรียนกลับทางก่อนการทดลองจริง เพื่อที่จะได้วางแผนและแก้ไขปัญหาได้ทันทั่วทั้ง โดยจัดหาวิดีโอ
ทัศน์ เรื่อง ชนิดของคำในภาษาไทย ให้นักเรียนได้ลองศึกษานอกชั้นเรียน และนำประเด็นต่าง ๆ มา
อภิปรายและทำโจทย์ปัญหาในชั้นเรียน ปรากฏว่ามีนักเรียนที่ดูวิดีโอที่ตีความตีวไม่ถึงครึ่งของจำนวน
นักเรียนทั้งหมด จากการสอบถามนักเรียนถึงเหตุผลที่ไม่ดูวิดีโอที่ตีความตีว นักเรียนให้เหตุผลหลายประเด็น
เช่น “อยากฟังครูสอนในห้องมากกว่าไปศึกษาเอง” หรือ “การบ้านวิชาอื่น ๆ เยอะมาก” ทำให้ผู้วิจัย

ได้เห็นอุปสรรคและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่จะใช้ในการศึกษา เพราะฉะนั้นขั้นตอนในการทดลองที่สำคัญขั้นตอนหนึ่ง คือ การปฐมนิเทศและชี้แจงให้นักเรียนได้ทราบถึงเหตุผลขั้นตอนและข้อดีของการจัดการเรียนรู้ เพราะฉะนั้นผู้วิจัยจึงนำปัญหาที่เกิดขึ้นมาทำความเข้าใจกับนักเรียนกลุ่มทดลองเพื่อให้นักเรียนได้เห็นถึงแนวทางในการจัดการเรียนรู้ซึ่งจะเกิดประโยชน์แก่นักเรียน อีกทั้งยังสร้างกฎและกติกาในการเรียนรู้ร่วมกันในขั้นตอนเรียนรู้นอกชั้นเรียนอีกด้วย เช่น เมื่อศึกษาเนื้อหาในวิดีโอแล้วให้นักเรียนสรุปความรู้ลงในสมุดบันทึก พร้อมทั้งระบุประเด็นที่ยังไม่เข้าใจเพื่อมาทำความเข้าใจกันในชั้นเรียน เมื่อเข้าชั้นเรียนครูจะสุ่มถามรายละเอียดในวิดีโอหากนักเรียนคนใดไม่ศึกษาวิดีโอมาจะต้องแยกไปศึกษาในขณะที่เพื่อนในห้องทำกิจกรรมในชั้นเรียน และมาพบครูเพื่อตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับการดูวิดีโอ ทั้งนี้ นักเรียนในชั้นเรียนได้ตกลงกันว่า จะให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้เต็มที่ ซึ่งในขั้นตอนของการทดลองนักเรียนได้ให้ความร่วมมือในการศึกษาผ่านวิดีโออย่างดี อีกทั้งนักเรียนยังเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมว่าควรเรียนผ่านวิดีโอให้มากขึ้น เพราะนักเรียนเข้าใจในแนวทางและวิธีการของการจัดการเรียนรู้ว่าการเรียนนอกชั้นเรียนสำคัญอย่างไร หากไม่ศึกษาวิดีโอมาทำให้ร่วมกิจกรรมกับเพื่อนได้ไม่เต็มที่ และจะไม่สามารถตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนได้ จากการทดลองพบว่านักเรียนในกลุ่มทดลองไม่มีปัญหาและอุปสรรคในการเรียนนอกชั้นเรียน เพราะนักเรียนทุกคนมีสมาร์ทโฟนที่สามารถเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนจัดเตรียมไว้ให้เพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน

ขั้นตอนที่ 2 คือ กิจกรรมในชั้นเรียน (in-class activities) ซึ่งเป็นช่วงเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบของเกมโชว์โทรทัศน์ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้เชื่อมโยงความรู้ในขั้นตอนที่ 1 และ ขั้นตอนที่ 2 เพื่อฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ ที่เป็นโจทย์ปัญหาให้นักเรียนได้เรียนรู้ ซึ่งอุปสรรคสำคัญอย่างหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยคิดว่า คือ เวลาในการเรียน เพราะใน 1 คาบเรียนหรือเวลา 50 นาทีนั้น ตามการวางแผนการจัดการเรียนรู้ถือว่ามีความเพียงพอสำหรับขั้นตอนการทำกิจกรรมต่าง ๆ แต่เมื่อได้ดำเนินการทดลองแล้ว พบว่า ครูที่สอนในคาบเรียนก่อนหน้าได้สอนและเลิกชั้นเรียนเกินเวลาที่กำหนดไว้ บางครั้งประมาณ 5-10 นาที ทำให้ช่วงเวลาสำหรับการเรียนรู้นั้นถูกลดทอนลงไป ผู้วิจัยคิดว่าเวลาที่หายไปในส่วนนี้เป็นส่วนที่สำคัญ เพราะ เป็นช่วงเวลาที่ผู้เรียนจะได้ทบทวนและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน หากเวลาส่วนนี้ถูกลดไปอาจทำให้ทำกิจกรรมได้ไม่ทั่วถึงและไม่ตรงตามขั้นตอนและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ วิธีการแก้ปัญหา ก็คือการสลับคาบเรียนไปอยู่ในคาบเรียนที่ไม่ติดกับวิชาใด ๆ เช่น คาบเรียนที่ 1 (08.10 น.-09.00 น.) หรือ คาบเรียนที่ 7 (13.10 น.-14.00 น.) เพื่อรักษาผลประโยชน์ของนักเรียนและรักษาเวลาที่ใช้ในการทดลองให้ได้มากที่สุด

นอกจากนี้ยังมีอุปสรรคที่เกี่ยวข้องกับสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน เนื่องจากห้องเรียนยังไม่มีอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน ได้แก่ คอมพิวเตอร์ และเครื่องฉายที่ติดไว้ประจำห้องเรียน ครูต้องนำอุปกรณ์ดังกล่าวเข้ามาติดตั้งเอง จึงทำให้ต้องใช้ประมาณ 5 นาทีเพื่อติดตั้งอุปกรณ์ดังกล่าวในห้องเรียน หากครูในคาบเรียนก่อนหน้าปล่อยช้าเกินกว่าเวลาที่กำหนดอาจทำให้เสียเวลาในการจัดการเรียนรู้ไปประมาณ 10-15 นาที นับว่าเป็นอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้อย่างยิ่ง

“อยากให้ครูทำแบบนี้อีก เพราะได้ทั้งความสนุกและเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีครูท่านใดทำมาก่อน”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E13 (บันทึกการเรียนรู้)

“อยากให้ทำกิจกรรมแบบนี้ต่อไป เพราะได้ทั้งความรู้และความสนุกสนาน อาจจะมีวิดิทัศน์ที่เป็นความรู้มาให้ดูเยอะ ๆ ทำให้ห้องเรียนสนุกสนานครื้นเครงและไม่เครียด”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E14 (บันทึกการเรียนรู้)

“อยากมีเวลามากกว่านี้ จะได้สนุกมากขึ้นและเพื่อนในห้องจะได้เล่นทั่วถึงมากกว่านี้”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E15 (บันทึกการเรียนรู้)

“ทุกอย่างโอเคแล้ว แต่ช้าตรงกว่าจะได้เริ่มเรียนและการติดตั้งโน้ตบุ๊กและโปรเจ็กเตอร์”

นักเรียนกลุ่มทดลอง E16 (บันทึกการเรียนรู้)

ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายนั้น นักเรียนทุกคนในชั้นเรียนมีความคุ้นชินกับการจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้ เพราะเป็นวิธีที่ครูหลาย ๆ ท่านได้ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยพบว่าอุปสรรคที่เกิดขึ้นในการทดลอง คือ การสร้างแรงจูงใจและการกระตุ้นนักเรียนให้เข้ามาอยู่ในบรรยากาศแห่งการเรียนรู้เป็นอุปสรรคอย่างหนึ่ง เพราะ เนื้อหาเรื่องการสร้างคำเป็นเนื้อหาที่มีความซับซ้อนและต้องใช้ตัวอย่างของการสร้างคำประเภทต่าง ๆ ค่อนข้างมาก เพราะฉะนั้น การที่ครูอธิบายเนื้อหาให้นักเรียนฟังเป็นการจัดการเรียนรู้ที่อาจทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย เกิดความตึงเครียดและทำให้ไม่สนใจเนื้อหา แม้ว่านักเรียนจะมีท่าทีที่ตั้งใจฟังขณะที่ครูสอน แต่การถ่ายทอดด้วยการอธิบายเพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถถึงความสนใจของนักเรียนได้ ขั้นตอนที่ครูได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น อภิปรายหรือเรียนรู้ด้วยกิจกรรมกลุ่มนั้นก็เป็นเวลาที่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เรื่องการสร้างคำซึ่งเป็นเนื้อหาที่จำเป็นจะต้องใช้ตัวอย่างคำจำนวนมากเพื่อให้เห็นถึงหลักเกณฑ์และวิธีสำหรับการสร้างคำ หากนักเรียนไม่ได้ศึกษาตัวอย่างที่มากพอ อาจทำให้เรียนรู้เนื้อหานั้น ๆ ไม่เข้าใจเท่าที่ควร ครูจึงเปิดโอกาสให้นักเรียนที่ไม่เข้าใจเนื้อหามาปรึกษาหรือซักถามนอกชั้นเรียน แต่ก็มีนักเรียนจำนวนน้อยเท่านั้นที่มาซักถามนอกชั้นเรียน เพราะฉะนั้น เวลาในการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายสำหรับการสอนเรื่องการสร้างคำก็ถือว่าเป็นอุปสรรคอีกประการหนึ่ง หากมีเวลาในการจัดการเรียนรู้สำหรับช่วงเวลาฝึกฝนมากพอก็จะทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น จากข้อมูลข้างต้นนักเรียนทั้งสองกลุ่มได้สะท้อนการเรียนรู้ผ่านบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ดังนี้

“ควรเพิ่มเกมเป็นสื่อการสอนจะทำให้ห้องเรียนสนุกสนานมากขึ้น”

นักเรียนกลุ่มควบคุม C9 (บันทึกการเรียนรู้)

“ควรมีเกมคำศัพท์มาให้เล่น อาจเป็นควิชแข่งกันทำคะแนนเพื่อเป็นการทดสอบความรู้ที่เรียน”

นักเรียนกลุ่มควบคุม C10 (บันทึกการเรียนรู้)

“ควรเพิ่มความสนุกในชั้นเรียนบ้าง เพราะบางครั้งดูน่าเบื่อ อยากให้ทำกิจกรรมสนุก ๆ”

นักเรียนกลุ่มควบคุม C11 (บันทึกการเรียนรู้)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สรุปผลดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ที่จัดการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์นอกชั้นเรียนโดยให้นักเรียนกลุ่มทดลองศึกษาวิดิทัศน์ เรื่อง การสร้างคำ จำนวน 10 ครั้ง และเรียนรู้เพื่อทบทวนความเข้าใจเพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ในชั้นเรียนด้วยรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์จำนวน 10 คาบเรียน แล้ววัดผลการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียน ผลวิจัยพบว่า ผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัย มีดังนี้

