



ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
EFFECTS OF FLIPPED CLASSROOMS AND EDUTAINMENT ON THAI LANGUAGE
PRINCIPLES ACHIEVEMENT AND HAPPINESS WITH LEARNING AMONG GRADE
TWELVE STUDENTS

พีระเสก บิรสุทธิบัวทิพย์

ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงที่มีต่อ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 6



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

EFFECTS OF FLIPPED CLASSROOMS AND EDUTAINMENT ON THAI
LANGUAGE PRINCIPLES ACHIEVEMENT AND HAPPINESS WITH LEARNING
AMONG GRADE TWELVE STUDENTS



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF EDUCATION (Educational Science & Learning Management)

Faculty of Education Srinakharinwirot University

2018

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาแบบเชิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ของ

พีระเสก บริสุทธิบัวทิพย์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

ที่ปรึกษาหลัก

ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ สัจจพิบูล)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ อนุษะมาน)

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.รุ่งอรุณ โจนรัตน์ดำรง ไชยศรี)

ชื่อเรื่อง	ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ผู้วิจัย	พีระเสก บริสุทธิบัวทิพย์
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภวรรณ สัจจพิบูล

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงก่อนการเรียนและหลังการเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโยธินบูรณะ เขตบางซื่อ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิง แผนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและแบบวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ สถิติพื้นฐาน การวิเคราะห์สถิติค่าความแปรปรวนพหุคูณแบบทางเดียว และการวิเคราะห์สถิติค่า Hotelling T² ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิง สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ห้องเรียนกลับทาง, การศึกษาบันเทิง, ความสุขในการเรียน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย, การจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

Title	EFFECTS OF FLIPPED CLASSROOMS AND EDUTAINMENT ON THAI LANGUAGE PRINCIPLES ACHIEVEMENT AND HAPPINESS WITH LEARNING AMONG GRADE TWELVE STUDENTS
Author	PEERASEK BORISUDBUATHIP
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2018
Thesis Advisor	Assistant Professor Suppawan Satjapiboon , Ph.D.

The purposes of this research were as follows 1) to compare the Thai language principles achievement and happiness with learning in posttests among Grade twelve students using the concept of flipped classrooms, edutainment and using a traditional approach; 2) to compare the Thai language principles achievement and happiness with learning in the posttests of Grade twelve students before and after using the concepts of flipped classroom with edutainment. The samples in this study were two classrooms of Grade twelve high school students at Yothinburana School. The research instruments included the following: 1) lesson plans using the concept of the flipped classroom with edutainment; 2) lesson plans of using a traditional approach; 3) Thai language principles achievement test; and a 4) measurement of happiness with learning among high school students. The data were analyzed by descriptive statistics, One-way MANOVA and Hotelling T^2 . The results revealed the following: 1) Thai language principles achievement and happiness with learning of the experimental group was significantly higher than the control group at a level of .05 2) Thai language principles achievement and happiness with learning among the experimental group posttest was significantly higher than the pretest at a level of .05

Keyword : Flipped Classroom, Edutainment, Happiness with Learning, Thai Language Principles Achievement, Thai Language Learning Management

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความสะดวก เมตตา กรุณา มุทิตา และอุเบกขา อันเป็นพรหมวิหาร 4 ของผู้วิจัย จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ สัจจพิบูล ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ เป็นผู้ให้ความรู้ ให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไข ปรับปรุงและร่วมพัฒนางานวิจัยนี้จนสำเร็จสมบูรณ์ โดยที่ไม่เคยละเลยต่อผู้วิจัยแม้เพียงครั้งเดียว นอกจากนี้อาจารย์ยังให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์ในหลักสูตรวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ทุกท่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาจารย์ ดร.รุ่งอรุณ โรจนรัตน์ดำรง ไชยศรี อาจารย์ ดร.อดิสรณ์ เรืองกิจจันทน์ รวมถึงผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ อนุษะมาน ที่ได้ช่วยให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขปริญญานิพนธ์ และให้ความรู้ในด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ที่สามารถนำไปปรับใช้กับการทำปริญญานิพนธ์นี้ได้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนตา ตูลย์เมธากการ อาจารย์ ดร.รัชนีญญา กลิ่นน้ำหอม และคุณครูสุรางค์รัตนเกื้อสกุล ที่ได้ให้คำแนะนำในการปรับปรุงและพัฒนาเครื่องมือที่จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ นายพงษ์สิทธิ์ พลีกร เพื่อนที่เป็นครูที่โรงเรียนโยธินบูรณะ ที่ได้ดำเนินเรื่องเพื่อให้ผู้วิจัยได้ไปเก็บข้อมูล รวมถึงเพื่อนที่ร่วมชั้นเรียนด้วยกันทุกคน ทั้งนางสาวจรรยา เกิดแก้ว นางสาวเกศแก้ว คงคล้าย และนางสาวกนกกาญจน์ สุขอุดม ที่ได้ร่วมทุกข์ ร่วมสุข และฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ มาด้วยกัน จนสำเร็จการศึกษาในครั้งนี้

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกถึงพระคุณของแม่ น้ำ อาม่า และอาภากร รวมถึงญาติพี่น้องที่ให้การสนับสนุนในการศึกษาด้วยความรัก ความห่วงใย คอยให้กำลังใจและเป็นเบื้องหลังของความสำเร็จทุกอย่างในชีวิต

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นเครื่องบูชาพระคุณอันยิ่งใหญ่ของมารดา ครูบาอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ได้ให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลือแก่ผู้วิจัยจนสำเร็จการศึกษา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	7
ความสำคัญของการวิจัย	8
ขอบเขตของการวิจัย	8
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	8
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	8
ตัวแปรที่ศึกษา	8
นิยามศัพท์เฉพาะ	9
กรอบแนวคิดในการวิจัย	12
สมมติฐานในการวิจัย.....	12
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	13
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการรู้แบบห้องเรียนกลับทาง.....	14
1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง.....	14
1.2 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง	17

1.3	ความสำคัญและประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง	19
1.4	การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวการออกแบบห้องเรียนกลับทาง	21
1.5	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง	24
1.6	ลักษณะการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง	31
1.7	ปัญหาที่อาจพบจากการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง	33
1.8	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง	35
2.	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษاب้นเทิง	47
2.1	ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษاب้นเทิง	47
2.2	ความเป็นมาและแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษاب้นเทิง	48
2.3	องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษاب้นเทิง	51
2.4	รูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการศึกษاب้นเทิง	53
2.5	สื่อกับการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษاب้นเทิง	60
2.6	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษاب้นเทิง	65
3.	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	73
3.1	ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	73
3.2	องค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	74
3.3	ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	77
3.4	การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	80
3.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	82
4.	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียน	87
4.1	ความหมายของความสุขในการเรียน	87
4.2	องค์ประกอบของการเรียนที่มีความสุข	89
4.3	แนวคิดและกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความสุขในการเรียน	94

4.4 ลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียน.....	98
4.5 การวัดความสุขในการเรียน.....	103
4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียน.....	105
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	114
1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	114
1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	114
1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	114
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	115
3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ.....	115
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	124
4.1 วิธีดำเนินการทดลอง.....	124
4.2 การควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนในงานวิจัย.....	125
4.3 การจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล.....	126
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	127
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	127
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	127
1. ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร.....	127
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน.....	129
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	134
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	134
สมมติฐานในการวิจัย.....	134
วิธีดำเนินการวิจัย.....	134
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	136

สรุปผลการวิจัย.....	136
อภิปรายผลการวิจัย	136
ข้อเสนอแนะ	141
บรรณานุกรม	143
ภาคผนวก.....	156
ประวัติผู้เขียน.....	206



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 เปรียบเทียบกิจกรรมและเวลาเรียนระหว่างห้องเรียนแบบเดิมกับห้องเรียนกลับทาง	16
ตาราง 2 เปรียบเทียบกิจกรรมและเวลาเรียนระหว่างห้องเรียนแบบเดิมกับห้องเรียนกลับทางใน รายวิชาภาษาไทย	32
ตาราง 3 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางและการศึกษาบันเทิง ..	118
ตาราง 4 แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาและระดับความสามารถของแบบทดสอบ	122
ตาราง 5 แบบแผนการทดลอง	125
ตาราง 6 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและ ความสุขในการเรียน จำแนกตามประเภทของกลุ่ม และการวัด	128
ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัก ภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการ จัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงกับ กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม	130
ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนามของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและ ความสุขในการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการ ศึกษาบันเทิง โดยใช้สถิติ Hotelling's T^2	132
ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัก ภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย	197
ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความสุขในการเรียนรู้สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	199

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 เปรียบเทียบห้องเรียนแบบเดิมกับห้องเรียนแบบกลับทาง.....	16
ภาพประกอบ 2 ตัวแบบห้องเรียนแบบกลับทาง (Flipped Classroom Model).....	22
ภาพประกอบ 3 การสังเคราะห์ความสัมพันธ์ของสาระสำคัญและ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ ห้องเรียนกลับทางและการศึกษานันทิง	116
ภาพประกอบ 4 ความสัมพันธ์ของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับ การศึกษานันทิงกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียน.....	117



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบบการคิด วิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 1)

ภาษาไทยเป็นวิชาหลักสำคัญ คือ เป็นรากฐานของการศึกษาวิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นความรู้สำหรับความเป็นพลเมืองไทย และเป็นความรู้สำหรับผู้ที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้มีการศึกษา (กาญจนา นาคสกุล, 2550: 1) ภาษาไทยมีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง แตกต่างจากภาษาอื่น การที่จะใช้ภาษาให้ได้ผลสมความมุ่งหมาย จะต้องรู้จักลักษณะของภาษา อย่างถ่องแท้เสียก่อน มิฉะนั้นจะไม่สามารถหยิบยกหรือเลือกถ้อยคำได้ถูกต้อง (ผะอบ โปชะกฤษณะ, 2526: 3) ในการใช้ภาษาไทยเฉพาะการพูดและการเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่ถ่ายทอด ความคิด ความรู้สึก และความรู้ ซึ่งอยู่ในใจออกให้ผู้อื่นได้นั้น มีเครื่องมือที่จะใช้ทำความเข้าใจ กันระหว่างผู้ถ่ายทอดและผู้รับ คือ คำ ผู้ใช้ภาษาจำเป็นมากที่จะต้องรู้เรื่อง คำในภาษาไทย เพื่อที่จะได้นำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ เนื่องจากในภาษาไทยมีคำใช้เป็นจำนวนมาก ซึ่งคำจำนวนมากนี้อาจจะมีความหมายอย่างเดียวหรือมีความหมายที่ใกล้เคียงกันมาก จึงควรที่จะเลือกใช้ให้ ถูกต้องและเหมาะสม (ผกาศรี เ็นบุตร, 2526: 20) ดังนั้นการวางรากฐานทางการศึกษาในวิชา ต่าง ๆ นักเรียนจะต้องเข้าใจกฎเกณฑ์ทางภาษาในการเรียบเรียงถ้อยคำหรือข้อความให้สามารถ นำไปใช้ได้ถูกต้องและตรงตามจุดประสงค์ที่ต้องการสื่อ ซึ่งสิ่งที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานสำคัญ ของการสื่อสารให้ถูกต้องนั้น นักเรียนต้องรู้ความหมายของคำ หน้าที่ของคำ การสร้างคำ และการ ใช้คำอันจะทำให้สามารถใช้คำในการสื่อความได้อย่างถูกต้อง

การเรียนรู้หลักภาษาจึงมีความสำคัญและจำเป็นมากที่สุด เพราะเป็นการเรียนรู้ กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในภาษาเพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมายในการเรียนภาษา ซึ่งก็คือสามารถสื่อสารได้อย่าง

ถูกต้อง เหมาะสม อีกทั้งยังช่วยให้ภาษาออกงามอย่างมีระเบียบแบบแผน การขาดหลักภาษาก็เท่ากับขาดบรรทัดฐานของภาษา จนเป็นเหตุให้ใช้ภาษาบกพร่อง ผิดพลาด และไขว้เขว นานไปอาจทำให้ภาษาเสื่อมได้ (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. 2512: 5 อ้างจาก แสงสุวี วาดวิจิตร, 2554: 1) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงได้กำหนดการเรียนรู้หลักภาษาไทยไว้ในสาระที่ 4 มาตรฐาน ท 4.1 ว่านักเรียนต้องเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ โดยได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนของนักเรียนที่สำเร็จการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ในสาระหลักการใช้ภาษาไทยไว้ว่า นักเรียนต้องเข้าใจธรรมชาติของภาษา อิทธิพลของภาษา และลักษณะของภาษาไทย ใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยคได้ตรงตามวัตถุประสงค์ แต่งคำประพันธ์ประเภท กาพย์ โคลง ร่ายและฉันท์ ใช้ภาษาได้เหมาะสมกับกาลเทศะและใช้คำราชาศัพท์และคำสุภาพได้อย่างถูกต้อง วิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย อิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทยและภาษาถิ่น วิเคราะห์และประเมินการใช้ภาษาจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 2-5) จะเห็นได้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เน้นในเรื่องของคำและการใช้คำเป็นอย่างมาก เพราะ คำเป็นรากฐานสำคัญที่จะทำให้ใช้ภาษาได้อย่างสมบูรณ์ คำเป็นปัจจัยสำคัญของการใช้ภาษา ดังคำกล่าวที่ว่า ถ้าอิฐทุกก้อนแข็งแรง ทนทานมีประสิทธิภาพ กำแพงก็ตั้งมั่นอยู่ได้อย่างปลอดภัยไม่พังหรือล้มลงง่าย ๆ แต่ถ้าอิฐไม่มีคุณภาพ ผุกร่อน กำแพงก็อาจจะพังลงได้ไม่ช้า (สนธิ สัตยโยภาส, 2545: 17) ดังนั้นเพื่อให้การใช้ภาษาเกิดผลสัมฤทธิ์ นักเรียนจึงจำเป็นต้องเรียนรู้เรื่อง คำ เพื่อที่จะได้สื่อสารอย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ

นอกจากความสำเร็จทางการเรียนจะเป็นตัวแปรสำคัญ ความสุขในการเรียนก็เป็นอีกตัวแปรหนึ่งที่สำคัญที่สุดเนื่องจากมีผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักเรียน โดยพบว่านักเรียนที่เรียนรู้อย่างมีความสุขจะเรียนได้ดีกว่า เติบโตเป็นคนดีได้มากกว่า อีกทั้งสามารถแก้ไขและพัฒนาสังคมได้มากกว่า ดังนั้นความสุขจึงเป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการเรียนรู้ อันจะทำให้นักเรียนเป็นผู้เห็นคุณค่าของตน ตลอดจนคุณค่าของการเกื้อกูลกันในสังคม (ลาแยร์ด. Layard, 2006: 72) อีกทั้งความสุขยังก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้นกระบวนการเรียนการสอนควรมุ่งที่จะพัฒนา นักเรียนอย่างสมดุล เปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถเลือกเรียนและทำกิจกรรม ต่าง ๆ ตามความสนใจจากแหล่งการเรียนรู้ สามารถพิจารณาไตร่ตรองเพื่อแสวงหาคำตอบและเหตุผลตามความจริง รวมทั้งสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (ลัดดา หวังภษิต, 2557: 4) ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มีอิสระที่จะเลือกสิ่งที่ตนพอใจ แสดงความคิดเห็นและ

ลักษณะเฉพาะของตน ต้องการดัดแปลงสิ่งต่าง ๆ ให้ตรงกับความต้องการและความต้องการของตนเอง การตรวจสอบหาข้อเท็จจริงเบื้องหลัง การเป็นตัวของตัวเองและสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ความสนุกสนานและการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ (วิจารณ์ พานิช, 2555. 3-4)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการสร้างความสุขในการเรียนจะเป็นสิ่งสำคัญ แต่จากการศึกษาพบว่าผลคะแนนเฉลี่ยการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน หรือ O-NET (Ordinary National Educational Test) สาระหลักการใช้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2559 เป็นสาระที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดในรายวิชาภาษาไทย ($\bar{x} = 35.24$, S.D. = 14.01) รองลงมาคือสาระวรรณคดีและวรรณกรรม ($\bar{x} = 47.03$, S.D. = 21.08) (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2560: 6) ถึงแม้ว่าภาพรวมของคะแนนเฉลี่ยการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน หรือ O-NET ในรายวิชาภาษาไทยของปีการศึกษา 2559 จะมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 52.29 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของปีการศึกษา 2558 ที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 49.36 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2559: 5) แต่ก็ยังสะท้อนถึงปัญหาเรียนภาษาไทยในปัจจุบัน

จากผลการวิจัย เรื่อง ปัญหาการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ยังพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 มีปัญหาการใช้ภาษาไทยอยู่ในระดับปานกลาง โดยปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ปัญหาการใช้คำ โดยลักษณะปัญหาการใช้คำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มีระดับมาก ได้แก่ การเลือกใช้คำเรียบเรียงข้อความได้อย่างประณีต สละสลวย และปัญหาการใช้คำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มีระดับปานกลาง ได้แก่ การใช้คำศัพท์บัญญัติแทนคำภาษาต่างประเทศ การใช้คำภาษาอังกฤษปนภาษาไทยในการพูดหรือการเขียน การใช้คำฟุ่มเฟือยในการพูดหรือการเขียน การใช้คำได้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล การเลือกใช้คำและกลุ่มคำในการสื่อความหมาย การใช้คำตรงตามบริบทของการสื่อสาร และจากผลการวิจัยยังพบอีกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีปัญหาการใช้คำมากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (อดุลย์ ไทรเล็กทิม, 2550, มกราคม-มิถุนายน: 85-95) ซึ่งปัญหาการใช้คำนี้นับเป็นปัญหาเรื้อรังที่แก้ไขยาก อาจเป็นเพราะการวางกฎเกณฑ์ในการใช้ภาษาที่มากเกินไปหรือเคร่งครัดเกินไป ทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายภาษาไทยและคิดว่าภาษาไทยเป็นภาษาที่ยาก (ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์, 2543, มิถุนายน-กันยายน: 11-20) ส่งผลให้นักเรียนไม่รักและภูมิใจในภาษา ทำให้ไม่ใส่ใจที่จะใช้ให้ถูกต้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจตรงตามที่ต้องการสื่อ ซึ่งในปัจจุบันนี้พบว่าคนส่วนใหญ่ไม่สามารถสื่อสารให้เข้าใจตรงกันได้ เนื่องจากผู้พูดต้องการจะสื่อความหมายอย่างหนึ่งแต่ผู้ฟัง

กลับเข้าใจไปอีกอย่างหนึ่ง ทำให้การสื่อสารขาดประสิทธิภาพ เมื่อนักเรียนเบื่อหน่ายและไม่ชอบในการเรียนภาษาไทยก็ส่งผลให้นักเรียนไม่มีความสุขในการเรียน ขาดแรงจูงใจที่จะแสวงหาช่องทาง การเรียนรู้ด้วยตนเอง ผลที่ตามมาคือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่ามาตรฐาน

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้นอาจมีสาเหตุมาจากนักเรียนเห็นว่าเนื้อหาวิชาหลักภาษาไทย นั้นยากและไม่เป็นประโยชน์ต่อการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน ไม่สนุก น่าเบื่อหน่าย ไม่น่าสนใจ และซ้ำซาก นอกจากนี้ครูผู้สอนยังชอบสอนวิชาหลักภาษาน้อยกว่าวิชาอื่น ๆ ในสาระการเรียนรู้ ภาษาไทยด้วยกัน โดยครูมีความคิดเห็นว่าหลักภาษาไทยสอนยาก และมักใช้วิธีการสอนแบบเดิม รวมไปถึงอุปกรณ์ สื่อการสอน และตำราที่ใช้ประกอบการสอนมีไม่เพียงพอ (สุจิต เพียรชอบ; และ สายใจ อินทร์มพรรย์, 2538: 145) จึงทำให้การเรียนหลักภาษาไทยเป็นปัญหาอย่างมากสำหรับ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนจึงควรค้นหาแนวคิดวิธีการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้หลัก ภาษาไทยอย่างเข้าใจและมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ยึด หลักสอนน้อย เรียนมาก มุ่งเน้นให้นักเรียนรักและสนุกกับการเรียนรู้และเกิดความรู้สึกรักอยากเรียนรู้ ต่อไปตลอดชีวิต โดยครูต้องมีทักษะที่จะทำให้ นักเรียนรักการเรียนรู้ ให้สนุกกับการเรียนรู้ หรือให้ การเรียนรู้สนุกและกระตุ้นให้อยากเรียนรู้ต่อไปตลอดชีวิต (พิมพันธ์ เดชะคุปต์, 2558: 4-5; วิจารย์ พานิช, 2556b: 11) ซึ่งวิธีการปฏิรูปการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 คือ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง โดยเป็นแนวคิดทางการจัดการศึกษาที่กำลัง ได้รับความสนใจและมีบทบาทอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญและสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะครูในศตวรรษที่ 21 ห้องเรียนกลับทาง หรือ Flipped Classroom มีลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่กลับรูปแบบของการเรียนที่ครูเป็นศูนย์กลาง ของการเรียนการสอน จากที่เคยให้นักเรียนเรียนเนื้อหาที่โรงเรียนและกลับไปทำการบ้านที่บ้าน เปลี่ยนมาเป็นการให้นักเรียนได้เรียนเนื้อหาที่บ้าน และมาทำการบ้านที่โรงเรียน กล่าวคือ ครูจะจัด เนื้อหาไว้ในเว็บไซต์หรือบล็อกต่าง ๆ ซึ่งทำเป็นรูปแบบของวิดีโอทัศน์ เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาด้วย ตนเองที่บ้าน และเมื่อนักเรียนมาโรงเรียน การเรียนในห้องเรียนจะเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ เกิดความเข้าใจ เช่น การทำกิจกรรมต่าง ๆ การทำแบบฝึกหัด การเล่นเกม หรือกิจกรรมกลุ่ม

จุดเริ่มต้นของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เกิดจากการจัดการ เรียนการสอนนักเรียนระดับมัธยมปลายที่โรงเรียนมัธยมวูดแลนด์พาร์ค ประเทศสหรัฐอเมริกา โดย ครูวิทยาศาสตร์สองคนชื่อ โจนาธาน เบอร์กมันน์ (Jonathan Bergmann) และ อาร์รอน แซมส์ (Aaron Sams) ต้องการช่วยนักเรียนที่มีปัญหาตามชั้นเรียนไม่ทัน เพราะต้องขาดเรียนไปทำ

กิจกรรม หรือเพราะเรียนรู้อาจได้ช้า โดยได้เริ่มทำการบันทึกเทปวิดีโอซึ่งเป็นเนื้อหาสาระการสอน เพื่อให้นักเรียนนำไปศึกษาด้วยตนเองที่บ้าน แล้วให้นักเรียนนำเอาผลการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง นำกลับมาสู่กระบวนการอภิปราย สืบค้นเพื่อหาบทสรุปของคำตอบที่ชั้นเรียนอีกครั้งหนึ่ง โดยครูจึงทำวิดีโอสอนวิชาได้โดยใช้ไอซีทีและเอาไปฝากไว้บนอินเทอร์เน็ต ให้ศิษย์ที่ขาดเรียนเข้าไปเรียนได้ ศิษย์ที่เรียนช้าก็เข้าไปทบทวนได้ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัด ประสบการณ์ทางการเรียนดังกล่าว ซึ่งวิธีการเรียนแบบนี้เป็นการเรียนแบบกลับทางแนวคิดจาก แบบเดิมที่ต้องเรียนเนื้อหาที่โรงเรียนและนำงานกลับไปทำต่อที่บ้าน โดยให้เรียนเนื้อหาที่บ้านด้วย ตนเอง แล้วนำงานหรือประสบการณ์ที่ได้รับมาทำการเรียนรู้เพิ่มเติมที่โรงเรียนร่วมกันกับเพื่อน ต่อไปโดยครูจะเป็นผู้ให้คำแนะนำ ชี้แจงในประเด็นคำตอบที่เกิดขึ้น ช่วยให้นักเรียนไม่จำเป็นต้อง ใช้เวลาที่โรงเรียนในการเรียนเนื้อหาวิชา แต่ใช้เวลาให้เกิดคุณค่าต่อตนเอง มากกว่านั้น คือใช้สำหรับ ผูกเปล่งเนื้อหาความรู้ไปเป็นสาระหรือความเข้าใจที่เชื่อมโยงกับโลกหรือกับชีวิตจริง ซึ่งช่วงเวลา ผูกพันนี้ต้องการความช่วยเหลือจากครูซึ่งรูปแบบดังกล่าวนี้ภายหลังได้พัฒนาและขยายขอบข่าย ไปกว้างขวาง โดยเฉพาะการปรับใช้กับสื่อไอซีที หลากหลายประเภทที่มีศักยภาพค่อนข้างสูงใน ปัจจุบัน (วิจารณ์ พานิช, 2556a: 20-21; สุรศักดิ์ ปาเส, 2556: 3)

จากการศึกษางานวิจัยที่นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางไป ประยุกต์ใช้กับการสอน ของ รัฐพล ประดับเวทย์ (2560, มกราคม-มิถุนายน: 39-47); พรรณี คงเงิน (2560, มกราคม-มิถุนายน: 42-43); พัชฎา บุตรยะถาวร (2559, เมษายน-มิถุนายน: 84-90); กนิษฐา บางภู่มร (2559: 125-133); ณัชรินา อูเส็น (2559: 75-89); ธนะวัชร จริยะภูมิ (2559: 139-142); พิมพ์ประภา พาลพ่าย (2557: 71-82); นิชาภา บุรีกาญจน์ (2556: 86-97) พบว่าการ จัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้นส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์และผลการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติ แต่ในงานวิจัยของต่างประเทศบางงานวิจัยนั้นพบว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้น ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (ยูโกะ. Yuko, 2015: 126-145) อาจจะเป็นด้วยการจัดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้น นักเรียนได้ เปลี่ยนรูปแบบการเรียนเท่านั้น แต่เทคนิคและวิธีการที่ครูนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนยังคง เดิม ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบศึกษาบันเทิงมาช่วยเสริมในการจัดการ เรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เพื่อให้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมีประสิทธิภาพและ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียนของนักเรียนได้อย่างแท้จริง

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษาบันเทิง (Edutainment) มาจากคำว่า การศึกษา (Education) และ ความบันเทิง (Entertainment) เป็นลักษณะของการเรียนการสอนที่มุ่งให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ร่าเริง รื่นรมย์ มีอารมณ์ดี ตลอดจนสร้างประสบการณ์เรียนรู้ทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ภายใต้บรรยากาศของความสนุกสนานจากการผสมผสานสื่อและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับการดัดแปลงเนื้อหาภายในให้เหมาะสมกับนักเรียน เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายด้วยสิ่งบันเทิง มาจัดเป็นการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนาน ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่นักเรียนประสบด้วยตนเอง ด้วยหลักการการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น การช่วยเหลือกัน การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การเล่น และการมีส่วนร่วม การเรียนรู้ตามแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนในศตวรรษที่ 21 คือ การร่วมมือและความสัมพันธ์เป็นส่วนหนึ่งของทุกกิจกรรม ความสนุกสนานและการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ (วิจารณ์ พานิช, 2555: 3-4) เรียนการสอนแบบการศึกษาบันเทิงจึงช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ซึ่งจะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน มีความสุขในการเรียน และส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อไป

องค์ประกอบของการศึกษานันทนาการ ต้องประกอบด้วย 1) การเรียน ประกอบด้วย คุณลักษณะ การเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น การเรียนรู้ควรส่งเสริม สนับสนุนการทำงานร่วมกัน ไม่ใช่การแข่งขัน มุ่งเน้นการควบคุมระดับของนักเรียน และจัดหาสภาพจริงและประสบการณ์จากโลกแห่งความเป็นจริง 2) การเล่น ประกอบด้วยคุณลักษณะมีความพึงพอใจสูง ดำเนินตามกระบวนการ ไม่ยึดจุดมุ่งหมาย เน้นกระบวนการทำงานมากกว่าผลลัพธ์ กำกับตนเอง เป็นกิจกรรมที่เกิดจากใจ และจินตนาการ อีสรระจากการภาระงานหรือการกำกับของครู ลงมือปฏิบัติ และเปิดกว้าง 3) การมีส่วนร่วม (น้ามนต์ เรืองฤทธิ์, 2553: 173) ซึ่งองค์ประกอบของการศึกษานันทนาการนี้สอดคล้องกับองค์ประกอบของความสุขในการเรียน คือ การมีบทเรียนที่สนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตามและเข้าใจให้อยากค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่งที่สนใจ นักเรียนได้รู้จักคิด และพัฒนาความคิดจากความรู้ที่ได้รับขยายวงไปสู่ความรู้ใหม่ เกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลอง อยากรศึกษาให้ลึกซึ้งเพิ่มเติม รักการเรียน มีระบบในการเรียนและเห็นประโยชน์ของการเรียนซึ่งไม่ได้ขีดวงจำกัดอยู่แต่ในห้องเรียน แต่อาจสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในแต่ละท้องถิ่น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545: 31-35) ด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนรู้แบบการศึกษาบันเทิงจะช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขในการเรียนซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ดีขึ้นอีกด้วย

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษابันเทิง พบว่าการศึกษابันเทิงเป็นแนวคิดที่นำมาใช้เป็นตัวเสริมในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยณัฐกานต์ ภาคพรต (2557) ได้นำการศึกษابันเทิงมาใช้ร่วมกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สุดใจ ชาประเสริฐ (2557) ได้นำการศึกษابันเทิงมาใช้ร่วมกับแนวคิดโยนิโสมนสิการเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และน้ามนต์ เรืองฤทธิ์ (2553) ได้นำการศึกษابันเทิงมาใช้ร่วมกับรูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกัน สมใจ สืบเสาะ (2555) ได้นำการศึกษابันเทิงมาใช้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พรทิพย์ คงแก้ว (2559, กรกฎาคม-ธันวาคม) และ เทียมยศ ปะสาวะโน (2553) ได้นำการศึกษابันเทิงมาใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อมุ่งพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา และเป็นแนวทางให้แก่ครูอาจารย์และผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้ศึกษาเพิ่มเติมและนำไปปรับใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยหรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ ที่ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้นไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงก่อนการเรียนและหลังการเรียน

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้จะทำให้ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาซึ่งเป็นแนวทางให้แก่ครู อาจารย์และผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้ศึกษาเพิ่มเติมและนำไปปรับใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยหรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ ที่ใช้แนวความคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางและการศึกษابันเทิงเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียนของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้นไปในอนาคต

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง มุ่งที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง เรื่อง คำในภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ที่ศึกษาในโรงเรียนโยธินบูรณะ เขตบางซื่อ จังหวัดกรุงเทพมหานคร 12 ห้องเรียน จำนวน 428 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโยธินบูรณะ เขตบางซื่อ จ.กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 2 ห้องเรียน ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยพิจารณาจากห้องเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาไทย อยู่ในระดับใกล้เคียงกัน จากนั้นจับฉลากห้องเรียนเพื่อเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 36 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 37 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้ 2 วิธี ดังนี้
 - 1.1 วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง
 - 1.2 วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย
 - 2.2 ความสุขในการเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ห้องเรียนกลับทาง หมายถึง แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแนวคิดของโจนาธาน และ อาร์รอน (Jonathan & Aaron, 2012) ว่าเป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนการเรียนในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ แบบฝึกหัด หรือการกระทำต่าง ๆ ที่ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น และในส่วนของ การบรรยายเนื้อหาจะให้นักเรียนไปเรียนที่บ้าน โดยครูได้จัดทำเป็นสื่อและ วิดีทัศน์ต่าง ๆ ให้นักเรียนสามารถไปเรียน อ่าน ฟัง และดูเองที่บ้านได้

2. การศึกษابันเทิง หมายถึง แนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงความคิด ความรู้สึก หรือการกระทำอันจะทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และผ่อนคลาย โดยใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนป็นเล่นที่ผสมผสานสื่อและกิจกรรมบันเทิง 6 ประเภท ได้แก่ ดนตรีกับเสียงเพลง ภาพยนตร์ เกมเพื่อการศึกษา ศูนย์การเรียนรู้ กิจกรรมเสรี และการนำเสนอสื่อประสม เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ อันจะช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งซึ่งจัดการเรียนรู้อันเน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้รับความรู้ควบคู่กันไปจากการผสมผสานสื่อที่หลากหลายและได้รับการดัดแปลงเนื้อหาภายในให้เหมาะสมกับนักเรียน ได้แก่ ดนตรีกับเสียงเพลง ภาพยนตร์ เกมเพื่อการศึกษา ศูนย์การเรียนรู้กิจกรรมเสรี และการนำเสนอสื่อประสม โดยเปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ ฝึกแก้ปัญหา และประยุกต์ใช้จริง ส่วนการบรรยายจะอยู่ในช่องทางอื่น เช่น วิดีทัศน์ วิดีทัศน์ออนไลน์ ซึ่งนักเรียนเข้าถึงได้เมื่ออยู่ที่บ้านหรือนอกห้องเรียนโดยนักเรียนสามารถอ่าน ฟัง ดู ได้ด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอนซึ่งสังเคราะห์มาจากแนวคิดของโจนาธาน และ อาร์รอน (Jonathan & Aaron, 2012) วิจารย์ พานิช (2556a) สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556) และ น้ามนต์ เรืองฤทธิ์ (2553) ดังนี้

3.1 ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม ครูจัดเตรียมวีดิทัศน์โดยใช้การบันทึกการสอนที่เสริมการเรียนรู้ด้วยความบันเทิง และฝากวีดิทัศน์ไว้บนสื่อออนไลน์ รวมทั้งจัดทำแผ่นบันทึกข้อมูลวีดิทัศน์ไว้สำหรับนักเรียนที่ไม่พร้อมทางด้านการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

3.2 ขั้นที่ 2 ขั้นเพิ่มพูนประสบการณ์ นักเรียนศึกษาเนื้อหาจากวีดิทัศน์ที่ครูเตรียมไว้ให้ก่อนเรียนในชั้นเรียนแล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากการเรียนผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ส่วนนักเรียนที่ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางออนไลน์ได้ ให้

นักเรียนเตรียมคำถามหรือความคิดเห็นที่ครูถามไว้ในวีดิทัศน์มาส่งในช่วงเช้าของวันที่มีการเรียนการสอนในชั้นเรียน (ในแผนการจัดการเรียนรู้แรก ขั้นนี้จะเกิดขึ้นในชั้นเรียน ซึ่งเป็นการปฐมนิเทศ และแนะนำวิธีการเรียนผ่านการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง)

3.3 ขั้นที่ 3 ขั้นสำรวจรอบรู้ นักเรียนร่วมกันนำเสนอความรู้ที่ได้จากการเรียนผ่านวีดิทัศน์ รวมทั้งแสดงความคิดเห็นและซักถามในชั้นเรียน โดยครูจะทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำเพิ่มเติม หลังจากนั้นให้นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนผ่านวีดิทัศน์

3.4 ขั้นที่ 4 ขั้นจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบรื่นเริง ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดการศึกษابันเทิงในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ใช้ดนตรีกับเสียงเพลง ใช้ภาพยนตร์ ใช้เกมเพื่อการศึกษา และใช้การนำเสนอสื่อประสม โดยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน

3.5 ขั้นที่ 5 ขั้นสร้างสรรค์หรือรชา นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนและทำกิจกรรม มาสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมต่าง ๆ ที่หลากหลาย โดยนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ทำแผนภาพความคิด สรุปเป็นคำคม จัดทำสื่อสรุปการเรียนรู้ ออกแบบเกมเพื่อการศึกษา นำความรู้มาแต่งเป็นคำประพันธ์ หรือแต่งเป็นเพลง เป็นต้น

3.6 ขั้นที่ 6 ขั้นประเมินผล ครูประเมินผลนักเรียนด้วยวิธีการที่หลากหลายจากการเรียนรู้และทำกิจกรรมในแต่ละคาบ

4. การจัดการเรียนรู้แบบเดิม หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนในชั้นเรียน ที่ครูใช้เวลาในชั้นเรียนเป็นการบรรยายเนื้อหาและความรู้ และดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่วนการฝึกประสบการณ์และทบทวนความรู้ จะให้นักเรียนไปดำเนินการนอกชั้นเรียน มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูจัดกิจกรรมที่เน้นกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยใช้วิธีการและสื่อที่หลากหลายประกอบการใช้คำถาม กระตุ้นซักถาม ทบทวนหรือแสดงความคิดเห็นให้นักเรียนนำเสนอประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่

4.2 ขั้นที่ 2 ขั้นกระบวนการเรียนรู้ ครูบรรยายเนื้อหาและจัดกิจกรรมที่หลากหลายมุ่งให้นักเรียนมีบทบาทในชั้นเรียน มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

4.3 ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป นักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้และภาพรวมของเรื่องที่เรียนหรือสรุปสาระสำคัญของบทเรียน

โดยนำความรู้ที่ได้มาทั้งหมดมานำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน สรุปข้อค้นพบ หรือสังเคราะห์ เป็นองค์ความรู้ใหม่

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย หมายถึง ความรู้ ความสำเร็จทักษะ ความสามารถ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอนในวิชาหลักภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการอบรมสั่งสอน หรือฝึกฝนโดยตรง โดยการวัดพฤติกรรมการเรียนรู้มีทั้งสิ้น 3 ด้าน คือ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ และด้านการวิเคราะห์ โดยมีเครื่องมือในการวัดเป็นแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยประยุกต์จาก ทฤษฎีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบลูม (Bloom, 1976) ดังนี้

5.1 ด้านความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการจับประเด็นสำคัญของเนื้อหา เรื่อง คำในภาษาไทย แล้วสามารถอธิบาย แปล ตีความ หรือขยายความให้ผู้อื่นเข้าใจได้

5.2 ด้านการนำไปใช้ หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้หลักภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

5.3 ด้านการวิเคราะห์ หมายถึง การคิดอย่างใคร่ครวญ ไตร่ตรอง โดยใช้กระบวนการทางความรู้ทั้ง 5 ในการวิเคราะห์เรื่อง คำในภาษาไทย อันได้แก่ การจับคู่ การแยกแยะหมวดหมู่ การวิเคราะห์ข้อผิดพลาด การกำหนดเป็นกฎเกณฑ์ทั่วไป การกำหนดเฉพาะเจาะจง โดยนักเรียนสามารถใช้ความรู้เรื่อง คำในภาษาไทย สร้างองค์ความรู้ใหม่หรือคิดค้นวิธีการใช้คำในสถานการณ์ใหม่

6. ความสุขในการเรียน หมายถึง การเรียนรู้ที่นักเรียนรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่น่ารื่นรมย์ มีชีวิตชีวา ได้เรียนรู้ในความต้องการของตนเอง ไม่เครียดและสนุกกับกิจกรรมการเรียน มีบรรยากาศที่ผ่อนคลาย มีอิสระ ได้รับการยอมรับในความแตกต่างระหว่างบุคคล วัดได้จากแบบวัดความสุขในการเรียน ที่พัฒนามาจากมาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของ สําราย สิริภคมงคล (2556) ซึ่งอยู่ในรูปแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้

6.1 ด้านการจัดการเรียนการสอนของครู หมายถึง การจัดการเรียนรู้ของครู การแสดงออกของครูต่อนักเรียน การปฏิบัติตนของครูในชั้นเรียนและการแสดงออกถึงพฤติกรรมของครูต่อการเรียนการสอนตามการรับรู้ของนักเรียน เช่น ครูใช้วิธีการสอนที่เหมาะสม ครูมีความเป็นกันเองกับนักเรียน ครูมีความเข้าใจนักเรียนแต่ละคน ครูเป็นคนอารมณ์ดีและมั่นคงหรือครูมีการเตรียมตัวสอนเป็นอย่างดี

6.2 ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน หมายถึง นักเรียนมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน ทั้งในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนนอกชั้นเรียน เช่น การได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนหรือการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน

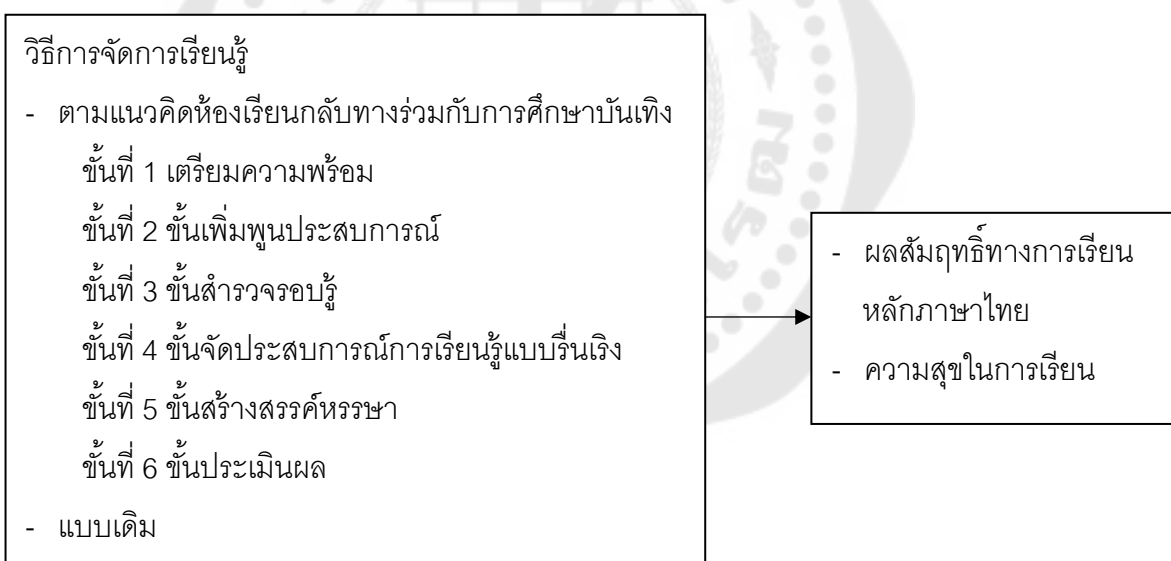
6.3 ด้านความคิดเชิงบวก หมายถึง นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียน ได้ค้นพบตัวเองและความสามารถของตน เห็นค่าของความเป็นมนุษย์เข้าใจและเห็นคุณค่าในตนเอง รวมไปถึงเห็นประโยชน์ของการเรียนรู้

6.4 ด้านการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน หมายถึง นักเรียนมีบทบาทสำคัญในกิจกรรมการเรียนการสอนหรือมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมและวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



สมมติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาแบบเดิม สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาแบบเดิม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง
 - 1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง
 - 1.2 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง
 - 1.3 ความสำคัญและประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง
 - 1.4 การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวการออกแบบห้องเรียนกลับทาง
 - 1.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง
 - 1.6 ลักษณะการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง
 - 1.7 ปัญหาที่อาจพบจากการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง
 - 1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษานันทิง
 - 2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษานันทิง
 - 2.2 ความเป็นมาและแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษานันทิง
 - 2.3 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษานันทิง
 - 2.4 รูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการศึกษานันทิง
 - 2.5 สื่อกับการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษานันทิง
 - 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษานันทิง
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.2 องค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.3 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.4 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียน
 - 4.1 ความหมายของความสุขในการเรียน
 - 4.2 องค์ประกอบของการเรียนที่มีความสุข
 - 4.3 แนวคิดและกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความสุขในการเรียน
 - 4.4 ลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียน
 - 4.5 การวัดความสุขในการเรียน
 - 4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียน

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรูแบบห้องเรียนกลับทาง

การจัดการเรียนรูแบบห้องเรียนกลับทาง เป็นแนวคิดทางการจัดการศึกษาที่กำลังได้รับความนิยมและมีบทบาทอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากการจัดการเรียนรูแบบห้องเรียนกลับทางนั้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะครูในศตวรรษที่ 21

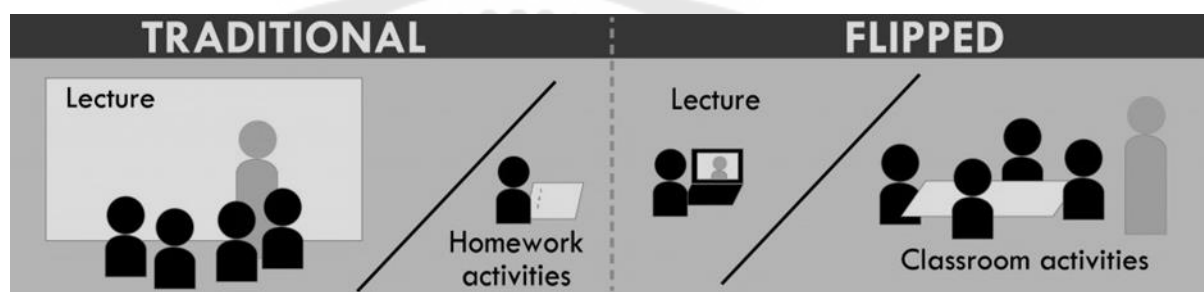
ห้องเรียนกลับทาง หรือ ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) มีลักษณะของการจัดการเรียนการรู้ที่กลับรูปแบบของการเรียนที่ครูเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน จากเดิมการจัดการเรียนการสอนในประเทศไทย จะให้นักเรียนได้เรียนเนื้อหาที่โรงเรียนและครูให้การบ้านนักเรียนกลับไปทำที่บ้าน แต่สำหรับห้องเรียนกลับทางนั้นจะเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้เรียนเนื้อหาที่บ้าน และมาทำการบ้านที่โรงเรียน กล่าวคือ ครูจะจัดเนื้อหาไว้ในเว็บไซต์หรือบล็อกต่าง ๆ ซึ่งทำเป็นรูปแบบของวิดีโอ เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาด้วยตนเองที่บ้าน และเมื่อนักเรียนมาโรงเรียน การเรียนในห้องเรียนจะเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดความเข้าใจ เช่น การทำกิจกรรมต่าง ๆ การทำแบบฝึกหัด การเล่นเกม หรือกิจกรรมกลุ่ม

พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ฉบับราชบัณฑิตยสภา (ราชบัณฑิตยสภา, 2558: 212-214) ได้บัญญัติศัพท์ของคำว่า Flipped Classroom ไว้ว่า ห้องเรียนกลับทาง ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่นักเรียนศึกษาระสำคัญของบทเรียนด้วยตนเองที่บ้านและนำผลงานหรือปัญหาที่บันทึกไว้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูหรือเพื่อนในห้องเรียน โดยสุรศักดิ์ ปาเฮ (2556: 2) ได้กล่าวว่า ห้องเรียนกลับทาง เป็นรูปแบบหนึ่งของการสอนโดยที่นักเรียนจะได้เรียนรู้จากการบ้านที่ได้รับผ่านการเรียนด้วยตนเองจากสื่อวิดีโอ นอกชั้นเรียนหรือที่บ้าน ส่วนการเรียนในชั้นเรียนปกตินั้นจะเป็นการเรียนแบบสืบค้นหาความรู้ที่ได้รับร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้น โดยมีครูเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือชี้แนะ สอดคล้องกับ จันทิมา ปัทมธรรมกุล (2557: ออนไลน์) ฉันทิทิพย์ สิริธรรม

และ มนต์ชัย เทียนทอง (2557: 124) กล่าวไว้ว่า ห้องเรียนกลับทาง หมายถึง กระบวนการเรียน การสอนรูปแบบหนึ่งซึ่งเปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็นการทำ กิจกรรมต่าง ๆ เพื่อฝึกแก้โจทย์ปัญหา และประยุกต์ใช้จริง ส่วนการบรรยายจะอยู่ในช่องทางอื่น ๆ เช่น วิดีโอ วิดีโอออนไลน์ ซึ่งนักเรียนเข้าถึงได้เมื่ออยู่ที่บ้านหรือนอกห้องเรียน ดังนั้น การบ้านที่เคย มอบหมายให้นักเรียนฝึกทำเองนอกห้องจะกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในห้องเรียน และ ในทางกลับกัน เนื้อหาที่เคยถ่ายทอดผ่านการบรรยายในห้องเรียนจะเปลี่ยนไปอยู่ในสื่อที่นักเรียน อ่าน - ฟัง - ดู ได้เองที่บ้านหรือที่อื่น ๆ ครูอาจทิ้งโจทย์ หรือให้นักเรียนสรุปความเนื้อหานั้น ๆ เพื่อ ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน และนำมาอภิปรายหรือปฏิบัติจริงในห้องเรียน นอกจากนี้ สุพัตตรา อุตมั่ง (2558, มกราคม-มิถุนายน: 53) กล่าวเพิ่มเติมว่า การเปลี่ยนจากครูบรรยายเนื้อหา ในห้องเรียนไปเป็นการสร้างหรือแนะนำสื่อการเรียนรู้ให้นักเรียนกลับไปศึกษาที่บ้าน แล้วเปลี่ยน กิจกรรมในห้องเรียนให้เป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ จากบทเรียนที่นักเรียนได้ศึกษามาแล้ว เพื่อฝึก ทักษะ ฝึกแก้ปัญหา สร้างปฏิสัมพันธ์ภายในห้องเรียน รวมถึงการนำความรู้ไปใช้ นับว่าเป็น นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 การจัดการ เรียนรู้ลักษณะนี้ จึงจัดได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยกระดับคุณค่าของความเป็นครู ครูไม่ต้องยืน ถ่ายทอดความรู้กับนักเรียนโดยตรง แต่ถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อวีดิทัศน์สั้น ๆ ใช้เวลาประมาณ 15 – 20 นาที นักเรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาสาระที่บ้าน เมื่อดูแล้วไม่เข้าใจตามที่ครูถ่ายทอด ก็ สามารถให้พ่อแม่ที่บ้านช่วยอธิบายเนื้อหาให้ชัดเจนได้ เป็นผลให้นักเรียนเกิดกระบวนการ “เรียนรู้ โดยลงมือทำ” ทำให้นักเรียนได้รู้สึกและรู้จริงในเนื้อหาที่ครูสอน เป็นการเปลี่ยนบทบาทของครูให้ ทำหน้าที่ผู้อำนวยการสอนหรือโค้ช มากกว่าเป็นผู้ที่ถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนเพียงอย่างเดียว และเป็นการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบรู้จริง (Mastery Learning)

ราชบัณฑิตยสภา (2558: 212-214) กล่าวว่า การใช้สื่อเทคโนโลยีและการจัด กิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมีความสำคัญที่ครูต้องวางแผนการสอน จัดเวลา จัด เอกสาร สื่อ และสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียนให้เป็นสังคมการเรียนรู้ นักเรียนต้องได้รับการฝึกทักษะการ ค้นคว้า ทักษะการใช้สื่อ การจับประเด็น การจดบันทึก การตั้งคำถาม การนำเสนอ และการสรุป ความรู้ที่ได้รับ ตลอดจนฝึกการมีวินัยในการเรียนด้วยตนเองที่บ้าน สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556: 4-5) กล่าวว่า แนวคิดของห้องเรียนกลับทางในเบื้องต้นนั้น มีบทสรุปเปรียบเทียบให้เห็นถึงรูปแบบของ การจัดการเรียนการรู้แบบกลับทาง (Flipped Learning) กับรูปแบบการจัดการเรียนการรู้แบบเดิม (Traditional Learning) กล่าวคือการจัดการเรียนการรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้นจะมุ่งเน้นการ

สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตัวนักเรียนเองตามทักษะ ความรู้ความสามารถและสติปัญญาของ เอกัตบุคคลตามอัตราความสามารถทางการเรียนแต่ละคน จากมวลประสบการณ์ที่ครูจัดให้ผ่าน สื่อเทคโนโลยีหลากหลายประเภทในปัจจุบัน และเป็นลักษณะการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้นอกชั้น เรียนอย่างอิสระทั้งด้านความคิดและวิธีปฏิบัติซึ่งแตกต่างจากการเรียนแบบเดิมที่ครูจะเป็นผู้ป้อน ความรู้ประสบการณ์ให้นักเรียนในลักษณะของครูเป็นศูนย์กลาง ดังนั้นการสอนแบบกลับทางจะ เป็นการเปลี่ยนแปลงบทบาทของครูอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือครูไม่ใช่ผู้ถ่ายทอดความรู้แต่จะทำ บทบาทเป็นครูตัวต่อหรือ โค้ช ที่จะเป็นผู้จุดประกายและสร้างความสนุกสนานในการเรียน รวมทั้งเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนในชั้นเรียนนั้น ๆ



ภาพประกอบ 1 เปรียบเทียบห้องเรียนแบบเดิมกับห้องเรียนแบบกลับทาง

ที่มา: Washington University (2016). *Flipping the classroom*. (Online).

ตาราง 1 เปรียบเทียบกิจกรรมและเวลาเรียนระหว่างห้องเรียนแบบเดิมกับห้องเรียนกลับทาง

ห้องเรียนแบบเดิม	ห้องเรียนแบบกลับทาง
กิจกรรมเตรียมความพร้อม 5 นาที	กิจกรรมเตรียมความพร้อม 5 นาที
ทบทวนการบ้านของวันก่อน 20 นาที	ถาม – ตอบเรื่องวีดิทัศน์ 10 นาที
บรรยายเนื้อหาวิชาใหม่ 30 – 45 นาที	กิจกรรมเรียนรู้ที่ครูมอบหมาย หรือ
กิจกรรมเรียนรู้ที่ครูมอบหมาย หรือ	นักเรียนคิดเอง หรือ Lab 1 ชั่วโมง 15 นาที
นักเรียนคิดเอง หรือ Lab 20 – 35 นาที	

ที่มา : วิจารณ์ พานิช (2556a). *ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง*. 13.

สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยเปลี่ยนการเรียนในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ แบบฝึกหัด หรือการกระทำต่าง ๆ ที่ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น และในส่วนของ การบรรยายเนื้อหาจะให้นักเรียนไปเรียนที่บ้าน โดยครูได้จัดทำเป็นสื่อและวีดิทัศน์ต่าง ๆ ให้นักเรียน สามารถไปเรียน อ่าน ฟัง และดูเองที่บ้านได้

1.2 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นมาหลายปีแล้ว เพียงแต่มีชื่อเรียกที่แตกต่างกันหรืออาจจะมีลักษณะบางอย่างที่แตกต่างกันไปในการเตรียมความพร้อมนักเรียนก่อนที่จะเรียนในชั้นเรียน

ปางลีลา นูรพาพิชิตภัย (2559: 1) กล่าวว่า ห้องเรียนกลับทางเป็นแนวคิดการเรียน การสอนที่ใช้มานานหลายปีแล้ว เช่นในหนังสือ การให้คะแนนที่มีประสิทธิภาพ (Effective Grading) ของ บาบารา และ เวอร์จิเนีย (Barbara, Walvoord; & Virginia, Johnson Anderson) สาขามนุษยศาสตร์ ได้นำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนที่นักเรียนได้รับเนื้อหาก่อนที่จะมีการ เรียนในชั้นเรียน และเพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนมีการเตรียมตัวหรือไม่ พวกเขาเสนอวิธีการตรวจสอบ โดยการให้งานแก่นักเรียนได้ทำก่อนเข้าชั้นเรียน เมื่อนักเรียนเข้าเรียนจะได้รับคำแนะนำ และ ข้อเสนอแนะ ระหว่างการทำกิจกรรม ซึ่งวิธีนี้จะเป็นการลดการเขียนคำเสนอแนะในงานของ นักเรียนอีกด้วย เพราะได้มีการเสนอแนะต่อในชั้นเรียนไปแล้ว โดยวิธีการที่คล้ายกับห้องเรียนกลับ ทางที่เรียกว่า ห้องเรียนย้อนกลับ (Inverted Classroom) ซึ่งได้ถูกนำมาใช้ในหลักสูตร เศรษฐศาสตร์เบื้องต้นในปี ค.ศ. 2000 และได้เริ่มทดลองว่าการสอนแบบดั้งเดิมไม่เหมาะสมกับ รูปแบบการเรียนรู้บางรูปแบบ ดังนั้นเพื่อให้หลักสูตรเหมาะสมกับนักเรียน จึงเกิดการออกแบบ ห้องเรียนย้อนกลับเพื่อให้นักเรียนได้เรียนกับสื่อการเรียนต่าง ๆ เช่น การเรียนนอกห้อง การอ่าน หนังสือ วีดิทัศน์และสื่อประสม ที่มีเสียงก่อนการเข้าชั้นเรียน เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนได้เตรียม ความพร้อมโดยการดูสื่อต่าง ๆ นักเรียนจะได้รับงานที่มีการสุ่มเก็บคะแนนในบางครั้ง เมื่อเข้า ห้องเรียนกิจกรรมในเวลาเรียน นักเรียนจะใช้หลักการทางเศรษฐศาสตร์ อภิปรายกลุ่มเป็นกลุ่ม ย่อย ๆ เกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ ทั้งนักเรียนและครูที่จะตอบสนองต่อวิธีการนี้อย่างดีและสังเกตว่า นักเรียนมีแรงจูงใจมากขึ้นกว่าการสอนในรูปแบบดั้งเดิม

ในเวลาต่อมาแคทเธอรีนและอีริก Catherine and Eric (2001, September: 970) ได้พูดถึงวิธีการที่คล้ายกับวิธีข้างต้น ซึ่งมีชื่อเรียกว่า เพียร์ อินสตรัคชัน (Peer Instruction) เป็นวิธีการที่มุ่งเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ โดยเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนรูปแบบชั้นเรียนแบบเดิม ๆ แล้วประยุกต์การเรียนรู้เข้าไปในห้องเรียน ซึ่งจะให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาก่อนการเรียนเช่นกัน และนักเรียนจะได้รับมอบหมายงานให้เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนได้เตรียมตัวก่อนเข้าเรียน เมื่อเข้าสู่ในชั้นเรียนแล้ว นักเรียนจะมีอุปกรณ์ที่ใช้ในการตอบคำถาม โดยเมื่อนักเรียนตอบครูจะเห็นข้อมูลที่ตอบทันที หากนักเรียนตอบไม่ถูกต้อง ครูก็จะนำเนื้อหาที่นักเรียนตอบผิดกันมาอธิบายซ้ำอีกครั้งหนึ่ง

วิจารณ์ พานิช (2556a: 20-21); สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556: 3); และ ราชบัณฑิตยสภา (2558: 212-214) กล่าวว่า จุดเริ่มต้นของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เกิดจากการจัดการเรียนการสอนนักเรียนระดับมัธยมปลายที่โรงเรียนมัธยมวูดแลนด์พาร์ค เมืองวูดแลนด์พาร์ค รัฐโคโลราโด ประเทศสหรัฐอเมริกา โดย ครูวิทยาศาสตร์สองคนชื่อ โจนาธาน เบอร์กมันน์ (Jonathan Bergmann) และ อาร์รอน แซมส์ (Aaron Sams) ราวปี ค.ศ. 2007 ต้องการช่วยนักเรียนที่มีปัญหาตามชั้นเรียนไม่ทัน เพราะต้องขาดเรียนไปเล่นกีฬาหรือไปทำกิจกรรม หรือเพราะเขาเรียนรู้ได้ช้าโดยเขาได้เริ่มทำการบันทึกเทปวิดีโอซึ่งเป็นเนื้อหาสาระการสอนเพื่อให้นักเรียนนำไปศึกษาด้วยตนเองที่บ้าน แล้วให้นักเรียนนำเอาผลการศึกษารายวันด้วยตนเองนำกลับมาสู่กระบวนการอภิปราย สืบค้นเพื่อหาบทสรุปของคำตอบที่ชั้นเรียนอีกครั้งหนึ่ง โดยครูจึงทำวิดีโอสอนวิชาได้โดยใช้ไอซีทีและเอาไปแขวนไว้บนอินเทอร์เน็ตได้ฟรี ให้ศิษย์ที่ขาดเรียนเข้าไปเรียนได้ ศิษย์ที่เรียนช้าก็เข้าไปทบทวนได้ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดประสบการณ์ทางการเรียนดังกล่าว ซึ่งวิธีการเรียนแบบนี้เป็นการเรียนแบบกลับทางแนวคิดจากแบบเดิมที่ต้องเรียนเนื้อหาที่โรงเรียนและนำงานกลับไปทำต่อที่บ้าน โดยให้เรียนเนื้อหาที่บ้านด้วยตนเอง แล้วนำงานหรือประสบการณ์ที่ได้รับมาเรียนรู้เพิ่มเติมที่โรงเรียนร่วมกันกับเพื่อนต่อไปโดยครูจะเป็นผู้ให้คำแนะนำ ชี้แจงในประเด็นคำตอบที่เกิดขึ้น ช่วยให้นักเรียนไม่จำเป็นต้องใช้เวลาที่โรงเรียนในการเรียนเนื้อหา แต่ใช้เวลาให้เกิดคุณค่าต่อตนเอง มากกว่านั้น คือใช้สำหรับฝึกแปลงเนื้อหาความรู้ไปเป็นสาระหรือความเข้าใจที่เชื่อมโยงกับโลกหรือกับชีวิตจริง ซึ่งช่วงเวลาฝึกหัดนี้ต้องการความช่วยเหลือจากครูซึ่งรูปแบบดังกล่าวนี้ภายหลังได้พัฒนาและขยายขอบข่ายไปกว้างขวาง โดยเฉพาะการปรับใช้กับสื่อไอซีที หลากหลายประเภทที่มีศักยภาพค่อนข้างสูงในปัจจุบัน

เพราะฉะนั้นแล้วแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง มีความแนวคิดการจัดการเรียนการรู้คล้ายกับห้องเรียนย้อนกลับและเพียร์ อินสตรัคชัน โดยทั้ง 2 แนวคิดนี้ คล้ายกันตรงที่นักเรียนจะต้องศึกษาหาความรู้จากที่บ้านก่อนมาเรียน หลังจากนั้นโจนาธาน และ อาร์รอน ได้มีแนวคิดที่คล้าย ๆ กันนี้ ขึ้นมา ซึ่งก็คือห้องเรียนกลับทาง โดยจะให้นักเรียนได้เรียนเนื้อหาจากที่บ้านและมาทำกิจกรรมในชั้นเรียน ทั้งนี้ นักเรียนไม่ได้ต้องการครูที่อยู่ในชั้นเรียนเพื่อบอกเนื้อหา เพราะนักเรียนสามารถค้นหาเนื้อหาได้ด้วยตนเองได้ แต่เวลาที่นักเรียนต้องการพบครูจริง ๆ คือ เวลาที่นักเรียนสงสัยในเนื้อหาและต้องการความช่วยเหลือ

1.3 ความสำคัญและประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมีความสำคัญและประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้เป็นอย่างมาก เนื่องจากสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นักเรียนจะได้ทำงานและกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ช่วยเพิ่มพูนความรู้และทักษะต่าง ๆ ให้ลุ่มลึกและกว้างขวางขึ้น อีกทั้งห้องเรียนกลับทางเป็นการเข้าใกล้การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นนักเรียนเป็นสำคัญที่สามารถช่วยแก้ปัญหาเรื่องการบ้านได้ด้วย

วิจารณ์ พานิช (2556a: 30-34) และ สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556: 7-8) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทาง สรุปได้ดังนี้

1.3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนตลอดเวลา โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคที่เทคโนโลยีเจริญก้าวหน้าเป็นอย่างมาก

1.3.2 ช่วยให้นักเรียนที่มีกิจกรรมมากสามารถเรียนล่วงหน้า หรือเรียนตามได้ง่ายขึ้น และยังช่วยให้นักเรียนรู้จักบริหารเวลาของตนให้เหมาะสมอีกด้วย

1.3.3 ทำให้ครูเข้าใจความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนว่าช้าหรือเร็วและให้คำแนะนำในการเรียนหรือเนื้อหาวิชาได้อย่างเหมาะสม

1.3.4 นักเรียนสามารถศึกษาจากสื่อการเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตน จะศึกษาสื่อที่รอบก็ได้จนกว่าจะเข้าใจเนื้อหาบทเรียนนั้น

1.3.5 ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกัน และนักเรียนกับครูจากการทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน ที่เป็นกิจกรรมกลุ่มให้นักเรียนได้เรียนรู้และช่วยกันทำงานจนเป็นผลสำเร็จ โดยมีครูให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

1.3.6 ทำให้ครูรู้จักนักเรียนของตนดีขึ้นจากการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน เพราะครูต้องสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ให้คำแนะนำ สร้างแรงบันดาลใจ ให้กำลังใจ รับฟัง และส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้ครูเห็นความแตกต่างของนักเรียนในชั้นเรียน เห็นจุดแข็งและจุดอ่อนของนักเรียนแต่ละคน เพื่อนด้วยกันก็เห็น และช่วยเหลือกันด้วยจุดแข็งของแต่ละคน

1.3.7 ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ในชั้นเรียนเปลี่ยนไป พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์บางอย่างของนักเรียนหายไป เช่น การเล่นโทรศัพท์ในเวลาเรียน การนอนหลับในชั้นเรียน เนื่องจากในห้องเรียนกลับทางนักเรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ ไม่ใช่รับการถ่ายทอดแบบเดิม

1.3.8 ทำให้ใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ที่เด็กสมัยใหม่ชอบ โดยใช้สื่อไอซีที ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นการนำโลกของโรงเรียนเข้าสู่โลกของนักเรียนซึ่งเป็นโลกยุคดิจิทัล

1.3.9 ช่วยเหลือเด็กเรียนอ่อนให้ชวนขวนขวายหาความรู้ ในชั้นเรียนปกติเด็กเหล่านี้จะถูกทอดทิ้งแต่ในห้องเรียนกลับทางเด็กจะได้รับการเอาใจใส่จากครูมากที่สุดโดยอัตโนมัติ

1.3.10 ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยตนเอง จากกิจกรรมทางการเรียนที่ครูจัดประสบการณ์ขึ้นมา นั้น นักเรียนสามารถที่จะช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันได้ดี เป็นการปรับเปลี่ยน กระบวนทัศน์ของนักเรียนที่เคยเรียนตามคำสั่งครูหรือทำงานให้เสร็จตามกำหนดเป็นการเรียนเพื่อตนเองไม่ใช่คนอื่น ส่งผลต่อเด็กที่เอาใจใส่การเรียน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันจะเพิ่มขึ้นโดยอัตโนมัติ

1.3.11 ทำให้เปลี่ยนวิธีการสอนของครู จากการบรรยายหน้าชั้นเรียนหรือจากครูสอนไปเป็นครูฝึก ฝึกการทำแบบฝึกหัดหรือทำกิจกรรมอื่นในชั้นเรียนให้แก่ศิษย์เป็นรายบุคคล หรืออาจเรียกว่าเป็นครูติวเตอร์

1.3.12 เป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการห้องเรียน ช่วยเปิดช่องให้ครูสามารถจัดการชั้นเรียนได้ตามความต้องการที่จะทำ ครูสามารถทำหน้าที่ของการสอนที่สำคัญในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้างคุณภาพแก่ชั้นเรียน ช่วยให้เด็กภู่อานาคตของชีวิตได้ดีที่สุด

1.3.13 เปลี่ยนคำสนทนากับพ่อแม่ ประสานความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนกับผู้ปกครอง ซึ่งการรับทราบและแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ดีได้

1.3.14 ช่วยให้เกิดความโปร่งใสในการจัดการศึกษา การใช้ห้องเรียนแบบกลับทางโดยนำสาระคำสอนไปไว้ในวีดิทัศน์นำไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต เป็นการเปิดเผยเนื้อหาทางการเรียนให้สาธารณชนได้ทราบ สร้างความเชื่อมั่นในคุณภาพการเรียนการสอนให้ผู้ปกครองทราบ

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางจะเกิดประโยชน์กับนักเรียนได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ แต่ครูต้องเข้าใจจุดเน้นของการจัดการเรียนรู้นี้ให้ชัดเจนว่าห้องเรียนกลับทางไม่ได้ทำให้ภาระการสอนครูลดลง เพราะครูต้องติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนและให้คำแนะนำอย่างต่อเนื่อง โดยไม่ได้จำกัดเพียงแค่ภายในชั้นเรียน เพราะครูกับนักเรียนสามารถติดต่อสื่อสารผ่านเทคโนโลยี การติดตามและให้คำแนะนำการเรียนรู้แก่นักเรียนจึงสามารถทำได้ตลอดเวลา แม้จะเป็นนอกชั้นเรียนก็ตาม

1.4 การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวการออกแบบห้องเรียนกลับทาง

การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทาง เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในการสร้างนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้แบบรอบด้านนั้น จะมีองค์ประกอบที่เกิดขึ้น 4 องค์ประกอบที่เป็นวัฏจักรหมุนเวียนกันอย่างเป็นระบบ

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556: 5-6) กล่าวถึงองค์ประกอบทั้ง 4 ที่เกิดขึ้น ได้แก่

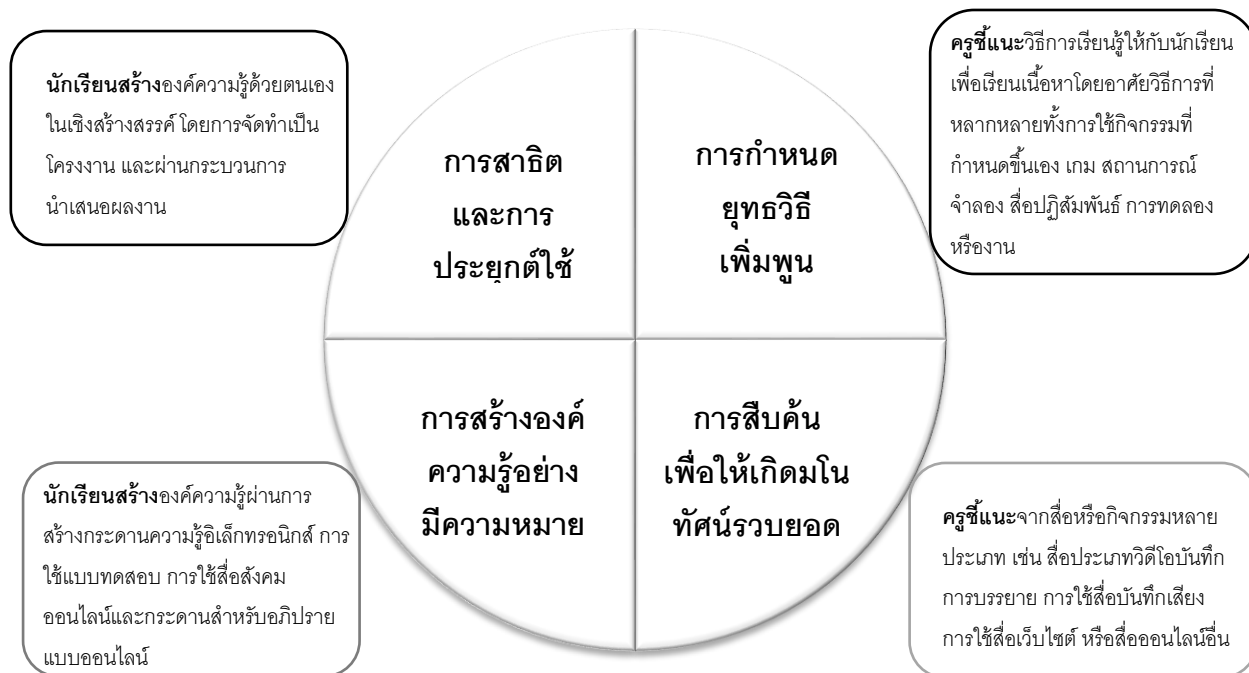
1.4.1 การกำหนดยุทธวิธีเพิ่มพูนประสบการณ์ (Experiential Engagement) โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะวิธีการเรียนรู้ให้กับนักเรียนเพื่อเรียนเนื้อหาโดยอาศัยวิธีการที่หลากหลายทั้งการใช้กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเอง เกม สถานการณ์จำลอง สื่อปฏิสัมพันธ์ การทดลอง หรืองานด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ

1.4.2 การสืบค้นเพื่อให้เกิดมโนทัศน์รวบยอด (Concept Exploration) โดยครูเป็นผู้คอยชี้แนะให้นักเรียนจากสื่อหรือกิจกรรมหลายประเภท เช่น สื่อประเภทวิดีโอบันทึกการบรรยาย การใช้สื่อบันทึกเสียง การใช้สื่อเว็บไซต์ หรือสื่อออนไลน์อื่น ๆ

1.4.3 การสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมาย (Meaning Making) โดยนักเรียนเป็นผู้บูรณาการสร้างทักษะองค์ความรู้จากสื่อที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างกระดานความรู้อิเล็กทรอนิกส์ การใช้แบบทดสอบ การใช้สื่อสังคมออนไลน์และกระดานสำหรับอภิปรายแบบออนไลน์

1.4.4 การสาธิตและการประยุกต์ใช้ (Demonstration & Application) เป็นการสร้างองค์ความรู้โดยนักเรียนเองในเชิงสร้างสรรค์ โดยการจัดทำเป็นโครงการ และผ่านกระบวนการนำเสนอผลงานที่เกิดจากการรังสรรค์งานเหล่านั้น

ตัวแบบของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทาง สามารถกำหนดเป็นภาพดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 ตัวแบบห้องเรียนแบบกลับทาง (Flipped Classroom Model)

ที่มา: Leigh (2013). *Flipped classroom learning*. (Online).

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้น จะนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเทคโนโลยีนี้ทำให้นักเรียนเกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้อันจะทำให้เกิดการเรียนรู้แบบรู้อัจฉริยะซึ่งเป็นการเรียนที่ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและช่วยให้โอกาสแก่นักเรียนได้ปรับปรุงแก้ไขตนเองในการเรียนรู้ให้บรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ปางลีลา นูรพาพิชิตภัย (2559: 4-5) และ สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556: 9) กล่าวว่า การจัดการประสบการณ์ทางการเรียนแบบห้องเรียนกลับทางนั้นจะก่อให้เกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ที่เรียกว่า การเรียนแบบรอบรู้หรือการเรียนรู้ให้รู้จริง (Mastery Learning) โดยเป็นการนำเอาวิธีการสองอย่าง คือ ห้องเรียนกลับทาง และ การเรียนแบบรู้อัจฉริยะ มาใช้ร่วมกันโดยนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้าช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ที่นักเรียนรู้อัจฉริยะ มีลักษณะเป็นห้องเรียนที่นักเรียนแต่ละคนเรียนบทเรียนของตนที่ไม่ตรงกับของคนอื่น แต่ละคนตั้งใจอยู่กับกิจกรรมของตน นักเรียนทำกิจกรรม เพื่อการเรียนรู้ของตน โดยครูเดินไปรอบ ๆ ห้องเพื่อตรวจสอบการเรียนรู้ของศิษย์แต่ละคน และคอยช่วยให้กำลังใจ หรือช่วยนักเรียน นักเรียนจะหาวิธีแสดงให้ครูเห็นว่าตนเข้าใจวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ขั้นตอนนั้น โดยอาจไม่ใช้การตอบข้อสอบที่มีอยู่ในคอมพิวเตอร์ก็ได้ซึ่ง

วิธีการจัดกิจกรรมแบบนี้ในห้องเรียนจะแตกต่างจากห้องเรียนแบบเดิมอย่างสิ้นเชิง ห้องเรียนจะกลายเป็นแหล่งเรียนรู้ของนักเรียนตามที่สนใจในหัวเรื่องต่าง ๆ โดยวิธีการเรียนการสอนแบบนี้จะทำให้ให้นักเรียนรู้จักและรู้จักจริง ยกตัวอย่างจากการที่ โจนาธาน และ อาร์รอน ได้ให้นักเรียนทำโครงการเกี่ยวกับการศึกษาองค์ประกอบของน้ำอัดลม เมื่อจบภาคเรียนพวกเขาพบว่านักเรียนสามารถทำโครงการนี้ได้จบเสร็จ ต่างจากปีก่อนที่พวกเขายังไม่ได้ใช้การเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทาง เมื่อจบภาคเรียนนักเรียนทำได้เพียงครึ่งหนึ่งของโครงการเท่านั้น การเรียนแบบรอบรู้จะช่วยให้นักเรียนประมาณร้อยละ 80 สามารถเรียนเนื้อหาสำคัญได้ เทียบกับร้อยละ 20 เมื่อใช้วิธีสอนแบบเดิมที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้น จะนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเทคโนโลยีนี้ทำให้นักเรียนเกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้ วิจารณ์ ฟานิช (2556a: 36-37) ได้กล่าวถึงการใช้วิดิทัศน์ในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางว่า วิธีดำเนินการใช้วิดิทัศน์ในการกลับทางห้องเรียน ซึ่งก่อนครูจะคิดใช้วิดิทัศน์ในการเรียนที่บ้านของนักเรียน ครูต้องไตร่ตรองให้รอบคอบเสียก่อนว่าจะจะเป็นประโยชน์หรือไม่ อย่ากระโจนเข้าไปเทคโนโลยีโดยไม่คิดให้รอบคอบ เพราะจะกลายเป็นใช้เทคโนโลยีเพียงเพื่อให้ได้ชื่อว่าเก่งเทคโนโลยีและเมื่อตัดสินใจใช้วิดิทัศน์ ก็ต้องคิดต่อว่าจะใช้ของคนที่มืออยู่แล้ว นำมาใช้ได้ หรือคิดจะทำขึ้นใช้เอง ทั้ง 2 แนวทางต่างก็มีข้อดีข้อเสีย และแม้จะทำขึ้นใช้เอง ก็ควรส่งเสริมให้นักเรียนค้นทางอินเทอร์เน็ต หาบทเรียนของครูคนอื่นมาศึกษาประกอบได้ด้วย คือไม่ควรห้ามนักเรียนดูวิดิทัศน์จากแหล่งอื่น

วิจารณ์ ฟานิช (2556a: 36-37) และ สุพัตรา อุตมั่ง (2558, มกราคม-มิถุนายน: 55) กล่าวว่า การทำวิดิทัศน์บทเรียนไม่ยากและไม่แพง เช่น ซอฟต์แวร์ สำเร็จรูป ทั้งที่เป็นฟรีแวร์ และที่มีขายสำหรับทำวิดิทัศน์จากจอคอมพิวเตอร์ เรียกซอฟต์แวร์ กลุ่มนี้ว่า Screencasting โดยที่คอมพิวเตอร์ต้องมีกล้องวิดีโอและไมโครโฟน และเครื่องมือจำเป็นอีกตัวหนึ่งคือปากกาสำหรับเขียนที่จอคอมพิวเตอร์ซึ่งสามารถใช้ชนิดราคาถูกก็ได้ ครูอาจซื้อไมโครโฟนชนิดมีสายหรือไร้สายมาใช้ก็ได้ มีทั้งชนิดราคาไม่สูง และที่คุณภาพเสียงดีราคาสูง สามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสม สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ วิดิทัศน์ควรยาวเพียง 10 - 15 นาทีเท่านั้น สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น

การทำวิดิทัศน์ต้องมีการวางแผนบทเรียน แล้วจึงถ่ายทำ ตามด้วยการตกแต่งแก้ไข แล้วจึงนำวิดิทัศน์ ไปเผยแพร่ให้นักเรียนเข้าดูได้ โดยสามารถดำเนินการได้หลายช่องทาง เช่น อาจบันทึกในแผ่นซีดีแจกนักเรียนที่บ้านเข้าอินเทอร์เน็ตไม่ได้ นำขึ้นเว็บยูทูปหรือเว็บที่สามารถฝากวิดิทัศน์ได้ เช่น เฟซบุ๊ก กูเกิลพลัส กูเกิลคลาสมูม หรือ สร้างกลุ่มห้องเรียนออนไลน์ในเฟซบุ๊กหรือ

บล็อกประจำวิชา นอกจากนี้ ยังมีเว็บไซต์ที่ให้บริการเทคโนโลยีสารสนเทศทางออนไลน์เพื่อการเรียนการสอน เช่น ClassStart.org ซึ่งรองรับการจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้ สามารถใช้งานได้ง่าย เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลาจากทั่วทุกมุมโลกเพียงแค่มียคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างไรก็ตาม ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งการเรียนรู้อื่น ๆ ประกอบด้วย เช่น สืบค้นจากอินเทอร์เน็ต อ่านหนังสือจากห้องสมุด

วิจารณ์ พานิช (2556a: 37-39) ได้ยกตัวอย่างการนำวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางไปใช้กับการสอนในวิชาด้านสังคมศาสตร์ ภาษา ศิลปะ และมนุษยศาสตร์ ว่าห้องเรียนวิชาด้านสังคมศาสตร์ ภาษา ศิลปะ และมนุษยศาสตร์การเรียนสาระหรือเนื้อหาวิชาจากวิดีโอที่บ้าน เปิดโอกาสให้ได้ใช้เวลาในห้องเรียนเชื่อมโยงทฤษฎีหรือความรู้เหล่านั้นเข้ากับสถานการณ์จริงของโลก หรือสถานการณ์ในบ้านเมือง หรือในชุมชนใกล้ตัว นักเรียนอาจได้ฝึกได้วาทีกล่าวสุนทรพจน์หรือเขียนเรียงความ

ห้องเรียนกลับทางยังช่วยให้การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ทำได้สะดวกขึ้น เพราะสามารถใช้เวลาในชั้นเรียนทำโครงงาน และครูมีเวลาช่วยแนะนำหรือทำหน้าที่อำนวยความสะดวกได้มากขึ้น ความก้าวหน้าอย่างหนึ่งของการกลับทางห้องเรียน คือ ให้นักเรียนเป็นผู้สร้างเนื้อหาสำหรับทำวิดีโอหรือสำหรับเอาไปลงในช่องทางกรสื่อเนื้อหาต่าง ๆ กระบวนการเช่นนี้ เรียกว่า Student-Created Content เท่ากับเป็นช่องทางให้นักเรียนสอนผู้อื่น ซึ่งถือเป็นช่องทางการเรียนรู้ที่ดีที่สุด

เพราะฉะนั้นแล้วการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวการออกแบบห้องเรียนกลับทาง ครูสามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับวิธีการสอนต่าง ๆ ได้หลายวิธี และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ทุกรายวิชา โดยครูสามารถทำวิดีโอได้หลากหลายรูปแบบ หลังจากนั้นก็นำ วิดีโอนั้นไปฝากไว้ในเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่สามารถอัปโหลดขึ้นได้ฟรีหรือครูสามารถบันทึกลงแผ่นซีดีหรือดีวีดีแล้วแจกให้กับนักเรียนนำไปเปิดดูที่บ้านก็ได้

1.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เป็นแนวคิดที่ไม่ได้มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจง ครูสามารถนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง มาจัดการเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง มีดังต่อไปนี้

โจนาธาน และ อาร์รอน (Jonathan & Aaron, 2012) สคูลไวร์ส (Schoolwires, 2013) และ (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556: 5-6) ได้จำแนกขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดยุทธวิธีเพิ่มพูนประสบการณ์ (Experiential Engagement) ครูเป็นผู้ชี้แนะวิธีการเรียนรู้ให้กับนักเรียนเพื่อเรียนเนื้อหาโดยอาศัยวิธีการที่หลากหลายทั้งการใช้กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเอง เกม สถานการณ์จำลอง สื่อปฏิสัมพันธ์ การทดลอง หรืองานด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ

ขั้นที่ 2 การสืบค้นเพื่อให้เกิดมโนทัศน์รวบยอด (Concept Exploration) ครูเป็นผู้คอยชี้แนะให้กับนักเรียนจากสื่อหรือกิจกรรมหลายประเภท เช่น สื่อประเภทวิดีโอบันทึกการบรรยาย การใช้สื่อบันทึกเสียง การใช้สื่อเว็บไซต์ หรือสื่อออนไลน์อื่น ๆ

ขั้นที่ 3 การสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมาย (Meaning Making) นักเรียนเป็นผู้บูรณาการสร้างทักษะองค์ความรู้จากสื่อที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างกระดานความรู้อิเล็กทรอนิกส์ การใช้แบบทดสอบ การใช้สื่อสังคมออนไลน์และกระดานสำหรับอภิปรายแบบออนไลน์

ขั้นที่ 4 การสาธิตและการประยุกต์ใช้ (Demonstration & Application) เป็นการสร้างองค์ความรู้โดยนักเรียนเองในเชิงสร้างสรรค์ โดยการจัดทำเป็นโครงงาน และผ่านกระบวนการนำเสนอผลงานที่เกิดจากการรังสรรค์งานเหล่านั้น

ซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแบบห้องเรียนกลับทาง ของ เกรียงไกร สกุลประเสริฐศรี (2557: 4-5) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเพิ่มพูนประสบการณ์ (Experiential Engagement) ในขั้นนี้จะเกิดขึ้นในชั้นเรียน โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง เพื่อให้ นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยนักเรียนจะใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในเกมและสถานการณ์จำลองในชั้นเรียนเพื่อที่จะเตรียมตัวเรียนรู้ในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 2 ขั้นเรียนรู้เพื่อสร้างมโนทัศน์ (Concept Exploration) ในขั้นนี้จะเกิดขึ้นนอกชั้นเรียน โดยนักเรียนจะสร้างความรู้จากการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้ผ่านวิดีโอทัศน์ออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยนักเรียนจะได้รับมอบหมายงานให้ไปดูวิดีโอทัศน์และตอบคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเกี่ยวกับเนื้อหาภาษาอังกฤษและการใช้ภาษา โดยสอดคล้องกับเนื้อหาในขั้นเพิ่มพูนประสบการณ์

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมาย (Meaning Making) ในขั้นนี้จะเกิดขึ้นในห้องเรียน โดยนักเรียนต้องสะท้อนความรู้หรือเนื้อหาที่ได้เรียนจากวิดีโอทัศน์และมีส่วนร่วมในเกมและสถานการณ์จำลองต่าง ๆ ที่ครูสร้างขึ้น โดยนักเรียนจะต้องทำกิจกรรมในชั้นเรียนและทำแบบฝึกหัดควบคู่กัน ในเนื้อหาภาษาอังกฤษและการใช้ภาษา

ขั้นที่ 4 ขั้นนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Demonstration and Application) ในขั้นนี้จะเกิดขึ้นในชั้นเรียน โดยให้นักเรียนได้ฝึกการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยนักเรียนต้องร่วมกันอภิปรายหรือการนำเสนอ โดยมีการบันทึกบทสนทนาและนักเรียนต้องส่งไฟล์บันทึกเสียงให้แก่ครู

กฺุชิง หาว และ เซอเฟิง (Guoqing & Xuefeng, 2014: 543-547) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับทางที่มีชื่อว่า Flipped Classroom Learning Manage System (FCLMS) มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการเรียนรู้ก่อนเข้าห้องเรียน (Before Class) เป็นขั้นตอนที่เกิดก่อนการเรียนในชั้นเรียน แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนย่อย ดังนี้

ขั้นที่ 1.1 ขั้นเรียนรู้จากวิดีโอทัศน์ (Video Lectures) เป็นขั้นที่ให้นักเรียนรับชมวิดีโอทัศน์ที่ครูจัดเตรียมไว้ให้ โดยบรรยายในเนื้อหาที่จำเป็นต้องเรียนรู้และประเด็นหลัก โดยนักเรียนอาจจดบันทึกเนื้อหาและจุดประเด็นต่าง ๆ ที่ยังสงสัยระหว่างชมวิดีโอทัศน์

ขั้นที่ 1.2 ขั้นฝึกฝนสู่เป้าหมาย (Targeted Exercise) เป็นขั้นที่นักเรียนต้องสรุปผล และตั้งคำถามหลังจากดูวิดีโอทัศน์ พร้อมทั้งทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย

ขั้นที่ 1.3 ขั้นอภิปรายบนสื่อออนไลน์ (Online Discussion) เป็นขั้นที่ครูให้นักเรียนได้ร่วมกันอภิปรายความรู้ พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ในระบบการเรียนรู้ออนไลน์ที่ครูสร้างขึ้น

ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้ในห้องเรียน (Inside Class) เป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 2.1 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสำรวจความรู้ (Group Exploration) เป็นขั้นที่นักเรียนร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้จากการชมวิดีโอทัศน์โดยใช้กระบวนการกลุ่ม ขั้นนี้เป็น การสรุปความคิดรวบยอดของนักเรียนโดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ

ขั้นที่ 2.2 ขั้นสำรวจความรู้ด้วยตนเอง (Independent Exploration) เป็นขั้นที่ให้นักเรียนตรวจสอบข้อมูลที่ถูกต้องหลังจากที่เสร็จสิ้นกระบวนการกลุ่ม ซึ่งเป็นขั้นที่เพิ่มความสามารถในการเรียนรู้แบบอิสระของนักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าถึงแก่นของความรู้

ขั้นที่ 2.3 ขั้นประเมินผลอย่างครอบคลุม (Comprehensive Evaluation) เป็นขั้นที่มีความสำคัญอย่างมากสำหรับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง โดยครูทำหน้าที่ในการตรวจสอบผลลัพธ์จากการเรียนทั้งในและนอกห้องเรียน ทั้งในเรื่องของความรู้ความจำ การทำความเข้าใจในกระบวนการ การประยุกต์ใช้ความรู้ รวมไปถึงขั้นตอนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ในขั้นตอนนี้ นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนกันแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในการประเมินผล โดยครูจะได้นำผลที่ได้มาแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องในการเตรียมการเรียนการสอน

ขั้นที่ 3 ขั้นหลังการเรียนในห้องเรียน (After Class) แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 3.1 ขั้นตรวจสอบการเรียนรู้ (Learning Outcomes Check) เป็นขั้นที่นักเรียนจะต้องตรวจสอบความรู้ของตนเองโดยการทำแบบทดสอบหลังเรียนแบบออนไลน์ที่ครูจัดไว้ให้

ขั้นที่ 3.2 ขั้นสร้างการเรียนรู้ใหม่ (New Task Derivation) เป็นขั้นที่ครูตรวจสอบวิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ ทำให้ครูได้แนวทางใหม่ที่เหมาะสมสำหรับการแก้ปัญหาในการจัดเนื้อหาต่อไป

อนุสร หงส์ขุนทด (2558: 140-141) มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางโดยเน้นทักษะการปฏิบัติ สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้และการให้ความช่วยเหลือในห้องเรียนประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (Introduction)

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอบทเรียน (Offer Lessons)

ขั้นที่ 3 ขั้นสาธิตทักษะ และฝึกปฏิบัติตาม (Demonstration and Compliance)

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ลงมือปฏิบัติ (Practice) สามารถแบ่งเป็นขั้นตอนย่อย ดังนี้

ขั้นที่ 4.1 การปฏิบัติทักษะย่อย

ขั้นที่ 4.2 การเชื่อมโยงทักษะย่อย

ขั้นที่ 4.3 การเพิ่มเทคนิควิธีการ

ขั้นที่ 5 การฝึกปฏิบัติอย่างอิสระ (Independent Practice)

ขั้นที่ 6 การประเมินผลและปรับปรุง (Evaluations and Improvement)

ขั้นที่ 7 การคิดริเริ่มและประยุกต์ใช้ (Initiative and Application)

นิชาภา บุรีกาญจน์ (2556: 135) และ สุกัลยา นิลกระยา (2557: 143-144) มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่สอดคล้องกัน ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปความคิดรวบยอด

ธนวัชร จริยะภูมิ (2559: 7) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม หมายถึง การเตรียมตัวก่อนเรียนของครู และนักเรียนผ่านทางสังคมคลาวด์ (Social Cloud)

ขั้นที่ 2 ขั้นจัดการเรียนการสอน หมายถึง การเรียนทฤษฎีที่บ้าน หรือที่ไหนก็ได้ของนักเรียน โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยแนะนำให้คำปรึกษาผ่านสังคมคลาวด์ (Social Cloud) และการทำกิจกรรมในห้องเรียน โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยแนะนำให้คำปรึกษา

ขั้นที่ 3 ขั้นการประเมินผล หมายถึง การนำผลงานของผู้เรียนหลังเรียนมาพิจารณาให้คะแนนโดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน

ณัชรินา อูเส็น (2559: 7-8) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์แบบห้องเรียนกลับทางโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ LDEQ ซึ่งมีลำดับขั้นและรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการเรียนรู้ (Learning) คือ การเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนนอกห้องเรียน โดยนักเรียนจะเป็นผู้ค้นหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น หนังสือ วิดีทัศน์ สื่อออนไลน์ เป็นต้น โดยนักเรียนสามารถเลือกแหล่งข้อมูลได้ตามความถนัดและความต้องการของตนเอง ในการเรียนรู้แต่ละหัวข้อนั้นนักเรียนจะต้องสรุปองค์ความรู้ที่ได้ลงกระดาษที่เรียกว่า Learning Journal ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น สามารถวางแผนและเลือกสื่อในการเรียนรู้อย่างอิสระ อีกทั้งการเขียนสรุปจะช่วยทบทวนความรู้ และสรุปองค์ความรู้ตามความเข้าใจของตนเอง ฝึกการคิดและการเขียนมากขึ้น

ขั้นที่ 2 ขั้นการอภิปราย (Discussion) คือ การนำความรู้ที่ได้เรียนมาที่บ้านเข้าสู่กระบวนการอภิปรายในชั้นเรียน โดยในการอภิปรายนั้นมี 2 ประเภทด้วยกัน คือ

1) Student Create Content เป็นบทบาทหน้าที่ของกลุ่มย่อยที่เรียกว่าเจ้าของหัวข้อเรื่อง (owner) ซึ่ง เจ้าของหัวข้อเรื่องนั้นจะเลือกหัวข้อ 1 หัวข้อตามที่กลุ่มตนเองสนใจ โดยเป็นหัวข้อในเรื่องการสืบพันธุ์และการเจริญเติบโตของพืชดอก จากนั้นเจ้าของหัวข้อเรื่อง

จะต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อนำอภิปรายเพื่อนในชั้นเรียนเกี่ยวกับเรื่องที่ตนรับผิดชอบ เช่น การเตรียมแบบจำลอง การเตรียมตัวอย่างจริง การเตรียมปฏิบัติการ (Lab) เป็นต้น ทำให้นักเรียนเกิดทักษะการทำงานกลุ่ม สามารถออกแบบการเรียนรู้ ผึกคิด และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

2) Student Discussion Class นักเรียนทุกคนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับหัวข้อที่ได้ไปเรียนมาโดยมีเจ้าของหัวข้อเรื่องเป็นผู้นำอภิปราย ทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น รู้คุณค่าของความรู้ สามารถแสดงความคิดเห็นได้ด้วยตนเอง เกิดการนำความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ประโยชน์มากขึ้น

ขั้นที่ 3 ขั้นการขยายความรู้ (Elaboration) คือ ขั้นที่ครูกระตุ้นให้นักเรียนได้ยืนยันและขยายหรือเพิ่มเติมความรู้ความเข้าใจในความคิดรวบยอดให้กว้างขวางและลึกซึ้ง ครูจะชี้แนะให้นักเรียนได้นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันทำให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดกระบวนการ และทักษะเพิ่มขึ้น

ขั้นที่ 4 การทดสอบย่อย (Quiz) ทดสอบย่อยประจำหัวข้อหลังจากเรียนรู้และอภิปรายเสร็จสิ้น โดยผู้นำอภิปรายหรือเจ้าของหัวข้อเรื่องจะทำการสรุปความโดยใช้รูปแบบต่าง ๆ เพื่อประเมินว่าการอภิปรายของกลุ่มตนในครั้งนี้ประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด อีกทั้งครูได้จัดทำข้อสอบประมาณ 4 - 6 ข้อเพื่อให้นักเรียนทดสอบ ขั้นนี้เป็นขั้นตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจของนักเรียนในหัวข้อนั้น ๆ ซึ่งนำไปสู่การปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนในครั้งต่อไป อีกทั้งเป็นการรวบรวม สังเคราะห์ และตีความประสิทธิภาพของรูปแบบการสอน นอกจากนี้การทดสอบย่อยนับเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนตั้งใจเรียนในชั่วโมงเรียนอีกด้วย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์คะแนน โดยในการสอบย่อยแต่ละหัวข้อนั้น นักเรียนต้องผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 จากคะแนนเต็ม

ชลยา เมาะราศี (2556: 145-148) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาแบบห้องเรียนกลับทาง 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน แบ่งออกเป็น

ขั้นที่ 2.1 ขั้นตอนการแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ

ขั้นที่ 2.2 ขั้นตอนการถ่ายทอดความคิดในการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ขั้นที่ 4 ขั้นฝึกฝนนักเรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นนำไปใช้

อุปสรรค ภาระ (2558: 8-9) ได้ใช้ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ห้องเรียนกลับทางในวิชาคณิตศาสตร์ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการศึกษาด้วยตนเอง นักเรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อมาก่อนล่วงหน้า โดยสื่อที่นักเรียนได้รับไปศึกษามาก่อนนั้นจะเป็นวิดีโอที่ครูจัดทำขึ้น ซึ่งนักเรียนจะได้รับไปเป็นซีดี หรือครูจะนำสื่อไปไว้บนอินเทอร์เน็ตในเฟซบุ๊กหรือยูทูป นักเรียนสามารถได้ตอบ ชักถามข้อสงสัย กับครูได้ตลอดเวลา พร้อมทั้งนักเรียนจะต้องบันทึกการเรียนรู้ จากสื่อที่กลับมาส่งครูที่โรงเรียน ด้วย

ขั้นที่ 2 ขั้นทบทวนความรู้เดิมและกำหนดปัญหา ครูกำหนดสถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมของนักเรียน ที่ได้จากการศึกษามาก่อนหน้าโดยการถาม – ตอบ จากเรื่องที่ได้ศึกษามาก่อน ครูจะเป็นผู้ทำหน้าที่แก้ไขความเข้าใจผิดของนักเรียน จะเป็นผู้ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ว่านักเรียนได้รับความรู้มากน้อยเพียงพอต่อการทำกิจกรรมในชั้นเรียนหรือไม่ แล้วจึงเสนอสถานการณ์ปัญหาที่เตรียมไว้

ขั้นที่ 3 ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา นักเรียนทำความเข้าใจสถานการณ์ปัญหาที่ได้รับพร้อมทั้งสามารถอธิบายสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้ ครูจะเป็นผู้ทำหน้าที่ให้คำแนะนำ และคอยช่วยเหลือนักเรียนในการทำทำความเข้าใจปัญหา

ขั้นที่ 4 ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้าและดำเนินการแก้ปัญหา นักเรียนร่วมกันศึกษาค้นคว้า และรวบรวมความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า โดยเลือกแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ปัญหาและดำเนินการแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา เป็นตัวนำทางให้นักเรียนดำเนินการแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง ครูจะเป็นผู้ทำหน้าที่ให้คำแนะนำ และคอยช่วยเหลือเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้กับนักเรียนในการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อน ๆ ครูจะเป็นผู้ทำหน้าที่ให้คำแนะนำ ชี้แนะนักเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

ขั้นที่ 6 ขั้นสรุปความรู้ที่ได้จากการแก้ปัญหา นักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับในภาพรวม เพื่อให้ นักเรียนสร้างความเข้าใจในกลไกของตัวปัญหา รวมทั้งวิธีการแก้ปัญหา ครูจะเป็นผู้ทำหน้าที่ให้คำแนะนำ ชี้แนะนักเรียนในการสรุปความรู้ที่ได้รับ

ขั้นที่ 7 ขั้นนำเสนอและประเมินผล นักเรียนนำผลงานที่ได้มานำเสนอ นักเรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

จากตารางข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ประยุกต์มาจากแนวคิดของโจนาธาน และ อาร์รอน (Jonathan; & Aaron. 2012) ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้นำมาสรุปและแบ่งได้ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นเพิ่มพูนประสบการณ์ ขั้นเรียนรู้เพื่อสร้างมโนทัศน์ ขั้นสร้างองค์ความรู้อย่างมีความหมาย และขั้นนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ โดยงานวิจัยนี้จะนำขั้นตอนที่สรุปได้ ไปใช้ในการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันทึกเพื่อใช้ในการดำเนินการวิจัยกับกลุ่มทดลองต่อไป

1.6 ลักษณะการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดห้องเรียนกลับทางนั้น ได้มีนักวิชาการเสนอวิธีการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ดังนี้

สุพัตรา อุตมั่ง (2558, มกราคม-มิถุนายน: 54 – 57) กล่าวว่า เมื่อต้องการนำแนวคิดห้องเรียนกลับทางมาใช้ในห้องเรียนภาษาไทย ครูต้องเริ่มจากการเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้หน้าชั้นเรียนเพียงอย่างเดียว เป็นครูจะต้องสร้างสื่อการเรียนรู้ให้นักเรียนกลับไปศึกษาที่บ้าน เกี่ยวกับบทเรียนหลักการใช้ภาษาไทย วรรณคดีไทยแล้วนำขึ้นไปฝากไว้บนเว็บไซต์ยูทูป ไฟล์สำหรับดาวน์โหลด บันทึกลงแผ่นซีดีแจกนักเรียน การทำบล็อกความรู้ หรือการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในช่องทางต่าง ๆ เช่น ตั้งกลุ่มในไลน์หรือเฟซบุ๊ก เพราะในยุคนี้มีความเจริญด้านเทคโนโลยี ครูจึงควรใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ให้เกิดประโยชน์ต่อการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนมากที่สุด

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางในวิชาภาษาไทย มีแนวทางดังนี้

1.6.1 ครูภาษาไทยต้องจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถศึกษาด้วยตนเอง วิดีทัศน์บทเรียนควรมีขนาดสั้น ความยาวเพียง 10 – 15 นาทีเท่านั้น หากเนื้อหาควรแบ่งวิดีโอออกเป็นตอน ๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถศึกษาได้โดยไม่เบื่อหน่าย ก่อนจบบทเรียนนักเรียนที่เรียนรู้ก็สามารถหยุดวิดีโอทัศน์หรือย้อนกลับไปดูอีกครั้งเพื่อทำความเข้าใจได้ นักเรียนไม่ต้องรีบเร่งในการทำความเข้าใจบทเรียน ส่วนนักเรียนที่เรียนรู้ได้เร็วก็สามารถดูวิดีโอทัศน์ด้วยความเร็วในการเรียนรู้ของตน

1.6.2 ครูภาษาไทยต้องอธิบายวิธีการเรียนตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางให้นักเรียนเข้าใจ รวมทั้งแจ้งให้ผู้ปกครองทราบ เพื่อให้ทั้งผู้ปกครองและนักเรียนยอมรับและปรับตัว

1.6.3 ครูภาษาไทยต้องจัดกิจกรรมในห้องเรียนให้นักเรียนได้ประโยชน์จากการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติและเรียนให้รู้จริงตามความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน ครู

ทำหน้าที่เป็นโค้ชคอยให้คำแนะนำ ส่งเสริมให้นักเรียนคิด โดยการตั้งคำถามและหาคำตอบ ครูควรให้นักเรียนได้ตั้งคำถามจากการชมวีดิทัศน์ที่บ้านมาก่อน ซึ่งต้องเป็นคำถามที่นักเรียนไม่ทราบคำตอบจริง ๆ มา คนละ 1 คำถาม แล้วอาจใช้ช่วงเวลาด้านคาบเรียนในการตั้งคำถามและช่วยกันหาคำตอบ จากนั้นแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากเนื้อหาที่ได้ชมวีดิทัศน์ หรือสร้างบล็อก หรือตั้งกลุ่มห้องเรียนในเฟซบุ๊กหรือไลน์ แล้วให้นักเรียนเข้ามาตั้งคำถาม และอภิปรายหาคำตอบ ในขั้นแรกครูอาจเป็นผู้ตั้งกระทู้ถามนักเรียนก่อนเพื่อสร้างความสนใจของนักเรียน และที่สำคัญที่สุด คือ ครูต้องติดตามความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ

1.6.4 ครูภาษาไทยต้องสร้างระบบประเมินผลอย่างเหมาะสมและเน้นการประเมินตามสภาพจริงในขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ครูต้องสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทุกคน หากนักเรียนคนใดต้องการคำแนะนำหรือความช่วยเหลือ ครูจะได้ให้ความช่วยเหลือนักเรียนได้อย่างเหมาะสมตามศักยภาพ นอกจากนี้ ควรเป็นการประเมินการใช้ทักษะภาษาไทยมากกว่ามุ่งทดสอบความรู้เชิงหลักการเพียงอย่างเดียว

ตัวอย่างการจัดสรรเวลาในการจัดการเรียนรู้เรื่อง ระดับภาษา เวลา 1 คาบ (50 นาที) ระหว่างห้องเรียนแบบเดิมกับห้องเรียนกลับทาง

ตาราง 2 เปรียบเทียบกิจกรรมและเวลาเรียนระหว่างห้องเรียนแบบเดิมกับห้องเรียนกลับทางในรายวิชาภาษาไทย

ห้องเรียนแบบเดิม	ห้องเรียนกลับทาง
- นำเข้าสู่บทเรียน 5 นาที	- นำเข้าสู่บทเรียน 5 นาที
- ทบทวนการบ้านเดิม 10 นาที	- สรุปความรู้ในบทเรียนจากการดูวีดิทัศน์ 10 นาที
- บรรยายเรื่อง ระดับภาษา 15 นาที	- ทำกิจกรรมแต่งประโยคโดยใช้ภาษาระดับต่าง ๆ
- ทำแบบฝึกหัดวิเคราะห์ระดับภาษา 15 นาที	ตามสถานการณ์ที่กำหนดไว้ 25 นาที
- เฉลยและสรุปบทเรียน 5 นาที	- เฉลยและสรุปบทเรียน 10 นาที

ที่มา : สุพัตรา อุตมั่ง (2558, มกราคม-มิถุนายน). แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน: ภาพฝันที่เป็นจริงในวิชาภาษาไทย. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์. 16(1): 56.