5.1.1 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์มีความสามารถการคิดวิเคราะห์หลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.1.2 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์มีความสามารถการคิดวิเคราะห์หลังการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.1.3 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์มีการเตรียมตัวก่อนเข้าชั้นเรียนโดยการศึกษาเนื้อหาวิดิทัศน์ที่ครูเตรียมไว้เพื่อนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนที่จัดการเรียนรู้ในรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดที่เป็นระบบเพื่อหาความสัมพันธ์ ระบุเหตุผลและการจำแนกองค์ประกอบต่าง ๆ ของการสร้างคำ การเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวนอกจากจะได้ฝึกฝนการคิดแล้วยังเป็นการเรียนรู้ที่สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนาน ผ่อนคลายและลดความตึงเครียดลงได้มาก เพราะนักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและทำกิจกรรมร่วมกัน นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้ผ่านเกมโชว์โทรทัศน์ด้วยบรรยากาศของการแข่งขันซึ่งเป็นบรรยากาศของการเรียนรู้ที่มีความท้าทายและเป็นปัจจัยที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างยิ่ง

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองในหัวข้อผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้อภิปรายผล ดังต่อไปนี้

5.2.1 ผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ จากการเก็บข้อมูลจากการเขียนบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์ พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองได้มีการฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ผ่านกิจกรรมเกมโชว์โทรทัศน์ในชั้นเรียน โดยออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกิจกรรมกลุ่มทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และการออกแบบกิจกรรมเป็นการแข่งขันรายบุคคลทำให้นักเรียนได้แข่งขันกับเพื่อน ๆ ภายใต้อารมณ์ต่าง ๆ ของกิจกรรมเกมโชว์โทรทัศน์ซึ่งทำให้นักเรียนได้เชื่อมโยงความรู้นอกชั้นเรียนที่ศึกษาเนื้อหาผ่านวีดิทัศน์และนำองค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการตอบคำถามผ่านกิจกรรมเกมโชว์โทรทัศน์ที่กระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงการวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ โดยมีข้อคำถามต่าง ๆ เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ไปพร้อมกับการเล่นเกมในสถานการณ์ต่าง ๆ และการเก็บข้อมูลจากการเขียนบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์ยังทำให้เห็นว่า องค์ประกอบและเงื่อนไขของกิจกรรมเกมโชว์โทรทัศน์ ไม่ว่าจะเป็นอย่างใดก็ตาม เวลาการแข่งขันและบรรยากาศในห้องเรียนสามารถกระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนสนใจใฝ่รู้ที่จะพยายามเรียนรู้และหาคำตอบจากข้อคำถามต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนมีผลการคิดวิเคราะห์สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พิระเสก บริสุทธิ์บัวทิพย์ (2561) ที่พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประยูร จุลม่วงและ อังคณา ตุงคะสมิต (2552) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคนิคขอนแก่น พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีพัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์สูงขึ้นเรื่อย ๆ

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของชวินโรจน์ พจน์ประบุญ (2558) ที่ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมโชว์วิทยาศาสตร์ เรื่อง พลังงานทดแทนกับการใช้ประโยชน์ที่มีผล ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของกลุ่มทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ผลสัมฤทธิ์และผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจะสูงขึ้นและมีพัฒนาการที่ดีแล้ว จากการทดลองยังพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีความกระตือรือร้นในการเรียนและให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้ อย่างมาก อาจเป็นเพราะนักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน รู้สึกผ่อนคลายและเกิดความท้าทายในการเรียนจึงทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเกรียงไกร สุกุลประเสริฐศรี และจุฑารัตน์ วิบูลผล (2559) และณัฐกานต์ เดียวตระกูล (2560) ที่ได้ศึกษาผลของการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทาง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจ ความพึงพอใจและมีความมุ่งมั่นในการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2.2 ผลการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ เนื่องจากเหตุผล 2 ประการ ได้แก่

5.2.2.1 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ได้มีการเตรียมตัวการเรียนเนื้อหาก่อนเข้าชั้นเรียน อีกทั้งยังได้เรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยการสร้างพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้ด้วยการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนได้รับความรู้และเกิดประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ โดยเฉพาะกิจกรรมในชั้นเรียนที่จัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์และทำให้นักเรียนสามารถจำแนกคำประเภทต่าง ๆ ได้ รวมถึงการหาความสัมพันธ์และระบุเหตุผลของการจำแนกการสร้างคำได้ จากการเก็บข้อมูลจากการเขียนบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์กลุ่มทดลอง พบว่า นักเรียนได้สะท้อนผลลัพธ์จากการเรียนรู้ในแง่มุมต่าง ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวทำให้นักเรียนสนใจการเรียนรู้นอกห้องเรียนมากขึ้น เพราะเป็นช่วงเวลาที่สำคัญสำหรับการหาความรู้มาใช้ในห้องเรียน หากมีช่วงเวลาสำหรับการค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ มากเท่าใด ยิ่งเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ของนักเรียนมากขึ้นเท่านั้น และใน

ขั้นตอนนี้ยังส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียนมากขึ้น เพราะได้ซักถามและแลกเปลี่ยนมุมมองในการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน จึงทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองสนใจในขั้นตอนการเรียนนอกชั้นเรียน ซึ่งเป็นขั้นตอนสำหรับการชวนขยายเครื่องมือในการเรียนรู้ขั้นตอนหนึ่งที่จะนำมาใช้เป็นองค์ความรู้สำหรับเชื่อมโยงความรู้ในการคิดวิเคราะห์ที่ในชั้นเรียนผ่านกิจกรรมเกมโชว์โทรทัศน์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพีระเสก บริสุทธิ์บัวทิพย์ (2561) ที่ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐจรียา แสงสว่าง (2550) ที่ได้กล่าวว่าบุคคลจะมีความสามารถในการวิเคราะห์ที่ได้ต้องมีการฝึกฝนซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญ เพราะ การพัฒนาการคิดวิเคราะห์นั้นต้องใช้เวลา สถานการณ์และประสบการณ์ ฉะนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมโชว์โทรทัศน์ที่จัดขึ้นในชั้นเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ผ่านสถานการณ์และประสบการณ์ เพราะนักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดเพื่อจำแนกความสัมพันธ์ ระบุเหตุผลของการสร้างคำตามประเด็นของข้อคำถามต่าง ๆ ที่ครูจัดทำขึ้นภายใต้การจำลองสถานการณ์ในรายการเกมโชว์โทรทัศน์ให้นักเรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้ในการตอบคำถาม

นอกจากนี้ งานวิจัยของณัฐจรียา แสงสว่าง (2550) ยังระบุอีกว่าระยะเวลาสำหรับการฝึกฝนก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้มีความสามารถการคิดวิเคราะห์เช่นกัน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางสามารถส่งเสริมให้นักเรียนได้มีช่วงเวลาสำหรับการฝึกฝนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Mustafa, Rahmah, Hanafi & Ikhwati (2018) ที่ได้กล่าวไว้ว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางนั้นเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงบวกสำหรับนักเรียนทั้งเพิ่มความสำเร็จในการเรียน สร้างแรงจูงใจ การมีส่วนร่วมและเพิ่มพูนช่วงเวลาของการฝึกฝน ประสบการณ์การเรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งการเก็บข้อมูลจากการเขียนบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์ ทำให้เห็นข้อมูลเพิ่มเติมว่า การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวนี้ทำให้นักเรียนสนุกสนานกับการเรียนรู้ เพิ่มทัศนคติที่ดีทั้งต่อครูผู้สอนและรายวิชา ทำให้วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น เนื่องจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการเก็บข้อมูลในการวิจัย ทำให้เห็นว่า นักเรียนส่วนมากไม่ชอบเรียนวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวกับหลักภาษาเพราะเป็นเนื้อหาที่ยาก น่าเบื่อ และมีกฎเกณฑ์ซับซ้อน จึงทำให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน (จิรัณดา ก้วพิสมัย, 2545 ; วิภาวี แป้นเรือง, 2546) เพราะฉะนั้น การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยใช้รูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์จึง

เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน วิชาภาษาไทยในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหลักภาษามากขึ้น

การจัดการเรียนรู้แบบบรรยายเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ครูจะต้องบรรยายเนื้อหาสาระในการเรียนรู้ให้นักเรียนในชั้นเรียนฟังและทบทวนความเนื้อหาสาระด้วยวิธีหรือกระบวนการต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ชั้นตอนต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้จึงทำให้ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับการฝึกฝนนั้นไม่เพียงพอ เพราะฉะนั้น ปัจจัยดังกล่าวจึงอาจเป็นปัจจัยที่ทำให้ผลการคิดวิเคราะห์ของกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง จึงเป็นแนวคิดการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยเปลี่ยนเวลาการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาการเรียนด้วยตนเองที่บ้าน และนำประเด็นปัญหาต่าง ๆ หรือข้อสงสัยมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในห้องเรียนเพื่อสร้างพื้นที่เชิงปฏิสัมพันธ์และเพิ่มเวลาในการลงมือปฏิบัติจริงในชั้นเรียนให้มากขึ้น จึงทำให้เวลาในห้องเรียนเป็นช่วงเวลาของการฝึกฝนโจทย์ปัญหาที่กระตุ้นให้นักเรียนได้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์มากขึ้น อีกด้วย อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้แบบบรรยายเป็นวิธีหนึ่งที่ใช้สำหรับถ่ายทอดความรู้ให้แก่ นักเรียน ในบางเนื้อหานั้นการบรรยายก็เป็นวิธีที่ดีวิธีหนึ่งที่สามารถช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็วและสามารถตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนได้อย่างทันท่วงที เห็นได้จากการเก็บข้อมูลโดยใช้บันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์กลุ่มควบคุม พบว่า นักเรียนส่วนมากพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้แบบบรรยาย เพราะเป็นวิธีการที่สะดวกในการถ่ายทอดเนื้อหา และผู้เรียนสามารถซักถามข้อสงสัยในการเรียนจากครูผู้สอนได้ และนักเรียนในชั้นเรียนยังมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ เพราะครูผู้สอนสามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างดี มีความเป็นกันเองและเอาใจใส่แก่นักเรียน และใช้เทคนิคการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย แต่อย่างไรก็ดี หากครูผู้สอนต้องการพัฒนาความรู้ ความสามารถหรือทักษะอื่น ๆ ที่ต้องการเน้นโดยเฉพาะ ควรเลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ เข้ามาประกอบเพื่อพัฒนานักเรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้

5.2.2.2 การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์นั้นมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ โดยที่นักเรียนไม่รู้สึกรีบเร่ง เบื่อหน่ายและลดความตั้งใจเรียนจากการฟังบรรยาย (อากร พุทธรักษา, รัชนิกร ชลไชยะ, วริน วิพิศมากุล, และจุฑาพร เนียมวงษ์, 2561) ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ท่ามกลางบรรยากาศ

ที่สนุกสนาน ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 คือ กิจกรรมนอกชั้นเรียน (out-class activities) ในขั้นนี้นักเรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาผ่านวิดีโอที่ครูจัดเตรียมไว้ให้โดยมีความยาวประมาณ 10-15 นาที (Bergmann & Sams, 2012 ; วิจารณ์ พานิช, 2556) ซึ่งเป็นเวลาที่ไม่ยาวจนเกินไป ทำให้นักเรียนสามารถจับประเด็นหรือหลักการของเนื้อหาต่าง ๆ ได้ และจดบันทึกเพื่อเป็นการสรุปประเด็นอีกครั้งด้วยสำนวนภาษาของตนเองเพื่อที่จะนำองค์ความรู้ที่ได้มาใช้ในกิจกรรมเกมโชว์โทรทัศน์ในชั้นเรียน จากการเก็บข้อมูลจากการเขียนบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์ทำให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้นอกชั้นเรียนและมีความรู้สึกว่าได้เรียนรู้แบบผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยความรับผิดชอบและความมีวินัยในการเรียนรู้มากขึ้น และได้เรียนรู้แบบก้าวกระโดดกว่าระดับมัธยมศึกษา ได้ค้นคว้าหาความรู้นอกชั้นเรียนและนำความรู้ที่ค้นคว้าและการสรุปองค์ความรู้มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ในชั้นเรียน

ขั้นตอนที่ 2 คือ กิจกรรมในชั้นเรียน (in-class activities) เป็นกิจกรรมที่จะเชื่อมโยงความรู้จากการทำกิจกรรมนอกชั้นเรียนเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนานและสาระความรู้ควบคู่กันไป การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของเกมโชว์โทรทัศน์นี้เพื่อกระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนการตอบคำถามผ่านรูปแบบเกมโชว์ประเภทแข่งขันตอบปัญหา (quiz show) ซึ่งเป็นโจทย์ปัญหาที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ผ่านสถานการณ์และเงื่อนไขต่าง ๆ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวนี้ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนผ่อนคลาย สนุกสนานและทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงที่นักเรียนได้เผชิญด้วยตนเอง นอกจากนี้ จากการทดลองนักเรียนยังเสนอแนะข้อมูลเพิ่มเติมว่าการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน เพราะเป็นวิธีที่กระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพและกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจใคร่รู้ในการเรียน ต่างจากการทบทวนความรู้หรือเรียนรู้ผ่านทำใบความรู้เพียงอย่างเดียว เพราะหากนักเรียนไม่อยากทบทวนบทเรียนหรือไม่อยากทำใบงาน ก็สามารถคัดลอกคำตอบจากเพื่อนได้ แต่การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต้องเข้าร่วมด้วยตนเอง หรืออย่างน้อยที่สุด นักเรียนได้ฟังและร่วมแสดงความคิดเห็นก็เป็นวิธีการเรียนรู้วิธีหนึ่งที่ดีกว่าการคัดลอกคำตอบเพียงอย่างเดียว เพราะฉะนั้น การนำวิธีการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพิมพ์ประภา พาลพ่าย (2557) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง เรื่อง ภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้การแบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ การใช้กิจกรรมนอกชั้นเรียนและ

ในชั้นเรียน ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวอยู่ในระดับมากที่สุด

5.3 ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้และการทำวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 การเตรียมวีดิทัศน์ควรจัดเตรียมการลำดับเนื้อหาให้เหมาะสมโดยอาจเรียงลำดับการอธิบายเนื้อหาจากง่ายไปหายาก และควรจัดเตรียมวีดิทัศน์ที่มีความยาวไม่เกิน 10-15 นาที เพราะหากวีดิทัศน์มีความยาวมากเกินไปอาจทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายได้ง่าย หากมีประเด็นที่ยากต่อการเข้าใจที่จะอธิบายในวีดิทัศน์ควรให้นักเรียนหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ หรืออาจนำประเด็นนั้นมายกตัวอย่างให้นักเรียนได้อภิปรายกันในชั้นเรียนจะช่วยทำให้การจัดการเรียนรู้ผ่านวีดิทัศน์มีประสิทธิภาพมากขึ้น และหากไม่มีวีดิทัศน์ที่มีผู้ผลิตไว้ ผู้ที่สนใจสามารถผลิตวีดิทัศน์ได้ด้วยตนเอง อาจใช้การบันทึกหน้าจอผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นวิธีที่ค่อนข้างสะดวก ประหยัดและรวดเร็ว

5.3.1.2 ครูควรตรวจสอบนักเรียนในชั้นเรียนว่าได้ดูหรือศึกษาวีดิทัศน์มาก่อนหรือไม่ หากนักเรียนไม่ได้ศึกษาวีดิทัศน์มาก่อนทำให้นักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาที่จะใช้ทำกิจกรรมในชั้นเรียนและทำให้ไม่สามารถร่วมกิจกรรมกับเพื่อนได้อย่างเต็มที่ โดยก่อนการจัดการเรียนรู้ครูควรสร้างข้อตกลงกับนักเรียนว่าหากนักเรียนไม่ศึกษาวีดิทัศน์มาก่อน นักเรียนจะต้องแยกไปดูวีดิทัศน์ในขณะที่เพื่อนทำกิจกรรมในชั้นเรียนเพื่อเพื่อเป็นการกระตุ้นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการเรียนรู้ หรือครูอาจใช้การตรวจสอบที่เป็นการกระตุ้นนักเรียน เช่น ตรวจสอบสมุดจดบันทึกหรือสุ่มถามรายละเอียดหรือเนื้อหาในวีดิทัศน์ เป็นต้น

5.3.1.3 ครูควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ หากต้องการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ให้นักเรียนของนักเรียน ข้อคำถามหรือกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้ควรพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน เช่น เน้นการจำแนกองค์ประกอบ การหาความสัมพันธ์ และการระบุเหตุผล เป็นต้น

5.3.1.4 ครูควรใช้เทคนิคในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เช่น ในการนำเข้าสู่บทเรียนครูควรนำประเด็นต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้ตัวของนักเรียนมาใช้กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดและตั้งคำถามในประเด็นดังกล่าวเพื่อเป็นการนำเข้าสู่บทเรียนได้อย่างน่าสนใจ หรือในการกระตุ้นให้นักเรียนตอบคำถาม ครูควรสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้เป็นบรรยากาศที่อบอุ่นและเป็นกันเองเพื่อให้นักเรียนกล้าแสดงออก เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ ไม่ควรจำกัดคำตอบของนักเรียนหรือเน้นคำตอบที่ถูกต้องที่ครูตั้งไว้เท่านั้น เพราะจะทำให้นักเรียนกลัวที่จะตอบคำถาม อาจทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนตึงเครียดและกดดันมากจนเกินไป และในตอนท้ายคาบเรียนซึ่งเป็นการสรุปบทเรียน ครูควรให้นักเรียนเป็นผู้สรุปบทเรียนด้วยตนเองจากการใช้ประสบการณ์จากการเรียนรู้ในชั้นเรียนมาใช้ในการสรุปองค์ความรู้ โดยครูอาจกระตุ้นให้นักเรียนเห็นความสัมพันธ์ของกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นลำดับขั้นตอน และให้นักเรียนได้สรุปการสังเกต การหาความสัมพันธ์และการระบุเหตุผลในการจำแนกประเภทของการสร้างคำ

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรออกแบบกิจกรรมในชั้นเรียนให้เหมาะสมกับเวลา เพราะบางกิจกรรมอาจใช้เวลานาน ทั้งกติกากิจกรรม การตอบคำถามและการอภิปรายในประเด็นต่าง ๆ ซึ่งอาจใช้เวลามากกว่าที่กำหนดไว้

5.3.2.2 ควรออกแบบกิจกรรมเกมโชว์โทรทัศน์ให้หลากหลาย อาจใช้กิจกรรมที่มีเงื่อนไขและกติกากการเล่นที่แตกต่างกัน เพราะจะทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้นและท้าทายมากขึ้น

5.3.2.3 ในการออกแบบกิจกรรมกลุ่ม ครูควรมีเกณฑ์สำหรับจัดกลุ่มให้นักเรียนได้มีโอกาสได้คละกลุ่ม หรือจัดตามระดับความสามารถที่คละกัน เพราะนักเรียนจะได้มีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและได้เรียนรู้ในบรรยากาศที่ต่างออกไป หากให้นักเรียนจัดกลุ่มตามความสมัครใจในทุก ๆ ครั้ง นักเรียนอาจไม่ได้คละกลุ่มและจะทำให้นักเรียนไม่ได้เปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนรู้

5.3.2.4 จากผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์สามารถทำให้นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์สูงขึ้นกว่าการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย ดังนั้นควรนำการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ไปประยุกต์ใช้ในจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ที่ต้องการเน้นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ หรือใช้จัดการเรียนรู้ในรายวิชาที่ต้องการเวลาในฝึกฝน ฝึกปฏิบัติ หรือนำประเด็น

ต่าง ๆ มาอภิปรายในชั้นเรียน อาจทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาและได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงมากขึ้น

5.3.2.5 ควรมีการศึกษาโดยการนำการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ไปศึกษาเพิ่มเติมว่าการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะหรือพฤติกรรมใดได้เพิ่มเติมอีก เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือการส่งเสริมด้านความรู้ ทักษะหรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์ต่าง ๆ แก่นักเรียน เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะความเป็นผู้นำ ทักษะการแก้ปัญหา เป็นต้น



รายการอ้างอิง

- กนิษฐา บางภูมกร. (2559). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี*. (วิทยานิพนธ์ดุสิตบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม, สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กฤษณีย์ ชุมภูมิกิติ, และ ลัดดา ศิลาน้อย. (2558). *การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย หน่วยการเรียนรู้เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย รายวิชา ส15101 สังคมศึกษา 5 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการสอนด้วยเกม*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 38(4), 177-185
- กฤษณา ขำปากพลี. (2557). *ผลการใช้บันทึกสะท้อนคิดที่มีต่อพฤติกรรมของผู้สอนและผู้เรียนในชั้นเรียนวิจัยการศึกษา: การวิจัยเชิงทดลองแบบผสมวิธี*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, สาขาวิชาวิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา.
- เกรียงไกร สุกุลประเสริฐศรี และ จุฑารัตน์ วิบูลผล. (2559). *ผลของการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. *วารสารครุศาสตร์*, 44(3), 29-45
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2546). *การคิดเชิงวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ : ชัคเชสมิเดีย
- จิตราภา พิมพ์ประสานต์. (2544). *กลยุทธ์การครองความสำเร็จของรายการจู้ค้อบ็อกซ์เกมส์*. (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาวิชาวารสารศาสตร์.
- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2555). *อิเลิร์นนิ่งคอร์สแวร์ : แนวคิดสู่การปฏิบัติสำหรับการเรียนการสอนอิเลิร์นนิ่งในทุกๆระดับ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรันดา ก้าวพิสมัย. (2545). *การพัฒนาแผนการสอนอ่านเชิงวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

- ฉันททิพย์ ลีลิตธรรม. (2557). *การสังเคราะห์กรอบแนวคิดการเรียนรู้ในห้องเรียนกลับทางร่วมกับเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบภควันตภาพโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต*. (วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม, สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา.
- ชนาธิป พรกุล. (2551). *การออกแบบการสอนการบูรณาการการอ่านคิดวิเคราะห์และการเขียน*. กรุงเทพฯ : บริษัท วี พรินท์ จำกัด.
- ชนิดาภา สายทอง. (2558). *แนวโน้มการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านในศตวรรษที่ 21*. วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง, 4(1), 77-86
- ชวินโรจน์ พจน์ประบุญ. (2558). *ผลของการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมโชว์วิทยาศาสตร์ เรื่องพลังงานทดแทนกับการใช้ประโยชน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสวน (จันอนุสรณ์)*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์, นิคม ทาแดง, และ ไพบูรณ์ คะเชนพรรค์. (2547). *รูปแบบรายการวิทยุโทรทัศน์*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ดลยา แต่งสมบูรณ์. (2551). *การศึกษาผลการพัฒนาการคิดวิเคราะห์โดยใช้กิจกรรมการแสวงหาและค้นพบความรู้ด้วยตนเองประกอบการประเมินตามสภาพจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. (ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาการวัดผลการศึกษา.
- ดาริกา สมนึก. (2560). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาสำหรับเด็กเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, สาขาวิชาประถมศึกษา.
- ดำเนิน ยอดมิ่ง. (2543). *การผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: สยามซิลค์พรีนติ้ง.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2512). *การสอนหลักภาษาไทย*. พระนคร : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ณชีรีน่า อูเส็น. (2558). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนรู้ด้วยตนเอง และเจตคติทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาการสอนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