การจัดกิจกรรมในห้องเรียนเรียนกลับทางไม่ใช่การบรรยายเหมือนการสอนแบบปกติ เนื่องจากนักเรียนได้เรียนรู้สิ่งเหล่านั้นจากที่บ้านมาแล้ว ห้องเรียนกลับทางวิชาภาษาไทย ครูจึงต้องจัดกิจกรรมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติมากที่สุด เช่น ฝึกอ่านออกเสียง ฝึกการพูด การเขียนในลักษณะต่าง ๆ แสดงบทบาทสมมติ จัดกิจกรรมนักอ่านบทละคร สร้างสรรค์บทละคร เล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน โดยบทบาทของครูในห้องเรียนจึงเปลี่ยนไปเป็นโค้ช หรือผู้ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ จุดประกายการเรียนรู้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบจริงจังและสนุกสนานกับการเรียน รวมทั้งการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้

จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดนักเรียนเป็นสำคัญ เพราะเน้นกิจกรรมของนักเรียนมากกว่าครู นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ ตามสะดวก เนื่องจากครูจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ให้แล้ว กิจกรรมในชั้นเรียนเป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติ ภายใต้อำนาจแนะนำของครู ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนแบบจริงจัง ซึ่งวิจารณ์ พานิช (2556a: 42) อธิบายว่า หลักการสำคัญของการเรียนแบบจริงจัง คือ ให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามอัตราเร็วของการเรียนของตน ไม่ใช่ต้องเรียนตามอัตราเร็วที่ครูหรือชั้นเรียนกำหนด แต่เป็นการเรียนรู้โดยใช้สื่อเทคโนโลยี หรือสื่ออื่น ๆ ที่ครูกำหนดเข้ามาจัดการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียนตามศักยภาพในการเรียนรู้ของแต่ละคน

1.7 ปัญหาที่อาจพบจากการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

ปัญหาที่อาจพบจากแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้น อาจจะมีเกิดขึ้นได้หลายปัญหา โดยเฉพาะบริบททางการศึกษาในประเทศไทย ซึ่งครูจะต้องแก้ไขปัญหาดังต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางให้ได้

สุพัตรา อุตมั่ง (2558, มกราคม-มิถุนายน: 57) และ บำรุง งามการ (2556: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงปัญหาที่อาจพบได้จากการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ดังนี้

1.7.1 ปัญหาเกี่ยวกับผู้บริหารสถานศึกษา

หากผู้บริหารสถานศึกษาไม่ให้ความสำคัญกับวิชาภาษาไทยและไม่เข้าใจแนวคิดเรื่องห้องเรียนกลับทาง ก็อาจจะไม่สนับสนุนเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยเฉพาะโรงเรียนในถิ่นทุรกันดารหรือชนบทที่ขาดงบประมาณในการพัฒนาเทคโนโลยี ทำให้ครูภาษาไทยไม่สามารถผลิตสื่อการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีได้

1.7.2 ปัญหาเกี่ยวกับครู

ครูอาจจะไม่ชำนาญเทคโนโลยีพอที่จะสามารถผลิตสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูบางคนอาจมีความชำนาญแต่ไม่ให้ความสำคัญต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ด้านนี้ นอกจากนี้ สื่อการเรียนรู้ที่ครูผลิตยังไม่น่าสนใจ เพราะเน้นเนื้อหาสาระวิชาเพียงอย่างเดียว ไม่สามารถจูงใจนักเรียนสนใจเรียนได้ ปัญหาสำคัญ คือ ครูบางคนยังมีกระบวนการคิดแบบเดิมในการจัดการเรียนรู้ คือ ต้องสอนในห้องเรียนเท่านั้น และยังมีความเข้าใจว่าการสอนไม่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยี เพราะครูคือคลังความรู้ที่ดีที่สุดสำหรับนักเรียน ครูส่วนใหญ่กังวลว่าถ้าตัวเองไม่ได้พูด ไม่ได้ยื่นสอนอยู่หน้าชั้นแล้ว เด็กจะไม่ได้รับความรู้ ขาดความมั่นใจว่าถ้าให้นักเรียนไปเรียนเองที่บ้านแล้ว เด็กจะไม่เรียน หรือเรียนรู้ไม่ได้ และที่สำคัญคือครูไม่เข้าใจหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบที่ว่า เรียนที่บ้าน ทำการบ้านที่โรงเรียน ครูจะต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนมาเป็นโค้ชแทน ซึ่งหน้าที่ของ โค้ช คือ เนื้อหาตรงไหนที่นักเรียนเรียนรู้แล้วเข้าใจ ก็ก้าวต่อไป แต่ถ้าตรงไหนที่นักเรียนยังติดขัดก็ร่วมกันทบทวนจนกว่าจะเข้าใจ

1.7.3 ปัญหาเกี่ยวกับนักเรียน

เมื่อนักเรียนต้องปรับเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมทางการเรียนไปเรียนรู้ด้วยตนเองที่บ้านจากสื่อการเรียนรู้ ก็อาจขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เพราะไม่มีครูแนะนำ หรือไม่ได้เรียนไปพร้อม ๆ เพื่อนในชั้นเรียน เมื่อต้องใช้เวลาเรียนเพียงลำพัง ถ้ามีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจกว่า ก็อาจเบี่ยงเบนความสนใจไปทำกิจกรรมนั้น ๆ เพราะฉะนั้นแล้วนักเรียนจะต้องมีความพร้อมในเรื่องของสำนึกและความเข้าใจของรูปแบบการเรียน พร้อมกับเรื่องของการมีกระบวนการคิด คือเด็กต้องพร้อมที่จะคิดอย่างเป็นกระบวนการและต้องคิดแบบกระบวนการเป็น อย่างน้อยที่สุดต้องรู้และเข้าใจการสร้างผังมโนทัศน์ ต้องรู้จักการเรียนรู้ด้วยวิธีระดมสมอง และต้องสามารถคิดเชิงบูรณาการได้ เพราะการเรียนการสอนแบบนี้ ปลายทางเน้นให้นักเรียนคิดได้ คิดเป็น

1.7.4 ปัญหาเกี่ยวกับผู้ปกครอง

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางเป็นการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมการเรียนรู้ ดังนั้น ผู้ปกครอง อาจจะไม่เข้าใจและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้ นอกจากนี้หากครอบครัวนักเรียนมีฐานะยากจน นักเรียนต้องช่วยครอบครัวหารายได้ การให้นักเรียนเรียนรู้ที่บ้านก็เป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ เพราะไม่มีไฟฟ้าและคอมพิวเตอร์

ราชบัณฑิตยสภา (2558: 212-214) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางเหมาะสำหรับโรงเรียนที่มีความพร้อมด้านสื่อเทคโนโลยี ครูมีความตั้งใจในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ และนักเรียนมีทักษะพื้นฐานที่จะศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การวัดและ

ประเมินผลการเรียนมีลักษณะผสมผสาน ทั้งการสังเกตพฤติกรรมและผลงานของนักเรียนระหว่างเรียนกับการวัดผลการเรียนรู้ท้ายบทเรียน การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมิได้เกิดผลแก่นักเรียนในด้านความรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นการพัฒนาวิธีการคิด ผูกฝน ทักษะการสื่อสาร ความรับผิดชอบ และนิสัยใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักเรียนอีกด้วย ทั้งนี้ผลการเรียนของนักเรียนจะดียิ่งขึ้นถ้าผู้ปกครองเข้าใจและมีส่วนร่วมสนับสนุนอย่างจริงจัง

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้น อาจเกิดปัญหาและอุปสรรคขึ้นมาได้ เพราะฉะนั้นแล้วครูจึงต้องวางแผนให้ดีก่อนที่จะใช้การจัดการเรียนรู้ประเภทนี้ เช่น ทำหนังสือเพื่อชี้แจงแก่ผู้ปกครอง สร้างข้อตกลงระหว่างนักเรียน หรือสร้างโครงการบ้านโรงเรียนก็ได้ เพื่อให้ผู้ปกครองช่วยกดดันนักเรียนให้ดูวิดิทัศน์ที่ครูเตรียมไว้ให้

1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางสามารถสรุปได้ดังนี้

การศึกษางานวิจัยในประเทศ

(รัฐพล ประดับเวทย์, 2560, มกราคม-มิถุนายน: 39-47) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางสำหรับนิสิตวิชาชีพครูมหาวิทาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตรายวิชาชีพครูที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางกับที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติ และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนิสิตรายวิชาชีพครูที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทาง โดยมีกลุ่มตัวอย่าง เป็นนิสิตวิชาชีพครู (กศ.บ. 5 ปี) ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1/2557 ของมหาวิทาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 53 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงจากนิสิตที่มีวิชาเอกใกล้เคียงกัน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 25 คน เป็นวิชาเอกฟิสิกส์ และกลุ่มควบคุม 28 คน เป็นเอกวิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้เวลาทั้งสิ้น 14 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามความคิดเห็น ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตรายวิชาชีพครูของกลุ่มที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการศึกษาความคิดเห็นของนิสิตรายวิชาชีพครูที่มีการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทาง ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

พรรณี คงเงิน (2560, มกราคม-มิถุนายน: 42-43) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางและเทคนิคการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียน โดยมีวัตถุประสงค์ทั่วไปเพื่อที่จะพัฒนาทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางและเทคนิคการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนเทศบาลตาคีลี (ขุนตาคีลีคณะกิจ) จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 38 คน โดยผู้วิจัยพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางและเทคนิคการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนซึ่งประกอบด้วยมาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ กิจกรรม สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้มาใช้จัดการเรียนรู้และดำเนินการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียน รวบรวมข้อมูลด้วย แบบประเมินความรู้พื้นฐานก่อนเรียน แบบทดสอบท้ายบทเรียน และเทคนิคการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียน ประกอบด้วย การอภิปราย การมอบหมายงาน และการให้ข้อมูลป้อนกลับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ด้านการแก้ปัญหา การให้เหตุผลการสื่อสาร การสื่อความหมาย การนำเสนอ การเชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์ การเชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่น ๆ และการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงาน ใฝ่รู้ใฝ่เรียน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคู่อันดับและกราฟ และเรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง (คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 67.72 และ 73.61 ตามลำดับ) ซึ่งสูงกว่าผลการทดสอบความรู้พื้นฐานทางการเรียนที่อยู่ในเกณฑ์อ่อนและปานกลาง (คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 52.98 และ 66.32 ตามลำดับ) รวมถึงนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางและเทคนิคการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนอยู่ในระดับดี

พัชฎา บุตรยะถาวร (2559, เมษายน-มิถุนายน: 84-90) ได้ศึกษาผลการสอนของวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับทางด้วยการเรียนออนไลน์กับวิธีการสอนแบบสืบเสาะ เรื่อง ระบบไหลเวียนเลือด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการสอนของวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับทางด้วยการเรียนออนไลน์และวิธีการสอนแบบสืบเสาะเรื่องระบบไหลเวียนเลือดที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับทางด้วยการเรียนออนไลน์ และวิธีการสอนแบบสืบเสาะ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับทางด้วยการเรียนออนไลน์ และวิธีการสอนแบบสืบเสาะ และศึกษา

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับทางด้วยการเรียนออนไลน์ และวิธีการสอนแบบสืบเสาะ โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ปทุมธานี จำนวน 2 ห้อง ห้องละ 30 คนที่ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจจากการเรียน โดยใช้เวลาทดลองทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง ผลการวิจัย คือ ค่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับทางด้วยการเรียนออนไลน์ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์กำหนด โดยนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับทางด้วยการเรียนออนไลน์และวิธีการสอนแบบสืบเสาะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับทางด้วยการเรียนออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าวิธีการสอนแบบสืบเสาะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งนักเรียนยังมีระดับความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับทางด้วยการเรียนออนไลน์ เฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.30 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

กนิษฐา บางภูมกร (2559: 125-133) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ โดยในการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ขั้นตอนแรกเป็นการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ 13 ท่าน ขั้นตอนที่ 2 เป็นการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนที่ได้พัฒนาขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและคอมพิวเตอร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม จำนวน 30 คน โดยการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าทีและการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นเตรียมความพร้อม โดยมีการเตรียมพร้อมในห้องเรียนและความพร้อมนอกห้องเรียน ขั้นดำเนินการเรียนการสอนเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน และขั้นประเมินผลการเรียนรู้ แบ่งเป็นการประเมินระหว่างการจัดการเรียนรู้และการ

ประเมินเมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ โดยที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินรูปแบบที่พัฒนาขึ้นในระดับเหมาะสมมากที่สุด ส่วนผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นพบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยคะแนนความสามารถในการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 อีกทั้งนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นในระดับมาก

ณัชรินา อูเส็น (2559: 75-89) ได้ศึกษาเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนรู้ด้วยตนเอง และเจตคติทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2/2558 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อ.เมือง จ.ปัตตานี จำนวน 42 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางใช้วิธีการเรียนรู้แบบ LDEQ ที่ประกอบด้วย 4 ขั้น คือ ขั้นการเรียนรู้ (Learning) เป็นขั้นที่นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเองนอกห้องเรียน ขั้นการอภิปราย (Discussion) เป็นขั้นที่นักเรียนออกแบบการอภิปรายและร่วมกันอภิปรายเนื้อหาในชั้นเรียน ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) เป็นขั้นที่กระตุ้นให้นักเรียนได้ยืนยันและขยายความรู้เพิ่มเติมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และขั้นทดสอบย่อย (Quiz) เป็นขั้นทดสอบเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาหลังเรียนจบแต่ละหัวข้อ ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย 15 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง เรื่อง การสืบพันธุ์และการเจริญเติบโตของพืชดอก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา แบบวัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง แบบวัดเจตคติทางวิทยาศาสตร์ และแบบบันทึกภาคสนามของผู้วิจัย โดยดำเนินการทดลองแบบกลุ่มทดลองกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีววิทยา การเรียนรู้ด้วยตนเอง และเจตคติทางวิทยาศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

ธนะวัชร จริยะภูมิ (2559: 139-142) ได้ศึกษาเรื่องรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับทางด้วยการจัดมโนทัศน์ล่องหน้าทางธุรกิจบนสังคมคลาวด์เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ ทักษะชีวิตและการทำงาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2559 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ วิทยาเขตระยอง จำนวน 50 คน ได้จากการเลือกแบบเจาะจง เนื้อหาที่ใช้ คือ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ใช้เวลาในการทดลอง 14 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับทางด้วยการจัดมโนทัศน์ล่วงหน้าทางธุรกิจบนสังคมคลาวด์เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ ทักษะชีวิตและการทำงาน ประกอบไปด้วย 4 ส่วนได้แก่ 1) องค์ประกอบของการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับทางด้วยการจัดมโนทัศน์ล่วงหน้าทางธุรกิจบนสังคมคลาวด์เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ ทักษะชีวิตและการทำงาน 2) กระบวนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับทางด้วยการจัดมโนทัศน์ล่วงหน้าทางธุรกิจบนสังคมคลาวด์เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ ทักษะชีวิตและการทำงาน 3) การประเมินผล 4) ผลป้อนกลับ ผลประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับทางด้วยการจัดมโนทัศน์ล่วงหน้าทางธุรกิจบนสังคมคลาวด์เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ ทักษะชีวิตและการทำงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด อีกทั้งผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบห้องเรียนกลับทางด้วยการจัดมโนทัศน์ล่วงหน้าทางธุรกิจบนสังคมคลาวด์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด รวมไปถึงนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับทางด้วยการจัดมโนทัศน์ล่วงหน้าทางธุรกิจบนสังคมคลาวด์มีคะแนนการคิดอย่างเป็นระบบโดยภาพรวมสูงกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับทางด้วยการจัดมโนทัศน์ล่วงหน้าทางธุรกิจบนสังคมคลาวด์มีคะแนนทักษะชีวิตและการทำงานโดยภาพรวมสูงกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อนุสร หงส์ขุนทด (2558: 71-81) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนา รูปแบบระบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับทางผ่านสื่อ 3 แบบด้านทักษะดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อพัฒนารูปแบบระบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับทางผ่านสื่อ 3 แบบ ด้านทักษะดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรีแบบห้องเรียนกลับทางผ่านสื่อ 3 แบบ และเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนดนตรีของนักเรียนแบบห้องเรียนกลับทางผ่านสื่อ 3 แบบ กลุ่มตัวอย่างได้มาด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย และแบ่งนักเรียนที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์การใช้สื่อ 3 แบบที่กำหนดโรงเรียนละ 30 คนรวมทั้งหมด 90 คน แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ตามวิธีการเรียนกลุ่มละ 30 คน คือ วิธีการเรียนดนตรีผ่านสื่อคลิปวิดีโอ วิธีการเรียนดนตรีผ่านสื่อความจริงเสมือน วิธีการเรียนดนตรีผ่านเฟซบุ๊ก ผลจากการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนดนตรีแบบห้องเรียนกลับทางผ่านสื่อ 3 แบบ จำแนกตามโรงเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างพบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจากวิธีการเรียนดนตรีผ่านสื่อทั้ง 3 แบบ ในแต่ละโรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรีไม่แตกต่างกันและในภาพรวมจากทั้ง 3 โรงเรียน พบว่านักเรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรีไม่แตกต่างกัน

เพราะฉะนั้นแล้วครูสามารถจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางผ่านสื่อในรูปแบบใดก็ได้จากทั้ง 3 รูปแบบ

เกรียงไกร สกุลประเสริฐศรี (2557: 127-139) ได้ศึกษาผลของการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษและความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 48 คน ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ของโรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้มีระดับความสามารถที่แตกต่างกัน การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางใช้เวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ ตามขั้นตอนการเรียนการสอน 4 ขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นเพิ่มพูนประสบการณ์ (Experiential Engagement) ขั้นเรียนรู้เพื่อสร้างมโนทัศน์ (Concept Exploration) ขั้นสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมาย (Meaning Making) และขั้นนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Demonstration and Application) เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยชิ้นพูดภาษาอังกฤษ แบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และแบบสัมภาษณ์ถึงโครงสร้างผลการศึกษาพบว่าความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่างดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนที่จะได้รับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวว่าการเรียนการสอนนี้มีข้อดีคือสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เปิดโอกาสในการเรียนและการฝึกฝนทั้งภายในและนอกห้องเรียนมากขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีการเรียนรู้ด้วยตัวเอง และยังสามารถเรียนรู้เนื้อหาและคำศัพท์ใหม่อีกด้วย ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าแนวคิดห้องเรียนกลับทางสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้อีกด้วย

พิมพ์ประภา พาลพ่าย (2557: 71-82) ได้ศึกษาการใช้สื่อสังคมตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง เรื่อง ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อสังคมตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคุณภาพเหมาะสม เพื่อ

เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางผ่านสื่อสังคม และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนจากสื่อสังคมตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย ที่กำลังศึกษาอยู่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โดยการสุ่มอย่างง่าย ได้จำนวนทั้งสิ้น 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ สื่อสังคมตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง แบบประเมินคุณภาพการเรียนรู้สำหรับผู้เชี่ยวชาญ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัยที่สำคัญพบว่าสื่อสังคมตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากการเรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อสังคมตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

อุบลวรรณ ปัญญา (2558: 99-106) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับทาง ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง บทประยุกต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง บทประยุกต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับทาง และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง บทประยุกต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับทางกับเกณฑ์ 75 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดประสาธนิกร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 37 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับทาง เรื่อง บทประยุกต์ และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง บทประยุกต์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับทาง เรื่อง บทประยุกต์ มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง บทประยุกต์ หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ฉันทิทิพย์ ลีลิตธรรม และ มนต์ชัย เทียนทอง (2557: 120-125) ได้จัดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางในการจัดการเรียนการสอนในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ และได้สังเคราะห์กรอบแนวคิดการเรียนรู้ในห้องเรียนกลับทางร่วมกับเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบภควันตภาพโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์กรอบแนวคิดการเรียนรู้ในห้องเรียนกลับทางร่วมกับเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบภควันตภาพโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตามกรอบแนวคิดที่มีชื่อว่า “DeFlipp With UL Model” ประกอบด้วย 5 ส่วน คือ ออนไลน์ เลิร์นนิ่ง ห้องเรียนกลับทาง การศึกษาแบบภควันตภาพ (Ubiquitous Learning) หรือการเรียนรู้ที่สามารถจัดกระทำได้ทุกที่ทุกแห่งไม่จำกัดทั้งเวลาและสถานที่เรียน การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการประเมินผลตามแนวทางของเคิร์ก แพทริก (Kirkpatrick Evaluation) โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็น กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เป็นครูในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ และหรือมีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 2 ปี เป็นผู้ประเมินกรอบแนวคิดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยวิธีเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม โดยผลการประเมินความเหมาะสมรูปแบบกรอบแนวคิดการเรียนรู้ที่สังเคราะห์ขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง 10 ท่านโดยการใช้แบบสอบถามที่สร้างขึ้น ปรากฏว่า ผู้เชี่ยวชาญประเมินและหาค่าเฉลี่ยการยอมรับทั้งหมดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ถือว่า “ยอมรับ” รูปแบบการเรียนรู้ที่สังเคราะห์ขึ้นนำไปเป็นต้นแบบได้ และนอกจากนี้ยังพบว่าค่าเฉลี่ยด้านความเหมาะสมของห้องเรียนกลับทาง ความเหมาะสมของการเรียนรู้ร่วมกัน และความเหมาะสมของการประเมินตามแนวทางของเคิร์ก แพทริก มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.80 ถือว่าพึงพอใจในระดับมากที่สุด

นิชาภา บุรีกาญจน์ (2556: 86-97) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิริรัตนารจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็น กลุ่มทดลองจำนวน 30 คนซึ่งใช้วิธีการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาตามแนวคิดแบบห้องเรียนกลับทาง และกลุ่มควบคุมซึ่งใช้วิธีการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับทาง ใช้เวลาในการทดลองทั้งหมด 8 คาบ รวม 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบวัดการความรับผิดชอบ และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ

เปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติทดสอบค่าที (t-test) รวมถึงค่าสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนของตัวแปร Analysis of Covariance (ANCOVA) จากผลการวิจัยพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การศึกษางานวิจัยต่างประเทศ

เฉินและชาง (Chen & Chang, 2017: 274-289) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้โมเดล SOP2 ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางเพื่อส่งเสริมการแสดงตนทางความคิดและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาครู มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการแสดงตนทางความคิดและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ โดยบูรณาการโมเดล SOP2 ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ซึ่งโมเดล SOP2 ประกอบด้วย การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-study : S) การอภิปรายกลุ่มออนไลน์ (Online group discussion : O) และการนำเสนอแบบสองขั้นตอน (Double-stage presentations : P2) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาครูในมหาวิทยาลัยไต้หวัน จำนวน 31 คน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทักษะด้านการสำรวจมากที่สุด รองลงมาเป็นทักษะการบูรณาการ แต่ไม่ค่อยมีทักษะการแก้ปัญหา ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่ก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกัน นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างที่มีทักษะการบูรณาการและทักษะการแก้ปัญหา เป็นกลุ่มที่มีค่าความก้าวหน้ามากที่สุด อีกทั้งกลุ่มที่มีคะแนนสูงและต่ำ มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ชานนอน (Shannon, 2016: 35-41) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางในการพยาบาล : ผลกระทบของการจำลองแบบ Peer-Led ต่อการเรียนรู้ด้วยความรู้ความเข้าใจและการคิดเชิงวิพากษ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางโดยใช้การจำลองแบบ peer-led ในชั้นเรียนในหลักสูตรการพยาบาล โดยมีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ เพื่อส่งเสริมการเตรียมตัวเรียนด้วยตนเองและนำเสนอแนวคิดแบบแอปพลิเคชันแบบโต้ตอบในห้องเรียนเพื่อปรับปรุงการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจในนักเรียนพยาบาลระดับต้น โดยคณาจารย์จะแนะนำเนื้อหาใหม่ ๆ ที่ใช้การบรรยายทางวิดีโอและเนื้อหาออนไลน์มอบหมายเป็นการบ้านกับการจำลองแบบ Peer-Led ที่ใช้ระหว่างชั้นเรียนเพื่อนำแนวคิดไปใช้เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ ผลการวิจัยของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางโดยใช้การจำลองแบบแบบ Peer-Led มีผลต่อการเรียนรู้ด้วย

ความรู้ความเข้าใจและการคิดอย่างมีวิจารณญาณอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งการประเมินผลการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางโดยใช้การจำลองแบบแบบ peer-led อยู่ในระดับที่ดี

แซนนี่ (Channy, 2016: 78-82) ได้ศึกษาเรื่องการใช้ห้องเรียนกลับทางเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการฟังภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับเตรียมอุดมศึกษาในประเทศกัมพูชา โดยงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะสำรวจประสิทธิผลของห้องเรียนกลับทางต่อการพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนเตรียมอุดมศึกษากัมพูชาและศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับห้องเรียนกลับทางต่อการพัฒนาความเข้าใจในการฟังภาษาอังกฤษ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่จะเรียนสายวิชาการในระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยแพนนาสตรา พนมเปญ ในปี พ.ศ. 2559 ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้นำทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมาประยุกต์ใช้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบสอบถามจำนวน 20 ข้อเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับห้องเรียนกลับทาง และการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างเพื่อให้ได้ความคิดเห็นที่ชัดเจนมากขึ้น ผลการทดลองพบว่าห้องเรียนกลับทางช่วยพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนเตรียมอุดมศึกษากัมพูชา โดยค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนเรียน จากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างจะเห็นได้ว่านักเรียนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษที่ใช้ห้องเรียนกลับทาง โดยบทเรียนช่วยให้นักเรียนสามารถติดต่อกับอาจารย์ได้ง่ายขึ้น วิดีทัศน์ในบทเรียนช่วยสรุปความรู้ในสิ่งที่ฟังได้ดีขึ้น และยังช่วยให้เดาความหมายคำศัพท์ได้มากขึ้นด้วย

แลร์รี่ (Larry, 2015: 113-130) ได้ศึกษาเรื่องการเรียนรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับทรัพยากรดิจิทัลและเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การเรียนรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางและการรับรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ทรัพยากรดิจิทัลและเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ตัวแปรในการศึกษา คือ การรับรู้ประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนในห้องเรียนกลับทางและผลการเรียนของนักเรียน ผลการประเมินของรัฐจากการประเมินแบบครอบคลุมมินนิโซตา (MCC) และผลการประเมินจากการทดสอบ ACT ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีการรับรู้ถึงการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่ครูใช้ในชั้นเรียน โดยนักเรียนมีการรับรู้ที่ดีเกี่ยวกับประเภทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้และมีอยู่ในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง อีกทั้งการมีส่วนร่วมของนักเรียนจากการประเมินผลของมินนิโซตา (MCAs) และการสอบเข้ามหาวิทยาลัยของ ACT ระบุว่า ผลคะแนนของของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียน

กลับทางสูงกว่าระดับเฉลี่ยของมินนิโซตาค่อนที่จะมีการนำการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมาใช้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับที่สูงกว่าจากในการเปลี่ยนจากวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติไปเป็นการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง และยังมีหลักฐานใดที่แสดงว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนนั้นลดลง

ยูโกะ (Yuko, 2015: 113-130) ได้ศึกษาเรื่อง การสำรวจแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางในห้องเรียนภาษาญี่ปุ่น : การศึกษาด้วยวิธีผสมผสาน โดยผู้วิจัยได้ใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการใช้เทคโนโลยีที่ให้นักเรียนได้เรียนเนื้อหาจากภายนอกห้องเรียน และใช้การจัดการเรียนรู้แบบนักเรียนเป็นสำคัญภายในห้องเรียน เพื่อที่จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจในไวยากรณ์และนำไปสู่ความสามารถทางภาษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจผลกระทบของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางในห้องเรียนภาษาญี่ปุ่นเพื่อประเมินประสิทธิผลและความเป็นไปได้ของการใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน และเพื่อศึกษาหลักสูตรภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นที่มหาวิทยาลัยเอกชนในเท็กซัส โดยใช้กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนจำนวน 19 คน และกลุ่มควบคุมเป็นนักเรียนจำนวน 20 คน โดยสร้างทักษะทางภาษาพื้นฐานของนักเรียนทั้งสองกลุ่ม ที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบปกติ ในช่วงครึ่งแรกของภาคการศึกษา และในช่วงครึ่งหลังของภาคเรียนจะใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม แบบวัดผลการเรียนรู้ แบบสังเกตในชั้นเรียน แบบประเมินระดับการออกเสียง กระดานติดตามสถิติ และ บันทึกประจำวันของครู ผลการศึกษาพบว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แต่ผลการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนาแสดงให้เห็นถึงผลการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองว่านักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

ซิว (Siu, 2014: 160-172) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการรู้สารสนเทศและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณผ่านหลักความรู้การเรียนรู้ในห้องเรียนดิจิทัล : ประสิทธิภาพของการฝึกกลยุทธ์ห้องเรียนกลับทาง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาการสร้างห้องเรียนดิจิทัลเพื่อสนับสนุนให้นักเรียนสามารถพัฒนาขีดความสามารถการรู้สารสนเทศและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณผ่านหลักความรู้การเรียนรู้ในห้องเรียนดิจิทัล โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งหมด 107 คน จากโรงเรียนมัธยมในประเทศฮ่องกง 4 แห่ง ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ 13 สัปดาห์ วิธีการในการวิจัย คือ ครูออกแบบห้องเรียนดิจิทัลหลังจากนั้นออกแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนโดยดำเนินการก่อนการทดลองสอน นักเรียนทั้งหมด 107 คนที่เข้าร่วมจะต้องทดสอบในช่วงเวลาการทดสอบก่อนและหลังเรียนในระยะเวลาที่กำหนด ผู้วิจัยจะทำเอกสารการ

ทดสอบที่ถูกออกแบบโดยครู 6 คนที่มีส่วนร่วมในการศึกษาครั้งนี้ คำถามในแบบทดสอบจะยึดหลักแนวทางการเรียนรู้ของบลูมและจัดประเภทของคำถามทดสอบตามแนวทางการเรียนรู้ของบลูม ผลการวิจัยพบว่า การทดสอบก่อนและหลังของหัวข้อเรื่องทั้ง 2 เรื่อง นักเรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในหลักความรู้ที่ครูสร้างไว้ให้ อีกทั้งยังพบว่านักเรียนมีการทักษะการรู้สารสนเทศและการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ นักเรียนยังมีการรับรู้ต่อครูในเชิงบวก และการออกแบบการเรียนการสอนของห้องเรียนดิจิทัลในการสนับสนุนการพัฒนาความสามารถของการรู้สารสนเทศและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้อย่างมีประสิทธิภาพดี

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน จะต้องคำนึงถึง 2 ส่วนหลัก คือ ส่วนก่อนการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนและส่วนการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน โดยขั้นตอนที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้นอกชั้นเรียนนั้น ครูจะต้องเตรียมสื่อการเรียนรู้หรือวีดิทัศน์ให้นักเรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นเนื้อหาในส่วนของบรรยายเนื้อหา และการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนนั้น ครูจะต้องคำนึงถึงการทำกิจกรรม การฝึกปฏิบัติ และการฝึกฝนต่าง ๆ ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้นส่วนใหญ่จะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์และการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ในงานวิจัยนี้พบว่ามีผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้น ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อาจจะเป็นด้วยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้น นักเรียนได้เปลี่ยนรูปแบบการเรียนเท่านั้น แต่เทคนิคและวิธีการที่ครูนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนยังคงเดิม เพราะฉะนั้นในงานวิจัยนี้จึงต้องการนำการจัดการเรียนรู้แบบศึกษาบันเทิงมาร่วมใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางเพิ่มเติม เพื่อที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียน จากการศึกษางานวิจัยพบว่า ในด้านของพฤติกรรมและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้น นักเรียนส่วนใหญ่ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมีพฤติกรรมและความพึงพอใจอยู่ในระดับมากขึ้นไปทั้งหมด แต่ยังไม่ม้งานวิจัยใดที่กล่าวว่าห้องเรียนกลับทางมีผลต่อความสุขในการเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้นส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความสุขด้วยหรือไม่

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษาบันเทิง

2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษาบันเทิง

เทียมยศ ปะสาวะโน (2556, กรกฎาคม-ธันวาคม: 159-163), เสาวพร เมืองแก้ว (2548: 3-6), น้ามนต์ เรื่องฤทธิ์ (2553: 34), ศรีภักฎภัสสร รั้งสีบวรกุล (2554: 4), สุดใจ ชาประเสริฐ (2557: 31-34), สาโรช ไศภีรักษ์ (2551: 229-231) และณัฐกานต์ ภาคพรต (2557: 45-48) กล่าวว่า การศึกษาบันเทิง หรือ เอดูเทนเมนต์ (Edutainment) มาจากคำว่า การศึกษา (Education) และ ความบันเทิง (Entertainment) เป็นลักษณะของการเรียนการสอนที่มุ่งให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ร่าเริง รื่นรมย์ มีอารมณ์ดี ตลอดจนสร้างประสบการณ์เรียนรู้ทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ภายใต้บรรยากาศของความสนุกสนานจากการผสมผสานสื่อและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับการดัดแปลงเนื้อหาภายในให้เหมาะสมกับนักเรียน เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายด้วยสิ่งบันเทิง มาจัดเป็นการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนาน ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่นักเรียนประสบด้วยตนเอง ด้วยหลักการการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น การช่วยเหลือกัน การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การเล่น และการมีส่วนร่วม

จากการศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาบันเทิง สาโรช ไศภีรักษ์ (2551: 231) กล่าวว่าได้มีนักวิจัยและนักวิชาการหลายท่านเรียกเอดูเทนเมนต์ไว้หลากหลาย เช่น การศึกษาบันเทิง สาระผสมบันเทิง การศึกษาเชิงสันตนาการ และคำว่าการศึกษาเชิงหรรษา โดยมีลักษณะแนวคิดที่คล้าย ๆ กัน คือ มุ่งให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ร่าเริง รื่นรมย์ มีอารมณ์ดี รู้สึกผ่อนคลาย ในขณะที่ซึมซับความรู้เข้าสู่สมองอย่างไม่รู้ตัว ลักษณะเช่นนี้อาจจะให้ความหมายใหม่เป็นคำว่า เรียนรู้รื่นเริง เนื่องจากความหมายใกล้เคียงกันกับคำว่าบันเทิง คือเบิกบานใจ รื่นเริงใจ ทำให้อารมณ์ดี ไม่เครียด ส่วนคำว่าศึกษาก็มีความหมายที่ใกล้เคียงกับคำว่าเรียนรู้ ในบางโอกาสหรือสถานการณ์อาจใช้เรียกแทนกันได้ แต่ในงานวิจัยนี้จะใช้คำว่า การศึกษาบันเทิง เนื่องจากเป็นคำที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย อีกทั้งยังเป็นคำศัพท์ที่แปลได้ตรงตัวและเข้าใจได้ง่าย สามารถสื่อความหมายในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน

เพราะฉะนั้นแล้วการศึกษาบันเทิง เป็นแนวคิดทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและเกิดความผ่อนคลาย โดยผสมผสานสื่อและกิจกรรมต่างๆ เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ อันจะช่วยให้ นักเรียนมีความสนุกสนาน

2.2 ความเป็นมาและแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษابันเทิง

การศึกษابันเทิงได้ถูกนำเข้ามาใช้ในการจัดการศึกษาตั้งแต่ศตวรรษที่ผ่านมา และในปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างมาก เพราะเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ควบคู่กับความสนุกสนาน ทำให้นักเรียนเรียนโดยไม่มี ความเครียด และทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้

เนเมคและโจเซฟ (Nemec & Josef, 2002: 1) กล่าวว่า แนวคิดของการศึกษابันเทิง เริ่มจาก โคเมนสกี (Komensky) ซึ่งเป็นนักการศึกษาที่ร่วมกับทีม "โรงเรียนเหมือนการเล่น" ซึ่งเป็นเจ้าของนักคิดที่มีความสำคัญ โคเมนสกีทำให้การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของระบบการเรียนการสอนของเขาและการจัดสรรเวลา ในแต่ละหัวข้อเมื่อสอนโดยจัดการโครงสร้างการเล่นตามอายุและตั้งค่ากฎวิธี การเล่นเหมือนกับการสอนวิธีการสร้างความสุข ที่จะช่วยให้เกิดความรู้ทั้งแก่ร่างกายหรือจิตใจ

เทียมยศ ปะสาวะโน (2556, กรกฎาคม-ธันวาคม: 160-162) กล่าวเพิ่มเติมว่า จุดเริ่มต้นของคำว่า เอดูเทนเมนต์ มาจากการเติบโตด้านอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ ที่จัดอยู่ในรูปแบบซีดีรอมสำหรับเด็ก ซึ่งรายการที่บรรจุในซีดีรอมถูกออกแบบเพื่อการเรียนการสอนอย่างสนุกสนาน มีความบันเทิงหรรษา ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง เอดูเทนเมนต์จึงเป็นรูปแบบหนึ่งของความบันเทิง ซึ่งออกแบบเพื่อใช้ในการศึกษา หมายถึง ปฏิสัมพันธ์ของการศึกษาและความบันเทิง ในทางการค้าจะปรากฏออกมาในรูปแบบ ของซอฟต์แวร์ เคเบิลเน็ตเวิร์ค หรือซีดีรอม เป็นต้น เพื่อใช้สำหรับการนำเสนอความรู้ ผสมกับความบันเทิงผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งรายการโทรทัศน์ เว็บไซต์ คอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม ภาพยนตร์ ดนตรี เสียงเพลง และซอฟต์แวร์มัลติมีเดีย เป็นต้น ตัวอย่างที่เห็นเด่นชัดที่สุดคือรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก Sesame Street, The Electric Company และ Mr.Rogers เป็นต้น ส่วนเว็บไซต์ที่นำเสนอ ความบันเทิงผสมความรู้ได้อย่างยอดเยี่ยมได้แก่ เว็บไซต์ Learn2.com และ HowStuffWorks.com เป็นต้น นอกจากนี้ ยังรวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนควบคู่กับความบันเทิงและการศึกษา โดยใช้วิธีการออกแบบกิจกรรมทางการศึกษาให้มีความน่าเพลิดเพลินเป็นสิ่งแรก ดังนั้นวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้จึงมุ่งเน้นรูปแบบที่มีความบันเทิงเป็นสำคัญ

ณัฐกานต์ ภาคพรต (2557: 48-50) ได้ให้แนวคิดที่สนับสนุนหลักการการศึกษابันเทิงว่า การจัดการเรียนการสอนตามหลักการการศึกษابันเทิงเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีความยืดหยุ่นสูง ความแตกต่างดังกล่าวเกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ความต้องการของครู เช่น ต้องการให้นักเรียนเกิดทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ครูก็จะต้องออกแบบรูปแบบการเรียนการสอนที่สนับสนุนทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ผ่านการปฏิบัติกิจกรรมที่มีความสนุกสนานหรือเกิด

จากการวิเคราะห์ลักษณะของนักเรียน เช่น นักเรียนเป็นเด็กประถมศึกษา ครูก็ต้องออกแบบรูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับจิตวิทยาเด็กประถมศึกษา เป็นต้น การจัดการเรียนการสอนตามหลักการการศึกษานั้นทั้งดังกล่าวจึงสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนการสอนในลักษณะที่หลากหลายต่าง ๆ กัน ซึ่งสามารถสรุปตามแนวคิดหลักได้ดังนี้

- แนวคิดการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียน (Learn and Play) เป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เลือกสิ่งที่เรียนและสิ่งที่เล่นได้อย่างอิสระ แล้วสามารถนำสิ่งที่นักเรียนเรียนรู้มาเป็นข้อสรุปของตนเองได้ แนวคิดการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียนจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของนักเรียน ตัวอย่างการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียน ได้แก่ การเล่นเกมสำรวจตรวจสอบ (Exploration Play) ช่วยส่งเสริมการรับรู้และประสบการณ์ การเล่นเกมทดสอบ (Testing Play) ช่วยส่งเสริมพัฒนาการคิดอย่างมีเหตุผล การเล่นเกมออกกำลังกาย (Physical Play) ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านกล้ามเนื้อ การเล่นเกมแสดงบทบาทสมมติและการเลียนแบบ (Dramatic Play and Initiation) ช่วยส่งเสริมความคิดและจินตนาการ การเล่นเกมสร้าง (Construction Play) ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านทัศนคติจากประสบการณ์ การเล่นเกมสัมผัส (Manipulative Play) ช่วยส่งเสริมการสังเกต การจำแนก และการคิดเปรียบเทียบ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียนนี้จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาการเรียนรู้อย่างคงทน สื่อที่เหมาะสมกับการเล่นปนเรียนจะต้องสร้างขึ้นโดยวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้มากกว่าความสนุกที่ได้จากการเล่น

- แนวคิดการเรียนรู้แบบเกม (Game) เป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่มีกฎ กติกา ที่ตั้งไว้อย่างชัดเจน โดยวิธีสอนโดยใช้เกมว่าเป็นกระบวนการที่ครูใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำทนายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง เกิดการเรียนรู้จากการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน และเป็นแนวคิดว่าเรียนรู้ที่นักเรียนเกิดความพึงพอใจสูงกว่าการเรียนแบบปกติ

- แนวคิดการเรียนรู้แบบเพลิน (Pleam) เป็นการเรียนที่เน้นความสนุกที่ผู้เล่นเรียนรู้ไปด้วย เกิดจาก Play + learn ซึ่งมุ่งเน้นการเล่นที่สนุกทำให้เกิดความเพลิน เพราะขณะที่เด็กเล่น จะมีใจจดจ่อกับสิ่งที่เล่นหรือของเล่นนั้น นั่นคือ เด็กมีสติ รู้ว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ และ

เขาจะมีความตั้งใจ เอาใจใส่ต่อสิ่งที่เล่นอย่างสนุกเพลิดเพลิน อันนำมาซึ่งสมาธิและปัญญา การเรียนรู้ตามแนวคิดแบบเพลินจะทำให้เด็กมีความสุข เซลล์สมองก็จะเกิดจุดเชื่อมโยงประสาทมากมาย เกิดการเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก หรือการกระทำอันจะทำให้เกิดความรู้ โดยหากมีการเรียนรู้แบบเพลินมากเท่าไรก็จะยิ่งช่วยให้เด็กมีความสามารถแยกแยะ วิเคราะห์ สังเคราะห์ เข้าใจ และหาข้อสรุปรวบยอดได้ดียิ่งขึ้น แนวคิดการเรียนรู้แบบเพลินนี้จะเกิดขึ้นจากการใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและช่วยพัฒนาสมองของเด็ก ได้แก่ สื่อที่ให้ความรู้พื้นฐาน ศูนย์การเรียนรู้กิจกรรมเสรี และห้องเรียน-ห้องเรียนส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีความสุข

- แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative) เป็นแนวคิดที่ต้องการพัฒนา นักเรียนจากการรวมกลุ่มกับผู้อื่นเพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ต่อเนื่อง นักเรียนกับครู และระหว่างนักเรียนในกลุ่ม ผ่านสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ โดยการเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง การเรียนที่เน้นความร่วมมือระหว่างนักเรียนด้วยตนเอง โดยนักเรียนแต่ละคนมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ช่วยเหลือกัน มีความรับผิดชอบทั้งส่วนบุคคลและรับผิดชอบต่อส่วนรวมกัน เพื่อกำหนดการให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี กระบวนการทำงานร่วมกันและการเรียนแบบร่วมมือ สิ่งที่สำคัญ คือ การสื่อสารระหว่างนักเรียนด้วยตนเอง ตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการจนเสร็จสิ้น เพราะถ้าสื่อสารกันไม่เข้าใจ ผิดพลาดแล้วจะส่งผลกระทบต่อกำหนัดกิจกรรมอย่างแน่นอน จึงต้องศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับกระบวนการ และทักษะการสื่อสารให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง

- แนวคิดการเรียนรู้แบบกิจกรรม (Activities) เป็นแนวคิดจากการพัฒนา นักเรียนโดยให้นักเรียนเป็นจุดศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยเน้นการจัดการทางด้านวิชาการที่เน้นสร้างกิจกรรมเป็นหลัก นักเรียนต้องได้รับการเรียนรู้ด้วยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ การวิเคราะห์ ปัญหา ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้อย่างเต็มที่ ทั้งรูปแบบกิจกรรมที่นักเรียนปฏิบัติด้วยตนเองคนเดียว และนักเรียนปฏิบัติร่วมกับเพื่อนหรือกลุ่ม ครูจะต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นผู้จัดกิจกรรมที่สะท้อนความต้องการในการพัฒนานักเรียน และเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง สร้างบรรยากาศในการมีส่วนร่วม ครูควรมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ส่งผลการเรียนรู้ของนักเรียน ตลอดจนวางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนที่ชัดเจน และยอมรับในความสามารถและความคิดเห็นของนักเรียนที่เกิดจากการปฏิบัติกิจกรรม

ดังนั้นแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษานำตนเองนี้ครูสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งจะทำให้ นักเรียนเกิดความสุขและสนุกในการเรียนรู้

เช่น แนวคิดการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียน แนวคิดการเรียนรู้แบบเกม แนวคิดการเรียนรู้แบบเพลิน การนำแนวคิดต่าง ๆ เหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบศึกษานันทิงนั้น ซึ่งจะส่งผลให้การเรียนรู้ของนักเรียนเกิดทักษะและความเข้าใจในเนื้อหาของเรื่องที่เรียนมากขึ้น

2.3 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบศึกษานันทิง

การจัดการเรียนรู้แบบการศึกษานันทิงจะต้องอาศัยองค์ประกอบของศึกษานันทิง เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่ง เนเมคและโจเซฟ (Nemec & Josef, 2002: 2-3) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบศึกษานันทิง ไว้ว่า องค์ประกอบของการศึกษานันทิง ควรจะประกอบไปด้วย

2.3.1 ความบันเทิง (Entertainment) การสันทนาการและความสุขเป็นหลักสำคัญ สำหรับผู้ที่เรียนและสนุกกับกิจกรรม บางครั้งบทเรียนที่น่าเบื่อจะถูกแทนที่ด้วยการเล่นและส่วนใหญ่มักไม่ได้มีเพียงความสนุกสนาน แต่ได้มุ่งเน้นที่การเล่นที่ได้ความรู้ใหม่ที่รวดเร็วและง่ายมากขึ้น

2.3.2 เกม / การเล่น (Game/play) อาจจะมีลักษณะเป็นกิจกรรมสบายๆของกลุ่มหรือส่วนบุคคล (เด็กหรือ ผู้ใหญ่) ที่จำกัดโดยช่วงระยะเวลาหนึ่ง มีจุดประสงค์เฉพาะหรือมีเป้าหมายที่แตกต่างกัน นำไปสู่ความพึงพอใจ การตอบสนองความต้องการ ความสนุก ความบันเทิงและได้รับความรู้และประสบการณ์สำหรับผู้เล่น

2.3.3 การจัดประสบการณ์ (Experienting) เกม / การเล่น ถูกจัดรวมไว้ในศึกษานันทิง เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์การเรียนการสอน ถ้าหากผู้เข้าร่วมพร้อมที่จะยอมรับกติกา หลังจากนั้นก็จะเริ่มเป็นผู้สร้างรูปแบบใหม่ และมีหลากหลายกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์โดยตรงที่ทำให้เกิดความรู้หรือทักษะใหม่ สอดคล้องกับ รัฐบาลของรัฐออนแทรีโอ ประเทศแคนาดา ที่พยายามพัฒนาการเล่นเพื่อให้เด็กเรียนรู้ทักษะต่างๆ ผ่านการเล่น เช่น วิธีการโต้ตอบกับคนอื่น ๆ และวิธีการคิด ที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถพัฒนาได้ตั้งแต่ก่อนที่จะเริ่มเข้าโรงเรียนหรือแม้กระทั่งโรงเรียนอนุบาล ทักษะเหล่านี้เด็ก ๆ สามารถนำมาใช้ได้ดีในโรงเรียนและในชีวิต เมื่อเด็กรู้สึกดีเกี่ยวกับการเรียนรู้ จะส่งผลให้เด็กมีความกระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็นและมีความมั่นใจ เมื่อเริ่มเข้าเรียนในโรงเรียน เด็กๆมีแนวโน้มที่จะ คิดและทำทำดีในโรงเรียน เรียนได้อย่างประสบผลสำเร็จ สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต

2.3.4 ความหมายของชีวิต (Meaning of Life) ในช่วงก่อนวัยเรียน เกม / การเล่นเป็นกิจกรรมทางธรรมชาติที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาบุคลิกภาพในการเสริมสร้างความสามัคคี สร้างความเพลิดเพลินและพื้นฐานความรู้สึกรักของชีวิต

2.3.5 บทบาททางสังคม (Social Role) ถ้าเราเข้าสู่โลกของการเล่นหรือความบันเทิงแบบมีปฏิสัมพันธ์ เราจะต้องยอมรับบทบาทซึ่งเป็นอธิบายโดยกฎระเบียบทางสังคมและศีลธรรม

2.3.6 การเลียนแบบ (Simulation) การสร้างทำหรือเลียนแบบ เป็นพื้นฐานของจำลองโดยเฉพาะในเกมที่เรียกว่า การเลียนแบบ คือการสร้างรูปแบบที่แสดงถึงชีวิตจริง (ปัญหา) และสามารถที่จะตอบโต้ต่อพฤติกรรมของผู้เล่นและผู้จัด โดยผู้เล่นจะอยู่ในพื้นที่เล่น อาจพบสถานการณ์ที่ค่อนข้างไม่ซ้ำกันในชีวิตจริง ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของเรื่องอันตรายที่ถูกนำมาสร้างสถานการณ์

2.3.7 ด้านความรู้ความเข้าใจและความรู้ด้วยตนเอง (Cognition and Self cognition) การเล่นและกิจกรรมอยู่บนพื้นฐานของศึกษานันทนาการให้เราได้เรียนรู้เพิ่มเติม ที่แตกต่างกว่าจากห้องเรียน มีการจัดเตรียมข้อเสนอแนะสำหรับผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวเอง ในประเทศสหรัฐอเมริกา ตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1932 มีการพัฒนา พิพิธภัณฑสถานโบราณ สวนสาธารณะเลโก้ แลนด์ อเมริกันดิสนีย์แลนด์ จะไม่ให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่ให้ความรู้เช่นกัน

นั้มนต์ เรื่องฤทธิ์ (2553: 173) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการศึกษานันทนาการที่แตกต่างออกไป ซึ่งศึกษานันทนาการ ประกอบด้วยองค์ประกอบดังต่อไปนี้

- 1) การเรียน ประกอบด้วยคุณลักษณะ ดังนี้
 - 1.1) การเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น
 - 1.2) การเรียนรู้ควรส่งเสริม สนับสนุนการทำงานร่วมกัน ไม่ใช่การแข่งขัน
 - 1.3) มุ่งเน้นการควบคุมระดับของนักเรียน
 - 1.4) จัดหาสภาพจริงและประสบการณ์จากโลกแห่งความเป็นจริง
- 2) การเล่น ประกอบด้วยคุณลักษณะ ดังนี้
 - 2.1) มีความพึงพอใจสูง
 - 2.2) ดำเนินตามกระบวนการ ไม่ยึดจุดมุ่งหมาย เน้นกระบวนการทำงาน
- 3) การมีส่วนร่วม ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบการศึกษานันทนาการ ดังนี้
 - 2.3) กำกับตนเอง
 - 2.4) เป็นกิจกรรมที่เกิดจากใจ และจินตนาการ
 - 2.5) อีสรจากการภาระงานหรือการการกำกับของครู
 - 2.6) ลงมือปฏิบัติ
 - 2.7) เปิดกว้าง

มากกว่าผลลัพธ์

- 3.1) บทเรียนเริ่มจากง่ายไปยาก
- 3.2) วิธีการเรียนสนุก ไม่น่าเบื่อ และตอบสนองของความสนใจใคร่รู้ของนักเรียน
- 3.3) ส่งเสริมการคิด
- 3.4) การเรียนรู้สัมพันธ์และสอดคล้องกับธรรมชาติ
- 3.5) มีกิจกรรมหลากหลาย สนุก
- 3.6) สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน จะให้เกิดการเรียนรู้
- 3.7) การประเมินผล เปิดโอกาสให้เด็กได้ประเมินผลตนเองมุ่งเน้น

พัฒนาการในภาพรวม

ดังนั้นครูที่ต้องการใช้แนวคิดของการศึกษابันเทิงมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของการศึกษابันเทิงให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อที่จะได้สร้างความบันเทิงควบคู่กับความรู้ให้แก่แก่นักเรียน ซึ่งในงานวิจัยนี้จะใช้องค์ประกอบของการศึกษابันเทิงของ น้ามนต์ เรืองฤทธิ์ (2553) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการศึกษابันเทิง คือ การเรียน การเล่น และการมีส่วนร่วม โดยเมื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้แล้วจะทำให้ นักเรียนสนใจในการเรียน สนุกสนาน มีความสุขในการเรียนและมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น

2.4 รูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการศึกษابันเทิง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบศึกษابันเทิงมาใช้มีรูปแบบที่แตกต่างกัน ดังนี้

ณัฐกานต์ ภาคพรต (2557: 50-55) กล่าวถึง รูปแบบการเรียนการสอนหรือโมเดล (Model) ตามหลักการศึกษابันเทิงมีหลายรูปแบบซึ่งนิยมพัฒนาขึ้นตามทฤษฎีสร้างความรู้นิยม แล้วปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับทักษะหรือผลที่ต้องการจากการเรียนการสอนในรูปแบบนั้น ดังเช่นรูปแบบการเรียนการสอนต่อไปนี้

2.4.1 อีเลท โมเดล (ELATE Model) ของสมใจ สืบเสาะ (2555: 206-221) เป็นรูปแบบการเรียนแบบสร้างสรรค์เชิงหรรษาบนเว็บเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต ประกอบด้วยปัจจัยนำเข้า (Input Factors) กระบวนการจัดการเรียนแบบสร้างสรรค์เชิงหรรษาบนเว็บ (Process) การควบคุม (Control) ผลผลิต (Output) และข้อมูลย้อนกลับ ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

2.4.1.1 ขั้นหรรษา (Entertain) คือ การสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนกระตุ้นและสร้างบรรยากาศในการเรียน เป็นขั้นในการเตรียมความพร้อมเชิงหรรษา (Preparing for Fun)

ก่อนเรียน ได้แก่ การทำให้นักเรียนรู้เป้าหมายของงานและความคาดหวังของครู การให้คำแนะนำวิธีการเรียนการสอน การชี้แจงถึงข้อดีในการเรียนการสอน การเสนอปัจจัยจูงใจและสิ่งล่อใจเพื่อเป็นรางวัลแห่งความสำเร็จ และการปฐมนิเทศ

2.4.1.2 **ขั้นเรียน (Learn)** คือ การทำให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และศึกษาค้นคว้าเชื่อมโยง ประกอบไปด้วย 2 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นท่องเที่ยวหาข้อเท็จจริง (Touring for Facts Finding) เป็นขั้นตอนสร้างความกังวลใจให้กับนักเรียน โดยการมอบหมายงานอย่างมีความหมายเพียงพอที่จะทำให้นักเรียนสนใจแต่ไม่ทำทนายเกินไปจนทำให้เกิดความท้อแท้ กิจกรรมที่มอบหมายเน้นให้นักเรียนได้ฝึกคิด แก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดจินตนาการและสร้างความเข้าใจดึงดูดใจ 2) ขั้นเพลิดเพลินกับปัญหา (Enjoying in Problem) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเข้าใจปัญหาและช่วงเวลาของการเก็บประเด็นปัญหาของกิจกรรม ครูจะต้องกระตุ้นให้คิดโดยใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนตอบและขยายความคิดเกี่ยวกับประเด็นคำถามหรือภาระงานที่มอบหมาย

2.4.1.3 **ขั้นยอมรับในความคิด (Accepted Idea)** เป็นขั้นตอนที่นักเรียนเกิดความคิดหรือค้นพบความคิดของตนเองและพิจารณาแล้วว่าเป็นความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด เพื่อสร้างความพร้อมก่อนนำไปปฏิบัติจริง เรียกว่า ขั้นสรรหาพบแนวคิด (Exulting with the Idea) ซึ่งนักเรียนจะต้องศึกษาและรวบรวมข้อมูลเพื่อตั้งสมมติฐานและทดสอบความคิด ด้วยการเปรียบเทียบ วิเคราะห์ แลกเปลี่ยน และแบ่งปันความรู้กับผู้อื่น แล้วเกิดกระบวนการตีความ จากสิ่งที่เป็นนามธรรมไปสู่รูปธรรมด้วยการลงมือปฏิบัติ (Creating by Making and Doing)