- ณัฐกานต์ เดียวตระกูล. (2560). การใช้รูปแบบห้องเรียนกลับทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับอุดมศึกษา. *วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 17(2), 137-145
- ณัฐจริยา แสงสว่าง. (2550, 2-8 มีนาคม). *การส่งเสริมความคิด ปรับวิกฤตเป็นโอกาส*. มติชนสุดสัปดาห์, 27 (1385), 37
- ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์. (2559). เกม:นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. *วารสารร่วมพฤษ์ มหาวิทยาลัยเกริก*, 34(3), 160-182
- ทิตนา แคมมณี. (2544). *วิทยาด้านการคิด*. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ
- _____. (2553). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 12). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เทียมยศ ปะสาวะโน. (2556). *เอดูเทนเมนต์ : การศึกษาแนวใหม่ที่โดนใจวัยรุ่น*. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 1(2), 25-35
- ธนันท์ แก้วเกตุสัมพันธ์. (2547). *การมีส่วนร่วมของเด็กในรายการเกมโชว์โทรทัศน์ : ศึกษาเฉพาะกรณีรายการเกมโชว์ Small Talk*. (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์
- ธนะวัชร จริยะภูมิ. (2559). *รูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้านด้วยการจัดมโนทัศน์ล่วงหน้าทางธุรกิจบนสังคมคลาวด์เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบทักษะชีวิตและการทำงาน*. (วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม, สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา
- นครินทร์ สุกใส. (2561). *ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
- นิชภา บุรีกาญจน์. (2556). *ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านที่มีผลต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
- นิตยา โชติบุตร. (2558). *การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาซี*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี, สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม, สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

- นิภา กู้พงษ์ศักดิ์. (2560). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเพื่อสร้างสรรค์และความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 11(1), 55-67
- บรรจง แสงนภาวรรณ. (2556). การพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการประยุกต์ใช้เทคนิคการสอน KWLH Plus. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, คณะศึกษาศาสตร์, ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
- บำรุง งามการ. (2556). *อีกุ่มหนึ่งของ Flipped classroom (ตอนที่ 1)*. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2562, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/543709>
- บุญชู บุญลิขิตศิริ. (2548). ผลของรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนในการฝึกอบรมโดยใช้เกมเป็นฐานบนเว็บที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบุคลากรศูนย์ฝึกอบรมและควบคุมระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยนเรศวร. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา
- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ. (2523). *ภาษาไทย-วิชาที่ถูกลืม* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: บรรณกิจบุศรา สอนสำราญ. (2554). การพัฒนาผลการเรียนรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค KWLH Plus ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบคู่คิด. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, คณะศึกษาศาสตร์, ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). *การพัฒนาการคิด* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิค ฟรินติ้ง.
- ประยูร จุลม่วง, และ อังคณา ตุงคะสมิต. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชาภูมิเศรษฐศาสตร์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคนิคขอนแก่น. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 32(2), 57-64
- ปรีดาวรรณ อ่อนนางใย. (2555). *การสร้างแบบวัดความสามารถทางการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร*. (ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาการวัดผลการศึกษา
- ปมูข ศุภสาร และ พิไลวรรณ ปุกหุด. (2542). *เอกสารการสอนชุดวิชาการจัดรายการวิทยุโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

- ปิยนันท์ ปานนิ่ม. (2549). ผลของการใช้รูปแบบการเสริมแรงทางบวกในการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานบนเว็บที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีสมาธิสั้นและมีพฤติกรรมไม่อยู่นิ่ง. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา
- ปิยนุช เตชะกาญจนกิจ. (2551). บทบาทของผู้สร้างสรรค์รายการ (Creative) กับการผลิตรายการโทรทัศน์ศึกษาเฉพาะกรณีรายการเกมวัดดวง. (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์
- ปางลีลา บุรพาพิชิตภักย์. (2558). *The Flipped Classroom* กับการจัดการเรียนการสอนในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- พิมพ์ประภา พาลพ่าย. (2557). การใช้สื่อสังคมตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง ภาษาเพื่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
- พงษ์พิชญ์ นิรุตตินานนท์. (2559). การเขียนวิเคราะห์วิจารณ์. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2562, จาก <https://is.gd/ruYxW0>
- พยุพล สุทโทชน, และ พัชรกรรณ์ อินทะนาค. (2556). ผลการใช้ GAME-BASED LEARNING ในการบูรณาการกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ชั้นปีที่ 1. *มนุษยศาสตร์สาร*, 14(1), 93-103
- พีโลวรรณ ปุกหุด. (2530). การจัดรายการวิทยุโทรทัศน์ เล่ม 2 หน่วย 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- พีระเสก บริสุทธิ์บัวทิพย์. (2561). ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. (ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
- ภพ เลหาไพบูลย์. (2542). *แนวการสอนวิทยาศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช
- มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง. (2556). การจัดการศึกษาแบบห้องเรียนกลับด้าน. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2562, จาก http://arit.mcru.ac.th/images/KM/2556/56KM_2.pdf
- ยุทธนา สุวรรณรัตน์. (2556). องค์ประกอบด้านความสนุกในรายการควิซโชว์ : ทักษะสังเคราะห์จากผู้ผลิตและผู้ชม. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 12(13), 64-73

- รัฐพล ประดับเวทย์. (2560). ผลการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านสำหรับนิสิตวิชาชีพ
 ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. วารสารพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต.
 11(1), 39-49
- รัชดา ขำครุฑ. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาหลักภาษาไทย
 ของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลป์ ระดับนาฏศิลป์ชั้นต้นปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียน
 สำเร็จรูปกับการสอนตามคู่มือครู. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต).
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศึกษาศาสตร์, สาขามัธยมศึกษา
 ราชบัณฑิตยสภา. (2557). ห้องเรียนกลับทาง. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2562,
 จาก <https://bit.ly/2RXLYP8>
 _____ . (2557). การคิดขั้นสูง . สืบค้นสืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2562,
 จาก <https://is.gd/nthYIB>
- รุ่งอรุณ กันเหตุ, เปรมจิตร บุญสาย, และ อุษา คงทอง. (2553). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 วิทยาศาสตร์ และเจตคติต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับ
 การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางวิทยาศาสตร์. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัย
 ราชภัฏวไลยอลงกรณ์, 4(2), 93-100
- เรณูรัชต์ ประสิทธิเกิด. (2554). จัดการเรียนรู้อย่างไรให้เด็กคิดเป็น. วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัย
 และพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 3(5), 1-9
- วนิช สุธารัตน์. (2547). ความคิดและความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน์
- วรรณศิริ ผลประมุข. (2545). การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนร้อยกรองและความสนใจใน
 การเรียน วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึก
 เสริมทักษะ ประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต).
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาการมัธยมศึกษา
- วสันต์ ศรีหิรัญ. (2560). ห้องเรียนกลับด้านกับการวิเคราะห์. วารสารบัณฑิตศึกษา. 14(65), 19-28
- วัชระ แววุฒินันท์. (2554). เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ หน่วยที่ 6-10.
 นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- วัลยา บุญอากาศ. (2556). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ
 เรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.
 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, คณะครุศาสตร์,
 สาขาหลักสูตรและการสอน.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:
 มูลนิธิสยามกัมมาจล

- วิจิตร ศรีสอ้าน. (2545). การเรียนรู้ตลอดชีวิต. *วารสาร สออ. ประเทศไทย*. 5(1), 12-18
- วิภาวี แป้นเรือง. (2546). *การศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่าน ความสามารถในการเขียน และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษากับการสอนตามคู่มือครู*. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศึกษาศาสตร์, สาขามัธยมศึกษา
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2561). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน*. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <https://www.dpu.ac.th/dpurc/assets/uploads/public/cpe2qsqtm7coscw440.pdf>
- ศรินธร วิทยะสิรินันท์. (2544). *วิทยาการด้านการคิด*. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเมนต์
- ศรินทิพย์ เต็นดวง และ สุเทพ อ่วมเจริญ. (2556). *การพัฒนาผลการเรียนรู้ด้านการฟังและการดูเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน*. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 5(1), 84-96
- ศิริพร ทรัพย์ดี. (2552). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องคำประสมโดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี*. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาการมัธยมศึกษา
- ศุภกร ธีรมงคลจิต. (2558). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, สาขาประถมศึกษา ศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ. (2562). *เด็กไทยรุ่นใหม่ หัวใจสมาร์ทโฟน*. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม, จาก <https://is.gd/w17Ll3>
- สกุล สุขศิริ. (2550). *ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning*. (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์, สาขาการพัฒน ทรัพยากรมนุษย์และองค์การ
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2562). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET)*. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2562, จาก http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/PDF/SummaryONETP6_2561.pdf
- _____ . (2562). *จำนวนข้อสอบ O-NET วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำแนกตามรูปแบบของข้อสอบ ประจำปีการศึกษา 2561*. สืบค้นสืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2562, จาก <https://is.gd/wR3ecd>

- สนิท สัตโยภาส. (2545). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและสืบค้น*. กรุงเทพฯ : อารักษ์กร
- สมาน วัฒนรังสี. (2556). *การใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, คณะครุศาสตร์, สาขาหลักสูตรและการสอน
- สมศักดิ์ จั่นผอง, ดิเรก ธีระภูธร, ประศักดิ์ หอมสนิท, และ นิรัช สุดสังข์. (2555). ผลของเกมเบสอีเลิร์นนิ่ง (GBEL) ที่ใช้หลักการเรียนรู้ร่วมกันแบบสืบเสาะหาความรู้และการเรียนรู้แบบค้นพบที่ส่งผลต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีแบบการเรียนรู้ต่างกัน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 14(3), 1-14
- สายพิมพ์ แก้วทองค. (2552). *การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยทักษิณ, สาขาวิชาภาษาไทย.
- สุกัลยา นิลกระยา. (2557). *การพัฒนาสื่อการสอนมัลติมีเดียบนเครือข่ายไร้สาย m-learning เรื่อง ตรรกศาสตร์ โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อส่งเสริมการนำตนเอง*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, คณะครุศาสตร์ อดุสาหกรรมและเทคโนโลยี, สาขาวิชาเทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน
- สุจิตรา แก้วจินดา. (2555). *การสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาหลักสูตรและการสอน
- สุชาดา ปิติพร. (2559). *การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ ในวิชาภาษาไทย (สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม) โดยใช้กระบวนการกลุ่ม*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, วิทยาลัยครุศาสตร์, สาขาหลักสูตรและการสอน.
- สุบิน ไชยยะ, พุทธิ ศิริบรรณพิทักษ์, และ ปิยพงษ์ สุขเมตติกุล. (2558). ทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัย : กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี. *วารสารสงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 21(3), 149-176
- สุพัตรา อุตมั่ง. (2558). *แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน : ภาพฝันที่เป็นจริงในวิชาภาษาไทย*. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 16(1), 51-58
- สุวที แสนหลวง. (2546). *การผลิตรายการเกมโชว์ลิขสิทธิ์จากต่างประเทศ : ศึกษาเฉพาะกรณีรายการเท็กซ์ซิน (ช่อง 5)*. (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์

- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). *กลยุทธ์การสอนคิดวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนการพิมพ์
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2556). *ห้องเรียนกลับทาง : ห้องเรียนมิติใหม่ในศตวรรษที่ 21*.
เอกสารประกอบการประชุมผู้บริหารโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาเขต 2. 21 พฤษภาคม 2556.แพร่
- แสงสุรี วาดวิจิตร. (2554). *การศึกษามลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทย
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
โครงการการศึกษาพหุภาษา ศูนย์วิจัยและพัฒนา การศึกษาที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้
ตามวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) กับคู่มือครู*. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาการศึกษา
- อนุสร หงษ์ขุนทด. (2558). *การพัฒนารูปแบบระบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่านสื่อ 3 แบบ
ด้านทักษะดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ดุขุภักดิ์บัณฑิต).
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, คณะศึกษาศาสตร์, ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
- อรนุช สุดประเสริฐ. (2538). *การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์*. (วิทยานิพนธ์
มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
- อรพินทร์ ชูชม. (2552). *การวิจัยกึ่งทดลอง. วารสารพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
15(1), 1-15*
- อรรถพล อนันตวรสกุล. (2561). *พลิกโฉมการศึกษาไทยตอบโจทย์ทักษะใหม่ให้อยู่รอดได้ในอนาคต.
สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2562, จาก <https://voicetv.co.th/read/ryVUAeIVG>*
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2549). *ศิลปะการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ :
เมนพับลิชชิง
- อัญชลี สิงห์น้อย. (2551). *คำกริยาประสมในภาษาไทย : หมวดหมู่ที่ปรับเปลี่ยน ทับซ้อนและสับสน.
วารสารภาษาและวัฒนธรรม. 27(2), 23-40*
- อัญชสา ยิ้มถนอม. (2553). *การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยศิลปากร, คณะศึกษาศาสตร์, ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน.
- อากร พุทธรักษา, รัชนิกร ชลไชยะ, วริน วิพิตมากุล, และ จุฑาพร เนียมวงษ์. (2561). *การศึกษา
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความเครียด เรื่อง จำนวนจริง ด้วยวิธีห้องเรียนกลับด้าน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วารสารบัณฑิตศึกษา, 16(73), 58-65*
- อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2561). *การวิจัยทางการศึกษา: แนวคิดและการประยุกต์ใช้*. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, และ ศุจีรา สุวีรานนท์. (2542). *จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาลือมวลชน : ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ มิวสิควิดีโอข่าวและโฆษณา*. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. (2559). การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการสร้างความรู้ใหม่โดยใช้เกมการศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 14(1), 54-59
- Bateman A. (2012). *Using games from the television game show "Minute to Win It" to increase student interests, engagement and knowledge in Probability and Statistics*. (Master's thesis). Wisconsin-River Falls University, Faculty of Science in Education - Mathematics.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom : reach every student in every class every day*. Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- Crouch C. H., & Mazur E. (2011). Peer Instruction: Ten years of experience and results. *American Journal of Physics*. 69(9), 970-977.
- Hilliard R. L. (2011). *Writing for television and radio*. Retrieved April 20, 2019, from https://archive.org/stream/writingfortelevi00unse/writingfortelevi00unse_djvu.txt
- Mustafa, M., Rahmah, U., Hanafi H., & Ikhwati N. (2018). Analysis Trends of Flipped Classroom Research in Education. [Abstract]. *International Conference of Primary Education Research Pivotal Literature and Research UNNES 2018, Indonesia*, 303, 8-10.
- Prefume, Y. E. (2015). *Exploring a Flipped Classroom Approach in a Japanese Language Classroom: a Mixed Methods Study*. (Doctor's thesis). Baylor University, Faculty of Graduate of Education.
- Schwankl E. R., (2013). *Flipped Classroom: Effects on Achievement and Student Perception*. (Master's thesis). Southwest Minnesota University, Faculty of Graduate of Education.
- Sicat S. A., (2014). The effectiveness of the Philippine television game shows in the teaching of World literature: The case of Virgil's AENEID. *American International Journal of Contemporary research*. 4(1), 317-324.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือ

1. รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพและความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร พลายเล็ก	ภาควิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิธร บัวทอง	แขนงวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล
อาจารย์ ดร.รัชนีย์ญา กลิ่นน้ำหอม	ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาศาสตร์ภาษาไทย

2. รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์ และแผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนสิการ เสงสุวรรณ	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน สาขาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ สัจจพิบูล	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ อนุษะมาน	แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับรูปแบบเกมโชว์โทรทัศน์	
แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยเพื่อการศึกษาต่อ	รหัสวิชา ท33206
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การสร้างคำ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
เรื่อง คำมูล	เวลาเรียน 1 คาบ (50 นาที)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	ครูพงษ์สิทธิ์ พลีกร

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.4-6/6 อธิบายและวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย

2. สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้

สาระสำคัญ

คำมูล คือ คำไทยแท้หรือคำที่มาจากภาษาอื่นโดยเป็นคำที่มีความหมายสมบูรณ์ในตัวเอง อาจเป็นคำพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ (พระยาอุปกิตศิลปสาร, 2539 : สุนันท์ อัญชลีอนุกุล, 2562) นักเรียนควรศึกษาและฝึกสังเกตการจำแนกคำมูลเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานในการสร้างคำชนิดอื่น ๆ

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของคำมูล
2. ลักษณะของคำมูล
 - 2.1 คำมูลพยางค์เดียว
 - 2.2 คำมูลหลายพยางค์

3. จุดประสงค์

1. อธิบายความหมายและลักษณะของคำมูลได้ (K)
2. จำแนกคำมูลด้วยวิธีการสังเกตคำได้ (P)
3. มีมารยาทในการพูดและฟัง และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น (A)

4. สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมนอกชั้นเรียน (Out-Class)

1. ครูเตรียมเอกสารประกอบการเรียน สื่อนำเสนอ เตรียมกิจกรรมในชั้นเรียน และจัดเตรียมอุปกรณ์ ได้แก่ วิดิทัศน์เนื้อหาเรื่อง คำมูล จากรายการตีนาตว
2. ครูนำวิดิทัศน์ที่เตรียมไว้มาอัปโหลดลงในกลุ่มที่ครูสร้างใน Google Classroom รวมทั้งจัดทำแผ่นบันทึกข้อมูลวิดิทัศน์ไว้สำหรับนักเรียนที่ไม่พร้อมทางด้านการเข้าถึง อินเทอร์เน็ต และจัดเตรียมคอมพิวเตอร์ไว้ที่ห้องพักครูสำหรับนักเรียนที่ไม่พร้อมด้านอุปกรณ์ เทคโนโลยีเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้นอกห้องเรียน
3. ครูให้นักเรียนบันทึกความรู้ลงในสมุดเพื่อเป็นการสรุปความรู้จากการดูวิดิทัศน์ และส่งครูในช่วงต้นคาบเรียนเพื่อตรวจสอบความซื่อสัตย์จากการเรียนที่บ้านด้วยตนเอง
4. นักเรียนที่ไม่ได้ศึกษาเนื้อหามาก่อนจะต้องศึกษาเนื้อหาผ่านวิดิทัศน์ด้วยตนเอง ระหว่างเพื่อนทำกิจกรรม และรับแบบฝึกหัด เรื่อง คำมูล กลับไปทำเป็นการบ้าน

กิจกรรมในชั้นเรียน (In-Class)

กิจกรรม “เวทีทอง เวทีเธอ”

1. ครูให้นักเรียนส่งสมุดจดบันทึกสรุปความรู้ เรื่อง คำมูล และนำข้อสงสัยในวิดิทัศน์ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในชั้นเรียน
2. ครูทดสอบความเข้าใจนักเรียนจากการดูวิดิทัศน์ เรื่อง คำมูล ผ่านการตั้งคำถาม เช่น “มะละกอ นาฬิกา ข้าวต้มมัด” เป็นคำมูลหรือไม่ เพราะเหตุใด (แนวคำตอบ มะละกอและ นาฬิกา เป็นคำมูล เพราะเป็นคำดั้งเดิมที่ไม่เกิดจากการสร้างคำ เมื่อแยกความหมายของคำแล้ว มีความหมายที่ไม่สัมพันธ์กัน แต่คำว่า ข้าวต้มมัด เกิดจากการสร้างคำจากคำมูล 3 คำ คือ ข้าว+ต้ม+มัด มีความหมายสมบูรณ์ และเมื่อรวมกันแล้วเกิดความหมายใหม่)
3. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องคำมูล และแจ้งกติกาการร่วมกิจกรรมโดยใช้ เกมโชว์ “เวทีทอง เวทีเธอ” ให้นักเรียนทราบ
4. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
5. ครูเปิดภาพคำใบ้ให้นักเรียนดูทีละ 1 ภาพ หลังจากเปิดภาพแรกให้เวลา 1 นาที ในการเขียนคำตอบที่สื่อความจากภาพลงในกระดาษที่แจกให้ จากนั้นเปิดภาพต่อไปจนครบ 15 ภาพ

6. ตัวแทนกลุ่มยกป้ายขึ้นเพื่อตรวจคำตอบ
7. ครูใช้คำถามกระตุ้นการคิดเพื่อให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์คำแต่ละคำที่กลุ่มเขียนตอบ และครูเฉลยคำตอบ กลุ่มใดตอบถูกมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
8. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้จากกิจกรรม
9. ครูอธิบายเพิ่มเติม และให้นักเรียนบันทึกคำตอบไว้เขียนเป็นรายงานสรุปความรู้ส่งครู
10. ครูให้นักเรียนเขียนบันทึกการเรียนรู้จากสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ทั้งกิจกรรมนอกชั้นเรียนและในชั้นเรียน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

เขียนรายงานสรุปความรู้เรื่อง คำมูล

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐาน หลักภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. สื่อการสอนชุด “เกมเวทีทอง เวทีเธอ”
3. วีดิทัศน์ เรื่อง คำมูล จากรายการตื่นมาตีว

9. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัดและประเมินผล	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์การประเมิน
1. อธิบายความหมายและลักษณะของคำมูลได้ (K)	การตอบคำถาม	คำถาม	นักเรียน	สรุปความรู้ได้ครบถ้วน สมบูรณ์ ถือว่าผ่านเกณฑ์
2. จำแนกคำมูลด้วยวิธีการสังเกตคำได้ (P)	การตอบคำถาม	คำถาม	นักเรียน	นักเรียนตอบถูกเกินร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์
3. มีมารยาทในการพูดและฟัง และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น (A)	การสังเกต	แบบสังเกต พฤติกรรม รายบุคคล	นักเรียน	ระดับคุณภาพ คะแนนรวม 15-20 หมายถึง ดีมาก คะแนนรวม 9-14 หมายถึง ดี คะแนนรวม 0-8 หมายถึง พอใช้

10. เอกสารอ้างอิง

สุนันท์ อัญชสีนุกูล. (2562). *ระบบคำภาษาไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อุปกิตศิลปสาร, พระยา. (2539). *หลักภาษาไทย : อักษรวิธี วจีวิภาค วากยสัมพันธ์ ฉันทลักษณ์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช



แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล

ที่	พฤติกรรม	ความสนใจ				การแสดง ความคิดเห็น				การตอบ คำถาม				การ ยอมรับฟัง ผู้อื่น				การมี ส่วนร่วม				หมายเหตุ
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	ชื่อ-สกุล																					

เกณฑ์การวัดผล ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้

ดีมาก = 4 ตั้งใจร่วมกิจกรรม แสดงความคิดเห็นในกิจกรรม ตอบคำถามได้ถูกต้อง ครบถ้วน

ดี = 3 ตั้งใจร่วมกิจกรรม แสดงความคิดเห็นในกิจกรรมได้ถูกต้อง

ปานกลาง = 2 ร่วมกิจกรรมและร่วมแสดงความคิดเห็นบางครั้ง

ปรับปรุง = 1 เข้าชั้นเรียนแต่ไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน

ภาคผนวก ค

ตัวอย่างแผนจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาหลักภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	รหัสวิชา ท33205
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การสร้างคำ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
เรื่อง คำมูล	เวลาเรียน 1 คาบ (50 นาที)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	ครูพงษ์สิทธิ์ พลิก