2.4.1.4 **ขั้นลงมือปฏิบัติ (Take Action)** เป็นขั้นตอนในการนำความคิดที่ถ่ายทอดให้เป็นรูปธรรม ประกอบด้วย 1. ขั้นสนุกกับการพบคำตอบ (Greeting with the Answers) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะต้องใช้ความสามารถในการนำความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจหรือความคิดรวบยอด (Comprehension) ที่มีอยู่เดิมมาผสมผสานเข้ากับเรื่องที่ได้เรียนหรือความคิดแปลกใหม่ที่ได้จากการแก้ปัญหา โดยอาศัยการแปลความหมาย การสรุปหรือการขยายความสิ่งนั้น เพื่อนำไปสู่การมีความคิดระดับสูงและมีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถกระทำ ได้โดยการทำให้นักเรียนเกิดความรู้จากการกระทำของตนเองหรือจากการวิจารณ์ผลงานของตนเองและผู้อื่น 2. ขั้นชื่นชอบและยอมรับผล (Favoring and Accepting) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะยอมรับคำตอบหรือแนวคิดใหม่แล้วพัฒนาแนวคิดนั้น เรียกว่า การท้าทายในสิ่งใหม่ (New Challenge)

2.4.1.5 **ขั้นประเมินผล (Evaluate)** เป็นการตรวจสอบขั้นตอนการทำงาน เรียกว่า ขั้นประเมินผลและเผยแพร่ความสำเร็จ (Assessing and Sharing Achievement) ครู

จะต้องสร้างบรรยากาศที่ส่งผลให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจจากคนรอบข้างและตนเองมีความสนุกสนาน ซึ่งสามารถทำได้ด้วยการพูดคุยปัญหา อุปสรรค ที่พบในการปฏิบัติกิจกรรมโดยการพูดคุยนั้นจะต้องอยู่ในบรรยากาศที่สนุกสนาน น่าสนใจ

2.4.2 รูปแบบการศึกษานันทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการ ของ สุตฺใจ ชาประเสริฐ (2557: 38) เป็นรูปแบบการศึกษานันทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการ เพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักเรียนพยาบาลทหารอากาศ ประกอบด้วยการสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง 3 ขั้นตอน (Constructivism) ดังนี้

2.4.2.1 ขั้นจุดประกายความสนุก ให้ลูกคิด (ขั้นเริ่มต้นและขั้นสำรวจ : Engaged and Explore) โดยการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีการปฏิสัมพันธ์ และใช้กิจกรรมละลายพฤติกรรมที่นักเรียนเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ด้วยการ ร้องเล่น เต้น แสดงละคร ในหัวข้อความคิดของคน คิดดีทำดีสร้างสิ่งที่ดีงาม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ สร้างแรงจูงใจในการเรียนและพัฒนากระบวนการคิด

2.4.2.2 ขั้นคอยตามติด คิดวิธีมีเหตุผล (ขั้นอธิบายและขั้นขยายความรู้ : Explain and Elaborate) โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม นำสื่อและอธิบายวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) สวมต่อความรู้ (Jigsaw II) มาใช้ โดยนักเรียนมีกระบวนการแสวงหาความรู้มีการออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนลงมือกระทำ ได้ คิดแก้ไขปัญหาด้วยตนเองทักษะการสร้างความรู้ใหม่และทักษะการทำงานเป็นกลุ่มอีกทั้งทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณตามหลักโยนิโสมนสิการ (Buddhist Strategy)

2.4.2.3 ขั้นประเมินความสำเร็จ เสร็จบัดดล (ขั้นประเมิน : Evaluate) โดยประเมินความรู้ความจำ การวิเคราะห์ สังเคราะห์และการนำวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการไปใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะแสดงถึง การประเมินความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณตามหลักโยนิโสมนสิการ หลังเรียน ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนสามารถจดจำรูปแบบการแก้ปัญหาและคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) อีกทั้งยังต้องคิดดี มีคุณธรรม (ให้เป็นคนคิดดีมีคุณธรรม)

2.4.3 รูปแบบการศึกษานันทิง KELL Edutainment ของเทียมยศ ปะสาวะโน (2553: 59-61) โดยให้นักเรียนได้เรียนด้วยตนเองกับสื่อการศึกษานันทิงที่สร้างขึ้น ซึ่งรูปแบบนี้ต้องประกอบด้วย

2.4.3.1 ขั้นปัจจัยนำเข้า

1) ความรู้ (Knowledge) คือ ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในสื่อศึกษานันทิง เป็นความรู้นอกห้องเรียนที่จะช่วยทำให้นักเรียนมีความรู้ ความคิด ความสามารถ ความดี และมี

ความสุขในการเรียนเป็นการแสดงให้เห็นว่าการที่บุคคลจะได้รับความรู้นั้น ไม่จำเป็นต้องเคร่งเครียดเสมอไป

2) ความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Enjoy with Environment) คือ แกนหลักในการจัดสภาพแวดล้อม เป็นการออกแบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้เกิดความหลากหลายไม่ซ้ำซากจำเจ ไม่ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย เช่น การจัดวางโต๊ะ เก้าอี้ การเล่นโทนสีภายใน การวางตำแหน่งของแสงไฟ เป็นต้น โดยจะทำการสำรวจความต้องการก่อนนำมาสรุปเป็นแบบที่สำเร็จรูปพร้อมจะนำออกมาใช้งาน

3) ความบันเทิง (Entertainment) เป็นการนำเอาความบันเทิงเข้ามาผสมไว้กับการเรียน ตามแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้อาจเกิดขึ้นได้ดี ถ้านักเรียนมีโอกาสคิด ทำ สร้างสรรค์ ด้วยอารมณ์สุนทรีย์และเพลิดเพลินโดยทำการผสมผสานข้อมูลความรู้ในด้านต่าง ๆ เข้ากับความบันเทิง มีเจตนาเป้าหมายชัดเจน นำเสนอผ่านสื่อบันเทิงรูปแบบต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์ให้บุคคลได้รับความรู้ มีทัศนคติ และพฤติกรรมไปในทิศทางที่พึงประสงค์ ครูจะช่วยจัดบรรยากาศ และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านความสามารถทางสติปัญญา อารมณ์ สังคม ความพร้อมของร่างกายและจิตใจ สร้างโอกาสให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น นำเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบมาประยุกต์ใช้เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และการผ่อนคลายซึ่งทำให้เกิดสมาธิและปัญญา ช่วยให้เรียนอย่างมีความสุข ไม่เคร่งเครียดจนเกินไป โดยการพักสายตา พักอิริยาบถ รวมถึงการนั่งเล่น การฟังเพลง การอ่านหนังสือในมุมที่เงียบสงบ

4) นักเรียน (Learners) ยึดหลักแนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในการออกแบบสื่อศึกษาบันเทิง ซึ่งจะคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งบุคลิกภาพ สติปัญญา พื้นฐานความรู้ ความสนใจ โดยนักศึกษามีอิสระในการควบคุมการเรียนและเล่นของตนเอง ค้นคว้าหาความรู้ตามความถนัด เลือกรูปแบบการเรียนที่เหมาะสมกับตนเองได้ เช่น สามารถควบคุมทั้งเนื้อหา ลำดับของการเรียนรู้ และการทำแบบทดสอบ เป็นต้น รวมถึงได้ทำกิจกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ถักทอความคิดพิชิตปัญหาร่วมกันอีกด้วย

2.4.3.2 ชั้นกระบวนการดำเนินงาน แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมการเรียน ทฤษฎีที่ใช้สุนทรียภาพทางอารมณ์ การรับรู้ และการเรียนรู้ ความแตกต่างระหว่างบุคคล

2.4.3.3 ชั้นผลิตผล (Output) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4.3.4 ชั้นข้อมูลย้อนกลับ (Feed back) ข้อเสนอแนะกระบวนการนำเทคโนโลยีมาใช้แก้ไขปัญหาทางการศึกษา โดยเฉพาะสื่อ การนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เน้นหนักทางทฤษฎีมากนัก

แต่ให้เน้นการแทรกเนื้อหาเข้าไปในสื่อบันเทิง หลากหลายชนิด รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน

2.4.4 รูปแบบกิจกรรมโครงการงานออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษาระดับชั้นเพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทยและนักเรียนเกาหลีใต้ ของน้ามนต์ เรืองฤทธิ์ (2553: 173) ประกอบด้วย

2.4.4.1 กิจกรรมเตรียมความพร้อม (Preparative Activity) มีขั้นตอนย่อย ได้แก่

ขั้นที่ 1 การรับสมัครออนไลน์

ขั้นที่ 2 การประชุมพิเศษออนไลน์

ขั้นที่ 3 การเรียนออนไลน์

ขั้นที่ 4 การประเมินผลก่อนการทำกิจกรรมออนไลน์

ขั้นที่ 5 การเลือกหัวข้อโครงการ

ขั้นที่ 6 การสร้างทีม

ขั้นที่ 7 การวางแผนโครงการ

ขั้นที่ 8 ส่งแผนโครงการ

2.4.4.2 กิจกรรมประสบการณ์การเรียนรู้ (Experiential Learning Activity) มีขั้นตอนย่อย ได้แก่

ขั้นที่ 1 การประชุมพิเศษ

ขั้นที่ 2 กิจกรรมกลุ่ม (การทำโครงการกลุ่ม)

ขั้นที่ 3 กิจกรรมเตรียมรายงานผล

2.4.4.3 กิจกรรมประเมินผล (Evaluative Activity) มีขั้นตอนย่อย ได้แก่

ขั้นที่ 1 การนำเสนอและให้ข้อเสนอแนะผลการดำเนินโครงการ

ขั้นที่ 2 การประเมินผลหลังการทำกิจกรรม

ขั้นที่ 3 การตีตผลการดำเนินโครงการ

2.4.5 ขั้นตอนของการเป็นครูแบบการศึกษาระดับชั้น (Edutainer) ของ มิเชล แซนเดอร์ (Michael Sanders: 2008 อ้างจาก สุกใจ ชาประเสริฐ, 2557: 44-45) มี 8 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 นำเสนอวิดีโอเพื่อเพิ่มคุณค่าขณะให้ความบันเทิง สื่อประเภทวิดีโอและดีวีดีสามารถส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ได้โดยที่นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย โดย

หลักการใช้สื่อประเภทนี้ให้พิจารณาในด้านความยาวของภาพยนตร์ วิธีการนำเสนอและช่วงเวลาในการนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 2 ให้นักเรียนมีส่วนร่วม ครูสามารถกำหนดสถานการณ์ที่มีทั้งการบรรยายและให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม โดยการทำให้นักเรียนเข้าใจสถานการณ์ ครูให้นักเรียนดำเนินตามสถานการณ์ กระตุ้นให้นักเรียนมีการวิเคราะห์ เช่น การอภิปราย

ขั้นตอนที่ 3 นำสถานการณ์ที่น่าสนใจมาไว้ในห้องเรียน ครูควรที่จะแสดงสถานการณ์ที่น่าแปลกใจ น่าสนใจให้กับนักเรียน โดยการยกเอาเรื่องหรือส่วนหนึ่งของหน่วยการเรียนรู้การสนทนาเสนอเพื่อทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ อันจะส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีแก่นักเรียน

ขั้นตอนที่ 4 เสริมการสาธิตเข้าไปในสถานการณ์ ครูควรเพิ่มการสาธิตเข้าไปในสถานการณ์โดยเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา เช่น การวิเคราะห์ การใช้กรณีศึกษา เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 5 เพิ่มเติมเทคนิคการนำเสนอด้วย PowerPoint ในการนำเสนอด้วย PowerPoint นั้นควรที่จะใส่ลูกเล่นลงไปด้วย เช่น ภาพ เสียงภาพเคลื่อนไหวภาพการ์ตูนที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระ เพื่อให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย ดึงความสนใจของนักเรียนให้อยู่กับเนื้อหา

ขั้นตอนที่ 6 สร้างบรรยากาศที่น่าสนใจ การปรับระดับเสียง การพูดเรื่องตลก และการแสดงออกทางสีหน้า สิ่งเหล่านี้จะช่วยดึงความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี โดยการปรับระดับเสียงเมื่อต้องการเน้น การใช้เรื่องตลกที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระมาเล่าให้ฟังสั้น ๆ นอกจากนี้ควรมีการแสดงออกทางสีหน้าอีกด้วย

ขั้นตอนที่ 7 ทำให้บรรยากาศน่าสนใจโดยการเพิ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง ครูใช้ประสบการณ์ชีวิตที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาจะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาสาระได้มากยิ่งขึ้น ครูดึงประสบการณ์จากห้องเรียนเข้ามาสู่บทเรียน จะช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนได้

ขั้นตอนที่ 8 ทำบรรยากาศที่น่าสนใจด้วยการส่งเสริมนักเรียนทั้งหมด ให้นักเรียนได้พูดคุยและอภิปรายในประเด็นต่าง ๆ เพื่อที่จะได้มั่นใจว่านักเรียนสนใจเรียน ครูอาจจะใช้วิธีเรียกชื่อนักเรียนให้ตอบคำถาม ถ้านักเรียนตอบคำถามผิด ให้ครูให้กำลังใจและบอกคำตอบที่ถูกต้องแก่นักเรียน

2.4.6 การศึกษานันทนาการในยุคที่ใช้กับการศึกษาแนวใหม่ ซึ่งเทียมยศ ปะสาวะโน (2556, กรกฎาคม-ธันวาคม: 159-164) ได้กล่าวถึงลักษณะของการศึกษานันทนาการในประเทศไทยได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างหลากหลาย ตามกระแสการพัฒนาเทคโนโลยีการเรียนรู้คู่ความ

บันทึกว่าสมควรจะเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน โดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนมากมายนำรูปแบบการศึกษานี้มาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้กับความบันเทิง ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดในประเทศไทย คือ สถาบันกวดวิชาภาษาอังกฤษชื่อ เอ็นคอนเซปต์ (Enconcept) ได้นำแนวทางการเรียนภาษาอังกฤษด้วยทฤษฎีใหม่ชื่อว่า เมมโมโลดี (Memolody) มาจัดสภาพห้องเรียนแบบมัลติมีเดีย มีเพลงคำศัพท์ โดยมีครูชื่อว่า อริสรา ธนาปกิจ เป็นครูของสถาบันกวดวิชาภาษาอังกฤษ การดำเนินงานที่นี้จะนำกระแสแนวการศึกษาโลกยุคใหม่ที่เน้นผลผลิตคือการเรียนที่เข้าถึงหัวใจของนักเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบยั่งยืน โดยการนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาใส่ดนตรี และแต่งเป็นเพลงเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ จดจำโดยอัตโนมัติ พร้อมกับนำรูปแบบการศึกษานี้มาใช้ และสร้างครูสอนภาษาอังกฤษอีกหลายคน ที่มีแนวการสอนแตกต่างกันไป ทั้งร้อง เต้น เล่นละคร แกรมด้วยการสร้างสตูดิโอที่เพียบพร้อมด้วยระบบเครื่องเสียงทันสมัย เพื่อสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน และกระตุ้นนักเรียนในห้องให้มุ่งมั่นกับการเรียนรู้ตลอดชั่วโมงเรียน เน้นให้นักเรียนได้ทั้งความรู้และความสนุกไปพร้อมกัน นำไปสู่การเรียนที่มุ่งให้นักเรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนาน ตีใจ และติดตามการสอน โดยเชื่อมั่นว่าเทคนิคนี้จะไปกระตุ้นให้นักเรียน เกิดการจดจำแบบยั่งยืนโดยอัตโนมัติ ซึ่งนับเป็นรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทย

การศึกษานี้มีผลดีต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้เกิดความคิดวิเคราะห์ ช่วยทบทวนความเชื่อ ความรู้ และการรับรู้ของนักเรียน ส่งผลให้เกิดวิเคราะห์ การวิจารณ์มากยิ่งขึ้น เมื่อมีการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญด้วยความบันเทิง จึงทำให้นักเรียนเกิดความตื่นตาตื่นใจ ส่งผลให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะนำไปสู่การรักในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองต่อไปได้

ดังนั้นจากการศึกษางานวิจัยจึงพบว่า การศึกษานี้มีรูปแบบอยู่ทั้งสิ้น 4 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบอิเลท โมเดล (ELATE Model) หรือ รูปแบบการเรียนแบบสร้างสรรค์เชิงทฤษฎีบนเว็บเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบการศึกษานี้ใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการ รูปแบบการศึกษานี้ KELL Edutainment รูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษานี้ด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ โดยในงานวิจัยนี้จะอิงรูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษานี้เพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทยและนักเรียนเกาหลีใต้ ของนัมมอนด์ เรืองฤทธิ์ (2553) มาปรับใช้ให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรูปแบบห้องเรียนกลับทาง เนื่องมาจากรูปแบบแนวคิดนี้มีโครงสร้างของการศึกษานี้ตรงกับที่ ต้องการนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งการเรียนรูปแบบห้องเรียนกลับทางโดยใช้การศึกษา

บ้านเทิงมาร่วมด้วยนั้น นักเรียนจะต้องเรียนด้วยตนเองกับสื่อการศึกษาบ้านเทิงที่ครูสร้างขึ้น และเมื่อนักเรียนมาเรียนในชั้นเรียนผ่านกิจกรรมต่าง ๆ นักเรียนจะได้ครบทั้งการเรียน การเล่น และการมีส่วนร่วม ครอบคลุมโครงสร้างของการศึกษاب้านเทิง

2.5 สื่อกับการจัดการเรียนรู้แบบศึกษاب้านเทิง

การจัดการเรียนรู้แบบศึกษاب้านเทิง ครูสามารถนำสื่อในรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยเสริมสร้างความสนุกสนานและความสุขในการเรียนได้ เช่น สื่อเสียง ภาพยนตร์ เกม หรือการนำเสนอสื่อประสม โดยสื่อกับการจัดการเรียนรู้แบบศึกษاب้านเทิง สามารถจำแนกได้ ดังนี้

2.5.1 ดนตรีและเสียงเพลง

การนำเพลงมาใช้ประกอบการเรียนการสอนสามารถนำมาใช้ได้หลายโอกาส หรือหลายขั้นตอน อวยชัย ผกามาศ (2542: 42) ได้อธิบายการนำเพลงมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอนดังนี้

1) นำเข้าสู่บทเรียนเพื่อจูงใจ เพื่อสร้างความสนใจนักเรียนให้สนใจเรื่องราว หรือบทเรียนที่ครูกำลังจะสอนเตรียมพร้อมที่จะเรียนต่อไป ครูต้องพิจารณาจัดอย่างเหมาะสมทั้งเนื้อหาและปริมาณที่สอดคล้องกับบทเรียนมากที่สุดอาจจะนำด้วยการร้องเพลงตอนใดตอนหนึ่ง ถ้าเป็นเพลงที่มีเนื้อเพลงยาว แต่ถ้าเป็นเนื้อเพลงสั้น ๆ อาจจะร้องจนจบก็ได้ ชักถามความเข้าใจของนักเรียนหรือให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงเนื้อเพลงนั้นแล้วโยงเข้าเนื้อหาบทเรียนซึ่งสัมพันธ์กับเนื้อเพลงแล้ว จึงดำเนินการสอนตามกระบวนการที่เตรียมไว้ ซึ่งก็ต้องมีกิจกรรมช่วงหนึ่งที่นักเรียนได้ร้องเพลงนี้จนจบอย่างสนุกสนานเดี่ยวหรือกลุ่ม มีการเคาะจังหวะหรือปรบมือทำท่าทางประกอบตามความเหมาะสม

2) ใช้ประกอบกิจกรรมรายละเอียด ของบทเรียนหรือใช้ดำเนินการสอนซึ่งสามารถกระทำได้หลายลักษณะ เช่น

2.1) ประกอบหรือขยายเนื้อหาบทเรียน ในกรณีที่ได้แต่งเพลงเพื่อการนี้ โดยเฉพาะนักเรียนจะจำได้ดีกว่าเนื้อหาบทเรียนโดยทั่วไปที่อาจจะสั้นไป หรือไม่ชัดเจนพอ

2.2) จัดเป็นสื่อฝึกทักษะการออกเสียงคำบางคำ เช่น คำควบกล้ำ ร ล ว ฮ ง ฯลฯ เลือกมาใช้ให้เหมาะสมทั้งเพลงทั่ว ๆ ไปและเพลงที่แต่งขึ้นใหม่

2.3) จัดเป็นสื่อฝึกทักษะการพูด การแสดงความคิดเห็น หรือฝึกทักษะสัมพันธ์ (ฟัง พูด อ่าน เขียน) เช่น เกี่ยวกับชื่อเพลง แนวคิด เนื้อหาสาระใจความ ความสมจริง

ความเข้าใจในเพลง คำเป็น คำตาย ครุ ลหุ อักษรนำ หลักภาษาไทย การใช้ภาษา เป็นต้น ทั้งเพลงทั่ว ๆ ไป หรือเพลงที่แต่งประกอบเนื้อหาในบทเรียนโดยเฉพาะ

2.4) จัดเป็นสื่อการฝึกหาคำคล้องจองสัมผัส เป็นตัวอย่างในการฝึกแต่งคำประพันธ์

2.5) จัดเป็นสื่อในการช่วยฝึกใช้โวหารต่าง ๆ ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายวิจารณ์และนำเพลงที่ดีไปเป็นแบบอย่าง

2.6) จัดเป็นสื่อสัมพันธ์กับวิชา หรือกลุ่มวิชาอื่น ๆ

3) ใช้ในการสรุปบทเรียน หรือหรือประเมินผลการเรียนนักเรียนได้ความคิดรวบยอดคติสอนใจ จำได้รวดเร็วและดีกว่าสรุปโดยทั่ว ๆ ไป ทั้งนี้ต้องเลือกเพลงที่นำมาสรุปบทเรียนหรือประเมินผลการเรียนที่เหมาะสม เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจประสบการณ์ ทักษะ และเจตคติ ที่พึงประสงค์ให้มากที่สุด

4) ใช้เป็นกิจกรรมสลับแทรกบทเรียน เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ คลายความตึงเครียด หรือแก้ความเบื่อหน่ายแต่ต้องจัดอย่างเหมาะสมทั้งเนื้อหา และปริมาณ การนำเพลงมาใช้ อาจเปิดแผ่นเสียง แถบบันทึกเสียง แถบบันทึกภาพ วิดยู เทียมวิทยากร ครูร้องเองทั้งหมดหรือบางส่วน ครูร่วมร้องกับนักเรียน อาจจะสัมพันธ์กับบทเรียนโดยตรง หรือไม่ก็ได้ ควรมีการเคาะจังหวะ หรือปรบมือ หรือทำท่าทางประกอบตามความเหมาะสม

5) ใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชั้นเด็กเล็ก หรือเด็กเริ่มเรียน นักเรียนจะสนใจ มีความสนุกสนาน เกิดความคุ้นเคย มีเจตคติที่ดีต่อบทเรียน ต่อครู ต่อโรงเรียน ได้รับความรู้ความเข้าใจ และจดจำ ได้แม่นยำแม้ในขณะที่ยังอ่านหนังสือไม่ได้

สุจริต เพียรชอบ; และ สายใจ อินทร์พรหม (2538: 373 – 376) กล่าวว่า การนำเพลงมาประกอบการสอนภาษาไทย สามารถทำได้หลายลักษณะ คือ ใช้นำเข้าสู่วิชาเพื่อสร้างความสนใจให้กับนักเรียน ใช้ดำเนินการสอนโดยใช้เพลงบอกเล่าเนื้อหา ใช้สรุปบทเรียนโดยการร้องเพลงหรือช่วยกันแต่งเพลงจากเนื้อหาที่เรียน ใช้แก้ไขข้อบกพร่องในการออกเสียงภาษาไทย ใช้เสริมบทเรียนและใช้กิจกรรมเสริมหลักสูตร หรืออาจใช้ประเมินผลการเรียนก็ได้ นอกจากนี้ปราโมทย์ ไวยกุล (2540: 11) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายไว้ว่า การใช้เพลงเป็นสื่อประกอบการสอนนั้น เพื่อให้เด็กสนใจเนื้อหาของวิชา ทำให้นักเรียนจดจำเรื่องราวของบทเรียนได้รวดเร็วและง่าย อีกทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายทั้งยังช่วยให้บทเรียนนั้นมีกิจกรรมอีกด้วย ดังนั้น การนำเพลงมาใช้ในการเรียนการสอนจึงสามารถใช้ได้หลายโอกาส ซึ่งครูควรเลือกใช้ตามความเหมาะสม ทั้งการนำเข้าสู่วิชาเพื่อจุดมุ่งหมาย ใช้ประกอบกิจกรรม

รายละเอียด ใช้ในการสรุปบทเรียน ใช้เป็นกิจกรรมสลับแทรกบทเรียนหรือใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน เพื่อให้ตรงตามเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ที่วางไว้

กุลวรา ชูวงศ์ไพโรจน์ (2540, พศศิกายน-เมษายน: 8-13) กล่าวว่า การสอนภาษาไทยด้วยเพลงมีประโยชน์อย่างยิ่งเพราะเพลงเป็นสิ่งบันเทิงอย่างหนึ่งที่ผู้คนชอบฟัง การนำเพลงมาใช้ในการสอนภาษาไทยช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะโดยเฉพาะทักษะการฟัง เช่น การจับใจความสำคัญที่ได้จากการฟังเพลง นอกจากจะให้ความไพเราะในด้านเนื้อร้องและทำนองแล้ว บทเพลงยังสอดแทรกความรู้ ให้คติเตือนใจอีกด้วย การใช้เพลงประกอบการสอนจะช่วยกระตุ้นความสนใจให้แก่ นักเรียน ทำให้สนุกสนานเพลิดเพลิน เห็นความสำคัญของความงามทางภาษา ถ้อยคำในบทเพลง เสียงดนตรีและความไพเราะ รื่นหู สิ่งเหล่านี้จะให้นักเรียนรักภาษาไทยในที่สุด อีกทั้งชัยพร รูปน้อย (2540: 12) กล่าวว่าเพิ่มเติมว่าเพลงยังก่อให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เพลิดเพลินใจ และผ่อนคลายความเครียด ส่งเสริมให้เกิดรสนิยมที่ดีต่อศิลปะในด้านบทเพลงและดนตรี ถ้านำเพลงไปใช้ในการเรียนการสอนแล้วจะทำให้ นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อวิชาที่เรียน และยังช่วยให้เข้าใจบทเรียนยิ่งขึ้นทำให้ผลการเรียนดีขึ้นด้วย นอกจากนี้เพลงยังส่งเสริมให้มีความกล้าในด้านการแสดงออก ทำให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะอีกด้วย

ด้วยเหตุนี้เพลงจึงเป็นสิ่งที่สร้างสุนทรียภาพทางดนตรีได้อย่างดีเยี่ยม เสริมสร้างสติปัญญาและการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เสียงเพลงช่วยทำให้จิตใจเบิกบาน หายเหงา และมีสุนทรียภาพ การนำเพลงมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นทำให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในการจดจำและเข้าใจ ซึ่งการนำเพลงมาประกอบการสอนในวิชาภาษาไทย เป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่จะทำให้ นักเรียนชอบ สนุกสนาน มีความสนใจเรียนมากขึ้น และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2.5.2 ภาพยนตร์

สุดใจ ชาประเสริฐ (2557: 45-46) กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์มีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน บางคนอาจจะชอบที่จะเรียนรู้ด้วยการดู เรียนรู้ด้วยการฟัง เรียนรู้ด้วยการสัมผัส การเคลื่อนไหวหรือการกระทำ ซึ่งสื่อประเภทภาพยนตร์สามารถ สื่อสารเรื่องราว ความรู้ ความคิด ตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ให้นักเรียนได้รับรู้และรู้สึก อีกทั้งช่วยให้นักเรียนใช้จินตนาการเก่งคิดเป็นภาพ แสดงอารมณ์ออกทางใบหน้า ซึ่งสาโรช ไศภีรักษ์ (2551: 240) ได้กล่าวถึงภาพยนตร์กับการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาว่า ในปัจจุบันภาพยนตร์เป็นเครื่องมือและสื่อที่ถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนค่อนข้างมาก เพราะภาพยนตร์เป็นการสื่อสารผ่านประสาททางตาและหูด้วยภาพ เสียง และเสียงประกอบกัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมเกิดความรู้ ความเข้าใจคล้อยตามตลอดจนเป็นการสร้างทัศนคติแก่ผู้ชมได้ ซึ่งภาพยนตร์มีข้อดี คือ

2.5.2.1 ภาพยนตร์สามารถกระตุ้นหรือปลุกเร้าความสนใจให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกประทับใจและความทรงจำได้ด้วยแสง สี เสียง การเคลื่อนไหวและเสียงดนตรี

2.5.2.2 ภาพยนตร์สามารถอธิบายเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างละเอียด เพราะมีการเคลื่อนไหวของภาพโดยอาจจะตัดต่อภาพเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจได้เป็นอย่างดี

2.5.2.3 ภาพยนตร์สามารถควบคุมอัตราความเร็ว ช้า หยุดภาพหรือขยายภาพได้ตามต้องการ ในขณะที่สื่ออื่น ๆ ไม่สามารถทำได้

2.5.3 เกมเพื่อการศึกษา

สุจิตใจ ชาประเสริฐ (2557: 52-59) และ สาโรช โคภีรักษ์ (2551: 237-238) กล่าวว่า เกมเพื่อการศึกษา (Educational games) เป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ (Play to Learning) วัตถุประสงค์หลักเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย กระบวนการสร้างเกมเพื่อการศึกษาจำเป็นต้องผ่านการออกแบบลักษณะของเกมโดยยึดตามหลักทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นเกมการศึกษาจึงเป็นเกมที่มีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนและใช้เวลามากในการสร้างและพัฒนา การใช้และการสร้างเกมเพื่อการศึกษาในปัจจุบันมีลักษณะคล้าย ๆ กันคือ การนำเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียน เรียนนำไปแทรกในเกม แล้วให้นักเรียนได้เล่นเกมโดยเชื่อว่าความรู้หรือเนื้อหานั้นจะส่งผ่านไปยัง นักเรียนจนนักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ในที่สุด โดยรูปแบบเกมที่สร้างขึ้นส่วนใหญ่ จะคำนึงถึงเฉพาะความสะดวกและความง่ายในการสร้างและพัฒนาเกมเท่านั้น ทำให้เกมทางการศึกษาจึงมีการสร้างเพียงไม่กี่รูปแบบ และยังใช้เกมรูปแบบเดียวใช้สอนเนื้อหาที่ต่างกันเพื่อความง่ายและสะดวกในการสร้าง ทำให้เกิดข้อสงสัยว่ารูปแบบเกมแบบเดียวสามารถใช้กับเนื้อหาที่แตกต่างกันได้จริงหรือ ดังนั้นสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการเลือกรูปแบบเกมเพื่อนำมาใช้เพื่อการศึกษาจะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก โดยสามารถจำแนกลักษณะของเกมแบ่งจุดประสงค์ของการเรียนรู้กับรูปแบบเกมที่เหมาะสม ดังนี้

1) ความจำ ความคงทนในการจำ ลักษณะเกมเป็นชุดของเนื้อหาและแบบประเมินหลังการอ่านชุดเนื้อหาต่าง ๆ รูปแบบเกม เช่น เกมแบบฝึกหัด ควิซ เกมครอสเวิร์ด และเกมปริศนาต่าง ๆ เป็นต้น

2) ทักษะ การกระทำ ลักษณะเกมเป็นการจำลองสถานการณ์เรื่องราว การกระทำ การเลียนแบบ โดยมีการให้ผลป้อนกลับและมีตัวแปรอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เวลา โดยรูปแบบเกม เช่น เกมซิมูเลชัน ต่าง ๆ อาทิ เกมยิง เกมขับรถ เป็นต้น

3) ประยุกต์ความคิดรวบยอดและกฎข้อบังคับต่าง ๆ เป็นเกมในลักษณะกฎและขั้นตอนวิธีการในการปฏิบัติ มีเงื่อนไขในกระกระทำ เช่น เกมกีฬาต่าง ๆ

4) ตัดสินใจ การแก้ปัญหา เป็นเกมลักษณะแบบเรื่องราว สถานการณ์สามารถแสดงผลการกระทำได้ในทันที รูปแบบเกม เช่น เกมวางแผน เกมผจญภัย เป็นต้น

5) การอยู่ร่วมกับสังคม เป็นเกมลักษณะที่เกี่ยวกับการสื่อสาร การเล่าเรื่องแล้วมีทางเลือก รูปแบบเกม เช่น เกมวางแผน เกมผจญภัย เกมเล่าเรื่องราวแล้วให้เลือก เกมภาษา เป็นต้น

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต่างกัน เกมที่ใช้ก็แตกต่างกันไปด้วย ดังนั้นในการเลือกใช้และพัฒนาเกมในอนาคตเราจึงควรคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ควบคู่ไปกับรูปแบบเกมที่เหมาะสม เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสนุกไปพร้อมกับการเกิดการเรียนรู้ได้จริง

2.5.4 การนำเสนอสื่อประสม

สุดใจ ชาประเสริฐ (2557: 59-60) กล่าวว่า การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด (Multimedia Presentation) เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ เป็นต้น ถ้าผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ และถ้าผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า สื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด เมาส์ หรือตัวชี้ เป็นต้น การใช้สื่อมัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงคู่มือต่าง ๆ ด้วยตนเองได้สื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจ และสร้างความสนใจเพิ่มความสุขสนทนในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น โปรแกรมช่วยสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา เช่น โปรแกรม Microsoft PowerPoint, โปรแกรม Macromedia Authorware, โปรแกรม Macromedia Dreamweaver, โปรแกรม Macromedia Flash, โปรแกรม Multimedia ToolBook, โปรแกรม Microsoft FrontPage, โปรแกรม ASP.NET, โปรแกรม PHP และ โปรแกรม PERL เป็นต้น ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะต้องรู้จักเลือกโปรแกรมที่เหมาะสม และตรงกับความต้องการ เพื่อจะเป็นการลดเวลาในการสร้างได้ส่วนหนึ่ง ปัจจัยหลักในการพิจารณาโปรแกรมช่วยสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่เหมาะสม ได้แก่ ด้านของฮาร์ดแวร์ ลักษณะ และประเภทของบทเรียนที่ต้องการสร้าง ประสบการณ์ของผู้สร้าง และด้านงบประมาณ

สาโรช โศภีรักษ์ (2551: 241-242) กล่าวว่า สื่อประสมแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1) สื่อประสมที่มีลักษณะของการนำสื่อหลายประเภทมาใช้ร่วมกันในการเรียนการสอน เช่น นำวีดิทัศน์มาสอนประกอบการบรรยายของครูโดยมีสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบด้วยหรือการใช้ชุดการเรียนการสอน การใช้สื่อประสมประเภทนี้นักเรียนและสื่อจะไม่มีปฏิสัมพันธ์ได้ต่อกันและจะมีลักษณะเป็นสื่อหลายแบบ

2) สื่อประสมที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐาน (Computer Based) ในการเสนอสารสนเทศหรือการผลิตเพื่อเสนอข้อมูลประเภทต่าง ๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษรและเสียงในลักษณะของสื่อหลายมิติ โดยที่ผู้ใช้มีการโต้ตอบกับสื่อโดยตรง

ดังนั้นสื่อประสมมีประโยชน์ในด้านการศึกษาหลาย ๆ ประการ เช่น เป็นการดึงดูดความสนใจของนักเรียน เป็นการให้สารสนเทศที่หลากหลาย สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนแบบรายบุคคลได้เป็นอย่างดี ที่สำคัญช่วยให้นักเรียนสามารถตรวจสอบย้อนหลังและแก้ไขจุดอ่อนในการเรียนได้

เพราะฉะนั้นในการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษابันเทิงครูอาจจะใช้สื่อได้หลากหลายรูปแบบ โดยในงานวิจัยนี้จะใช้สื่อทุกประเภทตามที่กล่าวมาเบื้องต้น โดยนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนหลักภาษาไทย เช่น ดนตรีและเสียงเพลง นำเนื้อหาต่าง ๆ มาแต่งเป็นเพลงให้นักเรียนสามารถเข้าใจและเกิดองค์ความรู้ได้มากขึ้น ภาพยนตร์ นำมาให้นักเรียนใช้เรียนรู้และวิเคราะห์การใช้คำต่าง ๆ ในภาพยนตร์ว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ เกมเพื่อการศึกษา นำมาใช้เป็นกิจกรรมในชั้นเรียนหลังจากนักเรียนได้เรียนเนื้อหามาแล้วเรียบร้อยแล้ว และสื่อประสมนำมาใช้ทั้งการสร้างวีดิทัศน์ให้นักเรียนได้เรียนรู้จากที่บ้านและใช้ในการเรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งสื่อเหล่านี้จะทำให้การเรียนภาษาไทยไม่น่าเบื่อและเกิดความสนุกสนาน

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษابันเทิง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษابันเทิงสามารถสรุปได้ดังนี้

การศึกษางานวิจัยในประเทศ

พรทิพย์ คงแก้ว (2559, กรกฎาคม-ธันวาคม: 51-54) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาเลิร์นนิ่งออบเจกต์ (Learning Object) ตามแนวคิดการศึกษابันเทิงเรื่องการสื่อสารภาษาจีนเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเลิร์นนิ่งออบเจกต์ตามแนวคิดการศึกษابันเทิง เรื่องการสื่อสารภาษาจีนเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่

มีคุณภาพและประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยเลิร์นนิ่งออบเจกต์ตามแนวคิดการศึกษابันเทิง และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเลิร์นนิ่งออบเจกต์ตามแนวคิดการศึกษابันเทิง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเขาทะลุพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 31 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เลิร์นนิ่งออบเจกต์ตามแนวคิดการศึกษابันเทิง เรื่องการสื่อสารภาษาจีนเบื้องต้น แบบประเมินคุณภาพเลิร์นนิ่งออบเจกต์ตามแนวคิดการศึกษابันเทิงแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่าเลิร์นนิ่งออบเจกต์ตามแนวคิดการศึกษابันเทิง เรื่องการสื่อสารภาษาจีนเบื้องต้น มีคุณภาพอยู่ในระดับดี และ ประสิทธิภาพเท่ากับ 86.50/86.51 อีกทั้งคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเลิร์นนิ่งออบเจกต์ตามแนวคิดการศึกษابันเทิง สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมไปถึงความพึงพอใจของนักเรียนต่อเลิร์นนิ่งออบเจกต์ตามแนวคิดการศึกษابันเทิง อยู่ในระดับมากที่สุด

ณัฐกานต์ ภาคพรต (2557: 161-171) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงตามหลักการการศึกษابันเทิงเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงตามหลักการการศึกษابันเทิงเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ ดำเนินการทดลองตามลำดับเวลา โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ที่เรียนในวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 60 คน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบ t-test ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงตามหลักการการศึกษابันเทิงเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ด้วย I-DU-EQModel มีขั้นตอนสำคัญ คือ ขั้นตอนเตรียมความสนุก ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันเทิงและ ขั้นตอนประเมินความฉลาดทางอารมณ์โดย อีกทั้งการประเมิน I-DU-EQ Model โดยผู้เชี่ยวชาญมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และการเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนก่อนกับหลังเรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ฯ และการเรียนการสอนแบบปกติ พบว่า ความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนทั้งสองรูปแบบมีความฉลาดทางอารมณ์หลังเรียนแตกต่างจากก่อนเรียน โดยความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ฯ สูงกว่าความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่เรียนตามการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.01 ในขณะที่การศึกษาพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์ของพบว่านักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ มีพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์ตามลำดับเวลาแตกต่างจากนักเรียนที่เรียนตามการเรียนการสอนแบบปกติโดยความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ มีพัฒนาการสูงขึ้นสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเรียนการสอน ส่วนความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่เรียนตามการเรียนการสอนแบบปกติมีพัฒนาการเป็นแนวระนาบตามระยะเวลาในการเรียนการสอน การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ สูงกว่าที่เรียนตามการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสุดท้ายคือการประเมินรับรองรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงตามหลักการการศึกษابันเทิงเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์พบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

สุดใจ ชาประเสริฐ (2557: 303-307) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนา รูปแบบศึกษابันเทิง โดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการ เพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนพยาบาลทหารอากาศ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบศึกษابันเทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการ เพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่รับรองโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อศึกษาคุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อศึกษابันเทิงตามเกณฑ์ 85/85 เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของสื่อศึกษابันเทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการที่ใช้พัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อเปรียบเทียบผลการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนจากสื่อศึกษابันเทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการกับคะแนนทดสอบก่อนเรียน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนพยาบาลที่มีต่อสื่อศึกษابันเทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนพยาบาลทหารอากาศ ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 50 คน ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา การเรียนรู้และกระบวนการคิด เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ รูปแบบศึกษابันเทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการและการจัดการเรียนการสอนศึกษابันเทิง แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบศึกษابันเทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการ สื่อศึกษابันเทิง ได้แก่ วิดีทัศน์วีดิทัศน์แบบโยนิโสมนสิการ เกมโยนิโสผจญภัย แบบประเมินคุณภาพสื่อศึกษابันเทิง แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดผลการคิดอย่างมีวิจารณญาณตามหลักโยนิโสมนสิการ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนพยาบาลที่มีต่อสื่อศึกษابันเทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการ ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการสอนแบบศึกษابันเทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการได้รับการรับรองโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยสื่อศึกษابันเทิงมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก วิดีทัศน์วีดิทัศน์แบบโยนิโสมนสิการมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 89.2 / 92.3 และ เกมโยนิโส

ผจญภัย มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.0 / 92.3 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อีกทั้งสื่อศึกษابันเทิง มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.78 ในขณะที่คะแนนผลการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนจากสื่อศึกษابันเทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รวมไปถึงความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อสื่อศึกษابันเทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สุภลักษณ์ วงศ์หล่อ (2557: 85-104) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของเด็กอายุ 7-9 ปี และเพื่อศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอายุ 7-9 ปี โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 39 คน โดยไม่จำแนกเพศ ใช้ระยะเวลาดำเนินการทดลอง 7 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยจากแนวทางศึกษابันเทิงของ Randy White และทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของ Michael J. Parsons ประกอบด้วยกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิง แบบทดสอบสุนทรียภาพ คู่มือสำหรับการวิเคราะห์ประสบการณ์ทางสุนทรียะ แบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะ แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยสูงสุดของระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะอยู่ที่ระดับ 3 คือ การแสดงออก อีกทั้งพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ปรากฏมากที่สุด คือ สนใจต่อเนื้อหา ในขณะที่แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง คือ นักเรียนพึงพอใจกิจกรรมดินแดน Barbapapa และนักเรียนใฝ่ฝันที่จะแสดงผลงานศิลปะของตนเองมากที่สุด อีกทั้งพฤติกรรมที่เกิดขึ้นมากที่สุดในแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง คือ ชื่นนำเกิดพฤติกรรมการสังเกต พิจารณา และริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง ชื่นกิจกรรมเสริมประสบการณ์เกิดพฤติกรรมความร่วมมือและการทดลอง ชื่นดำเนินงานเกิดพฤติกรรมทดลองและการทบทวน และชื่นสรุปเกิดพฤติกรรมการวิเคราะห์

สมใจ สืบเสาะ (2555: 229-248) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนา รูปแบบการเรียนแบบ สร้างสรรค์เชิงธรรมชาติบนเว็บเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญา บัณฑิต มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนแบบสร้างสรรค์เชิงธรรมชาติบนเว็บ เพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต หลังเรียนจากรูปแบบการเรียนแบบสร้างสรรค์เชิงธรรมชาติบนเว็บ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาศิลปะการถ่ายภาพ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา คอมพิวเตอร์เพื่อการตกแต่งภาพ ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็น กลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนา รูปแบบการเรียนแบบสร้างสรรค์เชิงธรรมชาติบนเว็บ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลักได้แก่ ปัจจัย นำเข้า กระบวนการจัดการเรียนแบบสร้างสรรค์เชิงธรรมชาติบนเว็บ การควบคุม ผลผลิต และข้อมูล บ้อนกลับ ส่วนการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์มิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพ ซึ่ง ประกอบด้วย ด้านความอยากรู้อยากเห็นและความเชื่อมั่นในตนเองของนักศึกษา ก่อนเรียนและ หลังเรียน จากรูปแบบการเรียนแบบสร้างสรรค์เชิงธรรมชาติบนเว็บ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต โดยใช้สถิติค่าที (t-test) พบว่าคะแนนเฉลี่ยจากการ ทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์มิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์มิติด้านจิตใจ และบุคลิกภาพ ซึ่งประกอบด้วย ด้านความอยากรู้อยากเห็นและความเชื่อมั่นในตนเองของกลุ่ม ทดลองที่เรียนจากรูปแบบการเรียนแบบสร้างสรรค์เชิงธรรมชาติบนเว็บกับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วย รูปแบบการเรียนปกติ โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) โดยนำคะแนนก่อน เรียนเป็นตัวแปรร่วม (Covariate) พบว่าคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์มิติด้านจิตใจและ บุคลิกภาพของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมไปถึงการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์มิติด้านผลงานสร้างสรรค์ซึ่งประกอบด้วยด้าน ความแปลกใหม่ ความเหมาะสมในการแก้ปัญหา และ ความละเอียดลออในการสังเคราะห์ ของ กลุ่มทดลองที่เรียนจากรูปแบบการเรียนแบบสร้างสรรค์เชิงธรรมชาติบนเว็บกับกลุ่มควบคุมที่เรียน ด้วยรูปแบบการเรียนปกติ โดยใช้สถิติค่าที (t-test Independent) พบว่าคะแนนเฉลี่ยความคิด สร้างสรรค์มิติด้านผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย ด้านความแปลกใหม่ ความเหมาะสมในการ แก้ปัญหา และ ความละเอียดลออในการสังเคราะห์ ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เทียมยศ ปะสวระโน (2553: 95-100) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาศูนย์การศึกษาบันเทิง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศูนย์ศึกษาบันเทิงในการใช้เป็นแหล่งสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีการศึกษา เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของสื่อศึกษาบันเทิงที่ใช้สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากสื่อในศูนย์ศึกษาบันเทิง และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อสื่อในศูนย์ศึกษาบันเทิง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่ลงทะเบียนเรียน วิชาการผลิตรายการโทรทัศน์ การศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 30 คน โดยเรียนด้วยตนเองกับสื่อศึกษาบันเทิงที่สร้างขึ้น ได้แก่ ภาพยนตร์ ดนตรี เกมเพื่อการศึกษา และรายการโทรทัศน์ จากการวิจัยพบว่า ศูนย์ศึกษาบันเทิงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ จะต้องประกอบด้วยโครงสร้างทางกายภาพ การจัดสภาพแวดล้อม ระบบบริหารจัดการ และสื่อมัลติมีเดีย โดยสื่อศึกษาบันเทิงมีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.61 จากผลการวิจัยพบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการผลิตรายการโทรทัศน์ การศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อศูนย์ศึกษาบันเทิง พบว่านักศึกษามีทัศนคติอยู่ในระดับมาก และมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 4.65

น้ามนต์ เรื่องฤทธิ์ (2553: 203-219) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษาบันเทิงเพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทยและนักเรียนเกาหลีใต้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษาบันเทิงเพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทยและนักเรียนเกาหลีใต้ โดยใช้การวิจัยตามหลักการและแนวคิดของ APEC Edutainment Exchange Program ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษาบันเทิงเพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทยและนักเรียนเกาหลีใต้ ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ประการ คือ หลักการและจุดมุ่งหมาย นักเรียนและครู กิจกรรม และการประเมินผล ส่วนกิจกรรมประกอบด้วย กิจกรรมเตรียมความพร้อม กิจกรรมประสบการณ์การ

เรียนรู้ และกิจกรรมประเมินผล โดยผลจากการใช้รูปแบบดังกล่าวข้างต้นเฉพาะกิจกรรมเตรียมความพร้อมพบว่านักเรียนมีทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกันอยู่ในระดับดี และผู้ทรงคุณวุฒิให้การรับรองรูปแบบดังกล่าวทุกองค์ประกอบและขั้นตอน ดังนั้นรูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษابันเทิงเพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นนั้น สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทยและนักเรียนเกาหลีใต้ได้

อุดมลักษณ์ อนันต์ (2549: 100-106) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาบทเรียนออนไลน์เอ็ดดูเทนเมนท์โดยใช้แอนิเมชันเรื่อง การวัดและประเมินผลการศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาคุณภาพของบทเรียนออนไลน์ ศึกษาประสิทธิภาพผลสัมฤทธิ์ และความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การวัดและประเมินผลทางการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การวัดและประเมินผลทางการศึกษา แบบประเมินคุณภาพแบบทดสอบประสิทธิภาพ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และแบบประเมินความพึงพอใจ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาควิชาครุศาสตร์โยธา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ซึ่งได้มาโดยการสุ่มห้อง จากนั้นสุ่มผู้เรียนด้วยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของบทเรียนออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 อยู่ในระดับดี ผลการประเมินคุณภาพด้านการผลิตสื่อของบทเรียนออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.87 อยู่ในระดับดี บทเรียนออนไลน์ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 87.58 / 86.41 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 85 / 85 เมื่อนำคะแนนสอบก่อนเรียนและคะแนนสอบหลังเรียนมาวิเคราะห์เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อบทเรียนออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 อยู่ในระดับมาก

การศึกษางานวิจัยต่างประเทศ

คอรินา และ นาโวนิล (Korina & Navonil, 2015: 647-667) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษابันเทิงเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน : การสำรวจเกมในสนาม มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษابันเทิงโดยการวิเคราะห์ลักษณะพื้นฐานของเกม ความสำคัญของเกม ความพร้อมในการเล่น จำนวนผู้เล่นและบทบาทอายุ ทั้งสิ้น 49 เกม เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสำรวจ ผลของการวิจัยพบว่าเกมที่ใช้ในการสอนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนโดยทั่วไป ส่งผลให้ผู้เล่นมีความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นเรื่องความยั่งยืนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกลยุทธ์

การพัฒนาที่ยั่งยืน โดยการจัดประเภทของเกมช่วยให้ครูและนักเรียนที่มีศักยภาพสามารถกำหนดเกมที่เหมาะสมกับความต้องการในการเรียนการสอนได้ดีที่สุด

อามอล (Amal, 2014: 1-10) ได้ศึกษาเรื่องการเสริมสร้างทักษะความรู้ความเข้าใจและการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาผ่านกิจกรรมทางกายและเกมการศึกษาบันเทิง มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบระบบการศึกษากันเองสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา (ID) ให้นักเรียนมีกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนานและดีขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของนักเรียนโดยใช้การบูรณาการกับการออกกำลังกายให้เข้ากับชีวิตประจำวันของนักเรียนผ่านระบบการนำเสนอด้วยเกมเทคโนโลยีที่สามารถสัมผัสได้ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่พิการทางสติปัญญาที่แตกต่างกัน จำนวน 77 คน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่พิการทางสติปัญญาเล็กน้อยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคะแนนความร่วมมือกันดีที่สุดในเชิงบวก อย่างไรก็ตามนักเรียนมีบทบาททางร่างกายมากขึ้นในชั้นเรียน การศึกษากันเองจะมีผลในเชิงบวกต่อนักเรียนในด้านความรู้ความเข้าใจและระดับแรงจูงใจในการเรียน

คอร์กแมซ (Korkmaz, 2013: 1249-1253) ได้ศึกษาเรื่องเกมทางภาษาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษากันเอง มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ภาษาผ่านเกมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาและเพื่อหาความสอดคล้องระหว่างมุมมองของนักเรียนและครูภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 121 คน และครูภาษาอังกฤษ จำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้เกมในการเรียนภาษา ผลการวิจัยพบว่าการใช้เกมในการศึกษากันเองเป็นเทคนิคในการเรียนภาษามีประสิทธิภาพ อีกทั้งนักเรียนและครูภาษาอังกฤษมีความคิดเห็นในเชิงบวกกับการใช้เกมทางภาษาในการจัดการเรียนรู้และความคิดเห็นของครูภาษาอังกฤษและนักเรียนที่มีต่อเกมทางภาษามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในหลายประเด็น

ฟรานเซสกา (Francesca, 2012: 1377-1385) ได้ศึกษาเรื่องการสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ในโรงเรียนมัธยมศึกษา : การสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษากันเองสำหรับการเรียนทฤษฎีความอลวน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษากันเองในโรงเรียนมัธยมศึกษา โดยอิงจากการสร้างสิ่งประดิษฐ์และการจัดการเนื้อหาเสมือน โดยใช้ภาพ เสียง และดนตรี ที่เชื่อมต่อกับทฤษฎีความอลวน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอายุระหว่าง 16 – 18 ปี จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความปรองดองและการทดสอบแรงจูงใจ ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษากันเองสำหรับการเรียนทฤษฎีความอลวน ช่วยเพิ่มศักยภาพ

ในการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาบัณฑิตยยังให้นักเรียนมีแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนดีขึ้น