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.4-6/6 อธิบายและวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย

2. สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้

สาระสำคัญ

คำมูล คือ คำไทยแท้หรือคำที่มาจากภาษาอื่นโดยเป็นคำที่มีความหมายสมบูรณ์ในตัวเอง อาจเป็นคำพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ (พระยาอุปกิตศิลปสาร, 2539 : สุนันท์ อัญชลีบุญกุล, 2562) นักเรียนควรศึกษาและฝึกสังเกตการจำแนกคำมูลเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานในการสร้างคำชนิดอื่น ๆ

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของคำมูล
2. ลักษณะของคำมูล
 - 2.1 คำมูลพยางค์เดียว
 - 2.2 คำมูลหลายพยางค์

3. จุดประสงค์

1. อธิบายความหมายและลักษณะของคำมูลได้ (K)
2. จำแนกคำมูลด้วยวิธีการสังเกตคำได้ (P)
3. มีมารยาทในการพูดและฟัง และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น (A)

4. สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนพิจารณาบัตรคำดังต่อไปนี้ เพื่อให้นักเรียนสังเกตลักษณะการสร้างคำ ตัวอย่างคำ คือ กะละมัง นาฬิกา เกรียง ประดิษฐ์ เพื่อตอบคำถามว่าเป็นการสร้างคำแบบใด (แนวคำตอบ คำมูล)

2. นักเรียนช่วยกันบอกวิธีการสังเกตคำมูลว่าน่าจะพิจารณาจากวิธีใด (นักเรียนสามารถตอบได้อย่างอิสระ เพราะเป็นการคาดคะเนคำตอบจากการสังเกต) จากนั้นครูเขียนสรุปคำตอบของนักเรียนบนกระดาน

ชั้นสอน

3. ครูอธิบายความหมายของคำมูลและยกตัวอย่างคำมูลประกอบการอธิบาย

4. ครูอธิบายลักษณะของคำมูลพยางค์เดียวและคำมูลหลายพยางค์

5. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 6 คน โดยให้แต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนตัวอย่างของคำมูลพยางค์เดียว และคำมูลหลายพยางค์ลงในใบงานให้ได้มากที่สุด ภายในเวลาประมาณ 5 นาที กลุ่มใดยกตัวอย่างได้จำนวนมากที่สุดจะเป็นกลุ่มผู้ชนะ

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มสลับกระดาษคำตอบกัน แล้วให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันตรวจสอบคำตอบว่ากลุ่มนั้น ๆ เขียนตัวอย่างของคำมูลถูกต้องหรือไม่ และนับจำนวนคำที่ถูกต้อง

ชั้นสรุป

7. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับความหมายของคำมูล และการสังเกตคำมูล โดยใช้การเปรียบเทียบกับ การคาดคะเนการสังเกตคำมูลจากตอนต้นคาบเรียนมาตรวจสอบความเข้าใจว่าถูกต้องหรือไม่

8. ครูให้นักเรียนเขียนบันทึกการเรียนรู้จากสิ่งที่นักได้เรียนรู้ในชั้นเรียน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

ใบงานการระดมตัวอย่างของคำมูล

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐาน หลักภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

9. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัดและประเมินผล	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์การประเมิน
1. อธิบายความหมายและลักษณะของคำมูลได้ (K)	การตอบคำถาม	คำถาม	นักเรียน	สรุปความรู้ได้ครบถ้วน สมบูรณ์ ถือว่าผ่านเกณฑ์
2. จำแนกคำมูลด้วยวิธีการสังเกตคำได้ (P)	การตอบคำถาม และการทำใบงาน	คำถาม และใบงาน	นักเรียน	นักเรียนตอบถูกเกินร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์
3. มีมารยาทในการพูดและฟัง และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น (A)	การสังเกต	แบบสังเกต พฤติกรรม รายบุคคล	นักเรียน	ระดับคุณภาพ คะแนนรวม 15-20 หมายถึง ดีมาก คะแนนรวม 9-14 หมายถึง ดี คะแนนรวม 0-8 หมายถึง พอใช้

10. เอกสารอ้างอิง

สุนันท์ อัญชลีสกุล. (2562). *ระบบคำภาษาไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อุปกิตศิลปสาร, พระยา. (2539). *หลักภาษาไทย : อักษรวิธี วลีวิภาค วากยสัมพันธ์ ฉันทลักษณ์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช

แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล

ที่	พฤติกรรม	ความสนใจ				การแสดง ความคิดเห็น				การตอบ คำถาม				การ ยอมรับฟัง ผู้อื่น				การมี ส่วนร่วม				หมายเหตุ
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	ชื่อ-สกุล																					

เกณฑ์การวัดผล ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้

ดีมาก = 4 ตั้งใจร่วมกิจกรรม แสดงความคิดเห็นในกิจกรรม ตอบคำถามได้ถูกต้อง ครบถ้วน

ดี = 3 ตั้งใจร่วมกิจกรรม แสดงความคิดเห็นในกิจกรรมได้ถูกต้อง

ปานกลาง = 2 ร่วมกิจกรรมและร่วมแสดงความคิดเห็นบางครั้ง

ปรับปรุง = 1 เข้าชั้นเรียนแต่ไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน

ภาคผนวก ง

แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดมีคำที่ไม่ใช่คำมูล
 1. สักการะ บะหมี่ กำมะลอ
 2. กระจดาช จิ้งหรีด ลำเนา
 3. สันโดษ ผ้าห่ม บุหรง
 4. สนาม กีโมน คาราเต้
 5. จักขุ เก้าอี้ คอมพิวเตอร์
2. คำที่ขีดเส้นใต้ในข้อใดไม่ใช่คำมูล
 1. ปัญหาการจราจรบนถนนของกรุงเทพฯ เกิดจาก**ปริมาณ**รถมีมากเกินไปจนจะรับได้
 2. ประชากรต่างพากัน**อพยพ**เข้ามาทำงานและพักอาศัยในเมืองหลวงเป็นจำนวนมาก
 3. การขนส่งมวลชนของกรุงเทพฯ ยังไม่**ครอบคลุม**และไม่มีประสิทธิภาพดีพอ
 4. ประชาชนมักให้ความหวังกับความ**สะดวก**สบายของการขนส่งมวลชน
 5. **ปัจจุบัน**มีการรณรงค์ให้จ่ายค่าโดยสารผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์
3. ข้อใดไม่มีคำประสม
 1. ต้นข้าวใหม่เป็นชื่อเรียกอีกชื่อหนึ่งของต้นขนนาด
 2. ผ้าปูโต๊ะสีเหลี่ยมผืนผ้าผืนนั้นซื้อมาจากประเทศเวียดนาม
 3. เจ้าของสวนยางอ่านจดหมายเรียกค่าคุ้มครองให้เจ้าหน้าที่ฟิง
 4. ในปัจจุบันผู้คนที่ยังคงเชื่อในเรื่องอำนาจที่เหนือธรรมชาติกันอยู่
 5. ผู้คนต่างพากันไปเดินออกกำลังกายที่สวนจตุจักรทุกวันอาทิตย์
4. ข้อใดเป็นคำประสมทุกคำ

1. รูปภาพ	ลูกเสือ	ซีตเซียว
2. การบ้าน	ต้นน้ำ	เหยือกน้ำ
3. รูปทรง	ใจดำ	ยาซา
4. เหยือกน้ำ	ไฟฟ้า	เชื่อมต่อ
5. หวานเย็น	โรงแรม	ยุ่งยาก
5. ข้อใดมีโครงสร้างคำประสมเหมือนกับคำว่า “หม้อหุงข้าว” ทุกคำ

1. น้ำอัดลม	ตุ๊กกับข้าว	2. ข้าวต้มมัด	ยางมัดผม
3. เครื่องซักผ้า	รถไฟฟ้า	4. ไม้จิ้มฟัน	บัตรเติมเงิน
5. โต๊ะเครื่องแป้ง	แปรงสีฟัน		

6. ข้อใดมี**คำประสม**มากที่สุด

1. ฉันให้เธอเลือกจะไปเที่ยวที่ไหน ระหว่างทะเลกับน้ำตก
2. แม่ซื้ออาหารสำเร็จรูปมาทำบุญ เพราะสามารถเก็บไว้ได้นาน
3. เราควรทานอาหารให้ครบ 5 หมู่ อย่าเลือกทานแต่อาหารประเภทไขมัน
4. ฉันชอบร้านกาแฟที่มีกลิ่นหอม เพราะมันทำให้ฉันรู้สึกว่าได้อยู่ในสวนกาแฟ
5. ยาเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นเพราะสิ่งที่ร่างกายต้องการคือสิ่งที่ร่างกายขาด เช่น เกลือแร่ และวิตามิน

7. ข้อความส่วนใด**ไม่มี**คำประสมมากที่สุด

(1) หมอกควันจากภูเขาไฟยังส่งผลกระทบต่อประชาชนที่อาศัยอยู่ตามมหาสมุทรแปซิฟิก / (2) ดังนั้นชาวบ้านที่มีปัญหาเกี่ยวกับระบบทางเดินหายใจ โดยเฉพาะเด็กแรกเกิด ควรอยู่แต่ภายในอาคาร / (3) และหลีกเลี่ยงการออกไปข้างนอกเมื่อมีหมอกควัน ส่วนกะลาสีและนักบินควรตระหนักถึงหมอกควันนี้ / (4) ทั้งนี้ประชาชนควรหลีกเลี่ยงการสัมผัสหรือจ้องมองลาวา / (5) ซึ่งจะทำให้ตาบาดเจ็บ และอันตรายต่อปอดหากสูดดมควันเข้าไป

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. ส่วนที่ 1 | 2. ส่วนที่ 2 |
| 3. ส่วนที่ 3 | 4. ส่วนที่ 4 |
| 5. ส่วนที่ 5 | |

8. ข้อใดเป็นคำซ้อนที่มีความหมาย**ตรงข้ามกัน**

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. ประเทศชาติ | ญาติ |
| 2. เขียวขจี | เล็กน้อย |
| 3. ไหญโต | แลกเปลี่ยน |
| 4. ค้าขาย | ปรับเปลี่ยน |
| 5. ขาดเหลือ | ยากง่าย |

9. ข้อความใดใช้**คำซ้อน**

1. น้ำยาล้างจานตรามือ ไร่กลิ่นติดจาน ไร่สารตกค้าง
2. ข้าวใจดี ดีดีดี หุงง่าย ๆ ใส่น้ำเต็มที นุ่มกำลังดี ดีดีดี
3. น้ำผลไม้รวม รสชาติกลมกล่อม หอมน้ำผึ้ง มีโสมสกัด และวิตามินบี 12
4. เครื่องกรองน้ำต้องเฟอร์ จะดีมีน้ำต้องเฟอร์ ผ่านเครื่องกรองน้ำจากเฟอร์
5. นมตรากระต่าย 5 บาท 225 มิลลิลิตร ปริมาณล้นกล่องเต็มที่ รสชาติถูกปาก ดีนมตรากระต่าย

10. จากข้อความต่อไปนี้ ส่วนใดมีคำซ้อนมากที่สุด

(1) ความทุกข์ของหมี่ในแถบเอเชียยังไม่หมดสิ้นไป องค์กรพิทักษ์สัตว์แห่งโลกยังทำงานเพื่อหยุดยั้งการทำทารุณกรรมหมี่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น / (2) การใช้หมี่แสดงละครสัตว์หรือการบริโภคดีหมี่ ในขณะนี้หมี่กว่า 22,000 ตัว ถูกกักขังไว้ในกรงแคบ ๆ / (3) ทุกตัวถูกเจาะรูคาไว้ที่ท้องเพื่อดูเดาน้ำดีของมันออกมาอย่างต่อเนื่อง และเมื่อเกิดในภาวะภัยพิบัติ / (4) ลูกหมี่ต้องถูกทอดทิ้งอย่างโดดเดี่ยว เร่ร่อนไปอย่างไร้จุดหมาย เพราะแม่ของมันอาจหลงทางหรือล้มตายจากภัยพิบัติ / (5) หรืออาจล้มหรือทิ้งมันไว้เพียงลำพัง มันต้องการอาหาร วัคซีน ยารักษาโรคและความรัก