ยิลแมซ และ เซรามิ (Yilmaz & Selami, 2007: 32-39) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลกระทบของการสอนแบบตัวเตอรืกับโปรแกรมซอฟต์แวร์การศึกษาบัณฑิตยที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนในเนื้อหาและทัศนคติต่อชีววิทยา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการสอนแบบตัวเตอรืและการออกแบบโปรแกรม ซอฟต์แวร์การศึกษาบัณฑิตย เรื่อง การแบ่งเซลล์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนในเนื้อหาและทัศนคติของนักเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแบ่งเซลล์ (CAT) แบบทดสอบเนื้อหา เรื่อง การแบ่งเซลล์ (CCT) และแบบสอบถามทัศนคติทางชีววิทยา (BAS) ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ CAT ในกลุ่มทดลองเพิ่มขึ้น ซึ่งโปรแกรมซอฟต์แวร์การศึกษาบัณฑิตยมีผลในเชิงบวกต่อการรับรู้ถึงความเข้าใจของนักเรียนต่อเรื่องการเกิดไมโทซิสและไมโอซิส อย่างไรก็ตามการศึกษาในปัจจุบันพบว่ายังคงมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนในเนื้อหาบางอย่างในกลุ่มทดลอง นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้โปรแกรมซอฟต์แวร์การศึกษาบัณฑิตยมีนัยสำคัญทางสถิติต่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติของนักเรียนต่อชีววิทยาอย่างมาก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาบัณฑิตย พบว่า การศึกษาบัณฑิตยเป็นแนวคิดที่นำมาใช้เป็นตัวเสริมในการจัดการเรียนรู้ โดยแนวคิดการศึกษาบัณฑิตยส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนเพิ่มขึ้น อีกทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข โดยขั้นตอนที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ของน้ามนต์ เรื่องฤทธิ์ (2553) มาปรับใช้ในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ขั้นตอนกิจกรรมเตรียมความพร้อม ขั้นตอนกิจกรรมประสบการณ์การเรียนรู้ และขั้นตอนกิจกรรมประเมินผล

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ปัจจุบันได้มีนักวิชาการ นักการศึกษาจำนวนมากได้ให้ความหมายของ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้ กูด (Good, 1973: 103); อีเซนค (Eysenck, Arnold, & Meili, 1972: 29); ไพศาล หวังพานิช (2537: 209); วรณิ โสมประยูร (2542: 262); ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ (2538: 218); สมสุข ศรีสุก (2542: 26); ทิศนา แชมณี (2553: 10) สามารถสรุปได้ว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความสำเร็จ ทักษะ ความสามารถ พฤติกรรมหรือผลมาจากการกระทำที่อาศัยความสามารถทางร่างกายหรือสมองที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการอบรม สั่งสอน หรือฝึกฝนโดยตรง โดยมีเครื่องมือช่วยในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งอาจได้มาจากแบบทดสอบที่วัดความรู้ของนักเรียนที่ได้เรียนไปแล้ว มักจะเป็นข้อคำถามให้นักเรียนตอบด้วยกระดาษและดินสอ อาจได้มาจากกระบวนการที่ไม่ต้องอาศัยการทดสอบ เช่น การสังเกต การตรวจการบ้าน หรืออาจอยู่ในรูปของเกรดที่ได้จากโรงเรียนซึ่งอาศัยวิธีการที่ซับซ้อน แบ่งได้ 2 แบบตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอน คือ

1) การวัดด้วยการปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าวในรูปการกระทำจริงให้ออกมาเป็นผลงาน เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องวัดโดยใช้ข้อสอบปฏิบัติ (Performance Test)

2) การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาอันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถวัดได้โดยใช้ข้อสอบผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test)

จากการศึกษาความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จของนักเรียนที่เกิดขึ้นหลังจากผ่านการเรียนรู้ โดยวัดผลได้จากข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์หรือข้อสอบปฏิบัติ

3.2 องค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แครอล (Carroll, 1963: 723-733) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า อิทธิพลขององค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน คือ ครู นักเรียน และหลักสูตร เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ โดยเวลาและคุณภาพของการสอนมีผลโดยตรงต่อความรู้ของนักเรียนที่ได้รับ โดยแมคด็อกซ์ (Maddox, 1965: 9) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับองค์ประกอบทางสติปัญญาและความสามารถทางสมอง ร้อยละ 50 - 60 ขึ้นอยู่กับความพยายามและวิธีการเรียนที่มีประสิทธิภาพ ร้อยละ 30 - 40 และขึ้นอยู่กับโอกาสและสิ่งแวดล้อม ร้อยละ 10 -15 โดยเพรสคอตต์ (Presscott, 1961: 14-16) ได้จำแนกองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่ องค์ประกอบทางด้านร่างกาย องค์ประกอบทางด้านความรัก องค์ประกอบทางด้านวัฒนธรรมและ

สังคม องค์ประกอบทางความสัมพันธ์ในเพื่อนวัยเดียวกัน องค์ประกอบทางการพัฒนาแห่งตน และองค์ประกอบทางการปรับตัว นอกจากนี้บลูม (Bloom, 1976: 167-176) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบหรือปัจจัยที่มีผลกระทบต่อระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1) พฤติกรรมด้านความรู้ ความคิด (Cognitive Entry Behaviors) หมายถึง ความสามารถทั้งหมดของนักเรียน ซึ่งประกอบด้วยความถนัดและพื้นฐานความรู้เดิมของนักเรียน

2) คุณลักษณะทางด้านจิตพิสัย (Affective Entry Behaviors) หมายถึง สภาพการณ์หรือแรงจูงใจที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ใหม่ ซึ่งได้แก่ความสนใจและเจตคติที่มีต่อเนื้อหาวิชาโรงเรียนและระบบการเรียน ความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง และลักษณะซึ่งเป็นคุณลักษณะต่าง ๆ ทางด้านจิตพิสัย ซึ่งบางอย่างอาจเปลี่ยนแปลงได้ บางอย่างยังคงอยู่

3) คุณภาพของการสอน (Quality of Instruction) ซึ่งได้แก่ การได้รับคำแนะนำ การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การเสริมสร้างของครู การแก้ไขข้อผิดพลาดและรู้ผลว่าตนเองกระทำได้ถูกต้องหรือไม่

จากองค์ประกอบต่าง ๆ สามารถนำมาใช้ในการวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของบลูม (Bloom, 1976) ได้ทั้งหมด 6 ด้าน ดังนี้

1) ด้านความรู้ความจำ หมายถึง ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้วเกี่ยวกับข้อเท็จจริง ศัพท์นิยาม มโนทัศน์ ข้อตกลง การจัดประเภท เทคนิควิธีการ หลักการ กฎ ทฤษฎี และแนวคิดที่สำคัญทางด้านวิทยาศาสตร์ นักเรียนที่มีความสามารถในด้านนี้ จะแสดงออกโดยสามารถให้คำจำกัดความหรือนิยาม เล่าเหตุการณ์ จดบันทึก เรียกชื่อ อ่านสัญลักษณ์ และระลึกข้อสรุปได้ การวัดพฤติกรรมด้านความรู้ความจำลักษณะของข้อสอบจะถามเกี่ยวกับความรู้ความจำไม่เกินร้อยละยี่สิบของข้อสอบทั้งหมด

2) ด้านความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการอธิบาย การแปลความ การตีความสร้างข้อสรุป ขยายความ นักเรียนมีความสามารถในด้านนี้จะแสดงออกโดยสามารถเปรียบเทียบแสดงความสัมพันธ์ การอธิบายชี้แนะ การจำแนกเข้าหมวดหมู่ ยกตัวอย่าง ให้เหตุผล จับใจความเขียนภาพประกอบ ตัดสินเลือก แสดงความเห็น อ่านกราฟแผนภูมิและแผนภาพได้

พฤติกรรมความเข้าใจ แบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ

- ความสามารถอธิบายความเข้าใจต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง
- ความสามารถจำแนกหรือระบุความรู้ได้เมื่อปรากฏในรูปสถานการณ์ใหม่
- ความสามารถแปลความรู้จากสัญลักษณ์หนึ่งไปสู่อีกสัญลักษณ์หนึ่ง

การวัดพฤติกรรมการทำความเข้าใจ ลักษณะของข้อสอบจะถามให้นักเรียนอธิบายหรือบรรยายความรู้ต่าง ๆ ด้วยคำพูดของตัวเองหรือให้ระบุข้อเท็จจริง มโนทัศน์ หลักการ กฎ หรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง กับสถานการณ์ที่กำหนดให้ หรือให้แปลความหมายสถานการณ์ ที่กำหนดให้ซึ่งอาจอยู่ในรูปของข้อความ สัญลักษณ์ รูปภาพ หรือแผนภาพ เป็นต้น

3) ด้านการนำไปใช้ เป็นการวัดความสามารถด้านการนำเอาความรู้ความเข้าใจมาประยุกต์ใช้ หรือแก้ปัญหาในเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ใหม่ได้อย่างเหมาะสม การเขียนคำถามในระดับนี้อาจเขียนคำถามความสอดคล้องระหว่างวิชาและการปฏิบัติ ถามให้อธิบาย หลักวิชา ถามให้แก้ปัญหา ถามเหตุผลของภาคปฏิบัติ

4) ด้านการวิเคราะห์ เป็นการวัดความสามารถในการแยกแยะหรือแจกแจงรายละเอียดของเรื่องราว ความคิด การปฏิบัติออกเป็นระดับย่อย ๆ โดยอาศัยหลักการหรือกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อค้นพบข้อเท็จจริงและคุณสมบัติบางประการ คำถามระดับการวิเคราะห์ แบ่งออก 3 ประเภท คือ การวิเคราะห์ความสำคัญ การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ และการวิเคราะห์หลักการ

5) ด้านการสังเคราะห์ เป็นการวัดความสามารถในการรวบรวมและผสมผสานในด้านรายละเอียดหรือเรื่องราวปลีกย่อย ของข้อมูลสร้างเป็นสิ่งใหม่ที่แตกต่างจากเดิม ความสามารถดังกล่าวเป็นพื้นฐานของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คำถามระดับนี้แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การสังเคราะห์ข้อความ การสังเคราะห์แผนงาน การสังเคราะห์ความสัมพันธ์

6) ด้านการประเมินค่า เป็นการวัดความสามารถในด้านการสรุปค่าหรือตีราคาเกี่ยวกับเรื่องราว ความคิด พฤติกรรมว่าดี-เลว เหมาะสม-ไม่เหมาะสม เพื่อหาจุดประสงค์บางประการมาอ้างโดยใช้เกณฑ์ภายในและการประเมินโดยใช้เกณฑ์ภายนอก

กล่าวโดยสรุป ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอาจแบ่งได้หลากหลายองค์ประกอบ แต่ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะเลือกใช้แนวคิดของบลูม (Bloom, 1976) โดยเป็นการวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 6 ด้าน คือความรู้ความจำ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ ด้านการวิเคราะห์ ด้านการสังเคราะห์ และด้านการประเมินค่า เนื่องจากการตรวจสอบระดับความรู้ความสามารถของนักเรียนว่าเกิดการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด ซึ่งทั้งแนวคิดของบลูม (Bloom, 1976) ทั้ง 6 ด้านนี้ ผู้วิจัยจะนำมาใช้ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ และด้านการวิเคราะห์ เนื่องจากในเนื้อหาวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เน้นเรื่องความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า มากกว่าให้นักเรียนท่องจำเนื้อหา

แต่เนื่องด้วยด้านการสังเคราะห์จะให้นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานในชั้นเรียน รวมไปถึงในผลการเรียนรู้ของรายวิชาต้องการให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหา นำความรู้ไปใช้ได้และวิเคราะห์เนื้อหาของหลักภาษาเท่านั้น ผู้วิจัยจึงใช้การวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ และด้านการวิเคราะห์ ซึ่งแนวคิดของบลูม (Bloom, 1976) ทั้ง 3 ด้านที่นำมาใช้นี้ครอบคลุมเนื้อหาพฤติกรรมที่ต้องการวัดเมื่อนักเรียนได้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิง

3.3 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักวิชาการหลายท่านได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบ ไว้ดังนี้

ไพศาล หวังพานิช (2537: 137) ได้แบ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอนสามารถวัดได้ 2 แบบคือ 1) การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของนักเรียนโดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้แสดงความสามารถในรูปการกระทำจริงให้เป็นผลงาน การวัดแบบนี้ต้องใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ 2) การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาซึ่งเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถด้านต่าง ๆ สามารถวัดได้โดยใช้ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ในขณะที่บุญชม ศรีสะอาด (2535: 8-9) ได้แบ่งลักษณะของแบบทดสอบออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้น ตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมมีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์ที่ใช้สำหรับตัดสินว่าผู้เรียนมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การวัดเพื่อให้ตรงตามจุดประสงค์เป็นหัวใจของข้อสอบในการทดสอบประเภทนี้ 2) แบบทดสอบแบบอิงกลุ่ม หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างเพื่อวัดให้ครอบคลุมหลักสูตร สร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร สามารถจำแนกนักเรียนตามความเก่งอ่อนได้ การรายงานผลการสอบอาศัยคะแนนมาตรฐานซึ่งเป็นคะแนนที่สามารถวัดได้ ที่แสดงสถานภาพความสามารถของบุคคลเมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่นที่ใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบ

นอกจากนี้ภา เมธาวีชัย (2536: 65-72) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ 1) แบบทดสอบแบบอัตนัย คือ แบบทดสอบที่ต้องการให้นักเรียนคิดหาคำตอบมาเขียนบรรยายตอบ เต็มคำ หรือ ข้อความสั้น ๆ ตามความรู้ ความเข้าใจของตนเอง 2) แบบทดสอบปรนัย คือ แบบทดสอบที่ต้องการให้นักเรียนเลือกคำตอบกำหนดไว้

ทั้งนี้ชวาล แพรัตกุล (2516: 112-115) กล่าวว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) แบบทดสอบครู (teacher made test) หมายถึง ข้อสอบ ข้อปัญหา และโจทย์ ข้อคำถามต่าง ๆ ที่ครูสร้างขึ้น ประโยชน์ที่สำคัญของข้อสอบชนิดนี้อยู่ตรงที่สามารถพลิกแพลงให้เหมาะสมกับสภาพและเหตุการณ์ ได้ ฉะนั้นอาจใช้ข้อสอบชนิดนี้เป็นเครื่องกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในการเรียน ใช้เป็นเครื่องมือวัดพื้นฐานความรู้เดิม วัดความงอกงามในการเรียนการสอน วัดดูความบกพร่องเพื่อจัดสอนซ่อมแซมวัดดูความพร้อมที่จะขึ้นบทเรียนใหม่

2) ข้อสอบมาตรฐาน (Standardized test) ในวงการศึกษปัจจุบันมีความต้องการแบบทดสอบชนิดนี้มาก สามารถใช้เป็นเครื่องมือสำหรับค้นและพัฒนาศึกษา ทั้งโดยตรงและโดยปริยาย เช่น

2.1) ใช้สำหรับวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของเด็ก เป็นรายบุคคลหรือรายห้องเรียนได้อย่างมั่นใจ และประหยัดถูกต้องตามหลักวิชามากกว่าการวัดด้วยวิธีอื่นๆ

2.2) ใช้สำหรับวัดพิสัยความรู้ของนักเรียน ของแต่ละชั้นและแต่ละกลุ่ม ว่ามีระดับความรู้ทัดเทียมกันหรือแตกต่างกัน เพื่อจะได้ปรับปรุงการสอนให้เหมาะสมกับสภาพนั้นๆ ยิ่งขึ้น

2.3) ใช้สำหรับแยกประเภทนักเรียน ออกเป็นกลุ่มย่อยๆ ตามความสามารถของเขา เพื่อให้เด็กได้เรียนอย่างมีความสุข การจัดกลุ่มนักเรียนดังกล่าวนี้ มิได้หมายถึงการคัดเด็กเก่งและเด็กอ่อน ให้แยกเรียนกันคนละห้อง แต่หมายถึงการจัดให้แต่ละห้องมีนักเรียนคละปนกัน ทั้งเด็กเก่งและเด็กอ่อน

2.4) ใช้ในการวินิจฉัยสมรรถภาพ ว่าแต่ละคนเก่ง อ่อนในวิชาใดบ้าง มากน้อยเพียงใดและเพราะสาเหตุใด เพื่อครูจะได้ช่วยเหลือนักเรียนได้ตรงจุด

2.5) ใช้สำหรับเปรียบเทียบว่านักเรียนแต่ละห้องต่างมีพัฒนาการขึ้นจากเดิมในชั่วระยะเวลาหนึ่งๆ มากน้อยเพียงใด

2.6) ใช้สำหรับตรวจประสิทธิภาพของการเรียน ว่าใครมีความสัมฤทธิ์ในการเรียนสมกับภูมิปัญญาของตนแล้วหรือไม่ เรื่องนี้ต้องให้เด็กเหล่านั้นมาสอบวัดสมรรถภาพสมองหรือวัดระดับปัญญา หรือ ความถนัดทางการเรียนของเขาเสียก่อน แล้วจึงเอาผลการวัดนั้นไปเทียบกับความสำเร็จทางการเรียนของเขาก็จะทราบได้ว่าใครมีประสิทธิภาพในการเรียนสมกับภูมิปัญญาหรือต่ำกว่าที่ควรแล้วหรือไม่ เพื่อจะได้แก้ไขกันต่อไป

2.7) ใช้พยากรณ์ความสำเร็จในการศึกษา ว่านักเรียนมีแนวโน้มจะสอบได้สอบตกในวิชาใดบ้าง หรือมีโอกาสจะประสบความสำเร็จในทางใดระดับใด มากน้อยก็เปอร์เซ็นต์ เป็นต้น

2.8) ใช้ในการแนะแนวโดยพิจารณาการสอบจากแบบทดสอบมาตรฐานหลาย ๆ ฉบับ ว่านักเรียนมีศักยภาพทางสมอง หรือมีความถนัดในทางใด เพื่อจะได้เป็นแนวทางให้นักเรียนเลือกอาชีพในสายที่เหมาะสมกับอัตรภาพของนักเรียน ได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

2.9) ใช้ในการประเมินผลการศึกษา โดยนำเอาผลทดสอบ จากแบบทดสอบมาตรฐานเหล่านั้นมาประเมินและลงสรุปอย่างมีหลักเกณฑ์ว่า นักเรียนแต่ละคน แต่ละชั้น หรือแต่ละโรงเรียนแต่ละจังหวัดนั้น ๆ มีคุณภาพในการศึกษาเด่น-ด้อย กว่าเกณฑ์มาตรฐานเพียงใด เพื่อจะได้วางแผนการศึกษาให้พัฒนายิ่งขึ้น

2.10) ใช้ในการวิจัย ในฐานะที่แบบทดสอบมาตรฐานมีประสิทธิภาพในการวัดสูงมากการสำรวจค้นคว้าและการวิจัยต่าง ๆ จึงต้องอาศัยแบบทดสอบชนิดนี้เป็นเครื่องมือสำคัญ สำหรับหาข้อมูลในการทดลองและเปรียบเทียบความสามารถ ในเกือบทุกกรณี

สอดคล้องกับ ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ (2538: 171-177) ที่ได้แบ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) แบบทดสอบของครู (Teacher Made Test) หมายถึง ชุดของคำถามที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้นซึ่งเป็นข้อความเกี่ยวกับความรู้ที่นักเรียนได้เรียนในห้องเรียนว่านักเรียนมีความรู้มากเพียงใด บทพร้อมที่ใด ครูจะได้สอนซ่อมเสริม หรือวัดดูความพร้อมที่จะขึ้นบทเรียนใหม่

2) แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) แบบทดสอบประเภทนี้สร้างขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชาหรือจากครูวิชานั้น แต่ผ่านการทดลองคุณภาพหลายครั้งจนกระทั่งมีคุณภาพดีพอ จึงสร้างเกณฑ์ปกติของแบบทดสอบนั้น สามารถใช้เป็นหลักเปรียบเทียบผลเพื่อประเมินค่าของการเรียนการสอนในเรื่องใดก็ได้ จะใช้วัดอัตราความงอกงามของเด็กแต่ละวัยในแต่ละกลุ่มแต่ละภาคก็ได้ จะใช้สำหรับให้ครูวินิจฉัยผลสัมฤทธิ์ระหว่างวิชาต่าง ๆ ในเด็กแต่ละคนก็ได้ ข้อสอบมาตรฐานนอกจากจะมีคุณภาพของแบบทดสอบสูงแล้วยังมีมาตรฐานในด้านวิธีการดำเนินการสอบ คือไม่ว่าโรงเรียนใด หรือส่วนราชการใดจะนำไปใช้ ต้องดำเนินการสอบเป็นแบบเดียวกัน แบบทดสอบมาตรฐานจะมีคู่มือดำเนินการสอบบอกวิธีการสอบว่าทำอย่างไร และยังมีมาตรฐานในด้านการแปลคะแนน

ทั้งแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นและแบบทดสอบมาตรฐาน มีวิธีการสร้างข้อความเหมือนกัน เป็นคำถามที่วัดเนื้อหาและพฤติกรรมที่สอนไปแล้ว จะเป็นพฤติกรรมที่สามารถตั้งคำถามวัดได้ซึ่งควรวัดให้ครอบคลุมพฤติกรรมต่าง ๆ ตามแนวคิดของบลูม (Bloom, 1976)

กล่าวโดยสรุปวิธีในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งได้ 2 แบบ คือ การวัดด้านปฏิบัติ โดยการใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ และการวัดด้านเนื้อหาโดยการใช้ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ โดย

อาจจะมีได้ทั้งแบบทดสอบแบบอัตนัยและแบบทดสอบแบบปรนัย ซึ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ อาจแบ่งได้เป็น แบบทดสอบของครูและแบบทดสอบมาตรฐาน โดยในงานวิจัยนี้จะใช้วิธีการวัด ด้านเนื้อหาโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งเป็นทั้งรูปแบบปรนัย เพื่อวัดความรู้ความสามารถ ของนักเรียนทั้ง 3 ด้าน ตามแนวคิดของบลูม (Bloom, 1976) ได้แก่ ด้านความเข้าใจ ด้านการ นำไปใช้ และด้านการวิเคราะห์

3.4 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์ (2526: 21-30) กล่าวถึง ขั้นตอนของกระบวนการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวางแผนสร้างแบบทดสอบ พิจารณาถึงจุดประสงค์ของการนำ แบบทดสอบไปใช้ การวางแผนสร้างแบบทดสอบว่าจะสร้างแบบสอบว่าจะสร้างแบบทดสอบ ใด ๆ จำเป็นต้องเรียนรู้เสียก่อนว่าเราจะนำแบบทดสอบไปใช้เพื่อทำอะไร หรือต้องทราบ จุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้ โดยหลักการแล้วการนำแบบทดสอบไปใช้จะสัมพันธ์อยู่ กับการสอน เช่น การสอบเพื่อตรวจสอบความรู้เดิมจะสอบก่อนการทำการสอน การสอบ เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนและวินิจฉัยข้อบกพร่อง จะสอบในระหว่างดำเนินการสอน และการสอน เพื่อสรุปผลการเรียนจะสอบหลังจากการสอนเสร็จสิ้นทั้ง หหมดแล้ว ดังนั้นจุดประสงค์ของการนำ แบบทดสอบไปใช้ อาจจำแนกเป็น 4 จุดประสงค์ ดังนี้

1) ใช้ตรวจสอบความรู้เดิม จะสอบก่อนที่จะเริ่มต้นการสอนเพื่อพิจารณาว่า นักเรียนมีความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับเนื้อหาที่จะเรียนเพียงพอหรือไม่ และเพื่อพิจารณาว่า นักเรียนมีความรู้ในเนื้อหาที่ครูจะสอนหรือไม่

2) ใช้ตรวจสอบความก้าวหน้าและปรับปรุงการเรียนการสอน

3) ใช้วินิจฉัยผู้เรียน

4) ใช้สรุปผลการเรียน

ขั้นที่ 2 การเตรียมงานและเขียนข้อสอบ เมื่อวางแผนการสร้างแบบทดสอบโดย การสร้างเป็นตารางวิเคราะห์หลักสูตรเรียบร้อยแล้ว ต้องเตรียมงานและเขียนข้อสอบต่อไป

ขั้นที่ 3 การทดลองสอบ เมื่อเขียนข้อสอบและจัดพิมพ์เรียบร้อยแล้ว นำไปทดลอง สอบ

ขั้นที่ 4 การประเมินผลแบบทดสอบ การประเมินผลแบบทดสอบ เป็นการตรวจสอบ ว่าแบบทดสอบมีคุณภาพหรือไม่ โดยพิจารณาตามคุณลักษณะที่ดีของแบบทดสอบ ซึ่ง สิริพร

ทิพย์คง (2545: 195) และ พิษิต ฤทธิ์จรูญ (2545: 135–161) กล่าวถึงลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดีดังนี้

1) ความเที่ยงตรง เป็นแบบทดสอบที่สามารถนำไปวัดในสิ่งที่เราต้องการวัดได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน ตรงตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

2) ความเชื่อมั่น แบบทดสอบที่มีความเชื่อมั่น คือ สามารถวัดได้คงที่ไม่ว่าจะวัดกี่ครั้งก็ตาม เช่น ถ้านำแบบทดสอบไปวัดกับนักเรียนคนเดิมคะแนนจากการสอบทั้งสองครั้งควรมีความสัมพันธ์กันดี เมื่อสอบได้คะแนนสูงในครั้งแรกก็ควรได้คะแนนสูงในการสอบครั้งที่สอง

3) ความเป็นปรนัย เป็นแบบทดสอบที่มีคำถามชัดเจน เฉพาะเจาะจง ความถูกต้องตามหลักวิชาและเข้าใจตรงกัน เมื่อนักเรียนอ่านคำถามจะเข้าใจตรงกัน ข้อคำถามต้องชัดเจนอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน

4) การถามลึก หมายถึง ไม่ถามเพียงพฤติกรรมขั้นความรู้ความจำ โดยถามตามตำราหรือถามตามที่ครูสอน แต่พยายามถามพฤติกรรมขั้นสูงกว่าขั้นความรู้ความจำได้แก่ ความเข้าใจการนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า

5) ความยากง่ายพอเหมาะ หมายถึง ข้อสอบที่บอกให้ทราบว่าข้อสอบข้อนั้นมีคนตอบถูกมากหรือตอบถูกน้อย ถ้ามีคนตอบถูกมากข้อสอบข้อนั้นก็ง่ายและถ้ามีคนตอบถูกน้อยข้อสอบข้อนั้นก็ยาก ข้อสอบที่ยากเกินความสามารถของนักเรียนจะตอบได้นั้นก็ไม่มีความหมาย เพราะไม่สามารถจำแนกนักเรียนได้ว่าใครเก่งใครอ่อน ในทางตรงกันข้ามถ้าข้อสอบง่ายเกินไปนักเรียนตอบได้หมด ก็ไม่สามารถจำแนกได้เช่นกัน ฉะนั้นข้อสอบที่ดีควรมีความยากง่ายพอเหมาะไม่ยากเกินไปไม่ง่ายเกินไป

6) อำนาจจำแนก หมายถึง แบบทดสอบนี้สามารถแยกนักเรียนได้ว่าใครเก่งใครอ่อนโดยสามารถจำแนกนักเรียนออกเป็นประเภทๆ ได้ทุกระดับอย่างละเอียดตั้งแต่อ่อนสุดจนถึงเก่งสุด

7) ความยุติธรรม คำถามของแบบทดสอบต้องไม่มีช่องทางชี้แนะให้นักเรียนที่ฉลาดใช้ไหวพริบในการเดาได้ถูกต้องและไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนที่เกียจคร้านซึ่งดูตำราอย่างคร่าวๆตอบได้ และต้องเป็นแบบทดสอบที่ไม่ลำเอียงต่อกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี ต้องเป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น ความเป็นปรนัย ถามลึก มีความยากง่ายพอเหมาะ มีค่าอำนาจจำแนก และมีความยุติธรรม

3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การศึกษางานวิจัยในประเทศ

วรางคณา ชั่งโต (2559: 58-66) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้รูปแบบการสอน 7E ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการสอน 7E และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณระหว่างนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอน 7E กับการสอนแบบเดิม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีรัตนบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอน 7E จำนวน 29 คน และกลุ่มควบคุมที่เรียนรู้ด้วยการสอนแบบเดิม จำนวน 30 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 18 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการสอนด้วยรูปแบบการสอน 7E แผนการสอนแบบเดิม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอน 7E มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอน 7E มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปวิณ เจียไพบุลย์ (2558: 93-109) ได้ศึกษาเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยเรื่อง ประโยค ของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบเกมการแข่งขันเป็นทีม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่อง ประโยค โดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแม่พระกวิทยาและเพื่อศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยการใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยค แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม จำนวน 3 ด้าน คือ ด้านความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม ด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และด้านมารยาทในการร่วมกิจกรรม ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยเรื่อง ประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมแตกต่างกัน โดยที่คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลการศึกษา

พฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม จำนวน 3 ด้าน คือ ด้านความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม ด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และด้านมารยาทในการร่วมกิจกรรม พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยรวมทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับดี

สุวิทย์ ฝ่ายสงค์ (2557: 101-107) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้บนเว็บแบบผสมผสาน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 4 MAT ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้บนเว็บแบบผสมผสาน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 4 MAT ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง แขวงบางขุนนนท์ เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 30 คน โดยใช้เวลาดทดลองจำนวน 18 คาบ คาบละ 50 นาที จัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนจำนวน 8 คาบ การสอนบนเว็บจำนวน 8 คาบ และการทดสอบก่อนและหลังเรียน 2 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้บนเว็บแบบผสมผสาน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 4 MAT จำนวน 4 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย 30 ข้อ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้บนเว็บแบบผสมผสาน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 4 MAT หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้บนเว็บแบบผสมผสานโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 4 MAT อยู่ในระดับมาก

ลักขณา รักเถาว์ (2555: 75-84) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความรับผิดชอบในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือวิธี STAD กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความรับผิดชอบในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือวิธี STAD กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพรหมคีรีพิทยาคม อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือวิธี STAD แผนการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย และแบบสอบถามวัดความรับผิดชอบในการเรียน ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือวิธี STAD กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูแตกต่างกันอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือวิธี STAD และการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งสองกลุ่ม รวมไปถึงความรับผิดชอบในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือวิธี STAD กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความรับผิดชอบในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือวิธี STAD และการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งสองกลุ่ม

ณัฐธยาน์ การุญ (2554: 77-85) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสนใจในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยบทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนตามคู่มือครู มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสนใจในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยบทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร กรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 50 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนสำเร็จรูป แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปและแผนการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและแบบสอบถามวัดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนตามคู่มือครูมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสนใจในการเรียนภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านหลักภาษาไทยและความสนใจในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านหลักภาษาไทยและความสนใจในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พิรุณโปรย สำโรงทอง (2554: 91-98) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี

ที่ 5 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา อำเภอเมืองสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 80 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน และกลุ่มควบคุม 40 คน ใช้เวลาในการทดลองกลุ่มละ 16 คาบ คาบละ 50 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยและแบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งสองกลุ่ม อีกทั้งเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งสองกลุ่ม

ศรีบังอร จุ้ยศิริ (2550: 64-71) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนวรรณคดีไทยโดยใช้เพลงประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอัสสัมชัญ กรุงเทพมหานคร ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนอัสสัมชัญ กรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้องเรียน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 50 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 50 คน โดยใช้เวลาในการทดลอง 15 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แผนการสอนวิชาภาษาไทยและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อีกทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบการสอน ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การศึกษางานวิจัยต่างประเทศ

แอกรามและอัฟซานห์ (Akram & Afsaneh, 2017: 667-678) ได้ศึกษาเรื่องผลของการจำลองสถานการณ์ที่มีต่อการรับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นด้วยกิจกรรมในชั้นเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาต่างประเทศ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจำลองสถานการณ์ผ่านกิจกรรมในชั้นเรียนที่มีผลต่อการรับรู้ของนักเรียน เช่น ความสนใจเรียน ความทำ

ทาย การเลือก และความสนุก และเพื่อศึกษาการจำลองสถานการณ์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ของ ภาษาต่างประเทศของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างมี 51 คน ประกอบด้วยกลุ่มทดลอง 26 คน และกลุ่ม ควบคุม 25 คน ผลการวิจัยพบว่า การจำลองสถานการณ์ส่งผลในเชิงบวกต่อการรับรู้ของนักเรียน และสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาได้

นีโน (Nino, 2017: 366-373) ได้ศึกษาเรื่อง แรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ต่อการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษในบริบททางการศึกษาสมัยใหม่ของจอร์เจีย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนที่เป็นปัจจัยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชาวจอร์เจีย โดยมี โครงสร้าง 4 องค์ประกอบที่ส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ เป้าหมายของวิธีการเรียนรู้ เป้าหมายที่ควรหลีกเลี่ยง วิธีการที่มีประสิทธิภาพ วิธีการที่ควรหลีกเลี่ยง และทัศนคติต่อการ ค้นคว้าทางภาษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามเป้าหมายความสำเร็จ (AGQ) และ แบบทดสอบทัศนคติและแรงจูงใจ (Attitude / Motivation Test Battery - AMTB) ผลของ การศึกษาพบว่ารูปแบบการเรียนรู้ภาษาแบบต่าง ๆ มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกัน ซึ่งนักเรียนที่มีคุณสมบัติต่างกัน มีเป้าหมายเพื่อสร้างแรงบันดาลใจที่แตกต่างกัน รูปแบบการ เรียนรู้ภาษาที่แตกต่างกันระหว่างนักเรียนที่เก่งและอ่อน มีการกำหนดเป้าหมายที่แตกต่างกัน โดย นักเรียนที่มีคะแนนสูงและประสบความสำเร็จจะมีความสามารถมุ่งมั่นต่อเป้าหมายหลัก ส่วน นักเรียนภาษาที่มีคะแนนไม่สูงและไม่ประสบความสำเร็จมีเป้าหมายด้านประสิทธิภาพสูง โครงสร้าง 4 องค์ประกอบที่ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับทัศนคติเชิงบวก

เจอร์ราลด์ (Gerald, 2014: 81-92) ได้ศึกษาเรื่อง รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ ห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโรงเรียนพิชคณิต มีวัตถุประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโรงเรียนพิชคณิตที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง และแบบปกติ เพื่อศึกษาผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโดยวัดจากการประเมินโดยทั่วไป โดยข้อมูลที่ได้จากการสอบจะนำไปวิเคราะห์และเปรียบเทียบโดยใช้วิธีการถดถอยและ ANOVA ซึ่งวิธีการสอน เพศ และคะแนนคณิตศาสตร์ ACT เป็นตัวแปรต้น คะแนนการสอบปลายภาคและ คะแนนการสอบพิชคณิตก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นตัวแปรตาม จากผลการวิจัยพบว่าคะแนนไม่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในนักเรียนทั้งสองกลุ่ม อย่างไรก็ตามนักเรียนที่ได้รับการ จัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ได้คะแนนดีกว่านักเรียนที่ได้รับการสอบแบบปกติ อีกทั้งการ จัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางทำให้นักเรียนและครูมีประสบการณ์ก่อนการเรียนในห้องเรียน จริง โดยนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง มีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้นและ มีคะแนนสอบปลายภาคที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

อีริค Eric (2013: 46-54) ได้ศึกษาเรื่องการเรียนรู้แบบผสมผสาน :การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการรับรู้ของนักเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักเรียนและการรับรู้ของนักเรียนเมื่อได้รับการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางในรายวิชาคณิตศาสตร์ โดยเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยทั้งสองกลุ่มตัวอย่างจะได้รับการทดสอบก่อนทดลองและหลังการทดลอง ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องตรีโกณมิติ ของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมีคะแนนสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางและการจัดการเรียนรู้แบบปกติแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่คะแนนในทุกหัวข้อของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน งานวิจัยทุกงาน ใช้การวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของบลูม (Bloom, 1976) ทั้งหมด โดยแบบทดสอบที่ดีนั้นจะต้องเป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น และความเป็นปรนัย เครื่องมือที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ คือ แบบทดสอบ ดังนั้นในงานวิจัยนี้จึงจะใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางการเรียนหลักภาษาไทยจากการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษำบัณฑิต โดยใช้ในการวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของบลูม (Bloom, 1976) มาปรับใช้ในการออกแบบทดสอบ โดยจะใช้แนวคิดของบลูม (Bloom, 1976) ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ ด้านการวิเคราะห์ และด้านการประเมินค่า เนื่องจากในเนื้อหาวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เน้นเรื่องความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า มากกว่าให้นักเรียนท่องจำเนื้อหา

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียน

4.1 ความหมายของความสุขในการเรียน

การเรียนรู้ที่มีความสุขส่งผลให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ ความสุขเป็นฐานของความเก่งและความดี เด็กที่มีความสุขในการเรียนจะตั้งใจเรียนได้ดีขึ้น เมื่อนักเรียนมีความสุขในการเรียนแล้ว นักเรียนจะรู้สึกสดชื่น ร่าเริง เบิกบาน มีสุขภาพจิตดี และมีกำลังใจส่งเสริมการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545: 1) ได้กล่าวไว้ว่า ความสุข คือ สิ่ง ที่ทุกคนต้องการ ปรารถนา ใฝ่เสาะแสวงหา ไขว่คว้า เรียกร้อง และเพียรพยายามที่จะให้ตัวเอง

และผู้เป็นที่รักได้พบ ได้ครอบครอง แต่ละคนมีวิธีหาความสุขให้กับตัวเองในรูปแบบต่าง ๆ ตามความถนัด และตามวิถีทางที่คิดว่าดีที่สุดเหมาะสมที่สุด บางคนก็สมหวัง แต่ก็ยังมีอีกไม่น้อยที่ยังเฝ้าแสวงหาอยู่

อริสโตเติล (Aristotle, 1976: 384-322); ทะไลลามะ; และ ไฮเวิร์ด ซี. คัทเลอร์ (2554: 101); เอลิสัน Alison (2007: 130-131); พระพรหมคุณาภรณ์ (ประยงค์ ปยุตฺโต) (2554: 64-70); ลายาร์ด Layard (2005: 72); อิมรอน มะลูลีม (2551: 82-87); นอดดิง Noddings (2003: 10); พระมหาสุทิตย์ อากาศโร (อบอุ้น); และ เขมณัฐ อินทรสุวรรณ (2553: 64-66) ลัดดา หวังภานิต (2557: 14) กล่าวว่า ความสุข หมายถึง การพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา ตลอดจนจิตใจให้องงามในคุณธรรม มีความเข้มแข็งมั่นคง ดำรงชีวิตอย่างสมดุล โดยมีสมาธิเป็นที่ตั้ง พัฒนาปัญญาภายในตนให้เกิดความรู้เท่าทัน มองเห็นสรรพสิ่งตรงตามความเป็นจริง มีสติปัญญาในการพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ตามความเป็นจริงของโลก คำนึงถึงกระบวนการในการทำสิ่งต่าง ๆ โดยมีได้มองเป้าหมายหรือผลเพียงด้านเดียว รู้จักไตร่ตรอง ใช้ความคิด ความเข้าใจ ปฏิบัติงานและกิจกรรมที่สอดคล้องกับความถนัด ใช้ชีวิตอย่างทรงคุณธรรม มีศรัทธาต่อการทำความดีตามศาสนาหรือปรัชญาชีวิตที่ตนนับถือ มีความปรารถนาดีกับผู้อื่นมีความสัมพันธ์ที่ดีกับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัว เป็นผู้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเกื้อกูลอันจะนำมาซึ่งความสุข

ปัจจุบันได้มีนักวิชาการ นักการศึกษาจำนวนมากได้ให้ความหมายของ ความสุขในการเรียนไว้ใกล้เคียงกัน จากการสังเคราะห์ความหมายของ ความสุขในการเรียน ของ วรณี โสมประยูร (2540: 7); พระธรรมปิฎก (2541: 36); คณะอนุกรรมการการปฏิรูปการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543: 31); วิชัย วงศ์ใหญ่ (2543: 9); สำลี รักสุทธี (2544: 14); สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545: 60); มารุต พัฒผล (2546: 11); ลัดดา หวังภานิต (2557: 15) สามารถสังเคราะห์ได้ว่า ความสุขในการเรียน หมายถึง การเรียนรู้ที่นักเรียนรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่น่าสนใจ มีชีวิตชีวา มากกว่าการเรียนรู้ที่เป็นภาระหรือไม่น่าพอใจ การที่นักเรียนได้เรียนรู้ในความต้องการของตนเองซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่สนองความใฝ่รู้และความสร้างสรรค์ของตนเองในสิ่งที่ชอบ ได้ใช้ความสามารถในการคิด ได้ทำในสิ่งที่ตนเองสนใจ ไม่เบื่อหน่ายการเรียนอยากเรียนอีก ไม่เครียดและสนุกกับกิจกรรมการเรียน มีบรรยากาศที่ผ่อนคลาย มีอิสระ ได้รับการยอมรับในความแตกต่างระหว่างบุคคล ถ้าไม่สามารถทำให้คนมีความสุข การศึกษาก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ เด็กจะเรียนอย่างมีความสุข ถ้าเขาได้มีโอกาสค้นพบความสามารถของตนเอง เรียนรู้ที่จะรักการทำงาน รู้จักการทำงานอย่างสร้างสรรค์ เปิดใจกว้างที่จะชื่นชมความงามในธรรมชาติและโลกรอบตัว ปรับตัวเข้ากับสภาวะต่าง ๆ ได้ และเห็นคุณค่าของการมีชีวิต

ดังนั้นความสุขในการเรียนรู้ จึงเป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่น่ารื่นรมย์ มีชีวิตชีวา ได้เรียนรู้ในความต้องการของตนเอง ไม่เครียดและสนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้ มีบรรยากาศที่ผ่อนคลาย มีอิสระ ได้รับการยอมรับในความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะฉะนั้นครูจึงควรส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข เพราะความสุขจัดเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในฐานะที่เป็นพื้นฐานของชีวิต

4.2 องค์ประกอบของการเรียนที่มีความสุข

ความสุขในการเรียนนั้นจะเกิดขึ้นได้จะต้องมีองค์ประกอบต่าง ๆ โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้จำแนกไว้ ดังนี้

4.2.1 องค์ประกอบของการเรียนที่มีความสุขของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545: 31-35) โดยได้นำเสนอองค์ประกอบที่ช่วยให้การเรียนของนักเรียนดำเนินไปอย่างมีความสุข ประกอบด้วยแนวคิดสำคัญ 6 ประการ คือ

4.2.1.1 เด็กแต่ละคนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์ที่มีหัวใจและสมอง เด็กควรได้มีโอกาสเลือกเรียนตามถนัดและความสนใจ มีโอกาสเลือกอนาคตของตนเอง และมีสิทธิได้รับปฏิบัติจากผู้ใหญ่อย่างมนุษย์คนหนึ่ง

4.2.1.2 ครูมีความเมตตา จริงใจ และอ่อนโยนต่อเด็กทุกคนโดยทั่วถึง มีความเข้าใจในทฤษฎีแห่งพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กทุกคนครูควรให้ความเอาใจใส่ ต่อเด็กทุกคนเท่าเทียมกันมีการเตรียมตัวเพื่อการสอนให้มีคุณภาพ มีความมุ่งมั่นที่จะช่วยเหลือเด็กให้รู้จักตนเอง รู้จักแก้ปัญหาและเรียนรู้วิธีการนำตัวเองไปสู่ความเจริญรุ่งเรืองอย่างมีสติ และเพียบพร้อมด้วยคุณธรรม

4.2.1.3 เด็กเกิดความรักและภูมิใจในตัวเอง รู้จักปรับตัวได้ทุกที่ทุกเวลา รู้จักตัวเอง เห็นคุณค่าของชีวิต และความเป็นมนุษย์ของตน ยอมรับทั้งจุดดีและจุดด้อยของตน รู้จักเกรงใจและให้เกียรติผู้อื่น มีเหตุผลละเลิกกว้าง พร้อมที่จะดำเนินชีวิตในบทบาทของผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบ

4.2.1.4 เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ ได้ค้นพบความสามารถของตน ได้เรียนรู้อย่างลึกซึ้งและกว้างไกล เรียนให้เข้าใจและทำได้ รู้เคล็ดลับของการทำสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จ และเรียนจนรู้จักวิธีคิด วิธีปฏิบัติของตนในอาชีพนั้นเสมือนเป็นคนที่อยู่ในอาชีพนั้นจริง ๆ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างสร้างสรรค์เพื่อความสุขของตนเองและผู้อื่น

4.2.1.5 บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตามและเข้าใจให้ยากค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่งที่สนใจ เด็กได้รู้จักคิดและพัฒนาความคิดจากความรู้ที่ได้รับขยายวงไปสู่ความรู้ใหม่ เกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลอง อยากรศึกษาให้ลึกซึ้งเพิ่มเติม รักการเรียนมีระบบในการเรียนและเห็นประโยชน์ของการเรียนซึ่งไม่ได้ขีดวงจำกัดอยู่แต่ในห้องเรียน แต่อาจสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในแต่ละท้องถิ่น โดยแท้จริงแล้วบทเรียนที่มีคุณภาพจะประกอบขึ้นด้วยส่วนประกอบหลาย ๆ ส่วน ซึ่งจะส่งผลให้เด็กเห็นประโยชน์และคุณค่าของสิ่งที่เรียน บทเรียนที่มีคุณภาพจึงแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1) ส่วนเนื้อหาและกิจกรรม ได้แก่ มีความแปลกใหม่ที่น่าตื่นเต้น เข้าใจให้คอยติดตามไม่อยากขาดเรียน มีการเชื่อมโยงความรู้จากเก่าไปใหม่ มีกิจกรรมสนุก ๆ ไม่น่าเบื่อ และตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น

2) ส่วนพัฒนาตน ได้แก่ ขยายวงความรู้ออกไปสู่โลกกว้าง จูงใจให้ใฝ่หาความรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้การทำงานที่สร้างสรรค์ เรียนรู้วิธีทำงานเป็นกลุ่ม และใจกว้างและรู้จักการยอมรับ

3) ส่วนสร้างเสริมทัศนคติ ได้แก่ ได้ค้นพบตัวเองและความสามารถของตน เข้าใจชีวิตและธรรมชาติตามวันที่จะรับได้ เห็นค่าของความเป็นมนุษย์ เข้าใจและเห็นคุณค่าท้องถิ่นของตน และรักและเห็นประโยชน์ของการเรียน โดยทั้งสามส่วนนี้มีความสอดคล้องและสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ได้ และต่างก็มีส่วนในการเสริมสร้างและพัฒนาเด็กแต่ละคนให้เจริญเติบโตขึ้นด้วยความรู้ ความเข้าใจ และมีทัศนคติอันดีงามต่อตนเอง ผู้อื่นและโลกภายนอก และสามารถปรับตัวเข้ากับบุคคล สถานที่ และกาลเวลาได้อย่างมีความสุข

4.2.1.6 สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ไม่จำกัดอยู่เฉพาะในบทเรียน แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ในสภาพความเป็นจริง เกิดประโยชน์และมีความหมายต่อตัวเขา รู้จักสืบเสาะหาคำตอบ ข้อสงสัยต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล มีความคิดเป็นของตนเอง มีความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่ตกเป็นเครื่องมือของใคร รู้วิธีดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า และสามารถให้ความช่วยเหลือและแนะนำผู้อื่นได้เมื่อเขาเติบโตขึ้น ครูจึงต้องเป็นผู้ที่มีความเป็นครูอย่างแท้จริง ทั้งด้านคุณลักษณะนิสัย จิตใจ และด้านความรู้ความสามารถที่จะจัดกิจกรรมให้นักเรียนเกิดพัฒนา มีความสมบูรณ์ทั้งด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านจิตใจ เพื่อเป็นสมาชิกที่มีคุณค่าของสังคมต่อไป

4.2.2 องค์ประกอบการเรียนรู้ที่มีความสุขของกรมสุขภาพจิต (2543: 83) โดยได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเรียนรู้ที่มีความสุขว่าประกอบด้วย

4.2.2.1 ความภูมิใจในตนเอง การเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเองเป็นทักษะหนึ่งขององค์ประกอบด้านสุขที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนประสบความสำเร็จในชีวิต เป็นความคิดความรู้สึกที่แต่ละบุคคลมีต่อตนเอง รับรู้ภาพรวมของตนเองว่ามีคุณค่า ความภาคภูมิใจในตนเอง เป็นผลจากการประสบความสำเร็จด้วยตนเองในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ประสบความสำเร็จด้านการเรียน การงาน เป็นต้น ความภาคภูมิใจเป็นพื้นฐานทางจิตใจที่มีความสำคัญต่อชีวิต เพราะเป็นความรู้สึกที่เป็นสุขของชีวิตที่เกิดขึ้น หากสูญเสียความภูมิใจไปจะทำให้ตัวเองไร้ค่า ซึ่งคนที่สามารถเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง สังเกตได้จากลักษณะพฤติกรรม การเห็นคุณค่าในตนเอง ระบุว่าตนเองมีคุณค่าสำหรับตนเองและผู้อื่น และความเชื่อมั่นในตนเอง

4.2.2.2 ความพึงพอใจในชีวิต ธรรมชาติของความคิดของคนเราจะมีทั้งสุขและทุกข์สลับกันตลอดเวลา การคิดในทางบวกจะทำให้คนเรามีความสุข และการคิดในทางลบจะทำให้เราไม่มีความสุข ดังนั้นเวลามีทุกข์เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเกิดจากเหตุการณ์กับตนเอง ผู้อื่นหรือในเรื่องของอนาคตนั้นเป็นเพราะว่าเรามักจะมีการคิดทางลบต่อสิ่งที่เกิดขึ้น แต่ถ้าเรามีการปรับเปลี่ยนการคิดทางลบให้เป็นไปในทางบวก ก็จะทำให้เกิดความสุขได้ เป็นลักษณะของการมองโลกในแง่ดี จะทำให้จิตใจเราสงบได้ พพอใจในสิ่งที่มีอยู่เพื่อให้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งลักษณะของคนที่มีความพึงพอใจในชีวิตจะรู้จักมองโลกในแง่ดี มีอารมณ์ขัน และพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่

4.2.2.3 ความสงบสุขทางใจ เป็นสภาวะของจิตและอารมณ์ที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอก ธรรมชาติของอารมณ์มักจะมีทั้งทุกข์และสุขสลับกันตลอดเวลา เมื่อเราทุกข์มักจะคิดว่าตนเองมีแต่ความทุกข์อย่างเดียวหาความสุขไม่ได้เลย หากตระหนักถึงอารมณ์เข้ามาจัดการความทุกข์ได้ด้วยตนเอง ก็จะสามารถสร้างความสงบสุขให้กับตนเองได้

4.2.3 องค์ประกอบการเรียนรู้ที่มีความสุขของลัดดา หวังภษิต (2557: 214-215) โดยผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ โดยนักเรียนที่มีความสุขจะต้องมีองค์ประกอบ ดังนี้

4.2.3.1 องค์ประกอบด้านนักเรียน หมายถึง นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของตนเอง มีคุณธรรมจริยธรรมอันดี ซึ่งมีตัวบ่งชี้ประกอบด้วย มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เห็นคุณค่าตนเองในการเรียนรู้ และมีคุณธรรมจริยธรรมอันดี

4.2.3.2 องค์ประกอบด้านสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น หมายถึง นักเรียนมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทั้งในครอบครัวและโรงเรียนกับ ครู เพื่อน ซึ่งมีตัวบ่งชี้ประกอบด้วย มีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนและครู มีความยุติธรรม และมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น

4.2.3.3 องค์ประกอบด้านสิ่งแวดล้อม หมายถึง เห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ซึ่งมีตัวบ่งชี้ประกอบด้วย เห็นความสำคัญของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ดี และแสวงหาแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย

4.2.3.4 องค์ประกอบด้านการเรียนรู้ หมายถึง นักเรียนมีการเรียนรู้ที่พัฒนาตนเองอย่างสมดุล สามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้กับสภาพการณ์ความเป็นจริงในสังคม มีเป้าหมายในการเรียนรู้ของตน ซึ่งมีตัวบ่งชี้ประกอบด้วยมีการเรียนรู้ที่พัฒนาตนเองอย่างสมดุล สามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้กับสภาพการณ์ความเป็นจริงในสังคม และมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการเรียนรู้ของตน

4.2.4 องค์ประกอบการเรียนรู้ที่มีความสุขของสำราญ สิริภคมงคล (2556: 215) โดยผู้วิจัยได้พัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยสังเคราะห์ตัวชี้วัดจากทฤษฎีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงไปเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพกับผู้เกี่ยวข้องกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

4.2.4.1 ด้านคุณภาพของครู

- 1) ครูใช้วิธีการสอนที่เหมาะสม
- 2) ครูสอนในสิ่งที่แปลกใหม่
- 3) ครูมีความเป็นกันเองกับนักเรียน
- 4) ครูมีอุปกรณ์ใหม่ในการสอน
- 5) ครูมีความเข้าใจนักเรียนแต่ละคน
- 6) ครูสอนให้นักเรียนมีความรอบรู้
- 7) ครูเป็นคนอารมณ์ดีและมั่นคง
- 8) ครูมีการเตรียมตัวสอนเป็นอย่างดี
- 9) ครูสร้างบรรยากาศการเรียน
- 10) ครูจัดให้มีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
- 11) ครูมีความหยุ่นในกฎระเบียบ
- 12) ครูมีการวัดและประเมินผลที่เหมาะสม
- 13) ครูสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร
- 14) ครูสอนในสิ่งที่นำไปใช้ได้กับชีวิตจริง

4.2.4.2 ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

- 1) เพื่อนให้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

- 2) ได้รับการยอมรับจากเพื่อน
- 3) การมีกลุ่มเพื่อนที่เข้าใจกัน
- 4) การได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน
- 5) การมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน
- 6) การได้เรียนในวิชาและครูที่ชื่นชอบ

4.2.4.3 ด้านความคิดเชิงบวก

- 1) การที่รู้สึกว่ามีคุณค่า
- 2) การรู้ประโยชน์ของการเรียนรู้
- 3) การมีเป้าหมายในการเรียนรู้

4.2.4.4 ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง

- 1) การมีอิสระทางความคิด
- 2) ความเชื่อมั่นในความสามารถ
- 3) การได้เรียนนอกสถานที่
- 4) การได้เรียนที่มีการพักเป็นระยะ
- 5) การได้รับการเอาใจใส่จากผู้ปกครอง
- 6) การมีสุขภาพร่างกายแข็งแรง

4.2.4.5 ด้านการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

- 1) การได้เรียนที่ไม่ใช้ความคิดติดต่อกัน
- 2) การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