1. ส่วนที่ 1

2. ส่วนที่ 2

3. ส่วนที่ 3

4. ส่วนที่ 4

5. ส่วนที่ 5

11. ข้อความต่อไปนี้มีคำซ้อนกี่คำ

เพลิงไหม้ หรือ อัคคีภัย เกิดจากการรวมตัวของเชื้อเพลิงกับออกซิเจน ทำให้เกิดความร้อนขึ้น โดยไฟจะเกิดขึ้นได้ต้องประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 อย่าง คือ เชื้อเพลิง ความร้อน ออกซิเจนและมีปฏิกิริยาลูกโซ่เป็นผลให้เกิดการลุกไหม้ ทำให้สูญเสียชีวิตและทรัพย์สินขณะเกิดเพลิงไหม้ หลายคนเสียชีวิตจากการสำลักควัน เนื่องจากควันไฟสามารถกระจายและปกคลุมไปทั่วได้อย่างรวดเร็วภายในเวลาหนึ่งนาที

1. 2 คำ

2. 3 คำ

3. 4 คำ

4. 5 คำ

5. 6 คำ

12. ข้อความส่วนใดมี**คำซ้อน**ปรากฏอยู่

(1) การออกกำลังกายแต่ละครั้งควรใช้เวลาประมาณ 20-30 นาที/ (2) โดยใช้เวลา 5-10 นาทีแรกสำหรับการอบอุ่น เช่น การเหยียด และยืดกล้ามเนื้อ / (3) จากนั้นเป็นช่วงออกกำลังกายไม่ต่ำกว่า 12 นาที / (4) และในช่วง 5-10 นาทีสุดท้าย เป็นช่วงฟื้นฟูร่างกายกลับสู่สภาพปกติ / (5) โดยแต่ละช่วงสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. ส่วนที่ 1 และ ส่วนที่ 2 | 2. ส่วนที่ 2 และ ส่วนที่ 3 |
| 3. ส่วนที่ 3 และ ส่วนที่ 4 | 4. ส่วนที่ 4 และ ส่วนที่ 5 |
| 5. ส่วนที่ 5 และ ส่วนที่ 2 | |

13. ข้อใด**ไม่มี**คำสมาส

1. บทความบางเรื่องมีแผนภูมิประกอบ
2. คณะนาฏศิลป์ไทยไปแสดงต่างประเทศ
3. หนังสือที่มีอายุครบ 50 ปีขึ้นไปไม่มีค่าลิขสิทธิ์
4. ทหารที่สละชีพเพื่อชาติได้รับยกย่องให้เป็นวีรบุรุษ
5. โรงงานอุตสาหกรรมกำลังขยายตัวไปในเขตชานเมือง

14. ข้อใดมี**คำสมาส**อยู่ในประโยค

1. ประธานในพิธีกล่าวคาถาอัญเชิญเทวดามาชุมนุมกัน
2. แม่ค้าเหมาผลไม้ประจำฤดูมาวางจำหน่ายหลายคันรถ
3. ปราสาทราชวังของไทยนั้นงดงามทั้งรูปทรงและการประดับตกแต่ง
4. คุณค่าของคนไม่ได้อยู่ที่เสื้อผ้า เครื่องนุ่งห่ม แต่อยู่ที่จิตใจของคนคนนั้น
5. การสร้างธุรกิจของตนเองขึ้นมาไม่ใช่เรื่องง่ายเลย ต้องวางแผนและหาข้อมูลอย่างหนัก

15. จากข้อความต่อไปนี้ มี**คำสมาส**กี่คำ

เมื่อก่อนชาวนาในบางภาคประสบปัญหาเพาะปลูกไม่ได้ผล เพราะฝนดินแห้งแล้ง แม้จะทำงานหนักอย่างไม่ย่อท้อแต่ก็มีชีวิตอยู่อย่างอดอยาก มีหนี้สิน แต่ในปัจจุบันสังคมอยู่ในยุคโลกาภิวัตน์ พวกเขาเกี่ยวข้องกับวิทยาการและเทคโนโลยีใหม่ ๆ ทำให้ชีวิตดีขึ้น บางคนร่ำรวยจนสามารถใช้โทรศัพท์มือถือ หุ่นยนต์ ฯลฯ ได้อย่างง่ายดาย

- | | |
|---------|---------|
| 1. 1 คำ | 2. 2 คำ |
| 3. 3 คำ | 4. 4 คำ |
| 5. 5 คำ | |

16. ข้อใดเป็นคำสมาสที่สร้างต่างจากข้ออื่น

- | | | | |
|---------------|--------|------------|----------|
| 1. กุสสตรี | ฆาตกร | 2. สุขภาพ | ราชบุรี |
| 3. คณิตศาสตร์ | ราชการ | 4. พสกนิกร | วีรบุรุษ |
| 5. สุขุทัย | มโหฬาร | | |

17. ข้อใดมีคำที่ไม่ใช่คำสมาส

- | | | | | | |
|-------------|-----------|----------|------------|-----------|---------|
| 1. กุศโลบาย | รัฐศาสตร์ | ธุรกิจ | 2. สันฐาน | มเหสี | ที่หมาย |
| 3. ศิลปกรรม | จิตวิทยา | ราชทูต | 4. อาชญากร | ราชดำเนิน | ชลบุรี |
| 5. จินตภาพ | รัชกาล | วัฒนธรรม | | | |

18. จากข้อความต่อไปนี้ส่วนใดมีคำสมาสมากที่สุด

(1) ธรรมชาติได้มอบสิ่งที่มีค่าให้โลกมนุษย์มากมาย ทั้งพืช สัตว์และสถานที่
ท่องเที่ยวที่สวยงาม / (2) แสงแดดและลมอันเป็นพลังงานสะอาด นำมาใช้สร้างประโยชน์
ด้านเศรษฐกิจได้อย่างมาก / (3) บรรพบุรุษของมนุษย์ได้คิดค้นแนวทางอยู่ร่วมกับ
ธรรมชาติอย่างเป็นมิตร / (4) ก่อให้เกิดเป็นความรู้ที่มีประโยชน์และมีอัตลักษณ์ประจำ
ถิ่น / (5) หากคิดจะเอาชนะธรรมชาติมากเกินไป ย่อมเกิดผลเสียมากกว่าผลดีเป็นแน่

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. ส่วนที่ 1 | 2. ส่วนที่ 2 |
| 3. ส่วนที่ 3 | 4. ส่วนที่ 4 |
| 5. ส่วนที่ 5 | |

19. ข้อใดมีวิธีการสร้างคำต่างจากข้ออื่น

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. วชิราวุธ | 2. จริยธรรม |
| 3. แพทยศาสตร์ | 4. รัตติกาล |
| 5. อิทธิฤทธิ์ | |

20. ข้อใดเป็นคำสมาสแบบมีสนธิทุกคำ

- | | | | |
|-------------|-----------|-------------|---------|
| 1. คชยาน | บรรพบุรุษ | 2. คุณภาพ | อิสรภาพ |
| 3. พฤษภาคม | นเรศวร | 4. รัฐมนตรี | ศิลปากร |
| 5. พรหมชาติ | สารคดี | | |

21. คำที่ขีดเส้นใต้ในข้อใดต้องใช้เป็นคำซ้ำเสมอ
1. ตอนเด็ก ๆ ฉันชอบรับประทานข้าวคลุกกับปลาทุ
 2. ตอนแรก ๆ ฉันคิดว่าจะให้เขามาอยู่กลุ่มเดียวกับฉัน
 3. เมื่อคืนนี้ใครก็ไม่รู้มาตะโกนปาว ๆ ที่หน้าบ้านของฉัน
 4. ยังไง ๆ หนูก็สอบไม่ผ่านหรอกค่ะ เพราะหนูไม่ได้อ่านหนังสือ
 5. เจ้าหน้าที่เรียงกล่องบรรจุผลไม้ซ้อน ๆ กันบนหลังรถกระบะ
22. คำซ้ำในข้อใดมีความหมายต่างจากข้ออื่น
1. ฉันไม่ค่อยชอบรับประทานอาหารพื้น ๆ แบบนี้
 2. ถ้านักเรียนทำงานลวก ๆ ก็ต้องกลับไปแก้ไขใหม่อยู่ดี
 3. ตอนแรกจับปากกันไว้ดีดี ไป ๆ มา ๆ ก็ล้มเลิกเอากลางคัน
 4. เหตุการณ์รถบรรทุกเสียหลักพุ่งชนรถยนต์เพิ่งเกิดขึ้นสด ๆ ร้อน ๆ
 5. พอปิดเทอมฉันก็ไม่ได้ทำอะไรเลย อยู่บ้านอย่างเดียวก้เบื่อบ้าง ๆ เหมือนกัน
23. คำที่ขีดเส้นใต้ในข้อใดสามารถใช้ไม่ยืมมกได้
1. นายดำดำนาท่ามกลางพายุฝน
 2. สถานที่ที่ที่ฉันชอบมากที่สุดคือน้ำตก
 3. ของของใครก็ย้อมหวังเป็นธรรมดา
 4. เขาเขาเป็นหลานที่คุณปู่รักมากที่สุด
 5. ฝนตกปรอยปรอยแบบนี้ระวังจะเป็นหวัด
24. ข้อใดไม่สามารถใช้ไม่ยืมมกได้
1. เขาซื้อสีทาบ้านไป 4 กระป๋อง ๆ ละ 300 บาท
 2. ใคร ๆ ก็อยากจะมีความสุขในชีวิตด้วยกันทั้งนั้นแหละ
 3. น้าบอกหลาน ๆ ว่าให้รีบทำการบ้านให้เสร็จเมื่อกลับมาถึงบ้าน
 4. ในวันหนึ่ง ๆ มีผู้คนเข้ามาเดินเล่นในสวนสาธารณะมากทีเดียว
 5. กลางดึกของเมื่อวานมีคนตะโกนว่า “ไฟไหม้ ๆ” แต่ก็ไม่มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น
25. คำซ้ำในข้อใดมีความหมายต่างจากข้ออื่น
1. เด็ก ๆ กำลังพากันเดินข้ามทางม้าลาย
 2. น้องกำลังนั่งดูพวกพี่ ๆ แข่งขันวอลเลย์บอล
 3. เวลาที่พวกเพื่อน ๆ คุยกัน ฉันไม่มีสมาธิเรียนหนังสือเลย
 4. เธอแต่งกลอนได้ขนาดนี้เชียวนะหรือ ฉันว่าระดับน้อง ๆ สุนทรภู่เลยนะ
 5. หลานชายคนโปรดนำพวงมาลัยไปไหว้บรรดาป้า ๆ เนื่องในวันปีใหม่ไทย

26. ข้อใดมี**คำประสม คำซ้อนและคำซ้ำ**

1. เธอซื้อเสื้อผ้าพวกนี้มาจากไหนกัน ราคาถูก ๆ ทั้งนั้นเลย
2. แก้อีไยกตัวนี้ฉันว่าคูน ๆ นะ เหมือนเคยเห็นที่ไหนสักที่หนึ่ง
3. เครื่องทำน้ำอุ่นยี่ห้อนี้ใช้ดีสินะ ฉันคิดไม่ผิดเลยจริง ๆ ที่ซื้อมา
4. กระเป๋าตังค์ของเธอเนี่ยโบราณโบราณนะ เธอคิดจะมอบให้ลูกหลานต่อเลยหรือไง
5. เด็ก ๆ สมัยนี้มักมีความอดทนต่อสิ่งรอบข้างได้น้อยลง เพราะชินกับความไวของเทคโนโลยี

27. ข้อใดเรียงลำดับประเภทของการสร้างคำได้ดังนี้ : **คำประสม คำซ้อน คำสมาส**

- | | | |
|----------------|----------|------------|
| 1. แสวงหา | คุณค่า | ศักราช |
| 2. น้ำปลา | อ้างอิง | รัชนีกร |
| 3. จุดหมาย | เบิกบาน | ผลไม้ |
| 4. เครื่องปรุง | ห้องครัว | อุตสาหกรรม |
| 5. เสื้อผ้า | ถ้ายชาม | ผลิตผล |

28. ข้อความต่อไปนี้มี**คำซ้อนและคำสมาส**อย่างละกี่คำ

มรดกทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มั่งคั่งยิ่งมีลิขสิทธิ์คุ้มครองเพื่อให้เกียรติบุคคลผู้สรรค์สร้าง

- | | | | | |
|-----------|---|-------------|---|----|
| 1. คำซ้อน | 1 | คำ / คำสมาส | 1 | คำ |
| 2. คำซ้อน | 1 | คำ / คำสมาส | 2 | คำ |
| 3. คำซ้อน | 2 | คำ / คำสมาส | 1 | คำ |
| 4. คำซ้อน | 2 | คำ / คำสมาส | 2 | คำ |
| 5. คำซ้อน | 2 | คำ / คำสมาส | 3 | คำ |

ใช้ข้อความต่อไปนี้ ตอบคำถามข้อ 29 และ 30

การรับประทานอาหารเพื่อสุขภาพที่ดีนั้นเป็นสิ่งสำคัญต่อคนเรา เป็นต้นว่าเนื้อ นม ไข่ ถั่ว เป็นโปรตีนหมู่ที่ทำให้ร่างกายเจริญเติบโตจึงเหมาะสำหรับเด็ก ถ้าเด็กขาดโปรตีนมักทำให้ตัวเล็กและแคระแกร็น ในกรณีที่เนื้อสัตว์ราคาแพงสามารถรับประทานถั่วชนิดต่าง ๆ ทดแทนได้ แม้แต่กรณีกินเจหรือมังสวิรัตก็รับประทานถั่วแทนได้เช่นกัน

29. ข้อความข้างต้นมีคำสมาสกี่คำ

- | | |
|---------|---------|
| 1. 1 คำ | 2. 2 คำ |
| 3. 3 คำ | 4. 4 คำ |
| 5. 5 คำ | |

30. ข้อความข้างต้นมีคำซ้อนกี่คำ

- | | |
|---------|---------|
| 1. 1 คำ | 2. 2 คำ |
| 3. 3 คำ | 4. 4 คำ |
| 5. 5 คำ | |

ภาคผนวก จ

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม	คะแนนเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	1	1	3	1	ใช้ได้
2	1	1	1	3	1	ใช้ได้
3	1	1	1	3	1	ใช้ได้
4	1	1	1	3	1	ใช้ได้
5	1	1	1	3	1	ใช้ได้
6	1	1	1	3	1	ใช้ได้
7	1	1	1	3	1	ใช้ได้
8	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
9	1	1	1	3	1	ใช้ได้
10	1	1	1	3	1	ใช้ได้
11	1	1	1	3	1	ใช้ได้
12	1	1	1	3	1	ใช้ได้
13	1	1	1	3	1	ใช้ได้
14	1	1	1	3	1	ใช้ได้
15	1	1	1	3	1	ใช้ได้
16	1	1	1	3	1	ใช้ได้
17	1	1	1	3	1	ใช้ได้
18	1	1	1	3	1	ใช้ได้
19	1	1	1	3	1	ใช้ได้
20	1	1	1	3	1	ใช้ได้
21	1	1	1	3	1	ใช้ได้
22	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
23	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
24	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
25	1	1	1	3	1	ใช้ได้
26	1	1	1	3	1	ใช้ได้
27	1	1	1	3	1	ใช้ได้
28	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
29	1	1	1	3	1	ใช้ได้
30	1	1	1	3	1	ใช้ได้

ภาคผนวก ฉ

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบและจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง การสร้างคำ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม	คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
1. แผนการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วนเหมาะสม	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด	ใช้ได้
2. แผนการเรียนรู้มีรายละเอียดที่สอดคล้องและสัมพันธ์กัน	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด	ใช้ได้
3. การเขียนข้อมูลด้านสาระที่สำคัญของแผนเขียนได้กระชับ ครอบคลุมตามเป้าหมาย	5	3	3	11	3.67	มาก	ใช้ได้
4. จุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน ถูกต้องและครอบคลุมเนื้อหาสาระ	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด	ใช้ได้
5. กิจกรรมการสอนเหมาะสมกับเวลาที่กำหนด	4	5	5	14	4.67	มากที่สุด	ใช้ได้
6. เนื้อหาสาระในแผนถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	3	5	13	4.33	มาก	ใช้ได้
7. กิจกรรมการเรียนรู้หลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด	ใช้ได้
8. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	15	5	มากที่สุด	ใช้ได้
9. กิจกรรมการสอนเน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์	5	4	4	13	4.33	มาก	ใช้ได้
10. สื่อประกอบการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	15	5	มากที่สุด	ใช้ได้
11. สื่อประกอบการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	5	15	5	มากที่สุด	ใช้ได้
12. รูปแบบการวัดผลและประเมินผลหลากหลาย	4	4	5	13	4.33	มาก	ใช้ได้
13. การวัดผลและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	3	12	4	มาก	ใช้ได้
รวม					4.56	มากที่สุด	ใช้ได้

ภาคผนวก ช

ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ จำนวน 30 ข้อ (ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ KR20 = 0.84)

ข้อ	p	r	ความหมาย	ข้อ	p	r	ความหมาย
1	0.63	0.51	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ดี	16	0.40	0.25	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้
2	0.56	0.39	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้	17	0.53	0.41	ยากพอเหมาะ จำแนกได้ดี
3	0.67	0.45	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ดี	18	0.51	0.34	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้
4	0.28	0.44	ค่อนข้างยาก จำแนกได้ดี	19	0.49	0.39	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้
5	0.74	0.33	ค่อนข้างง่าย จำแนกดีพอใช้	20	0.56	0.24	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้
6	0.56	0.38	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้	21	0.37	0.34	ค่อนข้างยาก จำแนกดีพอใช้
7	0.42	0.53	ยากพอเหมาะ จำแนกได้ดี	22	0.33	0.26	ค่อนข้างยาก จำแนกดีพอใช้
8	0.67	0.45	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ดี	23	0.42	0.23	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้
9	0.51	0.31	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้	24	0.70	0.23	ค่อนข้างง่าย จำแนกดีพอใช้
10	0.47	0.34	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้	25	0.42	0.31	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้
11	0.60	0.50	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ดี	26	0.51	0.23	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้
12	0.58	0.40	ยากพอเหมาะ จำแนกได้ดี	27	0.28	0.27	ค่อนข้างยาก จำแนกดีพอใช้
13	0.42	0.38	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้	28	0.28	0.22	ค่อนข้างยาก จำแนกดีพอใช้
14	0.53	0.33	ยากพอเหมาะ จำแนกดีพอใช้	29	0.26	0.30	ค่อนข้างยาก จำแนกดีพอใช้
15	0.60	0.35	ค่อนข้างง่าย จำแนกดีพอใช้	30	0.28	0.46	ค่อนข้างยาก จำแนกได้ดี

ภาคผนวก ซ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (SPSS)

1. ตารางแสดงค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าที (t) แบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (dependent sample t-test) ของคะแนนค่าเฉลี่ยการคิดวิเคราะห์เรื่อง การสร้างคำ ของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 post	22.05	43	3.258	.497
pre	11.00	43	2.440	.372

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre & post	43	.320	.036

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre - post	11.047	3.387	.517	12.089	10.004	21.385	42	.000

2. ตารางแสดงค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าที (t) แบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (dependent sample t-test) ของคะแนนค่าเฉลี่ยการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ ของกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre	18.07	41	2.630	.411
post	11.05	41	2.376	.371

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre & post	41	.371	.017

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pre - post	7.024	2.815	.440	7.913	6.136	15.978	40	.000

3. ตารางแสดงค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าที (t) แบบกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระต่อกัน (independent sample t-test) ของคะแนนค่าเฉลี่ยการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การสร้างคำ จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

T-Test

Group Statistics

methods		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
score	control	41	18.07	2.630	.411
	exper	43	22.05	3.258	.497

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
score	Equal variances assumed	.617	.435	6.132	82	.000	-3.973	.648	5.262	2.684
	Equal variances not assumed			6.163	79.862	.000	-3.973	.645	5.256	2.690

4. ตารางแสดงค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าที (t) แบบกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระต่อกัน (independent sample t-test) ของคะแนนผลการเรียนรู้วิชาภาษาไทย 5 (ท33101) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/7 และ 6/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

T-Test

Group Statistics

room	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
point 6/7	43	68.70	5.730	.874
6/8	41	66.88	6.079	.949

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
point	Equal variances assumed	.024	.877	1.412	82	.162	1.820	1.289	-.744	4.383
	Equal variances not assumed			1.410	81.068	.162	1.820	1.290	-.748	4.387

ภาคผนวก ฅ

ตัวอย่างคำถามที่ใช้ในการเขียนบันทึกการเรียนรู้และการสัมภาษณ์

1. คำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์

- 1) สิ่งที่เคยเตรียมตัวก่อนเรียน
- 2) สิ่งที่ได้เรียนรู้ในห้องเรียน
- 3) ความรู้สึกต่อบรรยากาศในห้องเรียน
- 4) สิ่งที่ตนเองยังไม่เข้าใจ

2. คำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์

ประเภทคำถาม	ข้อความ
คำถามนำ	1) ช่วยเล่าให้ฟังว่าบรรยากาศในห้องเรียนเป็นอย่างไรบ้าง
คำถามหลัก	<p>2) ช่วยเล่าให้ฟังว่านักเรียนเข้าใจบทเรียนอย่างไรบ้าง หรือมีประเด็นใดที่ยังไม่เข้าใจบ้าง</p> <p>3) ช่วยเล่าให้ฟังว่านักเรียนสามารถจำแนกชนิดของการสร้างคำได้หรือไม่ ใช้วิธีใดในการจำแนกการสร้างคำ</p> <p>3) ช่วยอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเรียนว่า การใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับเกมโซว์โทรทัศน์/แบบบรรยายทำให้เกิดความรู้สึกอย่างไร</p> <p>4) ช่วยอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเรียนว่า การใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับเกมโซว์โทรทัศน์/แบบบรรยายทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างไรบ้าง</p> <p>5) การใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับเกมโซว์โทรทัศน์/แบบบรรยายมีสิ่งใดที่ต้องเพิ่มเติมหรือปรับปรุงบ้าง</p>
คำถามปิด	6) สรุปว่าในห้องเรียนนักเรียนเป็นอย่างไรบ้าง

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายพงษ์สิทธิ์ พลีกร
วันเดือนปีเกิด	22 กุมภาพันธ์ 2536
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2559: การศึกษาระดับบัณฑิต (ภาษาไทย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ตำแหน่ง	ครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1
ประสบการณ์ทำงาน	2559-ปัจจุบัน : ครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 โรงเรียนโยธินบูรณะ กรุงเทพฯ