4.2.5 องค์ประกอบการเรียนรู้ที่มีความสุขของมารุต พัฒนาผล (2546: 11) ได้จำแนกไว้ 3 ด้าน ได้แก่

4.2.5.1 ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง การที่นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่ อยากรมาโรงเรียน อยากเรียน สนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน อยากร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียน

4.2.5.2 ด้านบุคคล หมายถึง การที่นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับครูและเพื่อนนักเรียน ได้แก่ อยากทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและครู สนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและครูและรู้สึกดีที่ได้อยู่กับเพื่อนและครู

4.2.5.3 ด้านสภาพแวดล้อม หมายถึง ความรู้สึกที่ดีของนักเรียนที่มีต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่ สบายใจที่ได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ภายในโรงเรียน

จากการศึกษาองค์ประกอบของความสุขในการเรียน พบว่าองค์ประกอบของความสุขในการเรียนสามารถแบ่งได้หลากหลายแนวคิดด้วยกัน โดยอาจสรุปออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านนักเรียน ด้านสัมพันธภาพกับเพื่อนและครู ด้านการเรียนการสอน และด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ จะส่งผลให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน เกิดความใฝ่รู้ และความสุขในการเรียน สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดองค์ประกอบของความสุขในการเรียนไว้ 5 องค์ประกอบซึ่งผู้วิจัยปรับจากแนวคิดของสำราญ สิริภคมงคล (2556) ที่ได้พัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อช่วยให้นักเรียนใช้ประเมินตนเองและเป็นเครื่องมือในการประเมินสภาพจิตใจที่เปลี่ยนแปลงไประหว่างการเรียนการสอน ซึ่งมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ด้านคุณภาพของครู ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ด้านความคิดเชิงบวก ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง และด้านการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

4.3 แนวคิดและกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความสุขในการเรียน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545: 1-30) ได้นำเสนอแนวคิดในการพัฒนาคุณภาพการเรียนที่ช่วยให้การเรียนของนักเรียนดำเนินไปอย่างมีความสุข ประกอบด้วยแนวคิดสำคัญ 6 ประการ คือ

4.3.1 สร้างความรักและศรัทธา การสร้างศรัทธาต่อการเรียนเป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะจะช่วยให้เด็กเกิดความรัก ความสนใจต่อบทเรียน ต่อครู และผู้ร่วมเรียน การสร้างศรัทธาจะเกิดขึ้นได้ มีองค์ประกอบดังนี้

1) การเรียนบนฐานแห่งความรัก ได้แก่ การสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน ครูต้องเข้าใจวิชาที่ตนจะสอน มีความรู้ลึก กว้าง และแม่นยำ จึงจะสามารถสร้างบทเรียนที่มีคุณภาพและแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสภาพของนักเรียน ครูต้องเข้าใจนักเรียน พร้อมทั้งจะช่วยเหลือสนับสนุนให้เขาได้พัฒนาไปในทางที่ถูกต้องให้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ ครูต้องเข้าใจตนเอง รับผิดชอบต่อหน้าที่และความรับผิดชอบ และครูต้องเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ มนุษย์ทุกคนต้องการกำลังใจ ต้องการการยอมรับ และต้องการมิตรที่เชื่อถือได้

2) บทเรียนที่สนุกและเพลิดเพลิน จะเป็นสิ่งจูงใจให้นักเรียนเกิดความรู้สึกดีหรือรื่นรมย์ ใฝ่รู้ติดตามและอยากแสวงหาความรู้ต่อไปอย่างไม่รู้จบ

3) การส่งเสริมความสนใจ และสร้างความผูกพัน โดยการทำความรู้จักกับนักเรียน ศึกษาประวัติเป็นรายบุคคล จดจำสิ่งเล็กๆ น้อยๆ เกี่ยวกับนักเรียน ติดตามถามข่าวในวาระต่าง ๆ ที่สำคัญครูต้องรักษาความลับของนักเรียน เห็นความสำคัญของนักเรียนทุกคน เอาใจใส่ทุกคนอย่างทั่วถึง จริงใจ และพร้อมที่จะช่วย อุดหนุน เสียสละ ใช้คำพูดในเชิงสร้างสรรค์ นักเรียนที่สัมผัสได้ถึงสิ่งเหล่านี้จากครู ย่อมมีกำลังใจที่จะทำสิ่งดี ๆ เพื่อให้ครูพอใจและผลจากความรูสึกนี้ จะทำให้เขาเห็นคุณค่าของตัวเองและอยากทำดีต่อไปเรื่อย ๆ

4.3.2 เห็นคุณค่าการเรียนรู้ การเรียนรู้ของนักเรียนจะประสบความสำเร็จ เมื่อนักเรียนเห็นคุณค่าของการเรียน ได้รู้ว่า เรียนไปทำไม เรียนไปเพื่ออะไร เรียนแล้วได้อะไร เรียนแล้วเป็นอะไร และเรียนแล้วเป็นอย่างไร นักเรียนจะตั้งใจเรียน เมื่อเขารู้ว่าสิ่งที่เขาเรียนจะให้ประโยชน์อะไรกับเขาบ้าง ที่สำคัญนักเรียนจะชอบเรียนสิ่งที่ตรงตามความสนใจและไม่ยากเกินไปที่เขาจะเข้าใจได้

4.3.3 เปิดประตูสู่ธรรมชาติ การเรียนแต่เฉพาะในห้องเรียนบางครั้งอาจจะรู้สึกคับแคบและอึดอัด ทั้งครูและนักเรียนจะรู้สึกสดชื่นและมีชีวิตชีวาขึ้น หากได้มีการออกไปนอกห้องเรียน บทเรียนในห้องเรียน แม้จะสนุกสนาน และได้ความรู้เพียงไร แต่การเปิดโอกาสให้เด็กออกไปเรียนนอกห้องเรียน ได้ไปเดินดูต้นไม้ใบหญ้า ได้ไปนั่งกลางแจ้งหรือริมน้ำ เป็นการช่วยให้เขาได้ผ่อนคลาย และมีชีวิตชีวามากขึ้น เพราะการอยู่แต่ในห้องเรียนนาน ๆ อาจทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการออกไปสู่ที่โล่งและกว้าง จะช่วยให้เขาเกิดความรู้สึกที่เสรี ไม่กดดัน และเป็นธรรมชาติมากขึ้น เมื่อนักเรียนได้ใกล้ชิด ได้เรียนรู้ ย่อมเข้าใจและเห็นคุณค่า

4.3.4 มุ่งมาดและมั่นคง การรู้จักตัวเอง รู้จุดดีและจุดด้อยของตน ยอมรับสภาวะแห่งตน ไม่ดูถูกตนเอง ไม่โทษคนรอบข้าง ใจกว้างและพร้อมจะปรับปรุงและแก้ไข รู้จักระงับอารมณ์ มั่นใจ และตั้งใจจริง ย่อมจะนำความสำเร็จในชีวิตมาให้แก่ตน ซึ่งจะนำไปสู่ความภูมิใจเห็นคุณค่าตัวเอง และไม่คิดว่าชีวิตของตนเองเป็นสิ่งไร้ค่า หน้าที่สำคัญของครูอีกอย่างหนึ่ง คือการช่วยให้นักเรียนได้รู้จักตนเอง รู้จักอารมณ์ของตนเอง การที่นักเรียนได้รู้อารมณ์ของตน จะทำให้เขาสามารถแยกแยะอารมณ์ของตนเองได้ชัดเจนและถูกต้อง การรู้อารมณ์คือการมีสติซึ่งจะช่วยให้สามารถปรับอารมณ์ของตนเองให้เหมาะสมได้ดีที่สุด อันจะนำไปสู่การลดความสับสนและเกิดความมั่นใจ เมื่อคนเราเกิดความมั่นใจ ย่อมจะกล้าเผชิญสภาวะต่าง ๆ ได้อย่างมั่นคง มีความแน่วแน่ใน

การตัดสินใจ มีความกล้าที่จะเผชิญสิ่งที่จะเกิดขึ้น ทั้งยังมีหลักการและเหตุผลพอที่จะแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมกับเวลาและสภาพการณ์

4.3.5 ดำรงรักษาไมตรี มนุษย์เป็นสัตว์สังคมและมีสัญชาตญาณของการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่เป็นพวก ไม่ชอบอยู่โดดเดี่ยว โรงเรียนเป็นแหล่งที่เหมาะสมที่สุดที่จะช่วยให้เด็กพัฒนาตัวเอง จากเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนไปจนถึงเห็นแก่ส่วนรวม ครูมีส่วนช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกับเพื่อน ด้วยการจัดกิจกรรมที่เด็กได้มีส่วนร่วมได้รู้จักเพื่อน ๆ และขณะเดียวกันก็เรียนรู้วิธีการรักษาไมตรีจิต มิตรภาพต่อเพื่อน ๆ เด็กควรจะได้เรียนรู้ว่า คนเราแม้จะคิดต่างกัน แต่ถ้ามีจุดหมายปลายทางเดียวกัน ยอมรับฟังกันและกัน ช่วยกันคิด ช่วยกันทำ เห็นความสำคัญของคนและกัน ความสำเร็จย่อมจะอยู่ไม่ไกล ความสุขก็จะอยู่แค่เอื้อม

4.3.6 ชีวิตที่สมดุล การรักษาสมดุลของชีวิต คือการปรับตัวเองให้อยู่ในสภาพเหมาะสมพอดี รู้ขีดจำกัดของความปรารถนาส่วนตน มีการประพฤติปฏิบัติที่ตรงตาม ไม่มากไม่น้อย มีความสำรวมไม่หลงตัวเองและขณะเดียวกันก็ไม่ดูถูกตัวเอง ผู้ปฏิบัติเช่นนี้ได้ย่อมมีความสุข ภารกิจที่สำคัญที่สุดของครู คือ การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รู้และเข้าใจธรรมชาติของชีวิตและความเป็นไปในโลก ขณะเดียวกันก็ช่วยให้เขาได้รู้จักตัวเอง รู้ความสามารถ รู้จุดอ่อนของตัวเอง รู้จักปรับตัวและรู้วิธีแก้ปัญหาได้อย่างชาญฉลาด

จากแนวคิดในการพัฒนาคุณภาพการเรียนที่ช่วยให้การเรียนของนักเรียนดำเนินไปอย่างมีความสุข ได้เชื่อมโยงไปสู่แนวทางการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ได้ดังนี้

- บทเรียนเริ่มจากง่ายไปยาก คำนี้วุฒิมภาวะและความสามารถในการยอมรับของเด็กแต่ละวัย มีความต่อเนื่องในเนื้อหาวิชาและขยายวงไปสู่ความรู้แขนงอื่น ๆ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจต่อชีวิตและโลกรอบตัว

- วิธีการเรียนสนุกไม่น่าเบื่อ และตอบสนองของความสนใจใคร่รู้ของนักเรียน การนำเสนอเป็นไปตามธรรมชาติ ไม่ยัดเยียดหรือกดดัน เนื้อหาที่เรียนไม่มากเกินไปจนเด็กเกิดความล้าและไม่เกินไปจนเด็กหมดความสนใจ

- ทุกขั้นตอนของการเรียนรู้มุ่งพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการคิดในแนวต่าง ๆ ของเด็ก รวมทั้งความคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ จากการประมวลข้อมูลและเหตุผลต่าง ๆ คิดปัญหาอย่างมีระบบ

- แนวทางการเรียนรู้สัมพันธ์และสอดคล้องกับธรรมชาติ เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้สัมผัสถึงความงามและความเป็นไปของสรรพสิ่งรอบตัว บทเรียนไม่จำกัดสถานที่ หรือเวลา และทุกคนมีสิทธิเรียนรู้อย่างเท่าเทียมกัน

- มีกิจกรรมหลากหลาย สนุก ชวนให้นักเรียนเกิดความสนใจต่อบทเรียนนั้น ๆ เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ๆ ภาษาที่ใช้ในการจูงใจเด็ก นุ่มนวลให้กำลังใจและเป็นไปในเชิงสร้างสรรค์

- สื่อที่ใช้ประกอบการเรียน ใจให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจตรงตามเป้าหมายซึ่งกำหนดไว้อย่างชัดเจน คือ มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ชุด (Learn to Know) เรียนจนทำได้ (Learn to Do) และเรียนเพื่อที่จะเป็น (Learn to be)

- การประเมินผล มุ่งเน้นพัฒนาการของเด็กในภาพรวมมากกว่าจะพิจารณาจากผลการทดสอบวิชาการ และเปิดโอกาสให้เด็กได้ประเมินผลตนเอง

สำราญ สิริภคมงคล (2556: 51–55) ได้กล่าวถึงการสร้างความสุขในการเรียนรู้ โดยได้จากการใช้มาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

- คุณภาพในการสอนของครู ได้แก่ ครูประยุกต์วิธีการสอนอย่างเหมาะสมกับวิชาที่สอน ครูมีการยกตัวอย่างประกอบการสอน ครูใช้สื่อการสอนที่หลากหลายทำให้เรียนอย่างสนุกมากขึ้น ครูใช้สื่อในการสอนใหม่ ๆ ที่สร้างความตื่นเต้นให้กับนักเรียน ครูมีกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย ครูใช้เทคโนโลยีมาประยุกต์ในการสอน ครูมีการเตรียมตัวสอนเป็นอย่างดี ครูมีสื่อการสอนที่ทำให้เรียนแล้วเข้าใจง่าย ครูมีอุปกรณ์ประกอบการสอนที่หลากหลาย ครูนำเข้าสู่บทเรียนในเรื่องการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ และครูมีเทคนิควิธีการจูงใจให้นักเรียนพร้อมเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ

- การแสดงออกความสามารถทางอารมณ์ของครู ได้แก่ ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงเหตุผลของความผิดทุกครั้ง ครูแสดงความเป็นมิตรกับนักเรียน ครูวางตัวอย่างเหมาะสมระหว่างการเรียนการสอน ครูแสดงความรักและเมตตากับนักเรียนอย่างเท่าเทียมกัน ครูแสดงเหตุผลในการทำโทษนักเรียน ครูประเมินผลการเรียนด้วยความเป็นธรรม ครูส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ ครูสามารถควบคุมอารมณ์ทำให้ดูสดชื่นแจ่มใสเสมอ ครูกระตุ้นให้นักเรียนค้นคว้าเนื้อหาของบทเรียนเพิ่มขึ้น ครูให้ความสนใจปัญหาของนักเรียนถึงเป็นเรื่องเล็กน้อย และครูนำเนื้อหาของบทเรียนมาประยุกต์สอนอย่างสนุกสนาน

- โรงเรียนสนับสนุนการเรียนการสอน ได้แก่ โรงเรียนสนับสนุนให้รับฟังความคิดเห็นของนักเรียน โรงเรียนสนับสนุนให้มีการเรียนรู้นอกห้องเรียนมากขึ้น โรงเรียนเปิดโอกาสให้

นักเรียนแสดงออกทางความคิด โรงเรียนส่งเสริมให้มีสถานที่ผ่อนคลายในโรงเรียน และโรงเรียนส่งเสริมให้มีกิจกรรมผ่อนคลายให้กับนักเรียน

- การเรียนการสอนที่มีความสุข ได้แก่ การนำนักเรียนไปเรียนไปสอนนอกสถานที่ การเรียนที่มีการพักเป็นระยะ ครูนำเนื้อหาของบทเรียนมาสัมพันธ์กันทำให้น่าสนใจมากขึ้น และครูสอนในบทเรียนที่แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยง

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้นั้น ครูจะต้องสร้างความรักและศรัทธา โดยการเรียนบนฐานแห่งความรัก ใช้บทเรียนที่สนุกและเพลิดเพลิน และส่งเสริมความสนใจของนักเรียน อีกทั้งต้องให้นักเรียนเห็นคุณค่าการเรียนรู้ เปิดประตูสู่ธรรมชาติ มุ่งมาดและมั่นคง ดำรงรักษาไมตรี ใช้ชีวิตที่สมดุล โดยจัดการเรียนรู้แบบเริ่มจากง่ายไปยาก ใช้วิธีการเรียนที่สนุกไม่น่าเบื่อ ส่งเสริมกระบวนการคิด ใช้กิจกรรมที่หลากหลาย และประเมินผลโดยมุ่งเน้นที่พัฒนาการของนักเรียน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งผลให้นักเรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ มีบรรยากาศในการเรียนที่ดี นักเรียนอยากเรียน ทำให้นักเรียนตั้งใจเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้นอีกด้วย

4.4 ลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียน

ลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้ ได้มีนักวิชาการและนักวิจัยหลายท่านได้จำแนกลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้ไว้ต่าง ๆ ดังนี้

4.4.1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544: 3) กล่าวว่านักเรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้จะมีความรู้สึกและพฤติกรรม ดังนี้

- 1) นักเรียนรู้สึกที่ตนเองได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์ที่มีหัวใจและมีความสามารถ
- 2) นักเรียนรู้สึกว่าครูมีความรัก ความเมตตา จริงใจ และอ่อนโยนต่อตนเอง
- 3) นักเรียนมีความรู้สึกที่สิ่งที่เรียนรู้ไม่สูญเปล่า สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- 4) นักเรียนมีความอยากเรียนรู้
- 5) นักเรียนเป็นผู้ใฝ่รู้ในการเรียนและการค้นคว้า
- 6) นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียนและการค้นคว้า
- 7) นักเรียนกระตือรือร้นที่จะค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ สื่อต่าง ๆ คนรอบข้าง คนในชุมชน

4.4.2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (2540: 19-21) ได้ระบุว่านักเรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้จะมีลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

- 1) มาโรงเรียนสม่ำเสมอ
- 2) ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่
- 3) ขยันเรียน
- 4) รักการทำงานของตน
- 5) มีแรงจูงใจในการเรียน
- 6) รักษาสุขภาพกาย – ใจ
- 7) ช่วยเหลือเอื้อเฟื้อเพื่อน
- 8) แบ่งปันสิ่งของให้เพื่อน
- 9) อยากมาโรงเรียนสม่ำเสมอ
- 10) ไม่รังแก ไม่เอาเปรียบ ไม่แกล้งเพื่อน
- 11) อยากเรียนวิชาที่ครูสอน
- 12) กระตือรือร้นที่จะเรียน
- 13) มีส่วนร่วมในการเรียน สนใจเรียน
- 14) รับผิดชอบและให้ความร่วมมือในกิจกรรมของโรงเรียน
- 15) ปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน

4.4.3 องค์การศึกษาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ ยูเนสโก (UNESCO. 2008: 6-10) อ้างจาก ลัดดา หวังภุชิต (2557: 26) กล่าวถึงลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้ไว้ว่า

- 1) มีสุขภาพกายสมบูรณ์แข็งแรง
- 2) มีอารมณ์แจ่มใส ร่าเริง มั่นคง
- 3) ยอมรับความเป็นจริง
- 4) เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนด้วยความกระตือรือร้น
- 5) ยอมรับการเปลี่ยนแปลง
- 6) ช่วยเหลือผู้อื่น
- 7) รักสิ่งต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล
- 8) ชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ
- 9) มีความคิดเป็นของตนเอง

10) ซอบทำกิจกรรมกับเพื่อนและครอบครัว

4.4.4 ศักดิ์สิทธิ์ สีหหลวงเพชร (2544: 135) ได้สอบถามความคิดเห็นของนักเรียน โดยพิจารณาจากตัวบ่งชี้ของทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความสุข โดยมีตัวบ่งชี้ทั้งหมด 63 ตัวบ่งชี้ แบ่งเป็นทั้งหมด 4 ด้าน คือ ด้านเกี่ยวกับตนเอง ด้านเกี่ยวกับวิชาเรียน ด้านเกี่ยวกับสัมพันธภาพกับคนอื่น ด้านเกี่ยวกับบรรยากาศในการเรียน โดยตัวบ่งชี้ที่สามารถจะนำไปใช้ในการทำวิจัยได้จำนวน 34 ตัวบ่งชี้ ซึ่งสามารถเป็นตัวชี้วัดการเรียนรู้ที่มีความสุขได้ ดังนี้

- 1) นักเรียนมีสุขภาพแข็งแรง ร่าเริง แจ่มใส
- 2) นักเรียนมีการเคลื่อนไหวร่างกายในห้องเรียน
- 3) นักเรียนได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้ที่มีความสามารถ
- 4) นักเรียนเข้าเรียนได้ตรงเวลา
- 5) นักเรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- 6) นักเรียนแสดงออกในด้านความคิด
- 7) นักเรียนมีความสุขเมื่อได้เข้าเรียน
- 8) นักเรียนสามารถคิดแก้ปัญหาได้
- 9) นักเรียนมุ่งมั่นที่จะหาคำตอบให้สำเร็จ
- 10) นักเรียนปรับปรุงผลงานตนเองอยู่เสมอ
- 11) นักเรียนสนุกสนานกับกิจกรรมที่ทำ
- 12) นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม
- 13) นักเรียนชอบวิชาที่เรียน
- 14) นักเรียนทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง
- 15) นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนเพิ่มขึ้น
- 16) นักเรียนปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้
- 17) นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม
- 18) นักเรียนให้เพื่อนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานตนเอง
- 19) นักเรียนยกย่องชมเชยเพื่อน
- 20) นักเรียนพร้อมให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมของห้องเรียน
- 21) นักเรียนมีความสามัคคีกับเพื่อนในห้องเรียน
- 22) นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการปฏิบัติงาน
- 23) นักเรียนมีการแบ่งงานกันทำอย่างเท่าเทียมกัน

- 24) นักเรียนคิดว่าความสำเร็จของกลุ่มเกิดจากความร่วมมือกัน
- 25) ยอมรับความแตกต่างระหว่างนักเรียนด้วยกัน
- 26) ครูใช้สื่อประกอบการสอน
- 27) ครูให้คำแนะนำเมื่อนักเรียนต้องการความช่วยเหลือ
- 28) ครูยิ้มแย้ม แจ่มใส มีความเป็นมิตรกับนักเรียน
- 29) ครูให้กำลังใจนักเรียนเวลาทำงาน
- 30) ครูมีความเป็นกันเองกับนักเรียน
- 31) ครูเอาใจใส่นักเรียนอย่างทั่วถึง
- 32) ครูมีความยุติธรรมกับนักเรียนทุกคน
- 33) บรรยากาศในการเรียนผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด
- 34) ครูสอนเนื้อหาที่ยากให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

4.4.5 ลัดดา หวังภษิต (2557: 217-220) ได้กล่าวถึงลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้ โดยได้จากการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) ทราบข้อบกพร่องของตนเอง พยายามหาทางแก้ไขเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้
- 2) นำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนาปรับปรุง สร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมให้ดีขึ้น
- 3) เห็นความสำคัญของการเรียนว่าทำให้ตนพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนและสังคม
- 4) มีการเตรียมพร้อมก่อนการเรียน
- 5) เชื่อมั่นในคำกล่าวที่ว่าศาสนาเป็นเครื่องค้ำจุนโลกทำให้ทุกคนอยู่ร่วมกันอย่างสันติ
- 6) แสดงความคิดเห็นและร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นอย่างมั่นใจ
- 7) ร่วมกิจกรรม แสดงผลงาน แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม
- 8) แสดงออกถึงบทบาทในการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ช่วยเหลือผู้อื่นตามกำลังความสามารถ
- 9) สามารถแสวงหาข้อมูล ความรู้ เพิ่มเติมจากบทเรียน และนำไปปรับใช้ในสถานการณ์จริง

- 10) ต้องการเรียนรู้สิ่งที่มีประโยชน์ต่อตนเอง
- 11) มีสัมพันธภาพที่ดีกับสมาชิกในครอบครัว
- 12) ยึดมั่นในความถูกต้องมากกว่าการเป็นพวกพ้อง
- 13) สามารถเลือกแหล่งข้อมูลที่เหมาะสมกับเนื้อหาได้
- 14) ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ
- 15) ยึดมั่นแจ่มใส และทำกิจกรรมอย่างกระฉับกระเฉงในการเรียนรู้
- 16) สืบค้นหรือสอบถามผู้รู้อย่างสม่ำเสมอหากต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่หรือสิ่งที่ไม่

เข้าใจ

- 17) แสดงความคิดเห็น ให้ข้อมูล โดยยึดถือความถูกต้องเป็นสำคัญ
- 18) เชื่อว่าการพัฒนาที่สมดุลต้องประกอบด้วยร่างกาย อารมณ์ สังคม

สติปัญญา

- 19) นำความรู้ในชั้นเรียนไปปรับใช้ในสถานการณ์จริง
- 20) แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นโดยใช้ประสบการณ์ ความรู้ที่ได้ในชั้นเรียน
- 21) แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนและครู อีกทั้งยอมรับฟังความคิดเห็นของ

ผู้อื่น

- 22) ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคลในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น
- 23) แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคมส่วนรวม
- 24) สามารถแสดงความคิดเห็น มุมมองของตนเองอย่างมีเหตุผลแม้แตกต่างกับ

ผู้อื่น

- 25) เลือกที่จะเรียนรู้และมองสิ่งต่าง ๆ ในแง่ดีอย่างมีเหตุผล
- 26) มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้กับเพื่อนที่โรงเรียนอย่างสม่ำเสมอ
- 27) มาโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอและมีทัศนคติที่ดีต่อการมาโรงเรียน
- 28) ยินดีในการเข้าร่วมกิจกรรมนอกและในสถานที่ที่โรงเรียนจัดขึ้น
- 29) ร่วมกิจกรรมที่พัฒนาตนเองด้านสติปัญญาควบคู่ไปกับการพัฒนาร่างกาย
- 30) ปฏิบัติกิจกรรมที่พัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม ด้วยความ

ตั้งใจ

- 31) แสดงออกถึงบทบาทการเป็นผู้นำและผู้ตามที่มีความยุติธรรมไม่เห็นแก่พวก

พ้อง

32) เห็นความสำคัญของการทำงานร่วมกับเพื่อนและเชื่อมั่นว่าความสำเร็จเกิดจากความร่วมมือ

33) แสดงออกถึงการมีเมตตาโดยเสียสละประโยชน์ส่วนตัว เพื่อประโยชน์ส่วนรวม

34) นักเรียนจะหาข้อมูลจากหลายแหล่งเมื่อต้องการสืบค้นข้อมูล

35) นักเรียนสามารถสืบค้นข้อมูลได้ตรงตามแบบการเรียนรู้ของตน

36) นักเรียนเผยแพร่แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมแก่เพื่อน ๆ

37) นักเรียนปฏิบัติศาสนพิธีในโอกาสวันสำคัญทางศาสนา

38) เสนอตัวช่วยเหลือเพื่อนและครูโดยไม่หวังผลตอบแทน

39) นักเรียนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

40) นักเรียนช่วยทำงานบ้านที่ได้รับมอบหมาย

41) นักเรียนปฏิบัติตามกิจตามศาสนาที่ตนนับถือ

42) นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอาสาสมัครที่จัดขึ้นโดยหน่วยงานต่าง

43) นักเรียนปฏิบัติตนเป็นมิตรกับเพื่อนบ้าน

44) มีเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเองและมีการวางแผนที่จะบรรลุเป้าหมาย

45) เข้าร่วมกิจกรรมเพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

46) นักเรียนใช้วัสดุอุปกรณ์ ทรัพยากรต่าง ๆ ในการเรียนรู้อย่างคุ้มค่า

ดังนั้นลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้ จะแบ่งได้ 4 ด้าน คือ ด้านเกี่ยวกับตนเอง ด้านเกี่ยวกับวิชาเรียน ด้านเกี่ยวกับสัมพันธภาพกับคนอื่น และด้านเกี่ยวกับบรรยากาศในการเรียน โดยนักเรียนที่มีความสุขในการเรียน จะมีพฤติกรรมในการเรียนที่ดีสามารถเข้ากับเพื่อนได้ และมีความสนใจในการเรียน

4.5 การวัดความสุขในการเรียน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวัดความสุขในการเรียนรู้ พบว่ามีเครื่องมือในการวัดความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนไว้หลายลักษณะ โดย นอดดิง (Noddings, 2003: 261); กรมวิชาการ (2543: 12-21); ลัดดา หวังภษิต (2557: 29); ศักดิ์สิทธิ์ สีหลวงเพชร (2544: 23); สำราญ สิริภคมงคล (2556: 105-108) ได้สังเคราะห์ลักษณะของการวัดความสุขในการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

4.5.1 การสังเกตพฤติกรรม (Observation) เป็นการรวบรวมข้อมูลจากการเฝ้าดู ศึกษาเหตุการณ์ ปรากฏการณ์เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมที่สังเกต เช่น บุคลิกภาพ การใช้คำพูด ท่าทาง การปฏิบัติกิจกรรม ทักษะและความสามารถของนักเรียน การสังเกตแบ่งตามโครงสร้างได้ 2 ประเภท ดังนี้

4.5.1.1 การสังเกตแบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Observation) เป็นการสังเกตที่ไม่ได้มีการกำหนดเรื่องราวหรือขอบเขตเนื้อหาไว้ล่วงหน้าชัดเจน เป็นเพียงการกำหนดกรอบการสังเกตไว้กว้าง ๆ เป็นการสังเกตอย่างอิสระ

4.5.1.2 การสังเกตแบบมีโครงสร้าง (Structured Observation) เป็นการสังเกตที่ได้กำหนดเรื่องราวขอบเขตเนื้อหาไว้ล่วงหน้าแน่นอนว่าจะสังเกตพฤติกรรมหรือปรากฏการณ์อะไร มีการเตรียมเครื่องมือที่ไว้สังเกตล่วงหน้าชัดเจน

จะเห็นได้ว่าการสังเกตพฤติกรรมเป็นสิ่งที่ทำได้ตลอดเวลา โดยผู้สังเกตไม่ขัดจังหวะ ผู้ถูกสังเกตอย่างไรก็ตามควรมีกระบวนการและจุดประสงค์ที่ชัดเจนว่าต้องการประเมินอะไร โดยอาจใช้เครื่องมือ แบบมาตราประมาณค่า แบบตรวจสอบรายการ สมุดจดบันทึกเพื่อประเมินนักเรียนตามตัวชี้วัด และควรสังเกตหลายครั้ง ในสถานการณ์ และช่วงเวลาที่แตกต่างกันเพื่อขจัดความลำเอียง

4.5.2 การรายงานตนเอง (Self-Report) การให้นักเรียนมีโอกาสได้รายงานตนเอง จะทำให้นักเรียนทราบถึงแนวทางในการปรับตัว ความสนใจ เจตคติ ซึ่งไม่สามารถทราบได้จากการสังเกต เครื่องมือที่ใช้รายงานตนเองมีหลายรูปแบบ เช่น การเขียนสะท้อนตนเอง การใช้แบบสำรวจ การพูดคุยกับครู และการอภิปราย การได้รายงานเกี่ยวกับความเชื่อ ความรู้สึกต่าง ๆ ของตนเอง จัดเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ เป็นการให้ข้อมูลที่มีคุณค่าเกี่ยวกับการรับรู้ตนเอง (Self) และสิ่งที่นักเรียนคาดหวังกับผู้อื่น ควรกระตุ้นให้นักเรียนให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามด้วยความจริงใจ เกิดความเชื่อมั่นว่า จากการรายงานตนเองจะทำให้ตนเองเกิดการพัฒนาด้าน เข้าใจตนเองและพัฒนาด้านเองให้ดียิ่งขึ้น

4.5.3 การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการเก็บข้อมูลโดยผู้รวบรวมข้อมูล ได้พูดคุยกับผู้ให้ข้อมูลโดยตรงและมีจุดหมายที่แน่นอน จากการสัมภาษณ์ทำให้ได้รู้ความจริงเกี่ยวกับพฤติกรรม คุณลักษณะ เจตคติ อุปนิสัย เป็นวิธีที่มีความยืดหยุ่นเนื่องจากผู้สัมภาษณ์สามารถอธิบายคำถามได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ข้อมูลมีความละเอียด ผู้ตอบมีโอกาสขยายความคำตอบที่ให้นอกจากนี้ผู้สัมภาษณ์ยังมีโอกาสสังเกตพฤติกรรมผู้ตอบขณะที่ตอบคำถามอยู่ด้วย

4.5.4 การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ (Journal) เป็นรูปแบบการเขียนบันทึกที่ให้นักเรียนเขียนตอบคำถามของครูที่มักจะสอดคล้องกับความรู้ ทักษะที่กำหนดในตัวชี้วัด เช่น สิ่งที่ได้เรียนรู้ ข้อดีของตนเอง สิ่งที่ต้องการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งการประเมินในลักษณะนี้ทำให้ครูทราบถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ และยังเป็น การประเมินความคิดจากการเขียนของนักเรียนอีกด้วย

4.5.5 การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) เป็นการประเมินคุณลักษณะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เพราะนอกจากครูแล้ว เพื่อนถือว่ามี ความใกล้ชิดกับนักเรียนมาก เนื่องจากเป็นการมีปฏิสัมพันธ์ในลักษณะที่ผ่อนคลายและไม่เป็นทางการ อย่างไรก็ตามผู้ประเมินจะต้องทำให้เกิดประสิทธิภาพในการประเมิน คือ นักเรียนต้องเข้าใจกัน ปราศจากอคติ หรือการเข้าข้างเพื่อจะได้ข้อมูลที่เที่ยงตรงและสามารถพัฒนานักเรียนได้อย่างแท้จริง

จากการศึกษาแนวทางการวัดความสุขในการเรียนรู้ อาจสรุปได้ 5 วิธี ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรม การรายงานตนเอง การสัมภาษณ์ การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ และการประเมินโดยเพื่อน ซึ่งในงานวิจัยนี้จะใช้การรายงานตนเองของนักเรียน โดยนำแบบวัดความสุขในการเรียน ตามที่สำราญ สิริภคมงคล (2556) ได้พัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับรายวิชาภาษาไทยและบริบทของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ตรงกับแบบวัดความสุขที่สำราญ สิริภคมงคล (2556) ได้สร้างไว้ อีกทั้งแบบวัดความสุขในการเรียนรู้นี้ยังได้พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยให้นักเรียนใช้ประเมินตนเองและเป็นเครื่องมือในการประเมินสภาพจิตใจที่เปลี่ยนแปลงไประหว่างการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของงานวิจัยครั้งนี้

4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียน

การศึกษางานวิจัยในประเทศ

สุคนธ์ วรรณระอมร (2559: 98-105) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนของนักศึกษาพยาบาล คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตพยาบาล คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตพยาบาลชั้นปีที่ 3 - 4 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2558 จำนวน 169 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม 3 ส่วน ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบประเมินระดับความสุขของนิสิตพยาบาล และ แบบสอบถามปัจจัยที่มีผลต่อความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตพยาบาล ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสุขในการเรียนอยู่ในระดับมาก โดยปัจจัยภายใน

ได้แก่ ความสุขทางใจ ความสุขทางกาย มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสุขในการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และปัจจัยภายนอก ได้แก่ การจัดเรียนการสอน สถานที่พักอาศัย สิ่งแวดล้อม ครอบครัวอบอุ่น และความมั่นคงของชีวิตมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสุขในการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุदारัตน์ พงษ์พันธ์ (2558: 69-75) ได้ศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยที่มีผลต่อความสุขในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบระดับความสุขในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ของโรงเรียนวัดสามัคคีธรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย ด้วยวิธีการจับสลากห้องเรียนมา 1 ห้องเรียน จาก 2 ห้องเรียน จำนวน 37 คน เพื่อรับการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 30-45 นาที รวมทั้งสิ้น 32 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยและแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัย มีคะแนนความสุขในการเรียนรู้รายด้านทุกด้านและโดยรวมก่อนการทดลองอยู่ในระดับมาก เรียงตามลำดับดังนี้ ด้านสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนและครู (1.40) ด้านการยอมรับ (1.40) คะแนนโดยรวม (1.51) และด้านความสนใจ (1.74) และหลังทดลองอยู่ในระดับมาก เรียงตามลำดับเช่นเดียวกันกับการทดลองคือ ด้านสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนและครู (1.81) ด้านการยอมรับ (1.86) คะแนนโดยรวม (1.87) และด้านความสนใจ (1.95) แสดงว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัย เด็กปฐมวัยมีคะแนนความสุขในการเรียนรู้รายด้านทุกด้านและโดยรวมเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีอัตราส่วนเฉลี่ยรายด้านคือด้านความสนใจ ด้านสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนและครู ด้านการยอมรับ และโดยรวม คิดเป็นอัตราส่วนเฉลี่ยร้อยละสูงขึ้นไปเป็น 80.77, 68.33, 76.67 และ 73.47 ตามลำดับ

ปริญวิทย์ นุราช (2558, มกราคม: 98-113) ได้ศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนตามสมรรถนะวิชาชีพและความสุขในการเรียนของนิสิตทันตแพทย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมในเชิงสาเหตุด้านปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนตามสมรรถนะวิชาชีพของนิสิตทันตแพทย์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตทันตแพทย์ชั้นปีที่ 5 จำนวน 280 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า 6 ระดับ และแบบวัดจำนวน 10 แบบวัด ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยทางจิตทั้ง 4 ตัวแปร

ได้แก่ ตัวแปรเขาวนอารมณ์และสภาพแวดล้อมทางการเรียน ตัวแปรลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตนเองและสภาพแวดล้อมทางการเรียน ตัวแปรลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตนเองและการถ่ายทอดทางวิชาชีพ และตัวแปรเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมทางการเรียนตามสมรรถนะวิชาชีพทันตแพทย์และสภาพแวดล้อมทางการเรียน สามารถทำนายพฤติกรรมทางการเรียนตามสมรรถนะวิชาชีพของนิสิตทันตแพทย์ได้เพิ่มขึ้นจากปัจจัยทางสังคมทั้ง 3 ตัวแปรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งพฤติกรรมทางการเรียนตามสมรรถนะวิชาชีพมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสุขในการเรียนของนิสิตทันตแพทย์ระดับต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลัดดา หวังภาษิต (2557: 160-169) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้อังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิตสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้อังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิต สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 208 คน ใช้เวลาในการทดลอง 15 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ รวมทั้งสิ้น 60 คาบ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้อังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนโรงเรียนสาธิตสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (PEACE) มี 5 ชั้น คือ ชั้นที่ 1 การเตรียมตัวเพื่อเปิดรับข้อมูล ชั้นที่ 2 การหาความรู้หรือข้อมูลตามแบบการเรียนรู้อังกฤษและความถนัด ชั้นที่ 3 การวิเคราะห์ที่ตรงตรง ชั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และชั้นที่ 5 การประเมินผล นอกจากนี้ประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้อังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา พบว่า รูปแบบมีความเหมาะสมและสามารถเสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้อังกฤษได้ในระดับมาก อีกทั้งการประเมินความสุขในการเรียนรู้อังกฤษของกลุ่มทดลองแต่ละช่วงเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้อังกฤษของกลุ่มทดลองโดยผู้วิจัย ครู และนักเรียนอยู่ในระดับมาก การประเมินความสุขในการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนจากแบบบันทึกการสะท้อนผลการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนอยู่ในระดับมาก และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้อังกฤษของกลุ่มทดลองแต่ละช่วง เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วิลาวัลย์ ด่านสิริสุข (2557: 86-91) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างมีความสุขที่เสริมสร้างการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างมีความสุขที่

เสริมสร้างการคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยการวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเอี่ยมสุรีย์ (อนุบาลเมืองสมุทรปราการ) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 40 คน ใช้เวลาในการทดลอง 18 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณและแบบบันทึกอนุทิน ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความสุขที่เสริมสร้างการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักเรียนประถมศึกษาประกอบด้วย หลักการของรูปแบบ วัตถุประสงค์ของรูปแบบ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบ และการวัดและประเมินผลของรูปแบบ โดยขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบ ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน คือ ช้่นนำเสนอและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ช้่นทำความเข้าใจและสะท้อนผล ช้่นสร้างความรู้ ช้่นร่วมกันคิด ช้่นปรับประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ และช้่นมุ่งมั่นสู่การพัฒนาจากภายใน ทั้งนี้พบว่าประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว มีคะแนนเฉลี่ยการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนหลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ช้ชวิทย์ สงวนภักร์ (2557: 90-99) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาโปรแกรมการเสริมสร้างความสุขในการเรียนตามแนวคิดตปัญญาศึกษาของนิสิตระดับปริญญาตรี ช้้นปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโปรแกรมการเสริมสร้างความสุขในการเรียนตามแนวคิดตปัญญาศึกษาของนิสิตปริญญาตรี ช้้นปีที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบความสุขในการเรียนของนิสิตระดับปริญญาตรีช้้นปีที่ 2 ที่ได้รับโปรแกรมการเสริมสร้างความสุขในการเรียนตามแนวคิดตปัญญาศึกษา ก่อนและหลังการทดลอง เพื่อเปรียบเทียบความสุขในการเรียนของนิสิตระดับปริญญาตรีช้้นปีที่ 2 ที่ได้รับโปรแกรมการเสริมสร้างความสุขในการเรียนตามแนวคิดตปัญญาศึกษา กับนิสิตระดับปริญญาตรีช้้นปีที่ 2 ที่ไม่ได้รับโปรแกรมการเสริมสร้างความสุขในการเรียนตามแนวคิดตปัญญาศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตระดับปริญญาตรีช้้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ปีการศึกษา 2556 แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 35 คน และกลุ่มควบคุม 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวัดความสุขในการเรียนและโปรแกรมการเสริมสร้างความสุขในการเรียนตามแนวคิดตปัญญาศึกษา ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองมีความสุขในการเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนได้รับโปรแกรมการเสริมสร้างความสุขในการเรียนตามแนวคิดตปัญญาศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และหลังการทดลองกลุ่มทดลองมีความสุขมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พิณพนธ์ คงวิจิตต์ (2556: 54-62) ได้ศึกษาเรื่องผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการสอนเบรนทาร์เก็ทที่มีต่อความสุขในการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลของการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการสอนเบรนท์ทาร์เกิดกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยแบบปกติที่มีต่อความสุขในการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย จำนวน 100 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองซึ่งจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนเบรนท์ทาร์เกิดและกลุ่มควบคุมซึ่งจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ กลุ่มละ 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามความสุขในการเรียนภาษาไทย แบบรายงานความสุขในการเรียนภาษาไทยและแบบสอบถามผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาไทยฉบับที่ 1 และ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการสอนเบรนท์ทาร์เกิดและแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยแบบปกติ ใช้ระยะเวลาทดลอง 8 สัปดาห์ รวม 48 คาบ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองมีความสุขในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้กลุ่มทดลองมีความสุขในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งกลุ่มทดลองมีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุชาดา แก้วพิกุล (2555: 98-107) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์ที่ใช้การจัดการเรียนการสอนอย่างกระตือรือร้น โดยเน้นการเรียนเป็นคู่ร่วมกับการบริหารสมอง เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และมีความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ต่ำ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์ที่ใช้การจัดการเรียนการสอนอย่างกระตือรือร้นโดยเน้นการเรียนเป็นคู่ร่วมกับการบริหารสมอง เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และมีความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เปรียบเทียบความสุขในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์กับเกณฑ์ ร้อยละ 60 โดยใช้กิจกรรมคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างกระตือรือร้นโดยเน้นการเรียนเป็นคู่ร่วมกับการบริหารสมอง กลุ่มเป้าหมายที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านสน ตำบลสะเดา อำเภอบึงเขต จังหวัดสุรินทร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 19 คน ระยะเวลาในการทดลอง 20 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ตัวอย่างกระตือรือร้นที่เน้นการเรียนเป็นคู่ร่วมกับการบริหารสมอง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ และแบบสอบถามวัดความสุขในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมคณิตศาสตร์ที่ใช้การจัดการเรียนการสอนอย่างกระตือรือร้นโดยเน้นการเรียนเป็นคู่

ร่วมกับการบริหารสมอง มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 โดยมีค่าเฉลี่ย 82.86/83.03 นอกจากนี้ความสุขในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ใช้การจัดการเรียนการสอนอย่างกระตือรือร้นโดยเน้นการเรียนเป็นคู่ร่วมกับการบริหารสมองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สำราญ สิริภคมงคล (2556: 177-191) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบและพัฒนาตัวชี้วัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อพัฒนามาตรวัดความสุขสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อตรวจสอบคุณภาพของมาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายด้านความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่น และเพื่อสร้างค่าปกติวิสัยของความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของประเทศไทย จำแนกตามเพศและแผนการเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 2,400 คนได้มาจากการสุ่มแบบ 3 ชั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือมาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า มาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วยโครงสร้าง 4 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านคุณภาพในการสอนของครู องค์ประกอบด้านความสามารถแสดงออกทางอารมณ์ของครู องค์ประกอบด้านโรงเรียนสนับสนุนการเรียนการสอน และองค์ประกอบด้านการเรียนการสอนที่มีความสุข นอกจากนี้มาตรวัดความสุขในการเรียนประกอบด้วยจำนวน 31 ตัวชี้วัด ข้อคำถาม มีค่า IOC ระหว่าง 0.8-1.0 ค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.959 อีกทั้งผลการตรวจสอบคุณภาพของมาตรวัดด้วยโมเดล IRT พบว่ามีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 1.27 ถึง 2.23 ค่า Threshold ระหว่าง -2.22 ถึง +2.36 รวมไปถึงผลการวิเคราะห์การทำหน้าที่ต่างกันของข้อสอบระหว่างเพศ พบว่ามีจำนวน 9 ข้อคำถามที่ทำหน้าที่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คิดเป็นร้อยละ 26.47 และค่าปกติวิสัยของความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของประเทศไทย จำแนกตามเพศและแผนการเรียน พบว่ามีระดับความสุขอยู่ที่ T77.50 – T116.00

ปัทมา ทองสม (2554, มกราคม-เมษายน: 88-110) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาดัชนีชี้วัดความสุขในการเรียนของนักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิตสังกัดกระทรวงสาธารณสุข มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาดัชนีชี้วัดความสุขในการเรียนของนักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต สังกัดกระทรวงสาธารณสุข และพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุของปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต สังกัดกระทรวงสาธารณสุข กลุ่มตัวอย่างที่

ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาในวิทยาลัยพยาบาลสังกัดกระทรวงสาธารณสุข จำนวน 1,532 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้แบบสอบถามและดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจและองค์ประกอบเชิงยืนยัน เพื่อทดสอบโมเดลความสุขในการเรียนของนักศึกษาพยาบาลศาสตรบัณฑิต ในการทดสอบโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุใช้โปรแกรม LISREL8.53 ผลการศึกษาพบว่า ดัชนีชี้วัดความสุขของนักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิตสังกัดกระทรวงสาธารณสุข มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบด้านความพึงพอใจในการเรียน องค์ประกอบด้านความสนใจใฝ่เรียนรู้ องค์ประกอบด้านทัศนคติต่อวิชาชีพ องค์ประกอบด้านความพึงพอใจในตนเอง และองค์ประกอบด้านความวิตกกังวล ตามลำดับ ซึ่งองค์ประกอบทั้งห้าเป็นตัวแปรที่ร่วมกันอธิบายความสุขในการเรียนของนักศึกษาพยาบาลศาสตรบัณฑิต และโมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมีค่า χ^2 เท่ากับ 222.83 df เท่ากับ 226 ค่า GFI เท่ากับ 0.99 AGFI เท่ากับ 0.98 และการวิเคราะห์ความสุขในการเรียนพบว่า นักศึกษาพยาบาลศาสตรบัณฑิตมีความสุขในการเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าเท่ากับ 3.59 ระดับชั้นเรียนมีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนทุกองค์ประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และคะแนนเฉลี่ยสะสมมีความสัมพันธ์ทางลบต่อองค์ประกอบด้านความวิตกกังวล เท่ากับ -0.101 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คูปัญ ศกุนตนาถ (2552: 88-105) ได้ศึกษาเรื่องผลของความสอดคล้องระหว่างแบบการเรียนกับแบบการสอนที่มีต่อความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์แบบการเรียนของนักเรียน แบบการสอนของครู และความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างแบบการเรียนของนักเรียนและแบบการสอนของครูในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ และเพื่อวิเคราะห์ผลของความสอดคล้องระหว่างแบบการเรียนของนักเรียนกับแบบการสอนของครูที่มีต่อความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำนวน 720 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับแบบการเรียนของนักเรียน แบบการสอนของครู ตามแนวคิดของ Grasha และ Riechmann และความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความสุข ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีแบบการเรียนแบบมีส่วนร่วมมากที่สุด นอกจากนี้นักเรียนส่วนใหญ่รับรู้ว่าคุณครูส่วนใหญ่มีแบบการสอนแบบผู้เชี่ยวชาญมากที่สุด อีกทั้งนักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ในระดับปานกลาง โดยความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่ม สาระการเรียนรู้

ภาษาไทยมีมากที่สุด และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีน้อยที่สุด ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน พบว่า อิทธิพลของแบบการเรียนกับเพศ อิทธิพลของแผนการเรียนกับระดับผลการเรียนเฉลี่ย และอิทธิพลของแบบการสอนกับเพศ ส่งผลต่อความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การศึกษางานวิจัยต่างประเทศ

แคน (Can, 2016: 1625-1644) ได้ศึกษาเรื่องการเปลี่ยนทัศนคติของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ในค่ายฤดูร้อน เรื่อง ความสุข มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบว่าทัศนคติของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายต่อวิชาคณิตศาสตร์สามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างไร โดยอาศัยประสบการณ์ในค่ายคณิตศาสตร์ช่วงฤดูร้อนและเพื่อศึกษาว่าความสุขมีอิทธิพลต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงนี้หรือไม่ โดยใช้แบบประเมินทัศนคติทางคณิตศาสตร์และแบบประเมินความพึงพอใจในชีวิตของนักเรียน มีกลุ่มตัวอย่าง 57 คน ประเมินก่อนและหลังการเข้าค่าย นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ครู 3 คนและนักเรียน 12 คนเพื่อสนับสนุนผลการวิจัยเชิงปริมาณ จากผลการศึกษาพบว่าความสุขทำให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางคณิตศาสตร์ได้

ชวง (Chuang, 2014: 1-11) ได้ศึกษาเรื่องการปรับปรุงผลการเรียนรู้อย่างมีความสุข โดยใช้สถานการณ์เชิงโต้ตอบ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้ระบบการเรียนรู้ดิจิทัล ทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขในระหว่างการเล่นเกมน และเพื่อแก้ปัญหาประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียน โดยให้นักเรียนได้เล่นเกมเรขาคณิตและเกมปริศนา ผลการวิจัยพบว่าการใช้ระบบการเรียนรู้ดิจิทัลทำให้นักเรียนรู้สึกอยากรู้อยากเห็นและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนได้ อีกทั้งนักเรียนยังรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นเกมและฝึกความสามารถทางตรรกะของตนเอง ซึ่งสามารถแก้ปัญหาประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างดี

โอมาร์ เจน และนอร์ดิน (Omar, Jain, & Noordin, 2013: 702-709) ได้ศึกษาเรื่องแรงจูงใจในการเรียนรู้และความสุขในกลุ่มนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำของโรงเรียนสารพัดช่าง มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์กับความสุข และเพื่อวัดความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการเรียนวิทยาศาสตร์และความสุข โดยแรงจูงใจในการเรียนสามารถแบ่งได้ 3 ด้าน คือ ด้านการเรียนรู้ด้วยการรับรู้ความสามารถของตนเอง ด้านกลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุก และด้านเป้าหมายความสำเร็จ ผลการวิจัยพบว่าแรงจูงใจในการเรียนรู้ ด้านการเรียนรู้ด้วยการรับรู้ความสามารถของตนเองและด้านกลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสุข ในขณะที่แรงจูงใจในการเรียนรู้ด้านเป้าหมายความสำเร็จไม่มีความสัมพันธ์กับความสุข

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียน พบว่าความสุขในการเรียน นั้นเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนมีความสนใจในการเรียน มีส่วนร่วมในการเรียน มีความสนุกสนานในการเรียน และมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ของครู โดยนักเรียนที่มีความสุขในการเรียนนั้น จะต้องมียุติธรรมภายใน ได้แก่ ความสุขทางใจ ความสุขสภาพกาย และยุติธรรมภายนอก ได้แก่ การจัดการเรียนการสอน สถานที่พักอาศัย สิ่งแวดล้อม ครอบครัวยุติธรรม และความมั่นคงของชีวิตที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งยุติธรรมเหล่านี้สามารถจำแนกเป็นองค์ประกอบในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านคุณภาพของครู ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ด้านความคิดเชิงบวก ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง ด้านการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน โดยในงานวิจัยนี้จะใช้แบบวัดความสุขในการเรียน เพื่อวัดความสุขในการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิง



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนหลังการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงก่อนการเรียนและหลังการเรียน ซึ่งเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Design) โดยผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. สร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
4. วิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ที่ศึกษาในโรงเรียนโยธินบูรณะ เขตบางซื่อ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 428 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโยธินบูรณะ เขตบางซื่อ จังหวัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 2 ห้องเรียน ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยพิจารณาจากห้องเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาไทย อยู่ในระดับใกล้เคียงกัน จากนั้นจับฉลากห้องเรียนเพื่อเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 36 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิง และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 37 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ รวม 13 คาบ คาบละ 50 นาที
- 2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ รวม 13 คาบ คาบละ 50 นาที
- 2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย
- 2.4 แบบวัดความสุขในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงสำหรับกลุ่มทดลอง

ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.1.1 ศึกษาคำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้ในรายวิชาหลักภาษาไทย เพื่อนำมา กำหนดโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และคัดเลือกเนื้อหาที่จะนำมาทดลอง

3.1.2 ศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางและการศึกษابันเทิง จากเอกสาร บทความในวารสารในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งงานวิจัยต่าง ๆ แล้วนำมาปรับให้เหมาะสมกับแนวทางการสอนหลักภาษาไทย ซึ่งจากการศึกษาการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางและการจัดการเรียนรู้ตามการศึกษابันเทิง สามารถสังเคราะห์ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ได้ ดังนี้

การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษานันทิง



ภาพประกอบ 3 การสังเคราะห์ความสัมพันธ์ของสาระสำคัญและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางและการศึกษานันทิง

**ความสัมพันธ์ของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง
ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียน**



ภาพประกอบ 4 ความสัมพันธ์ของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง
ร่วมกับการศึกษابันเทิงกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียน

3.1.3 กำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการจัดทำแผนการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากโครงสร้างเนื้อหาตามคำอธิบายรายวิชา กำหนดความยากง่ายของเนื้อหาและความเหมาะสมของเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วเสนอให้ประธานควบคุมปริญญาบัณฑิตพิจารณาความเหมาะสม โดยเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 เรื่องย่อย ดังนี้

ตาราง 3 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางและการศึกษابันเทิง

หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	จำนวนคาบ
คำในภาษาไทย	คำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศ	3
	ชนิดของคำในภาษาไทย	4
	การสร้างคำในภาษาไทย	3
	ความหมายของคำ	3
	รวม	13

3.1.4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงจำนวน 4 เรื่องย่อย รวม 13 คาบ คาบละ 50 นาที โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย

- 1) ผลการเรียนรู้
- 2) สาระสำคัญ
- 3) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 4) สมรรถนะสำคัญ
- 5) คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 6) สาระการเรียนรู้
- 7) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม ครูจัดเตรียมวีดิทัศน์โดยใช้การบันทึกการสอนที่เสริมการเรียนรู้ด้วยความบันเทิง และฝากวีดิทัศน์ไว้บนสื่อออนไลน์ รวมทั้งจัดทำแผ่นบันทึกข้อมูลวีดิทัศน์ไว้สำหรับนักเรียนที่ไม่พร้อมทางด้านการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

ขั้นที่ 2 ขั้นเพิ่มพูนประสบการณ์ นักเรียนศึกษาเนื้อหาจากวิดีโอที่ครูเตรียมไว้ให้ก่อนเรียนในชั้นเรียนแล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากการเรียนผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ส่วนนักเรียนที่ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางออนไลน์ได้ให้นักเรียนเตรียมคำถามหรือความคิดเห็นที่ครูถามไว้ในวิดีโอที่ส่งมาส่งในช่วงเช้าของวันที่มีการเรียนการสอนในชั้นเรียน (ในแผนการจัดการเรียนรู้แรก ขั้นนี้จะเกิดขึ้นในชั้นเรียน ซึ่งเป็นการปฐมนิเทศและแนะนำวิธีการเรียนผ่านการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันทึก)

ขั้นที่ 3 ขั้นสำรวจรอบรู้ นักเรียนร่วมกันนำเสนอความรู้ที่ได้จากการเรียนผ่านวิดีโอที่รวมทั้งแสดงความคิดเห็นและซักถามในชั้นเรียน โดยครูจะทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำเพิ่มเติม หลังจากนั้นให้นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนผ่านวิดีโอ

ขั้นที่ 4 ขั้นจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบป็นเรียง ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดการศึกษารูปแบบที่หลากหลาย เช่น ใช้ดนตรีกับเสียงเพลง ใช้ภาพยนตร์ ใช้เกมเพื่อการศึกษา และใช้การนำเสนอสื่อประสม โดยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นสร้างสรรค์สรรหา นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนและทำกิจกรรม มาสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมต่าง ๆ ที่หลากหลาย โดยนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ทำแผนภาพความคิด สรุปเป็นคำคม จัดทำสื่อสรุปการเรียนรู้ ออกแบบเกมเพื่อการศึกษา นำความรู้มาแต่งเป็นคำประพันธ์ หรือแต่งเป็นเพลง เป็นต้น

ขั้นที่ 6 ขั้นประเมินผล ครูประเมินผลนักเรียนด้วยวิธีการที่หลากหลายจากการเรียนรู้และทำกิจกรรมในแต่ละคาบ

8) สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9) การวัดและประเมินผล

10) บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

3.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่อประธานควบคุมปฏิญานินพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

3.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ลำดับขั้นการสอน ความสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนการสอน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ การตรวจสอบคุณภาพโดยหาดัชนีของความสอดคล้องกันระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนกับจุดประสงค์ มีค่าดัชนี

ความสอดคล้องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 0.85 ซึ่งถือว่ามีความสอดคล้อง รวมทั้งปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ คือ ปรับจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สัมพันธ์กับผลการเรียนรู้และปรับเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินการทำกิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียน

3.1.7 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดลองสอนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 35 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมและเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

3.1.8 ปรับแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงตามผลการทดลองใช้ และนำไปใช้กับกลุ่มทดลองต่อไป

3.2 การสร้างและการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม

ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นกลุ่มควบคุม โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 ศึกษาคำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้ในรายวิชาหลักภาษาไทย เพื่อนำมากำหนดโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และคัดเลือกเนื้อหาที่จะนำมาทดลอง

3.2.2 ศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเดิมจากแผนการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนโยธินบูรณะ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนการสอนสำหรับกลุ่มควบคุม

3.2.3 กำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบเดียวกับกลุ่มที่จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง

3.2.4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเดิม จำนวน 4 เรื่องย่อย รวม 13 คาบ คาบละ 50 นาที แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- 1) ตัวชี้วัด
- 2) สาระสำคัญ
- 3) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 4) สมรรถนะสำคัญ
- 5) คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 6) สาระการเรียนรู้
- 7) กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบปกติ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูจัดกิจกรรมที่เน้นกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยใช้วิธีการและสื่อที่หลากหลายประกอบการใช้คำถาม กระตุ้นซักถาม ทบทวนหรือแสดงความคิดเห็นให้นักเรียนนำประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่

ขั้นกระบวนการเรียนรู้ ครูบรรยายเนื้อหาและจัดกิจกรรมที่หลากหลายมุ่งให้นักเรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

ขั้นสรุป นักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ ภาพรวมของเรื่องที่เรียนหรือสรุปสาระสำคัญของบทเรียน โดยนำความรู้ที่ได้มาทั้งหมดมานำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันสรุปข้อค้นพบ หรือสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่

8) สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9) การวัดและประเมินผล

10) บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

3.2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่อประธานควบคุมปริญญา นิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

3.2.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ลำดับขั้นการสอน ความสอดคล้องของกิจกรรมการเรียน การสอน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ การตรวจสอบคุณภาพโดยหา ดัชนีของความสอดคล้องกันระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนกับจุดประสงค์ มีค่าดัชนี ความสอดคล้องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมีค่าเท่ากับ 0.82 ซึ่งถือว่ามีความสอดคล้อง รวมทั้งปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ คือ ปรับจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ สัมพันธ์กับผลการเรียนรู้ ปรับเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินการทำกิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียน รวมถึง ปรับกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเวลา เนื่องจากเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ไม่ สอดคล้องกับเวลาและอาจจะมีปัจจัยภายนอกที่ทำให้การจัดการเรียนรู้อาจไม่เป็นไปตามแผนที่ วางไว้

3.3 การสร้างและการหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย เลือกรับ 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง มีวิธีการดำเนินการสร้างแบบทดสอบ ดังนี้

3.3.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีสร้างเครื่องมือวัดผลและการหาคุณภาพเครื่องมือ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.3.2 ศึกษาคำอธิบายรายวิชาหลักภาษาไทย ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนโยธินบูรณะ วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ เพื่อนำมากำหนดโครงสร้างข้อสอบ

3.3.3 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการใช้ภาษาแล้วสร้าง ตารางวิเคราะห์เนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัดเสนอประธานควบคุมปริญญาโทเพื่อ พิจารณาความถูกต้องเหมาะสมและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ตาราง 4 แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาและระดับความสามารถของแบบทดสอบ

เนื้อหา	ระดับความสามารถ			รวม (ข้อ)
	ด้านความเข้าใจ	ด้านการนำไปใช้	ด้านการวิเคราะห์	
คำไทยแท้และคำยืมฯ	2	2	3	7
ชนิดของคำในภาษาไทย	2	2	4	8
การสร้างคำในภาษาไทย	2	2	4	8
ความหมายของคำ	2	2	3	7
รวม	8	8	14	30

3.3.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย 5 ตัวเลือก โดยสร้างข้อสอบจำนวน 40 ข้อ จากจำนวนที่จะใช้จริงตามตารางวิเคราะห์เนื้อหาและพฤติกรรมเสนอประธานควบคุมปริญญาโท โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนนและตอบผิดหรือตอบมากกว่า 1 ข้อ ให้ 0 คะแนน จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยและการวัดประเมิน 3 คน พิจารณาดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ (Index of Item Objective Congruence: IOC) (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ, 2543: 248)

3.3.5 นำข้อสอบกลับมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วพิจารณาคัดเลือกข้อสอบ ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 – 1.00

3.3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ และปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน นำกระดาษคำตอบมาตรวจให้คะแนน เพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ

3.3.7 นำผลการตรวจให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ แล้วคัดเลือกข้อสอบจำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าความยาก (p) เท่ากับ 0.20 – 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.52

3.3.8 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกแล้ว ไปทดสอบกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง แล้วนำผลการทดสอบมาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอว์ ริชาร์ดสัน (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543: 123) ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.71

3.3.9 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองต่อไป

3.4 การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือวัดความสุขในการเรียน

เครื่องมือวัดความสุขในการเรียนนี้ ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากมาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ของสำราญ สิริภคมงคล (2556) โดยแบบวัดความสุขในการเรียนนี้ แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ ด้านการจัดการเรียนการสอนของคุณ ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ด้านความคิดเชิงบวก และด้านการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ประกอบไปด้วยข้อคำถาม รวมทั้งสิ้น 30 ข้อ ลักษณะการตอบทั้งหมดเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า 5 ระดับ มีวิธีสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

3.4.1 ศึกษานิยาม ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียน

3.4.2 ศึกษานิยามศัพท์เฉพาะของความสุขในการเรียน

3.4.3 สร้างข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ กำหนดระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยอ้างอิงจากมาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ของสำราญ สิริภคมงคล (2556) นำมาปรับให้สอดคล้องกับรายวิชาภาษาไทยและบริบทของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิง

3.4.4 นำแบบวัดความสุขในการเรียน เสนอต่อประธานควบคุมปริญญาโท
พิจารณาข้อคำถามให้มีความเที่ยงตรงและครอบคลุมนิยามศัพท์เฉพาะ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขก่อน
นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา

3.4.5 นำแบบวัดความสุขในการเรียนที่ได้ไปตรวจสอบความเที่ยงตรงโดยให้
ผู้เชี่ยวชาญด้านการเสริมสร้างความสุขในการเรียน จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของ
แบบวัดความสุขในการเรียน ให้ค่าคะแนนและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับข้อคำถาม โดยผู้เชี่ยวชาญให้
ข้อเสนอแนะในเรื่องของการปรับคำในข้อคำถามให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ หลังจากนั้นนำ
คะแนนที่ได้มาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)
หลังจากนั้นผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถาม ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.88

3.4.6 ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์และมีความเหมาะสม แล้ว
นำแบบวัดความสุขในการเรียน ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไป
ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโยธินบูรณะ จำนวน 1 ห้องเรียน ที่ไม่ใช่กลุ่ม
ตัวอย่างในการทดลอง จากนั้นนำมาตรวจให้คะแนน วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยใช้
วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item Total
Correlation) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540: 118) และวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความสุข
ในการเรียน โดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (α -Cronbach) (ล้วน สายยศ;
และ อังคนา สายยศ, 2543: 171-172) ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) 0.94

3.4.7 จัดเตรียมแบบวัดความสุขในการเรียนฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวม
ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 วิธีดำเนินการทดลอง

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Design) แบบ
Pretest – Posttest Control Group Design เป็นวิจัยที่มีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมและมีการ
ทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543: 60-61)

ตาราง 5 แบบแผนการทดลอง

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

E	แทน	กลุ่มทดลอง
C	แทน	กลุ่มควบคุม
O ₁	แทน	ทดสอบครั้งที่ 1
O ₂	แทน	ทดสอบครั้งที่ 2
X	แทน	การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับ การศึกษابันเทิง
~X	แทน	การจัดการเรียนรู้แบบเดิม

4.2 การควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนในงานวิจัย

4.2.1 การควบคุมให้กลุ่มทดลองศึกษาความรู้และปฏิบัติกิจกรรมในแหล่งข้อมูลออนไลน์ตามที่ผู้วิจัยมอบหมายก่อนเข้าชั้นเรียน ดำเนินการโดยสร้างกลุ่มใน Google Classroom และให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามที่ปรากฏในวิดีโอที่ช่องแสดงความคิดเห็นของกระดาน รวมไปถึงให้ใบความรู้แก่นักเรียน ซึ่งนักเรียนต้องบันทึกความรู้ที่ได้จากการดูวิดีโอที่ลงในใบความรู้และนำมาส่งครูก่อนการเรียนในชั้นเรียน ซึ่งครูสามารถตรวจสอบการเข้าเรียนได้จากการพูดคุยในชั้นเรียน และการตอบคำถามใน Google Classroom ถ้านักเรียนไม่ได้เข้าศึกษาแหล่งความรู้ที่ครูเตรียมไว้ให้ก่อนการเรียน ในคาบเรียนนักเรียนจะต้องแยกไปดูวิดีโอคนเดียวหลังชั้นเรียนและรับแบบฝึกหัดไปทำที่บ้าน เพื่อให้นักเรียนได้เข้าศึกษาด้วยตนเองจากวิดีโอที่ครูเตรียมไว้ ก่อนมาทำกิจกรรมในชั้นเรียนในครั้งต่อไป

4.2.2 การควบคุมไม่ให้แหล่งข้อมูลออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับกลุ่มทดลองเผยแพร่ไปยังกลุ่มควบคุม ดำเนินการโดยสร้างกระดานในกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มทดลองและจัดทำลิงก์วิดีโอที่ส่วนตัวสำหรับนักเรียนกลุ่มทดลองเท่านั้นที่สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไว้ได้ นอกจากนี้ครูต้องขอความร่วมมือจากนักเรียน ไม่ให้นำวิดีโอที่ครูสร้างขึ้นไปเผยแพร่ในที่ต่าง ๆ

4.3 การจัดการกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

4.3.1 ติดต่อผู้บริหารโรงเรียนโยธินบูรณะ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และอาจารย์ประจำวิชา เพื่อขอทดลองในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยจัดเตรียมเนื้อหา และกำหนดระยะเวลาในการทดลองให้สอดคล้องกับตารางเรียนวิชาหลักภาษาไทย

4.3.2 ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย และแบบวัดความสุขในการเรียนกับกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม

4.3.3 ประชุมนิเทศการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงกับกลุ่มทดลอง เพื่อเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้

4.3.4 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงกับกลุ่มทดลอง ควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนโดยให้นักเรียนดูวิดีโอทัศน์ด้วยตนเองจากบ้านผ่านลิงก์ส่วนตัวที่ครูสร้างไว้ให้ในกลุ่มสังคมออนไลน์

4.3.5 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเดิมกับกลุ่มควบคุม

4.3.6 ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย และแบบวัดความสุขในการเรียนกับกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม

4.3.7 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนแบบเดิม ด้วยการวิเคราะห์สถิติค่าความแปรปรวนพหุคูณแบบทางเดียว (Multivariate Analysis of Variance: MANOVA แบบ One-Way MANOVA)

4.3.8 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้การวิเคราะห์สถิติค่า Hotelling T^2

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วิเคราะห์ผลได้ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง
\bar{x}	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง
SD	แทน	ความแตกต่างของแต่ละคู่
F	แทน	ค่าสถิติ Multivariate F Test ที่ใช้ในการคำนวณ
p-value	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ
T	แทน	การวัด แบ่งเป็น ก่อนเรียน (T_1) และหลังเรียน (T_2)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

1. ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร

การวิเคราะห์ผลการประเมินในส่วนนี้จะนำเสนอค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงและกลุ่มควบคุมซึ่งใช้รูปแบบการสอนแบบเดิมทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน ดังตาราง

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและ
ความสุขในการเรียน จำแนกตามประเภทของกลุ่ม และการวัด

ตัวแปรตาม	กลุ่มทดลอง (N = 36)				กลุ่มควบคุม (N = 37)			
	T ₁		T ₂		T ₁		T ₂	
	\bar{x}	SD	\bar{x}	SD	\bar{x}	SD	\bar{x}	SD
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	13.08	3.96	17.33	3.85	10.22	2.82	13.70	3.85
ความสุขในการเรียน	3.68	0.29	4.52	0.34	3.71	0.57	3.81	0.55

จากตาราง 6 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของกลุ่มทดลองก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 13.08 และ 17.33 ตามลำดับ อีกทั้งส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มทดลองก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 3.96 และ 3.85 ตามลำดับ ส่วนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 10.22 และ 13.70 ตามลำดับ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 2.82 และ 3.85 ตามลำดับ

นอกจากนี้คะแนนเฉลี่ยของความสุขในการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองมีค่าเท่ากับ 3.68 และ 4.52 ตามลำดับ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มทดลองก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 0.29 และ 0.34 ตามลำดับ ส่วนกลุ่มควบคุมมีค่าคะแนนเฉลี่ยของความสุขในการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 3.71 และ 3.81 ตามลำดับ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มควบคุมก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 0.57 และ 0.55 ตามลำดับ

จากข้อมูลข้างต้นเมื่อเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองแล้ว พบว่าคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียน มีค่าเพิ่มขึ้นเท่ากับ 4.25 และ 0.84 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุม มีค่าเพิ่มขึ้นเท่ากับ 3.48 และ 0.10 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเมื่อเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงและการจัดการเรียนรู้แบบเดิมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียน เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า

กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนเพิ่มขึ้นสูงกว่ากลุ่มควบคุมโดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมต่างกัน 3.63 และ 0.71 ตามลำดับ แสดงว่ากลุ่มทดลองที่ใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง มีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนเพิ่มขึ้นสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบเดิม แต่อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยไม่สามารถสรุปได้ว่าการเพิ่มขึ้นของคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมนี้เป็นการเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หรือไม่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้การทดสอบสมมติฐานการวิจัยจำนวน 2 ข้อ ด้วยสถิติทดสอบความแปรปรวนพหุคูณแบบทางเดียว (One-Way MANOVA) ซึ่งมีรายละเอียดที่ผู้วิจัยเสนอไว้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลในตอนที่ 2

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูลนี้เป็นการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของกลุ่มทดลองระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนที่แตกต่างกัน โดยมีการทดสอบสมมติฐาน 2 ข้อดังนี้

สมมุติฐานที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง หลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณแบบทางเดียว (One-Way MANOVA) ซึ่งเป็นสถิติที่ใช้ในการทดสอบดังนี้

1. ทดสอบความเป็นเอกพันธ์ของเมตริกซ์ความแปรปรวน - แปรปรวนร่วม (Homogeneity of Variance - covariance Matrices) ของตัวแปร โดย ใช้ Box's M test of Covariance Matrices พบว่า เมตริกซ์ความแปรปรวน - แปรปรวนร่วมระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตาม โดยใช้ Bartlett's Test of Sphericity พบว่า ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียน มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงกับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม

Effect	Multivariate Tests	Value	F	Hypothesis df	Error df	p-value
วิธีการจัดการเรียนรู้	Pilai's Trace	.43	26.00*	2.00	70.00	.00
	Wiks' Lambda	.57	26.00*	2.00	70.00	.00
	Hotelling's Trace	.74	26.00*	2.00	70.00	.00
	Roy's Largest Root	.74	26.00*	2.00	70.00	.00
Test of Between-Subjects Effects						
แหล่งความแปรปรวน	ตัวแปรตาม	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p-value
วิธีการจัดการเรียนรู้	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย	240.52	1	240.52	16.21	.00
	ความสุขในการเรียน	9.21	1	9.21	43.89	.00
ความคลาดเคลื่อน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย	1053.73	71	14.84		
	ความสุขในการเรียน	14.90	71	.21		
รวมทั้งหมด	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย	18817.00	73			
	ความสุขในการเรียน	1285.17	73			

Box' M = 7.53 , F = 2.43 , df1 = 3 , df2 = 930523.05 , p = .06

Lervene' Test : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย F = .03 , p = .86
 ความสุขในการเรียน F = 1.68 , p = .20

Bartlett' Test of Sphericity : Approx. Chi-Square = 204.94 , df = 2 , p = .00

หมายเหตุ : * p < .05

จากผลการทดสอบจะเห็นได้ว่าข้อมูลทั้งหมดเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติ One-way MANOVA ทำให้สรุปได้ว่าข้อมูลข้างต้นมีความเหมาะสมในการใช้สถิติ One-way MANOVA ผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน ได้ผลดังตาราง 7

จากตาราง 7 เป็นการทดสอบความเป็นเอกพันธ์ของเมตริกซ์ความแปรปรวน (Homogeneity of Covariance Matrices) โดยใช้สถิติ Box's M เป็นสถิติในการทดสอบ พบว่าเมตริกซ์ของความแปรปรวนร่วมของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน (Box' M = 7.53 , F = 2.43 , df1 = 3 , df2 = 930523.05 , p = .06) และเมื่อทดสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนของตัวแปรในแต่ละตัวแปรตามระหว่างกลุ่มตัวแปรอิสระด้วย Levene's Test ผลการทดสอบพบว่าค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนมีความแปรปรวนที่แตกต่างกันในแต่ละวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (F = .03, p = .86 และ F = 1.68, p = .20 ตามลำดับ) และเมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามโดยใช้ Bartlett's Test of Sphericity พบว่าตัวแปรตามระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Approx. Chi-Square = 204.94, df = 2, p = .00) ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการทดสอบความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียน สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการพิจารณาตามรายตัวแปรแล้ว พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงกับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (df = 1, F = 16.21, p = .00) อีกทั้งความสุขในการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงกับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (df = 1, F = 43.89, p = .00) ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่

สมมุติฐานที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมุติฐานของข้อมูลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง โดยใช้สถิติ Hotelling's T^2 ได้ผลดังตาราง 8

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนามของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง โดยใช้สถิติ Hotelling's T^2

Effect	Multivariate test	Value	F	Hyphothesis df	Error df	p-value
ก่อนและ	Pilai's Trace	.47	30.80	1.00	35.00	.00
หลังการ	Wiks' Lambda	.53	30.80	1.00	35.00	.00
ได้รับการ	Hotelling's Trace	.88	30.80	1.00	35.00	.00
จัดการ	Roy's Largest	.88	30.80	1.00	35.00	.00
เรียนรู้	Root					

Test of Within-Subjects Effects					
Dependent Variable	Type III Sum of Squares	Mean Square	df	F	p-value
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย	4445.58	4445.58	1	372.50	.00
ความสุขในการเรียน	233.29	233.29	1	61.319	.00

Hotelling $T^2 = 63.41$, $df = 34$ (Hotelling's $T^2 > 6.7236$)
 Barlett's Test : Likelihood Ratio = .00, Approx. Chi-Square = 258.37, $df = 9$, $p = .00$

จากตารางที่ 8 แสดงว่าการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นเรื่องความสัมพันธ์ในกลุ่มของตัวแปรตามทั้งสองโดยใช้ Barlett's Test of Sphericity ในการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างค่าของตัวแปรตามคือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียน พบว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Approx. Chi-Square = 258.37, df = 9 , p = .00)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า Hotelling's $T^2 = 63.41$ (Pilai's Trace $F = 30.80$, $p = .00$, Wiks' Lambda $F = 30.80$, $p = .00$, Hotelling's Trace $F = 30.80$, $p = .00$, Roy's Largest Root $F = 30.80$, $p = .00$) เมื่อพิจารณารายตัวแปรพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 372.50$, $df = 1$, $p = .00$) และความสุขในการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 61.319$, $df = 1$, $p = .00$)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบ้านเทิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สรุปผลได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนหลังการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบ้านเทิงกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบ้านเทิงก่อนการเรียนและหลังการเรียน

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบ้านเทิง หลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบ้านเทิง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย
ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ที่ศึกษาในโรงเรียนโยธินบูรณะ เขตบางซื่อ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 432 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโยธินบูรณะ เขตบางซื่อ จังหวัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 2 ห้องเรียน ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

แบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยพิจารณาจากห้องเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาไทย อยู่ใน ระดับใกล้เคียงกัน จากนั้นจับฉลากห้องเรียนเพื่อเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 36 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 37 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง จำนวน 4 แผน รวม 13 คาบ คาบละ 50 นาที มีค่าดัชนีความสอดคล้องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 0.85 ซึ่งถือว่ามีความสอดคล้อง รวมทั้งปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2. แผนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม จำนวน 4 แผน รวม 13 คาบ คาบละ 50 นาที มีค่าดัชนีความสอดคล้องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 0.82 ซึ่งถือว่ามีความสอดคล้อง รวมทั้งปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญระหว่าง 0.67 – 1.00 มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 -0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 – 0.52 และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) 0.71

4. แบบวัดความสุขในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ผู้วิจัยพัฒนามาจากมาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของ สําราย สิริภคมงคล (2556) ซึ่งอยู่ในรูปแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท มีองค์ประกอบ 4 ด้าน จำนวน 49 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญระหว่าง 0.67 – 1.00 รวมทั้งปรับปรุงรายการที่เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และมีความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) 0.94

4. วิธีดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Design) แบบ Pretest – Posttest Control Group Design เป็นวิจัยที่มีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมและมีการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543: 60-61) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและวัดความสุขในการเรียนก่อนการเรียน (Pretest) ของ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง แล้วจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงและแผนการจัดการเรียนรู้แบบเดิม ซึ่งใช้ระยะเวลาในการสอน 13 คาบ คาบละ 50 นาที เมื่อเสร็จสิ้นการสอนได้ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและวัดความสุขในการเรียนหลังการเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทยและแบบวัดความสุขในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนแบบเดิม ด้วยการวิเคราะห์สถิติ ค่าความแปรปรวนพหุคูณแบบทางเดียว (Multivariate Analysis of Variance: MANOVA แบบ One-Way MANOVA)

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้การวิเคราะห์สถิติค่า Hotelling T^2

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง ในหัวข้อผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้อภิปรายผลดังต่อไปนี้

จากผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิง หลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยและสอดคล้องกับผลการวิจัยของรัฐพล ประดับเวทย์ (2560, มกราคม-มิถุนายน: 39-47) ที่พบว่านิสิตรายวิชาชีพอครู้ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทาง ภาพรวมอยู่ในระดับมาก เช่นเดียวกับที่ ณัชรินา อุเส็น (2559: 75-89) ได้ศึกษาเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนรู้ด้วยตนเอง และเจตคติทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีววิทยา การเรียนรู้ด้วยตนเอง และเจตคติทางวิทยาศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 นอกจากนี้ เทียมยศ ปะสวะโน (2553: 95-100) ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาศูนย์การศึกษามันเทิงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยเรียนด้วยตนเองกับสื่อศึกษามันเทิงที่สร้างขึ้น ได้แก่ ภาพยนตร์ ดนตรี เกมเพื่อการศึกษา และรายการโทรทัศน์ ผลการวิจัยพบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักศึกษามีทัศนคติต่อศูนย์ศึกษามันเทิงอยู่ในระดับมาก

จากผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษามันเทิง สามารถช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนได้ สืบเนื่องมาจากเหตุผล 3 ประการ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษามันเทิง มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตัวเองตามทักษะ ความรู้ ความสามารถ และสติปัญญาของแต่ละคน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษามันเทิงเป็นลักษณะการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้นอกชั้นเรียนอย่างอิสระทั้งด้านความคิดและวิถีปฏิบัติซึ่งแตกต่างจากการเรียนแบบเดิมที่ครูจะเป็นผู้ป้อนความรู้ให้นักเรียนในลักษณะของครูเป็นศูนย์กลาง ซึ่งสอดคล้องกับวิจารณ์ พานิช (2556a: 30-34) และ สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556: 7-8) ที่ได้กล่าวว่าห้องเรียนกลับทางช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนตลอดเวลา โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ช่วยให้นักเรียนที่มีกิจกรรมมากสามารถเรียนล่วงหน้า หรือเรียนตามได้ง่ายขึ้นและยังช่วยให้นักเรียนรู้จักบริหารเวลาของตนให้

เหมาะสม นอกจากนี้ยังเปลี่ยนการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนให้เป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ จากบทเรียนที่นักเรียนได้ศึกษามาแล้ว เพื่อฝึกทักษะ ฝึกแก้ปัญหา สร้างปฏิสัมพันธ์ภายในห้องเรียน รวมถึงการนำความรู้ไปใช้ อีกทั้งปางลีลา บุรพาพิชิตภย (2559: 4-5) และ สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556: 9) ได้กล่าวว่า การจัดประสบการณ์ทางการเรียนแบบห้องเรียนกลับทางนั้นจะก่อให้เกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ที่เรียกว่า การเรียนแบบรอบรู้หรือการเรียนรู้ให้รู้จริง (Mastery Learning) โดยเป็นการนำเอาวิธีการสองอย่าง คือ ห้องเรียนกลับทาง และ การเรียนแบบรู้จริง มาใช้ร่วมกันโดยนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้าช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ที่นักเรียนรู้จริง นอกจากนี้ สุพัตรา อุตมั่ง (2558, มกราคม-มิถุนายน: 54-57) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมในห้องเรียนกลับทางในรายวิชาภาษาไทย ครูต้องจัดกิจกรรมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติมากที่สุด เช่น ฝึกอ่านออกเสียง ฝึกการพูด การเขียนในลักษณะต่าง ๆ แสดงบทบาทสมมติ จัดกิจกรรมนักอ่านบทละคร สร้างสรรค์บทละคร เล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน โดยบทบาทของครูในห้องเรียนจะเปลี่ยนไปเป็นโค้ชหรือผู้ให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ครูจะเป็นผู้จุดประกายการเรียนรู้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบรู้จริงและสนุกสนานกับการเรียน รวมทั้งการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงมีผลสัมฤทธิ์และเกิดความสุขในการเรียนที่มากกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม

2. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงมีสื่อการเรียนรู้ที่ผสมผสานความบันเทิงที่ครูจัดให้ผ่านสื่อเทคโนโลยีอย่างหลากหลายประเภททั้งในและนอกชั้นเรียน ทำให้นักเรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีความสุขในการเรียนที่มากขึ้นกว่าการจัดการเรียนรู้แบบเดิม นอกจากนี้นักเรียนยังเกิดการเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ จากความสนุก ผ่านขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีความสุขในการเรียนที่สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ คือ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม และ ขั้นที่ 2 ขั้นเพิ่มพูนประสบการณ์ ในขั้นตอน 2 ขั้นตอนนี้จะเกิดการเรียนรู้นอกชั้นเรียน ซึ่งครูได้จัดเตรียมสื่อการเรียนรู้และนักเรียนได้ศึกษาเนื้อหาจากวีดิทัศน์ที่ครูเตรียมไว้ให้ก่อนเรียนในชั้นเรียน ทำให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ขึ้นจากการเรียนล่วงหน้า ในขั้นที่ 3 ขั้นสำรวจรอบรู้ และ ขั้นที่ 4 ขั้นจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบรื่นเริง นักเรียนจะได้รับการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งนักเรียนจะได้ร่วมกันนำเสนอความรู้ที่ได้จากการเรียนล่วงหน้ารวมทั้งแสดงความคิดเห็นและซักถามในชั้นเรียน โดยครูจะทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำเพิ่มเติม หลังจากนั้นครูให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดการศึกษากับันเทิงในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ใช้ดนตรีกับเสียงเพลง ใช้ภาพยนตร์ ใช้เกมเพื่อการศึกษา และใช้การ

นำเสนอสื่อประสม โดยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสุขในการเรียนและเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้ทบทวนบทเรียนจากการเรียนผ่านวีดิทัศน์อีกด้วย ชั้นที่ 5 ชั้นสร้างสรรค์หรรษา และ ชั้นที่ 6 ชั้นประเมินผล นักเรียนจะได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนและทำกิจกรรม มาสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมต่าง ๆ ที่หลากหลาย โดยนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ และครูประเมินผลนักเรียนด้วยวิธีการที่หลากหลายจากการเรียนรู้ และทำกิจกรรมในแต่ละคาบ ส่งเสริมให้นักเรียนได้สร้างสรรค์การเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดกระบวนการกลุ่ม มีความสุขในการเรียน และเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี ซึ่งผลที่ได้จากขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับราชบัณฑิตยสภา (2558: 212-214) ที่ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมิได้เกิดผลแก่นักเรียนในด้านความรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นการพัฒนาวิธีการคิด ผักผ่อน ทักษะการสื่อสาร ความรับผิดชอบ และนิสัยใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักเรียนอีกด้วย รวมทั้งเทียบยศ ปะสาวะโน (2556, กรกฎาคม-ธันวาคม: 159-163), เสาวพร เมืองแก้ว (2548: 3-6), น้ามนต์ เรื่องฤทธิ์ (2553: 34), ศรีภักฎภัสสร รั้งสีบวรกุล (2554: 4), สุดใจ ชาประเสริฐ (2557: 31-34), สาโรช ไศภักฎ (2551: 229-231) และณัฐกานต์ ภาคพรต (2557: 45-48) ที่สามารถสังเคราะห์ได้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความบันเทิง นักเรียนจะได้เรียนรู้ภายใต้บรรยากาศของความสนุกสนานจากการผสมผสานสื่อและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับการดัดแปลงเนื้อหาภายในให้เหมาะสมกับนักเรียน ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลายด้วยสิ่งบันเทิง มีความสนุกสนาน ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่นักเรียนประสบด้วยตนเอง ด้วยหลักการการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น การช่วยเหลือกัน การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การเล่น และการมีส่วนร่วม ซึ่งการนำการศึกษาบันเทิงมาใช้เป็นตัวเสริมในการจัดการเรียนรู้ จะส่งผลให้การจัดการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐกานต์ ภาคพรต (2557: 161-171) ได้นำการศึกษาบันเทิงมาใช้ร่วมกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ด้วย I-DU-EQModel ผลการวิจัยพบว่าความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ฯ สูงกว่านักเรียนที่เรียนตามการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ฯ สูงกว่าที่เรียนตามการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับวิจารณ์ พานิช (2555: 3-4) ที่ได้กล่าวถึงลักษณะการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนในศตวรรษที่ 21 คือ การร่วมมือและความสัมพันธ์เป็นส่วนหนึ่งของทุกกิจกรรม ความสนุกสนานและการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ รวมถึงฟรานเชสกา (Francesca, 2012: 1377-1385) ที่ได้

ศึกษาเรื่องการสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ในโรงเรียนมัธยมศึกษา: การสร้างความรู้ด้วยตัวเองผ่านการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษابันเทิงสำหรับการเรียนทฤษฎีความอลวน ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบการศึกษابันเทิงสำหรับการเรียนทฤษฎีความอลวน ช่วยเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษابันเทิงยังให้นักเรียนมีแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนดีขึ้น ด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงจึงช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ส่งเสริมให้นักเรียนสนใจในการเรียน มีความสุขในการเรียน และส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อไป

3. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกัน และนักเรียนกับครูจากการทำกิจกรรมร่วมกันภายในชั้นเรียน ทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนและครูมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับที่วิจารณ์ พานิช (2556a: 30-34) และ สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556: 7-8) กล่าวว่า กิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงส่วนมากมักเป็นกิจกรรมกลุ่มที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้และช่วยกันทำงานจนเป็นผลสำเร็จ โดยมีครูให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ทำให้ครูรู้จักนักเรียนของตนดีขึ้นจากการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน เพราะครูต้องสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ให้คำแนะนำ สร้างแรงบันดาลใจ ให้กำลังใจ รับฟัง และส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้ครูเห็นความแตกต่างของนักเรียนในชั้นเรียน เห็นจุดแข็งและจุดอ่อนของนักเรียนแต่ละคน นอกจากนี้ยังเกิดกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อนซึ่งนักเรียนช่วยเหลือกันด้วยจุดแข็งของแต่ละคน และยังช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยกันเอง จากกิจกรรมทางการเรียนที่ครูจัดประสบการณ์ขึ้นมา นั้น นักเรียนสามารถที่จะช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันได้ดี เป็นการปรับเปลี่ยน กระบวนทัศน์ของนักเรียนที่เคยเรียนตามคำสั่งครูหรือทำงานให้เสร็จตามกำหนด เป็นการเรียนเพื่อตนเองไม่ใช่คนอื่น ส่งผลต่อเด็กที่เอาใจใส่การเรียน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันจะเพิ่มขึ้นโดยอัตโนมัติ เมื่อนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนจะทำให้เกิดความรู้สึกที่ผ่อนคลายและส่งผลให้นักเรียนเกิดความสุขในการเรียน เห็นได้จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตจากการทดลอง พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงมีความกระตือรือร้นในการเข้าชั้นเรียนมากขึ้น นักเรียนไม่เครียดเวลาทำกิจกรรมซึ่งแสดงออกทางรอยยิ้มในเวลาทำกิจกรรม นักเรียนอยากร่วมกิจกรรมและกล้าที่จะแสดงออกทางความคิดมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนทำให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งผลให้เข้าใจในบทเรียนได้มากขึ้น กันอันนำมาซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้และการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การจัดการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทางเป็นฐาน ครูต้องหมั่นตรวจสอบนักเรียนว่าได้ศึกษาวิดีโอที่ศึ้นมาก่อนการเรียนหรือไม่ เนื่องจากถ้านักเรียนไม่ได้ดูวิดีโอที่ศึ้นมาก่อน นักเรียนอาจจะยังไม่เข้าใจเนื้อหาจึงทำให้ไม่สามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้ ทั้งนี้ครูอาจใช้การเสริมแรงทางลบ เพื่อเพิ่มพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยแจ้งนักเรียนล่วงหน้าว่านักเรียนที่ไม่ได้ดูวิดีโอที่ศึ้นมา จะต้องแยกไปเรียนนอกชั้นเรียน หรือต้องทำใบงานเพิ่ม เพื่อที่นักเรียนจะได้ดูวิดีโอที่ศึ้นมาก่อนในครั้งต่อไป

1.2 วิดีทัศน์ที่ครูสร้างโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษานันทิงแล้วให้นักเรียนได้ไปศึกษาด้วยตนเอง ต้องกระชับและไม่ยาวมากเกินไปเกินกว่า 20 นาที ถ้าเนื้อหาในเรื่องที่ครูบรรยายในวิดีโอที่ศึ้นมากอยู่แล้ว ครูควรนำตัวอย่างมาอธิบายในชั้นเรียนแทน และบรรยายเฉพาะประเด็นสำคัญ เพราะวิดีโอที่ศึ้นจะได้ไม่ยาวจนเกินไป นอกจากนี้การนำเพลงมาใช้ในวิดีโอที่ศึ้น ครูควรเลือกทำนองเพลงที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน และเป็นเพลงที่นักเรียนรู้จักกันเป็นอย่างดี เพราะนักเรียนจะได้คุ้นเคยกับทำนองเพื่อที่จะร้องแบ่งจังหวะได้ถูกต้อง

1.3 จากผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษานันทิง ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียนสูงขึ้นกว่าการจัดการเรียนรู้แบบเดิม ดังนั้นครูควรนำการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษานันทิง ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกรายวิชา โดยเฉพาะรายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเวลาเรียนไม่สอดคล้องกัน กล่าวคือมีเนื้อหาที่นักเรียนต้องเรียนรู้เป็นจำนวนมากแต่เวลาที่เรียนในชั้นเรียนมีน้อย ครูสามารถนำการจัดการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้นและมีความสุขในการเรียนมากขึ้น

1.4 แบบวัดความสุขในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในงานวิจัยนี้ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนามาจากมาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของ สําราย สิริภคมงคล (2556) นี้ สามารถใช้ได้ ในรายวิชาหลักภาษาไทยเท่านั้น ถ้านำไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ผู้วิจัยต้องปรับให้สอดคล้องกับบริบทของเนื้อหาและรายวิชาที่สอน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากผลวิจัยที่พบว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียนเพิ่มขึ้น เนื่องจากนักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ดังนั้นจึงควรศึกษาโดยนำการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง ไปใช้ควบคู่กับเทคนิคการสอนแบบอื่น ๆ เพื่อให้กิจกรรมในชั้นเรียนมีความหลากหลายมากขึ้นและเกิดการพัฒนาแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

2.2 ควรมีการศึกษาโดยนำการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงไปศึกษาเพิ่มเติมว่าการจัดการเรียนรู้สามารถส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะและพฤติกรรมใดได้อีก เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาที่พบในชั้นเรียนต่อไป เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เนื่องจากนักเรียนจะต้องรับชมสื่อที่ครูจัดไว้ให้ และนำสื่อการเรียนรู้มาแบ่งปันกับเพื่อนในกลุ่มที่ครูสร้างไว้ให้ ทักษะความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม เนื่องจากจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง นักเรียนจะได้สร้างสรรค์นวัตกรรม การศึกษา หรือทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ เนื่องจากกิจกรรมในชั้นเรียนส่วนใหญ่ นักเรียนจะได้ทำกิจกรรมกลุ่ม

บรรณานุกรม

- Akram, S., & Afsaneh, G. (2017). The Effect of Simulation on Middle School Students' Perceptions of Classroom Activities and their Foreign Language Achievement: A Mixed-Methods Approach. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(3), 667-680.
- Alison, S. H. (2007). *Time Money Happiness*. New York: Murdoch Books.
- Amal, D. (2014). Enhancing the Cognitive and Learning Skills of Children with Intellectual Disability through Physical Activity and Edutainment Games. *International Journal of Distributed Sensor Networks*, 2015, 1-11.
- Aristotle. (1976). *The Neo machine Ethics*. London: Penguin.
- Bloom, B. (1976). *Human Characteristics and School Learning*. New York: Thomas Y. Crowell Co. Inc.
- Can, I. (2016). Changing High School Students' Attitudes Towards Mathematics in a Summer Camp: Happiness Matters. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 17(5), 1625-1648.
- Carroll, J. B. (1963). A Model of School Learning. *Teachers College Record*, 64, 723-733.
- Catherine, H. C., & Eric, M. (2001, September). Peer Instruction: Ten years of experience and results. *American Association of Physics Teachers*, 69(9), 970-977.
- Channy, R. (2016). *Using The Flipped Classroom to Enhance English Listening Comprehension for Pre-University Students in Cambodia*. Dissertation, M.A. (English Language Studies). Nakhonratchasima: Suranaree University of Technology.
- Chen, H. L., & Chang, C. Y. (2017). Integrating the SOP2 Model into the Flipped Classroom to Foster Cognitive Presence and Learning Achievements. *Educational Technology & Society*, 20(1), 274-291.
- Chuang, C.-H. (2014). Improving Learning Performance with Happiness by Interactive Scenarios. *The Scientific World Journal*, 2014, 1-12.
- Eric, R. S. (2013). *Flipped Classroom: Effects on Achievement and Student Perception*.

- Dissertation, M.S. (Education). Minnesota: Southwest Minnesota State University.
- Eysenck, J. J., Arnold, W., & Meili, R. (1972). *Encyclopedia of Psychology*. London: Search Press Limited.
- Francesca, B. (2012). Motivating the learning of science topics in secondary school: A constructivist edutainment setting for studying Chaos. *Computers & Education*, 59, 1377-1386.
- Gerald, R. O. (2014). *The Flipped Classroom Model for College Algebra: Effects on student achievement*. Dissertation, Ph.D. (Education). Colorado: Colorado State University.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of Education*. 3rd ed. New York: McGraw-Hill co.
- Guoqing, Z., & Xuefeng, J. (2014). Theoretical Research and Instructional Design of the Flipped Classroom. *Applied Mechanics and Materials*, 543-547, 4312-4315.
- Jonathan, B., & Aaron, S. (2012). *Flip Your Classroom : Reach Every Student in Every Class Every Day*. Washington DC: Eugene, Or., International Society for Technology in Education.
- Korina, K., & Navonil, M. (2015). Edutainment for Sustainable Development: A Survey of Games in the Field. *Simulation & Gaming*, 46(6), 647-672.
- Korkmaz, S. Ç. (2013). Language Games as a Part of Edutainment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 1249-1253.
- Larry, S. G. (2015). *Student Perceptions of Digital Resources and Digital Technology in a Flipped Classroom*. Dissertation, Ed.D. (Educational Leadership). North Dakota: University of North Dakota.
- Layard, R. (2005). *Happiness. Lessons from a new science*. London: Cambridge University Press.
- Layard, R. (2006). *Learning with Happiness: Penguin*. London: Cambridge University Press.
- Leigh, A. L. (2013). *Flipped classroom learning*. Retrieved December, 1, 2016, From <https://ileighanne.wordpress.com/2013/01/28/learning-cycles-of-the-flipped-classroom/>.

- Maddox, H. (1965). *How to Study*. London: The English Language Book Society.
- Nemec, & Josef. (2002). *Edutainment or Entertainment Education Possibilities of Didactic Games in Science Education*. Czech Republic: Pedagogická fakulta, Masarykova univerzita, Brno.
- Nino, R. (2017). Achievement Motivation Toward Learning English Language in Modern Educational Context of Georgia. *Problems of Education in the 21st Century*, 75(4), 366-374.
- Noddings, N. (2003). *Happiness and Education*. New York: Cambridge University Press.
- Omar, S., Jain, J., & Noordin, F. (2013). Motivation in Learning and Happiness among the Low Science Achievers of a Polytechnic Institution: An Exploratory Study. *Social and Behavioral Sciences*, 90, 702-711.
- Presscott, D. A. (1961). *Educational Bulletin*. Bangkok: Faculty of Education Chulalongkorn University.
- Schoolwires. (2013). *The Flipped Classroom: A New Way to Look at Schools*. Retrieved December, 1, 2016, From http://www.schoolwires.com/cons/lip3/flipped_classroom_0612.pdf.
- Shannon, A. M. (2016). *A Flipped Classroom in Nursing : The Effects of Peer-Led Simulation on Cognitive Learning and Critical Thinking*. Dissertation, Ph.D. (Nursing Practice). North Carolina: Gardner-Webb University Hunt School of Nursing.
- Siu, C. K. (2014). Developing information literacy and critical thinking skills through domain knowledge learning in digital classrooms: An experience of practicing flipped classroom strategy. *Computers & Education*, 78, 160-173.
- Washington University. (2016). *Flipping the classroom*. Retrieved December, 1, 2016, From <http://www.washington.edu/teaching/teaching-resources/engaging-students-in-learning/flipping-the-classroom/>.
- Yilmaz, K., & Selami, Y. (2007). Comparing the Impacts of Tutorial and Edutainment Software Programs on Students' Achievements, Misconceptions, and Attitudes towards Biology. *J Sci Educ Technol*, 2008(17), 32-41.

Yuko, E. P. (2015). *Exploring a Flipped Classroom Approach in a Japanese Language Classroom: A Mixed Methods Study*. Dissertation, Ed.D. (Curriculum and Instruction). Texas: Baylor University.

กนิษฐา บางภูมกร. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. ปรินญานิพนธ์ ปว.ด. (เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

กรมวิชาการ. (2543). รูปแบบหรือแนวการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างคุณลักษณะดี เก่ง มีความสุข ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.

กรมสุขภาพจิต. (2543). การพัฒนาแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์สำหรับประชาชนไทยอายุ 12 – 60 ปี. นนทบุรี: กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กาญจนา นาคสกุล. (2550). การสัมมนาระดับชาติเนื่องในวันภาษาไทยแห่งชาติ : การแก้ไขวิกฤตภาษาไทย 26 กรกฎาคม 2550 ณ ห้องประชุมสันติไมตรี ทำเนียบรัฐบาล. กรุงเทพฯ: สภาวัฒนธรรมภาษาไทยแห่งประเทศไทย.

กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์. (2540, พฤศจิกายน-เมษายน). สอนภาษาไทยอย่างไรให้สนุก. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ม.มหาสารคาม, 1(2), 8-13.

เกรียงไกร สกุลประเสริฐศรี. (2557). ผลของการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. ปรินญานิพนธ์ ค.ม. (การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2540). การนิเทศโครงการส่งเสริมศักยภาพนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: เอสอาร์ พรินติ้ง.

คณะอนุกรรมการการปฏิรูปการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). การปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

คุญญา ศกุนตนาถ. (2552). ผลของความสอดคล้องระหว่างแบบการเรียนกับแบบการสอนที่มีต่อ

ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน. ปรินญาณิพนธ์ ค.ม. (วิจัยการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จันทิมา ปัทมธรรมกุล. (2557). *Flipped Classroom*. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2560 จาก <https://piyanutphrasong025.wordpress.com/2014/10/06/flipped-classroom/>.

ฉันทิทิพย์ ลีลิตธรรม และ มนต์ชัย เทียนทอง. (2557). การสังเคราะห์กรอบแนวคิดการเรียนรู้ในห้องเรียนกลับทางร่วมกับเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบภาคินตภาพโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. ปรินญาณิพนธ์ ปร.ด. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

ชลยา เมาะวาสี. (2556). ผลการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสอนแบบย้อนกลับร่วมกับห้องเรียนกลับด้านบนเครือข่ายสังคมวิชาการวิเคราะห์และการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. ปรินญาณิพนธ์ ค.อ.ม. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ชวาล แพ้วตกุล. (2516). เทคนิคการวัดผล. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.

ชัชวิทย์ สงวนภักร์. (2557). การพัฒนาโปรแกรมการเสริมสร้างความสุขในการเรียนตามแนวคิดปัญญาศึกษาของนิติตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและพัฒนาศึกษาศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ชัยพร รูปน้อย. (2540). การจัดนันทนาการสำหรับกิจกรรมยุวกาชาด. เพชรบุรี: ศูนย์พลศึกษาและกีฬาจังหวัดเพชรบุรี.

ณชีรฉวี อนุเสิน. (2559). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนรู้ด้วยตนเอง และเจตคติทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. ปรินญาณิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

ณัฐกานต์ ภาคพรต. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงตามหลักการการศึกษานันทนาการเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์. ปรินญาณิพนธ์ ค.อ.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

ณัฐธยาน์ การุญ. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสนใจในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยบทเรียนสำเร็จรูปกับการสอน

- ตามคู่มือครู. ปริญญาโท กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทะเลลามะ; และ ไฮเวิร์ด ซี. คัทเลอร์. (2554). ศิลปะแห่งความสุขในที่ทำงาน. แปลโดย รักดี โชติจินดา. กรุงเทพฯ: เคล็ดไทย.
- ทีศนา แคมณี. (2553). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทียมยศ ปะสวະโน. (2553). การพัฒนาศูนย์ศึกษานันทนาการเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. ปริญญาโท ศษ.ด. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เทียมยศ ปะสวະโน. (2556, กรกฎาคม-ธันวาคม). เอดูเทนเมนต์: การศึกษาแนวใหม่ที่เน้นความบันเทิง. วารสารวิจัยออนไลน์ปริทัศน์, 3(2), 159-167.
- ธนะวัชร จริยะภูมิ. (2559). รูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้านด้วยการจัดมโนทัศน์ล่วงหน้าทางธุรกิจบนสังคมคลาวด์ เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ ทักษะชีวิตและการทำงาน. ปริญญาโท ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- น้ามนต์ เรืองฤทธิ์. (2553). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษานันทนาการเพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทยและนักเรียนเกาหลีใต้. ปริญญาโท ปร.ด. (หลักสูตรและการสอน). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นิชามา บุรีกาญจน์. (2556). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. ปริญญาโท ค.ม. (สุขศึกษาและพลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิภา เมธาวีชัย. (2536). การประเมินผลการเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏธนบุรี.
- บำรุง งามการ. (2556). ดร.บำรุง งามการ คุยเรื่อง *Flipped Classroom* (ตอนที่ 1). สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2559, จาก <http://www.vcharkarn.com/vblog/116087>.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์. (2526). การทดสอบแบบอิงเกณฑ์ : แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพฯ: คณะ

ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ปราโมทย์ ไวยกุล. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้บทเพลงพื้นบ้านภาคกลางประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ปริญวิทย์ นุราช. (2558, มกราคม). ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนตามสมรรถนะวิชาชีพและความสุขในการเรียนของนิสิตทันตแพทย์. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, 7(1), 97-117.

ปวิน เจียไพบุญย์. (2558). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยเรื่อง ประโยค ของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยรูปแบบเกมการแข่งขันเป็นทีม. ปรินูญานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนภาษาไทย). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ปัทมา ทองสม. (2554, มกราคม-เมษายน). การพัฒนาดัชนีชี้วัดความสุขในการเรียนของนักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิตสังกัดกระทรวงสาธารณสุข. วารสารการพยาบาลและการศึกษา, 4(1), 88-111.

ปางลีลา นูรพาพิชิตภย์. (2559). *The Flipped Classroom* กับการจัดการเรียนการสอนในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2559, จาก https://www.academia.edu/10373765/The_Flipped_Classroom กับการจัดการเรียนการสอนในประเทศไทย_The_Flipped_Classroom_to_Learning_and_teaching_in_Thailand.

ผกาศรี เย็นบุตร. (2526). ทักษะและความรู้ทางภาษา. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน.

ผะอบ โปษะกฤษณะ. (2526). ลักษณะเฉพาะของภาษาไทย : การเขียนการอ่าน การพูด การฟัง และราชาศัพท์. กรุงเทพฯ: รวมสาส์น.

พรทิพย์ คงแก้ว. (2559, กรกฎาคม-ธันวาคม). การพัฒนาเรียนรู้แบบเจตคติตามแนวคิดการศึกษาบันทึงเรื่องการสื่อสารภาษาจีนเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 7(2), 151-159.

พรณี คงเงิน. (2560, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนาทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลตาคลี (ขุนตาคลีคณะกิจ) จังหวัดนครสวรรค์ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและเทคนิคการประเมินความก้าวหน้า

- ทางการเรียน. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์, 18(1), 42-54.
- พระธรรมปิฎก. (2541). แง่คิดข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษา. กรุงเทพฯ: อรุณสภานิตยสาร.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ประยงค์ ปยุตฺโต). (2554). ความสุขทุกแห่งมุม. กรุงเทพฯ: พระพุทธศาสนาของธรรมสภา.
- พระมหาสุทิตย์ อากาศโร (อบอุณ); และ เขมณัฐ อินทรสุวรรณ. (2553). ตัวชี้วัดความสุข กลยุทธ์การสร้างและการใช้เพื่อชุมชนเป็นสุข. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศูนย์สารสนเทศทางการศึกษา นักเลขาธิการสภาการศึกษา.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชญา บุตรยะถาวร. (2559, เมษายน-มิถุนายน). ผลการสนทนโดยใช้วิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยการเรียนออนไลน์กับวิธีการสอนแบบสืบเสาะ เรื่อง ระบบไหลเวียนเลือด. วารสารศึกษาศาสตร์, 10(2), 84-90.
- พิชิต ฤทธิจรรยา. (2545). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เอ็ดส เคอร์มิสท์.
- พิณพนธ์ คงวิจิตต์. (2556). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการสอนเบรนท์ทาร์เกิดที่มีต่อความสุขในการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1. ปรินูญานิพนธ์ ค.ม. (การสอนภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์ประภา พาลพ่าย. (2557). การใช้สื่อสังคมตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปรินูญานิพนธ์ ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2558). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิรุณไปรย สำโรงทอง. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ไพศาล หวังพานิช. (2537). การวัดผลทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

- มารุต พัฒผล. (2546). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยบางประการกับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดสุพรรณบุรี. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและและสถิติทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รัฐพล ประดับเวทย์. (2560, มกราคม-มิถุนายน). ผลการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านสำหรับนิสิตวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. วารสารพัฒนาการเรียนการสอน, 11(1), 39-49.
- ราชบัณฑิตยสภา. (2558). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ฉบับราชบัณฑิตยสภา. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. (2543). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.
- ลักขณา รักเถาว์. (2555). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความรับผิดชอบในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือวิธี STAD กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ลัดดา หวังภาษิต. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิตสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ด. (การวิจัยและพัฒนาลักษณะ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณิ โสภประยูร. (2540). การเสริมสร้างศักยภาพนักเรียนกรุงเทพมหานครด้านคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณิ โสภประยูร. (2542). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วรางคณา ชั่งโต. (2559). ผลของการใช้รูปแบบการสอน 7E ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (วิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์

วงศ์.

- วิจารณ์ พานิช. (2556a). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- วิจารณ์ พานิช. (2556b). สนุกกับการเรียนในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิชัย วงศ์ใหญ่. (2543). วิสัยทัศน์ทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: เอสอาร์ พรินติ้ง.
- วิลาวลัย์ ด้านสิริสุข. (2557). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความสุขที่เสริมสร้างการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา. ปรินญานิพนธ์ กศ.ด. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรีภัทษภัสสร รั้งสีวารกุล. (2554). การสอนแนวสาระบันเทิงในระดับอุดมศึกษา. วารสารวิชาการ, 1(1), 2-12.
- ศรีบงอร จุ้ยศิริ. (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนวรรณคดีไทยโดยใช้เพลงประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์. (2543, มิถุนายน-กันยายน). ปัญหาการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับ. วารสารราชบัณฑิตยสถาน, 25(3), 11-20.
- ศักดิ์สิทธิ์ สีหลวงเพชร. (2544). ผลการประยุกต์ใช้รูปแบบการสอนการเรียนรู้ที่มีความสุขในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ปรินญานิพนธ์ ศษ.ม. (วิทยาศาสตร์ศึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2559). ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2558. สืบค้นเมื่อ 12 ธันวาคม 2560 จาก newonetrresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/PDF/SummaryONETM6_2558.pdf.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2560). ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2559. สืบค้นเมื่อ 12 ธันวาคม 2560 จาก newonetrresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/PDF/SummaryONETM6_2559.pdf.
- สนิท สัตโยภาส. (2545). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและสืบค้น. กรุงเทพฯ: ธารอักษร.
- สมใจ สืบเสาะ. (2555). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เชิงธรรมชาติบนเว็บเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. ปรินญานิพนธ์ ปร.ด. (เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

- สมสุข ศรีสุก. (2542). ผลของการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมบทบาทสมมุติที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องเลขดัชนี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. ปรินญาณิพนธ์ ค.ม. (การศึกษาคณิตศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สาโรช ไศวีรักษ์. (2551). การศึกษาเชิงหรรษา. วารสารรามคำแหง, 25(4), 228-244.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544). เรียนอย่างนี้มีความสุข. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). ทฤษฎีการเรียนรู้มีความสุข. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- สำราญ สิริภคมงคล. (2556). การพัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. ปรินญาณิพนธ์ ค.ด. (วิจัยและจิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำลี รักสุทธี. (2544). เทคนิคการจัดการเรียนการสอนและเขียนแผนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: พัฒนศึกษา.
- สิริพร ทิพย์คง. (2545). หลักสูตรและการสอนคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- สุกัลยา นิลกระยา. (2557). การพัฒนาสื่อการสอนมัลติมีเดียบนเครือข่ายไร้สาย *m-learning* เรื่องตรรกศาสตร์ โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อส่งเสริมการนำตนเอง. ปรินญาณิพนธ์ ค.อ.ม. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- สุคนธ์ วรรณระอมร. (2559). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนของนักศึกษาพยาบาล คณะพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. วารสารไทยเภสัชศาสตร์และวิทยาการสุขภาพ, 11(3), 98-105.
- สุจริต เพียรชอบ; และ สายใจ อินทร์มพรรย์. (2538). วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาดา แก้วพิกุล. (2555). การพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์ที่ใช้การจัดการเรียนการสอนอย่างกระตือรือร้น โดยเน้นการเรียนเป็นคู่ร่วมกับการบริหารสมอง เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ต่ำ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุดใจ ชาประเสริฐ. (2557). การพัฒนารูปแบบศึกษابันเทิงโดยใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการ เพื่อพัฒนาระบบการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนพยาบาลทหารอากาศ. ปรินญาณิพนธ์

- ศษ.ด. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุดารัตน์ พงษ์พันธ์. (2558). การจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยที่มีผลต่อความสุขในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย. ปรินฎานิพนธ์ กศ.ม. (วิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุพัตรา อุตมั่ง. (2558, มกราคม-มิถุนายน). แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน: ภาพฝันที่เป็นจริงในวิชาภาษาไทย. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์, 16(1), 51-58.
- สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ. (2557). ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษากลับด้านที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี. ปรินฎานิพนธ์ ค.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2556). ห้องเรียนกลับทาง: ห้องเรียนมิติใหม่ในศตวรรษที่ 21. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2560, จาก <http://phd.mbuisc.ac.th/academic/flipped%20classroom2.pdf>.
- สุวิทย์ ฝ่ายสงค์. (2557). ผลการจัดการเรียนรู้บนเว็บแบบผสมผสาน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 4 MAT ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. ปรินฎานิพนธ์ กศ.ม. (วิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เสาวพร เมืองแก้ว. (2548). การศึกษาเชิงหรรษาเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้านวิชาการของครูในอุดมคติ. กรุงเทพฯ: รายงานการวิจัยคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- แสงสุรี วาดวิจิตร. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โครงการการศึกษาพหุภาษา ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษาที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) กับคู่มือครู. ปรินฎานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อดุลย์ ไทรเล็กทิม. (2550, มกราคม-มิถุนายน). ปัญหาการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยรามคำแหง, 10(1), 83-96.
- อนุสร หงส์ขุนทด. (2558). การพัฒนารูปแบบระบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านผ่านสื่อ 3 แบบด้านทักษะดนตรีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. ปรินฎานิพนธ์ ปร.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อวยชัย ผกามาศ. (2542). เพลงประกอบการเรียนการสอนภาษาไทย. ภูเก็ต: โปรแกรมวิชาภาษาไทย

สถาบันราชภัฏภูเก็ต.

อิมรอน มะลูลีม. (2551). รวมบทคัดย่อ เรื่องการสร้างสันติภาพและความสมานฉันท์. กรุงเทพฯ:

ศูนย์บริหารกิจการศาสนาอิสลาม.

อุดมลักษณ์ อนันต์. (2549). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์เ็ดดูเทนเมนต์โดยใช้แอนิเมชันเรื่อง การวัด และประเมินผลการศึกษา. ปรินญานิพนธ์ ค.อ.ม. (ครุศาสตร์เทคโนโลยี). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

อุบลวรรณ ปัญนะ. (2558). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ห้องเรียนกลับทางที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง บทประยุกต์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (วิทยาศาสตร์ศึกษา). พิษณุโลก: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือ

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือ

1. รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง และแผนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม

อาจารย์ ดร.อดิสรณ์ เรืองกิจจามันท์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย

อาจารย์ ดร.รัชนีญา กลิ่นน้ำหอม ภาควิชาภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาศาสตร์ภาษาไทย

ครูสุรางค์รัตน์ เกื้อสกุล ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
โรงเรียนโยธินบูรณะ จ.กรุงเทพมหานคร
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1
ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย

2. รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัก
ภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย และ แบบวัดความสุขในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนปลาย

ผศ.ดร.มนตา ตูลย์เมธาการ

ภาควิชาวัดผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

อาจารย์ ดร.อดิสรณ์ เรืองกิจจามันท์

ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย

อาจารย์ ดร. รัชนีญา กลิ่นน้ำหอม

ภาควิชาภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาศาสตร์ภาษาไทย



ภาคผนวก ข

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง



กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 คำในภาษาไทย

รายวิชา หลักภาษาไทย รหัสวิชา ท 33203 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

หัวข้อ คำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศ จำนวน 3 คาบ

1. ผลการเรียนรู้

นักเรียนสามารถอธิบายเหตุผลของการยืมคำต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทยและวิเคราะห์คำยืมภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง

2. สาระสำคัญ

ภาษาไทยที่เราสื่อสารกันในปัจจุบัน มีทั้งคำไทยแท้และคำที่ยืมมาจากภาษาอื่นซึ่งการยืมคำจากภาษาอื่นมาใช้ในภาษาไทยนั้น ทำให้เรามีคำที่หลากหลายขึ้นซึ่งการยืมคำมานั้นผู้ใช้ต้องมีความรู้ ความเข้าใจอย่างถ่องแท้จึงจะสามารถนำคำนั้น ๆ มาใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถบอกเหตุผลของการยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทยได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะคำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศได้

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1. นักเรียนสามารถจำแนกคำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศได้
2. นักเรียนสามารถแต่งเพลงหรือคำประพันธ์ที่สรุปมาจากเนื้อหาได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
2. นักเรียนสามารถใช้กระบวนการกลุ่มในการทำกิจกรรม
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบในการดูสื่อวีดิทัศน์มาก่อนการเรียนรู้ในชั้นเรียน

4. สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต
2. มีวินัย
3. ใฝ่เรียนรู้
4. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สาระการเรียนรู้

ด้านความรู้

การยืมภาษา เป็นปรากฏการณ์ที่ภาษาหนึ่งยืมตัวอักษร เสียง ความหมาย หน่วยคำ คำ สำนวน กฎทางไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค ฯลฯ ถึงจะเป็นการยืมภาษา แต่ที่ให้ความสนใจมากที่สุดคือ การยืมคำ เพราะเป็นหน่วยย่อยของภาษาที่ยืมได้ง่าย ปรับให้เข้ากับภาษาของผู้ยืมได้ ซึ่งการยืมคำพบมากที่สุดในการยืมภาษา

เหตุผลการยืมภาษา

1. ด้านความจำเป็น คือ ในภาษาผู้รับไม่มีคำเรียกสิ่งที่น่าสนใจที่นำเข้ามาจากที่อื่น จึงต้องเรียกตามเจ้าของสิ่งนั้นเรียก

2. เหตุผลด้านจิตวิทยา

- | | |
|----------------------|--------------------------|
| - การยืมศัพท์พื้นฐาน | - การยืมคำที่มีศักดิ์สูง |
| - ยืมมาใช้ในวรรณคดี | - ยืมเพื่อแสดงภูมิรู้ |

คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

คำภาษาต่างประเทศที่ปรากฏมากในภาษาไทย ได้แก่

- | | |
|-------------------------|-----------------|
| 1. ภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต | 6. ภาษาฝรั่งเศส |
| 2. ภาษาเขมร | 7. ภาษาโปรตุเกส |
| 3. ภาษาอังกฤษ | 8. ภาษาพม่า |

4. ภาษาจีน

9. ภาษามอญ

5. ภาษาชวา – มลายู

10. อื่น ๆ เช่น ญี่ปุ่น เกาหลี อาหรับ

ด้านทักษะ/กระบวนการ

กระบวนการการทำงานกลุ่ม

การใช้ชีวิตและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

การคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยการแต่งเพลงหรือคำประพันธ์

ด้านเจตคติ/คุณค่า

มีความสุขในการเรียน

มีความรับผิดชอบ

มีความซื่อสัตย์สุจริต

7. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง

ก่อนการเรียนในชั้นเรียน

ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม (นอกชั้นเรียน)

1. ครูจัดทำเอกสารประกอบการเรียน สื่อนำเสนอ เตรียมกิจกรรมในชั้นเรียน และจัดทำวีดิทัศน์ในเนื้อหาเรื่อง คำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศ โดยใช้สื่อการสอนที่เสริมการเรียนรู้ด้วยความบันเทิงอย่างหลากหลาย หลังจากนั้นฝากวีดิทัศน์ไว้ใน Google Classroom

2. ครูนำวีดิทัศน์ที่เตรียมไว้มาโพสต์ลงในกลุ่มที่ครูสร้างไว้ใน Google Classroom รวมทั้งจัดทำแผ่นบันทึกข้อมูลวีดิทัศน์ไว้สำหรับนักเรียนที่ไม่พร้อมทางด้านการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

3. ครูจัดเตรียมคำถามหลังการดูวีดิทัศน์ไว้ถามนักเรียนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจและความซื่อสัตย์จากการเรียนที่บ้านด้วยตนเอง เช่น ให้นักเรียนหาคำยืมจากภาษาต่างประเทศอื่น ๆ นอกเหนือจากในวีดิทัศน์มาแสดงความคิดเห็นไว้ที่ได้โพสต์โดยห้ามซ้ำกับเพื่อน หรือ ให้นักเรียนวิเคราะห์คำทับศัพท์ว่ามีคำไทยใช้แทนหรือไม่ ฯลฯ

4. ครูปฐมนิเทศนักเรียน เรื่อง การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงให้นักเรียน หลังจากนั้นให้นักเรียนติดตั้งแอปพลิเคชัน Google Classroom ลงในโทรศัพท์มือถือ หลังจากนั้นกรอกรหัสเพื่อเข้ากลุ่มที่ครูได้สร้างไว้

5. ครูให้นักเรียนไปศึกษาเนื้อหาเรื่อง คำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศ โดยครูมอบเอกสารประกอบการเรียนให้ ให้นักเรียนบันทึกความรู้ที่ได้มาส่งครูในคาบต่อไป พร้อมกับเน้นย้ำเรื่องการเรียนแบบกลับทาง ซึ่งนักเรียนจะต้องเข้าชมทุกคน พร้อมกับลงชื่อหลังจากดู

คำยืมจากภาษาต่างประเทศ

1. คำบาลี-สันสกฤต

1. พยัญชนะในภาษาบาลี - สันสกฤต

พยัญชนะวรรค	แถวที่ 1	แถวที่ 2	แถวที่ 3	แถวที่ 4	แถวที่ 5
วรรค กะ กัณทชะ	ก	ข	ค	ฌ	ง
วรรค จะ ตาลุชะ	จ	ฉ	ช	ณ	ญ
วรรค ฐะ มุททชะ	ฎ	ฐ	ฑ	ฒ	ณ
วรรค ตะ ทันตชะ	ต	ถ	ท	ธ	น
วรรค ปะ โอบขุชะ	ป	ผ	พ	ภ	ม
เศษวรรค	ย ร ล ว (ศ ษ) ส ฬ ็				

ตารางเปรียบเทียบภาษาบาลี - สันสกฤต

บาลี	สันสกฤต
2. มีเสียงสระ 8 เสียง ได้แก่ อะ อา อิ อี อุ อู เอ โอ	2. มีเสียงสระ 14 เสียง ได้แก่ อะ อา อิ อี อุ อู เอ โอ ไอ โเอ ฤ ฤๅ ฌ ฌๅ
3. มีหลักตัวสะกดตัวตามที่แน่นอน คือ 112 334 512345	3. ใช้ ศ ษ แทน ส ในภาษาบาลี เช่น ศีรษะ อากาศ วิเศษณ์ เกษม
4. ใช้ ส เป็นได้ทั้งพยัญชนะต้นและตัวสะกด เช่น สงกา วิเลส วัลสะ มัสสุ	4. ใช้ ฌ แทน ส ในภาษาบาลี เช่น กรีชา จุฑา ครุฑ มณเฑียร
5. ใช้ ฬ เป็นได้ทั้งพยัญชนะต้นและตัวสะกด เช่น กีฬ่า จูฬ่า นาฬีกา อาสาฬห	5. นิยมใช้ตัว รร แทน ฤ (ร เฬะ) เช่น ภรรยา จรรยา อัศจรรย์ บรรพต
6. นิยมใช้ "ริ"	6. นิยมใช้คำว่า "เคราะห์"
เช่น ภริยา จริยา วิริยะ อัศจรรย์	เช่น วิเคราะห์ สังเคราะห์ อนุเคราะห์
7. ไม่นิยมควบกล้ำและอักษรนำ	7. นิยมควบกล้ำและอักษรนำ เช่น ประถม มัตสยา สวามี สถาน
เช่น ปฐุม มัจฉา สามีสาน	
8. นิยมใช้ ณ นำหน้าวรรค ฐะ เช่น มณฑล หรือ ณ นำหน้า ห เช่น กัณหา ตัณฑ	8. มีหลักตัวสะกดตัวตามที่ไม่แน่นอน ซึ่งต่าง จากภาษาบาลี

2. คำเขมร

1. มักสะกดด้วยพยัญชนะ จ ญ ร ล ส
2. เป็นคำศัพท์พยางค์เดียวที่ต้องแปลความหมาย
3. เป็นศัพท์ที่ใช้คำควบกล้ำและอักษรนำ
4. มักแผลงคำได้

3. คำยืมภาษาอังกฤษ

การเข้ามาของภาษา

- การค้าขาย
- วิชาการ (หนังสือ แพทย์ เกษตร)
- ศิลปวัฒนธรรม (การแต่งกาย ทรงผม การกิน)
- ค่านิยม (ชื้อ)

การรับคำภาษาอังกฤษ

1. คำทับศัพท์ เช่น ฟุตบอล เทนนิส เปียโน ไวโอลิน
2. ศัพท์บัญญัติ
 - เอาความหมายมา สร้างคำเอง เช่น โทรศัพท์ โทรทัศน์
 - ยืมแบบแปล เช่น ช้อนโต๊ะ ตลาดมืด โรคคิดถึงบ้าน

4. คำยืมภาษาจีน

ข้อสังเกตภาษาจีนในภาษาไทย

- ใช้วรรณยุกต์ตรี และ จัตวา เช่น ก๊ก เจ๋ง ก๋วยเตี๋ยว กวยจั๊บน้ำแข็ง
- ผสมสระ เอียะ – อัวะ เช่น ผีเียะ ผีลาวะ เป๊าะเจียะ

ตัวอย่างภาษาจีนในภาษาไทย

เป๊าะเซี่ยน ป๊วย บ๊วย บั้งกี โรงเตี้ยม เต้าเจี้ยว เต้าทึง เจ๊ก เจ็ง เจี้ยน ซาลาเปา
 ก๋วยช่าย เจาก๊วย พะโล้ บะหมี่ เป๊าะก๊วย เกาลัด ไชเท้า ลูกไหน ตั่งโอ้ ปวยเล้ง ท้อ ชิ้นฉ่าย โต๊ะ
 เก้าอี้ ห้าง เก่ง

5. คำยืมจากภาษาอื่น ๆ

ตัวอย่างชวา - มลายูในภาษาไทย

กระดังงา ทูเรียน น้อยหน่า มังคุด ภูเก็ต สาคู กะปะ กะพง กุเลา โลมา อูรังอุตัง
กริช กำยาน มัสยิด เบตง บุนหะรำไป บูดู อังกะลุง บุนรง บุนหัน

ตัวอย่างภาษาฝรั่งเศสในภาษาไทย

กงสุล คาเฟ่ บุปเฟ่ต์ บัลเลต์ มาการอง ครวซองต์ บูกี้ ซาลอน คูปอง การ์รันดี
ฝรั่งเศส โชเฟอร์ มาดาม มายองเนส แซมเปญู เมอแรงก์ มาการีน โดม เปตอง เปียร์ ใ้เก้ คิว
โควตา แม็กกาซีน

ตัวอย่างภาษาโปรตุเกสในภาษาไทย

กะละแม เหยี่ยว สบู่ ปีนโต กัมปะโด เลหลัง ว่าว

ตัวอย่างภาษาพม่าในภาษาไทย

ทานาคา เมียนมา ชเวดากอง หม่อง กะปิ บุรงนอง ประดู่ เนปิดอร์ มัณฑะเลย์

ตัวอย่างภาษามอญในภาษาไทย

เป็งมาง ขนมจีน ข้าวหลาม คุก ตะราง จองจำ จิ้งหรีด กระจ่าย ตะกวดกระเรียน
มะนาว มะกอก พลาย ทะลาย พลุ

ตัวอย่างภาษาญี่ปุ่นในภาษาไทย

ราเมง ฟุจิ ซาซิมิ เทมปุระ โมจิ ฮอนดา โตชิบา ยาคุซ่า โซกุน เกอิชา กิโมโน
ฮาราจูกิ มังงะ ยูโต ซูโม คาราเต้ เคนโด ซูโดกุ

ตัวอย่างภาษาเกาหลีในภาษาไทย

ซารังเฮ ซัมซุง บอนซอน ฮุนได เทควันโด กิมจิ บิงซู ไชจู ฮันบก

ตัวอย่างภาษาอาหรับในภาษาไทย

กะลาสี กะไหล่ชุบโลหะ กั้นหยั่น กุรอาน ผีน ยีราฟ ระกำไหม

2. เมื่อนักเรียนศึกษาเนื้อหาเสร็จแล้วให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามที่ครูสร้างไว้ โดยแสดงความคิดเห็นได้โพสต์วีดิทัศน์นั้น ส่วนนักเรียนที่ไม่พร้อมด้านการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ให้เขียนตอบใส่กระดาษแล้วนำมาส่งให้ครูในตอนเช้าก่อนเข้าเรียน

3. กรณีที่นักเรียนไม่ได้ศึกษาเนื้อหามาก่อน โดยมีเหตุผลไม่สมควร นักเรียนจะต้องศึกษาเนื้อหาผ่านวีดิทัศน์ด้วยตนเองระหว่างเพื่อนทำกิจกรรม และรับแบบฝึกหัด เรื่อง คำไทยแท้ และคำยืมจากภาษาต่างประเทศ กลับไปทำเป็นการบ้าน

ขั้นที่ 3 ขั้นสำรวจรอบรู้ (ในชั้นเรียน) (20 นาที)

1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้จากสื่อวีดิทัศน์ที่นักเรียนได้ดูมาจากบ้าน พร้อมตอบคำถามที่นักเรียนตั้งขึ้นใน Google Classroom หลังจากนั้นให้บทกลอนหลักการสังเกตเพิ่มเติม ดังนี้

คำยืมจากภาษาสันสกฤต แตกต่างจากคำยืมจากภาษาบาลี ดังนี้

“ศาลา ไ- รร (ร หัน)	ควบกล้ำกัน ศาสตร์ เควาะห์ เสริม
“ฤ ฤฤ ฤ ฤฤ เติม	ฤาษี เ-า ๗.มณโฑ”
	(ธีรศักดิ์ จิระตราชู)

คำยืมจากภาษาเขมร มีหลักการสังเกต ดังนี้

“สะกด จรัญล (จะ-รัน-ลอ)	บางคำหนดมีควบกล้ำ
มักใช้ บัน บัง บำ	อักษรนำจำให้ดี
เจอในราชาศัพท์	จับแผลงได้หลายคำมี
สังเกตได้แค่นี้	เหล่านี้ยืมเขมรมา”

(พีระเสก บริสุทธิบัวทิพย์ และ ธีรศักดิ์ จิระตราชู)

เพลง คำยืมภาษาอังกฤษ

ทำนองเพลง รักคือฝันไป - สาว สาว สาว

คำร้อง คัมภีรพรรณ ไชยธรรม; สิริกัญญา สุขบท; และกนกวรรณ ชาญวิเศษ

* คำอังกฤษคิดไปยั้งสับสน มีปะปนทั่วไปใช้สื่อสาร

เจรจาที่มาเนิ่นนาน

มาด้วยกันเธอฉันจำให้ดี

วัคซีน มอร์ฟีน โปรตีน ทอฟฟี่

สปาเกตตี คุกกี้ คอมพิวเตอร์

เกียร์ เลเซอร์ เปอร์เซ็นต์ ไชว์

แคปซูล ไดนาโม ไควตา การ์ตูน (ซ้ำ *)

เพลง คำยืมภาษาจีน

ทำนองเพลง ปูนาซาเก - คัทลียา มารศรี

คำร้อง คัมภีรพรรณ ไชยธรรม; สิริกัญญา สุขบท; และกนกวรรณ ชาญวิเศษ

มีคำจีนใช้มานาน

เอาไว้ขับขานสิ่งของมากมาย

ปะปนหลากหลายใช้กันให้ดี

เธออยากรู้ไหมมาด้วยกันสิ

“เต้าหู้ เก๊กฮวย ก๋วยเตี๋ยว

กวยจั๊บ เกี้ยว เย็นตาโฟ

บะหมี่ เปาะเปี๊ยะ เสียไป

ปาต่องโก๋ พะโล้ ลิ่นจี่”

คำจีนมีมากมาย

เด็กทั้งหลายควรจำให้ดี (ซ้ำทั้งหมด)

2. นักเรียนร่วมกันทบทวนหลักการสังเกตคำยืมจากภาษาต่างประเทศที่ครูนำมาสรุปให้ ส่วนนักเรียนที่ยังสงสัยในเนื้อหาพร้อมกันแสดงความคิดเห็นและซักถามโดยครูจะเป็นผู้ให้คำแนะนำเพิ่มเติม

ขั้นที่ 4 ขั้นจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบร่วมมือ (ในชั้นเรียน) (30 นาที)

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 3 – 4 คน หลังจากนั้นนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรม “หาให้เจอ ฉีกให้ไว” เป็นกิจกรรมที่ฝึกความสามารถในการสืบค้น กระบวนการกลุ่ม และเป็นการทบทวนเนื้อหาเรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศ โดยกิจกรรมนี้ครูจะให้หนังสือพิมพ์นักเรียนกลุ่มละ 1 ฉบับที่เหมือนกัน ต่อจากนั้นครูอธิบายกติกาในการทำกิจกรรมนี้ คือ

- ครูจะเล่าเรื่องที่น่าสนใจต่าง ๆ ให้นักเรียนฟัง โดยเมื่อครูเน้นที่คำใด ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่ม หาคำที่ครูเน้นในหนังสือพิมพ์ให้เจอ

- เมื่อนักเรียนหาคำที่ครูพูดเน้นเจอแล้ว ให้นักเรียนฉีกออกมาจากหนังสือพิมพ์ และนำมาให้ครูที่อยู่กลางห้อง (ครูอาจให้นักเรียนมาเป็นผู้ช่วยครูได้)

- กลุ่มใดที่ฉีกและนำมาส่งก่อน จะต้องตอบให้ได้ว่า เป็นคำไทยแท้หรือคำยืมที่มาจากภาษาใด ถ้านักเรียนตอบถูกจะได้รับคะแนน คำละ 2 คะแนน แต่ถ้าตอบไม่ถูกจะได้เพียงแค่ 1 คะแนน และกลุ่มที่นำมาส่งเป็นกลุ่มที่ 2 ที่สามารถบอกได้ว่ามาจากภาษาใด จะได้ไป 1 คะแนน ทั้งนี้ นักเรียนทุกกลุ่มจะต้องนำคำจากในหนังสือพิมพ์มาส่งครู

- กิจกรรมนี้ครูเตรียมคำทั้งหมด 15 - 20 คำ โดยเฉลี่ยคำยืมจากภาษาต่าง ๆ

2. หลังจากจบกิจกรรม ครูสรุปคะแนน และสรุปความสำคัญของการเรียนรู้ เรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศ ว่าสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันได้

ขั้นที่ 5 ขั้นสร้างสรรค์สรรคหรรษา (ในชั้นเรียน) (70 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ออกมาหมุนวงล้อ เพื่อกำหนดคำยืมจากภาษาต่างประเทศต่าง ๆ ให้นักเรียนในกิจกรรมต่อไป โดยอาจจะให้เริ่มจากกลุ่มที่ได้คะแนนจากกิจกรรมก่อนมากที่สุดก็ได้ โดยในวงล้อจะมีคำยืมจากภาษาต่างประเทศ ดังนี้

- คำยืมภาษาบาลี
- คำยืมภาษาสันสกฤต
- คำยืมภาษาเขมร
- คำยืมภาษาจีน
- คำยืมภาษาอังกฤษ
- คำยืมภาษาชวา – มลายู
- คำยืมภาษามอญ – พม่า
- คำยืมภาษาเกาหลี – ญี่ปุ่น
- คำยืมภาษาโปรตุเกส – ฝรั่งเศส

2. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปสืบค้นคำยืมจากภาษาที่ตนเองได้ โดยให้ใช้โทรศัพท์มือถือหรือสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้ หลังจากนั้นให้นักเรียนนำหลักการสังเกตคำแต่ละภาษา หรือตัวอย่างของคำแต่ละภาษา มาแต่งเป็นเพลงหรือคำประพันธ์ ซึ่งนักเรียนจะแต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทใดก็ได้

3. เมื่อนักเรียนแต่งเสร็จแล้ว ให้พิมพ์ข้อมูลลงใน Google Classroom ในกระทู้ที่ครูตั้งไว้ให้ พร้อมใส่ชื่อกลุ่ม ชื่อ-สกุลของสมาชิกในกลุ่มมาด้วย

4. กลุ่มที่ส่งแล้ว ครูให้นักเรียนในกลุ่มนั้นคิดคำถามขึ้นมาถามเพื่อน เพื่อไว้ใช้ถามวัดความเข้าใจหลังจากนำเสนอผลงาน ประมาณ 2 – 3 ข้อ โดยระหว่างนี้ ครูคัดลอกเพลงหรือคำประพันธ์ของนักเรียนมาใส่ใน PowerPoint

5. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ เรื่อง คำยืมจากภาษาต่างประเทศ ให้เพื่อน ๆ เมื่อนำเสนอจบแล้ว ครูหมุนวงล้อสุ่มเลขที่นักเรียนขึ้นตอบคำถามของเพื่อนที่นำเสนอ

ขั้นที่ 6 ขั้นประเมินผล (ในชั้นเรียน) (30 นาที)

1. ครูแจกใบงาน เรื่อง คำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศ ให้นักเรียนทำในชั้นเรียน หลังจากนั้นครูเฉลยและอธิบายความรู้เพิ่มเติมในชั้นเรียน โดยให้นักเรียนได้ตรวจสอบเพื่อทบทวนความเข้าใจ

2. ครูให้การบ้านนักเรียนเข้าไปดูสื่อวีดิทัศน์ที่ครูเตรียมไว้ให้ใน Google Classroom เรื่อง ชนิดของคำในภาษาไทย และให้นักเรียนบันทึกความรู้นำมาส่งครูในคาบต่อไป โดยเน้นย้ำเรื่องความรับผิดชอบในการเข้าดูสื่อที่ครูจัดเตรียมไว้ให้ เนื่องจากว่าเรื่องชนิดของคำนี้อาจจะเป็นเรื่องที่ใหม่สำหรับนักเรียนบางคน ซึ่งครูจะตรวจสอบจากการเข้าชมใน Google Classroom

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- วีดิทัศน์ เรื่อง คำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศ
- เอกสารประกอบการเรียน วิชาหลักภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย
- Prezi และ Power Point เรื่อง คำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศ
- เพลง รักคือฝันไป - สาว สาว สาว
- เพลง ปูนาซาเก - คัทลียา มารศรี
- หนังสือพิมพ์
- ห้างสมุด
- อินเทอร์เน็ต
- Google Classroom

9. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัดและประเมินผล	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์การประเมิน
- บอกเหตุผลของการยืมคำ ภาษาต่างประเทศมาใช้ใน ภาษาไทยได้ - อธิบายลักษณะคำไทยแท้และ คำยืมจากภาษาต่างประเทศได้	การตอบ คำถาม	คำถาม	นักเรียน	สรุปความรู้ได้ครบถ้วนทุกหัวข้อถือว่าผ่านเกณฑ์
- จำแนกคำไทยแท้และคำยืม จากภาษาต่างประเทศได้	การสังเกต	แบบสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ในการจัดการ เรียนรู้ของนักเรียน รายกลุ่ม	นักเรียน	ระดับคุณภาพ คะแนนรวม 9-12 หมายถึง ดีมาก คะแนนรวม 5-8 หมายถึง ดี คะแนนรวม 1-4 หมายถึง พอใช้
	การตอบ คำถาม	ใบงาน เรื่อง คำไทย แท้และคำยืมจาก ภาษาต่างประเทศ	นักเรียน	นักเรียนตอบถูกเกินร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์
- แต่งเพลงหรือคำประพันธ์ที่ สรุปมาจากเนื้อหาได้	การสังเกต	แบบประเมิน คุณภาพของการ แต่งเพลงหรือคำ ประพันธ์ของ นักเรียนรายกลุ่ม	นักเรียน	ระดับคุณภาพ คะแนนรวม 9-12 หมายถึง ดีมาก คะแนนรวม 5-8 หมายถึง ดี คะแนนรวม 1-4 หมายถึง พอใช้
- ใช้กระบวนการกลุ่มในการทำ กิจกรรม - มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน	การสังเกต	แบบสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ในการจัดการ เรียนรู้ของนักเรียน รายกลุ่ม	นักเรียน	ระดับคุณภาพ คะแนนรวม 9-12 หมายถึง ดีมาก คะแนนรวม 5-8 หมายถึง ดี คะแนนรวม 1-4 หมายถึง พอใช้
- มีความรับผิดชอบในการดูแล ชีวิตทัศนมาก่อนการเรียนรู้ในชั้น เรียน	การสังเกต	แบบสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ในการจัดการ เรียนรู้ของนักเรียน รายบุคคล	นักเรียน	ระดับคุณภาพ คะแนนรวม 9-12 หมายถึง ดีมาก คะแนนรวม 5-8 หมายถึง ดี คะแนนรวม 1-4 หมายถึง พอใช้

10. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

- ผลการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

- ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

- แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(ครูพีระเสก บริสุทธิ์บัวทิพย์)

วันที่...../...../.....



ภาคผนวก ค
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แบบเดิม



กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 คำในภาษาไทย

รายวิชา หลักภาษาไทย รหัสวิชา ท 33203 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

หัวข้อ คำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศ จำนวน 3 คาบ

1. ผลการเรียนรู้

นักเรียนสามารถอธิบายเหตุผลของการยืมคำต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทยและวิเคราะห์คำยืมภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง

2. สาระสำคัญ

ภาษาไทยที่เราสื่อสารกันในปัจจุบัน มีทั้งคำไทยแท้และคำที่ยืมมาจากภาษาอื่นซึ่งการยืมคำจากภาษาอื่นมาใช้ในภาษาไทยนั้น ทำให้เรามีคำที่หลากหลายขึ้นซึ่งการยืมคำมาใช้นั้นผู้ใช้ต้องมีความรู้ ความเข้าใจอย่างถ่องแท้จึงจะสามารถนำคำนั้น ๆ มาใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถบอกเหตุผลของการยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทยได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะคำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศได้

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1. นักเรียนสามารถจำแนกคำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศได้
2. นักเรียนสามารถแต่งเพลงหรือคำประพันธ์ที่สรุปมาจากเนื้อหาได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
2. นักเรียนสามารถใช้กระบวนการกลุ่มในการทำกิจกรรม
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบในการดูสื่อวีดิทัศน์มาก่อนการเรียนรู้ในชั้นเรียน

4. สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต
2. มีวินัย
3. ใฝ่เรียนรู้
4. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สาระการเรียนรู้

ด้านความรู้

การยืมภาษา เป็นปรากฏการณ์ที่ภาษาหนึ่งยืมตัวอักษร เสียง ความหมาย หน่วยคำ คำ สำนวน กฎทางไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค ฯลฯ ถึงจะเป็นการยืมภาษา แต่ที่ให้ความสนใจมากที่สุดคือ การยืมคำ เพราะเป็นหน่วยย่อยของภาษาที่ยืมได้ง่าย ปรับให้เข้ากับภาษาของผู้ยืมได้ ซึ่งการยืมคำพบมากที่สุดในการยืมภาษา

เหตุผลการยืมภาษา

1. ด้านความจำเป็น คือ ในภาษาผู้รับไม่มีคำเรียกสิ่งที่น่าสนใจที่นำเข้ามาจากที่อื่น จึงต้องเรียกตามเจ้าของสิ่งนั้นเรียก

2. เหตุผลด้านจิตวิทยา

- | | |
|----------------------|--------------------------|
| - การยืมศัพท์พื้นฐาน | - การยืมคำที่มีศักดิ์สูง |
| - ยืมมาใช้ในวรรณคดี | - ยืมเพื่อแสดงภูมิรู้ |

คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

คำภาษาต่างประเทศที่ปรากฏมากในภาษาไทย ได้แก่

- | | |
|-------------------------|-----------------|
| 1. ภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต | 6. ภาษาฝรั่งเศส |
| 2. ภาษาเขมร | 7. ภาษาโปรตุเกส |
| 3. ภาษาอังกฤษ | 8. ภาษาพม่า |

4. ภาษาจีน

9. ภาษามอญ

5. ภาษาชวา – มลายู

10. อื่น ๆ เช่น ญี่ปุ่น เกาหลี อาหรับ

ด้านทักษะ/กระบวนการ

กระบวนการการทำงานกลุ่ม

การใช้ชีวิตและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

การคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยการแต่งเพลงหรือคำประพันธ์

ด้านเจตคติ/คุณค่า

มีความสุขในการเรียน

มีความรับผิดชอบ

มีความซื่อสัตย์สุจริต

7. กิจกรรมการเรียนรู้แบบเดิม

ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝั่ง แล้วให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่ โดยครูจะมีแผ่นป้ายทั้งหมด 20 แผ่นป้ายติดอยู่ที่กระดาน หลังแผ่นป้ายนั้นครูจะมีรูปภาพของอาหาร จำนวน 10 แผ่นป้าย และชื่ออาหารจำนวน 10 แผ่นป้าย โดยมีคำดังนี้ “กวยจั๊บ ก๋วยเตี๋ยว เจาก๋วย โจ๊ก ซุชิ เท็มปุระ ยากิโซบะ เค้ก ช็อกโกแลต แฮมเบอร์เกอร์”

2. หลังจากจบกิจกรรม ครูสรุปคะแนน แล้วใช้คำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียน “นักเรียนคิดว่าคำที่ยกให้ข้างต้นจัดเป็นคำไทยแท้หรือไม่”
(แนวการตอบ ไม่ใช่คำไทยแท้)

“นักเรียนคิดว่าเป็นคำที่มาจากภาษาใด”

(แนวการตอบ ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ)

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (120 นาที)

1. ครูอธิบายถึงลักษณะของคำไทยแท้ประกอบ Prezi และเอกสารประกอบการเรียน

2. นักเรียนร่วมกันตั้งข้อสังเกตคำไทยแท้

3. ครูนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรม “ฟังเพลงครั้นแครงไทยแท้” ครูจะแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 5 คน หลังจากนั้นเปิดเพลงให้นักเรียนฟัง 1 เพลง แล้วให้นักเรียนร่วมกันหาคำไทยแท้จากเพลงให้ได้มากที่สุด โดยเขียนลงบนกระดาษ

4. ครูเปิดเพลง “เมรี ของ กระแต - กระต่าย อาร์ สยาม” เนื้อเพลงดังนี้

สุรียาเลือนลาลับ สุดคนานับเนิ่นนานปี
 ณ ริมฝั่งมหานที พระรถเมรี ร่ำรี ร่ำไร
 สำเนียงน้อง ร่ำร้องว่า ใ้อไ้อกรรมมา แต่ปางไหน
 อยู่หลังด ๆ ก็มาพลัดพรากไป แม่พวงมาลัย กลุ่มอุรา
 เคยถนอม หอมระรื่น จากไปเป็นอื่น เสียแล้วหนา
 เมรีหมดหวังละก็มานั่งโศกา พุ่มพายน้ำตา หลังไหลนอง
 โฉมยุพิน... ปีนนารี ทูบออกซกตี ปากร่ำร้อง
 ว่าภัสดาไม่หันหน้ามามอง รักหลุดลอยละล่อง ลอยไป

5. ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนออกมาเขียนคำไทยแท้ที่พบในเพลงหน้าห้อง หลังจาก
 นั้นครูเฉลยตามคำที่นักเรียนได้ออกมาเขียนหน้าห้อง

6. ครูเปิดเนื้อเพลง “เมรี ของ กระแต - กระต่าย อาร์ สยาม” ขึ้นมาอีกครั้ง แล้วถาม
 นักเรียนว่า “ในบทเพลงข้างต้นนั้น คำที่นำมาใช้ในบทเพลง เป็นคำไทยแท้ทั้งหมดหรือไม่” (แนว
 การตอบ ไม่ เพราะ มีคำจากภาษาอื่นด้วย เช่น ภาษาเขมร ภาษาบาลี – สันสกฤต)

7. ครูถามนักเรียนว่า “ในบทเพลงข้างต้น มีคำใดบ้างที่เป็นคำที่มาจากภาษาบาลี –
 สันสกฤต” (แนวการตอบ สุรียา, มหา, นที, พระ, เมรี, กรรม, อุรา, โศกา, นารี, ภัสดา) หลังจากนั้น
 ครูขีดเส้นใต้คำที่เป็นคำภาษาบาลี – สันสกฤตให้นักเรียนขึ้นบนหน้าจอ

8. หลังจากนั้นครูทบทวนความรู้เก่าของนักเรียนโดยถามนักเรียนว่า “นักเรียนรู้
 หรือไม่ว่า คำใดในเพลงข้างต้นที่เป็นคำที่มาจากภาษาสันสกฤตบ้าง และนักเรียนใช้วิธีการสังเกต
 อย่างไร” (แนวการตอบ โศกา เพราะ ใช้ ศ ศาลา, กรรม เพราะใช้ ร หัน)

9. ครูอธิบายลักษณะคำยืมภาษาบาลี – สันสกฤตให้นักเรียนประกอบ Prezi ดังนี้

1. พยัญชนะในภาษาบาลี - สันสกฤต

พยัญชนะวรรค	แถวที่ 1	แถวที่ 2	แถวที่ 3	แถวที่ 4	แถวที่ 5
วรรค กะ กัณฐะ	ก	ข	ค	ฌ	ง
วรรค จะ ตาลุชะ	จ	ฉ	ช	ณ	ญ
วรรค ฎะ มุทฐะ	ฎ	ฐ	ฑ	ฒ	ณ
วรรค ตะ ทันตชะ	ต	ถ	ท	ธ	น
วรรค ปะ โอบุฐุชะ	ป	ฝ	พ	ภ	ม
เศษวรรค	ย ร ล ว (ศ ษ) ส ฬ ั				

ตารางเปรียบเทียบภาษาบาลี – สันสกฤต

บาลี	สันสกฤต
2. มีเสียงสระ 8 เสียง ได้แก่ อะ อา อิ อี อุ อู เอ โอ	2. มีเสียงสระ 14 เสียง ได้แก่ อะ อา อิ อี อุ อู เอ โอ ไอ เอา ฤ ฤๅ ฌ ญ
3. มีหลักตัวสะกดตัวตามที่แน่นอน คือ 112 334 512345	3. ใช้ ศ ษ เทน ส ในภาษาบาลี เช่น ศีรษะ อากาศ วิเศษณ์ เกษม
4. ใช้ ส เป็นได้ทั้งพยัญชนะต้นและตัวสะกด เช่น สงกา วิเลศ วัสสะ มัสสุ	4. ใช้ ฑ ฒ แทน พ ในภาษาบาลี เช่น กรีฑา จุฑา ครุฑ มณเฑียร
5. ใช้ ฟ เป็นได้ทั้งพยัญชนะต้นและตัวสะกด เช่น กิฬา จุฬา นาฬิกา อาสาฬห	5. นิยมใช้ตัว รร แทน รุ (ร เราะ) เช่น ภรรยา จรรยา อัศจรรย์ บรรพต
6. นิยมใช้ "ริ"	6. นิยมใช้คำว่า "เคราะห์"
เช่น ภริยา จริยา วิริยะ อัศจรรย์า	เช่น วิเคราะห์ สังเคราะห์ อนุเคราะห์
7. ไม่นิยมควบกล้ำและอักษรนำ	7. นิยมควบกล้ำและอักษรนำ เช่น ประถม มัตสยา สวามี สถาน
เช่น ปฐุม มัจฉา สามี สุาน	
8. นิยมใช้ ณ นำหน้าวรรค ฎะ เช่น มณทล หรือ ณ นำหน้า ห เช่น กัณหา ตัณหา	8. มีหลักตัวสะกดตัวตามที่ไม่แน่นอน ซึ่งต่าง จากภาษาบาลี

คำยืมจากภาษาสันสกฤต แตกต่างจากคำยืมจากภาษาบาลี ดังนี้

“ศาลา ไ- รร (ร หัน)	ควบกล้ำกัน ศาสตร์ เคราะห์ เสริม
“ฤ ฤๅ ฌ ญ เติม	ฤๅษี -เา ฑ.มณเฑียร
	(ธีรศักดิ์ จิระตราฐ)

11. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาใบความรู้ เรื่อง ลักษณะคำเขมร หลังจากนั้น
ครูอธิบายเพิ่มเติม ประกอบ Prezi

12. ครูสุ่มให้นักเรียนยกตัวอย่างคำเขมรที่มีอักษรนำและอักษรควบกล้ำด้วย
โปรแกรม Super Soomm And Goomm

13. ครูเสริมหลักการสังเกตคำยืมจากภาษาเขมรและให้นักเรียนจดลงสมุดและอ่าน
ทวนพร้อมกัน ดังนี้

คำยืมจากภาษาเขมร มีหลักการสังเกต ดังนี้

“สะกด จรัญล (จะ-รัน-ลอ)	บางคำหนดมีควบกล้ำ
มักใช้ บัน บัง บำ	อักษรนำจำให้ดี
เจอในราชาศัพท์	จับแผลงได้หลายคำมี
สังเกตได้แค่นี้	เหล่านี้ยืมเขมรมา”

(พีระเสก บริสุทธิบัวทิพย์ และ ธีรศักดิ์ จิระตราชู)

14. ครูอธิบาย เรื่อง คำยืมจากภาษาต่างประเทศอื่น ๆ ประกอบเอกสารประกอบการเรียน นักเรียนร่วมกันตั้งข้อสังเกตคำยืมที่มาจากภาษาต่างประเทศอื่น ๆ และเหตุผลของการยืมคำ

15. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 3 – 4 คน หลังจากนั้นนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรม “หาให้เจอ ชี้กให้ไว” เป็นกิจกรรมที่ฝึกความสามารถในการสืบค้น กระบวนการกลุ่ม และเป็นกา ทบทวนเนื้อหาเรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศ โดยกิจกรรมนี้ครูจะให้หนังสือพิมพ์นักเรียนกลุ่ม ละ 1 ฉบับที่เหมือนกัน ต่อจากนั้นครูอธิบายกติกาในการทำกิจกรรมนี้ คือ

- ครูจะเล่าเรื่องที่น่าสนใจต่าง ๆ ให้นักเรียนฟัง โดยเมื่อครูเน้นที่คำใด ใ้ นักเรียนในแต่ละกลุ่ม หาคำที่ครูเน้นในหนังสือพิมพ์ให้เจอ

- เมื่อนักเรียนหาคำที่ครูพูดเน้นเจอแล้ว ให้นักเรียนชี้ยกออกมาจากหนังสือพิมพ์ และนำมาให้ครูที่อยู่กลางห้อง (ครูอาจให้นักเรียนมาเป็นผู้ช่วยครูได้)

- กลุ่มใดที่ชี้กและนำมาส่งก่อน จะต้องตอบให้ได้ว่า เป็นคำไทยแท้หรือคำยืม ที่มาจากภาษาใด ถ้านักเรียนตอบถูกจะได้รับคะแนน คำละ 2 คะแนน แต่ถ้าตอบไม่ถูกจะได้เพียง แค่ 1 คะแนน และกลุ่มที่นำมาส่งเป็นกลุ่มที่ 2 ที่สามารถบอกได้ว่ามาจากภาษาใด จะได้ไป 1 คะแนน ทั้งนี้ นักเรียนทุกกลุ่มจะต้องนำคำจากในหนังสือพิมพ์มาส่งครู

- กิจกรรมนี้ครูเตรียมคำทั้งหมด 15 - 20 คำ โดยเฉลี่ยคำยืมจากภาษาต่าง ๆ

16. หลังจากจบกิจกรรม ครูสรุปคะแนน และสรุปความสำคัญของการเรียนรู้ เรื่อง คำยืมจากภาษาต่างประเทศ ว่าสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันได้

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป (15 นาที)

1. นักเรียนร่วมกันสรุปหลักการสังเกตคำไทยแท้และลักษณะของคำยืมจากภาษาต่างประเทศ รวมไปถึงเหตุผลของการยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทย
2. ครูให้นักเรียนจับคู่และให้นักเรียนเลือกคำยืมจากภาษาต่างประเทศ และนำหลักการสังเกตคำแต่ละภาษา หรือตัวอย่างของคำแต่ละภาษา มาแต่งเป็นเพลงหรือคำประพันธ์ ซึ่งนักเรียนจะแต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทใดก็ได้ ดังนี้

- คำยืมภาษาบาลี
- คำยืมภาษาสันสกฤต
- คำยืมภาษาเขมร
- คำยืมภาษาจีน
- คำยืมภาษาอังกฤษ
- คำยืมภาษาชวา – มลายู
- คำยืมภาษามอญ – พม่า
- คำยืมภาษาเกาหลี – ญี่ปุ่น
- คำยืมภาษาโปรตุเกส – ฝรั่งเศส

3. ครูเปิดตัวอย่างเพลงคำยืมจากภาษาต่างประเทศให้นักเรียนดู ดังนี้

เพลง คำยืมภาษาอังกฤษ

ทำนองเพลง รักคือฝันไป - สาว สาว สาว
 คำร้อง คัมภีร์พรรณ ไชยธรรม; สิริกัญญา สุขบท; และกนกวรรณ ชาญวิเศษ
 * คำอังกฤษคิดไปยิ่งสับสน มีปะปนทั่วไปใช้สื่อสาร
 เจรจาพาที่มานั้นนาน มาดูกันเธอฉันจำให้ดี
 วัคซีน มอร์ฟีน โปรตีน ทอฟฟี่ สปากตติ์ คุกกี้ คอมพิวเตอร์
 เกียร์ เลเซอร์ เบอร์เซ็นต์ ไชว้ แคลซูล ไดนาโม ไควตา การ์ตูน (ซ้ำ *)

เพลง คำยืมภาษาจีน

ทำนองเพลง ปูนาขาเก - คัทลียา มารศรี
 คำร้อง คัมภีร์พรรณ ไชยธรรม; สิริกัญญา สุขบท; และกนกวรรณ ชาญวิเศษ
 มีคำจีนใช้มานาน เอาไว้ขับขานสิ่งของมากมาย
 ปะปนหลากหลายใช้กันให้ดี เธออยากรู้ไหมมาดูกันสิ
 “เต้าหู้ เก๊กฮวย ก๋วยเตี๋ยว กวยจั๊บ เกี้ยว เย็นตาโฟ
 บะหมี่ เปาะเปี๊ยะ เสียไป ปาท่องโก๋ พะโล้ ลี้นจี่”
 คำจีนมีมากมาย เด็กทั้งหลายควรจำให้ดี (ซ้ำทั้งหมด)

4. ครูแจกใบงาน เรื่อง คำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศ โดยงานทั้ง 2 ชิ้น ให้เวลาทำ 1 สัปดาห์ และนำมาส่งก่อนเรียนในเรื่องถัดไป

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- เอกสารประกอบการเรียน วิชาหลักภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย
- Prezi และ Power Point เรื่อง คำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศ
- เพลง รักคือฝันไป - สาว สาว สาว
- เพลง ปูนาซาเก - คัทลียา มารศรี
- หนังสือพิมพ์
- ห้องสมุด
- อินเทอร์เน็ต

9. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัดและประเมินผล	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์การประเมิน
- บอกเหตุผลของการยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทยได้ - อธิบายลักษณะคำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศได้	การตอบคำถาม	คำถาม	นักเรียน	สรุปความรู้ได้ครบถ้วนทุกหัวข้อถือว่าผ่านเกณฑ์
- จำแนกคำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศได้	การสังเกต	แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนรายกลุ่ม	นักเรียน	ระดับคุณภาพ คะแนนรวม 9-12 หมายถึง ดีมาก คะแนนรวม 5-8 หมายถึง ดี คะแนนรวม 1-4 หมายถึง พอใช้
	การตอบคำถาม	ใบงาน เรื่อง คำไทยแท้และคำยืมจากภาษาต่างประเทศ	นักเรียน	นักเรียนตอบถูกเกินร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์
- แต่งเพลงหรือคำประพันธ์ที่สรุปมาจากเนื้อหาได้	การสังเกต	แบบประเมินคุณภาพของการแต่งเพลงหรือคำประพันธ์ของนักเรียนรายกลุ่ม	นักเรียน	ระดับคุณภาพ คะแนนรวม 9-12 หมายถึง ดีมาก คะแนนรวม 5-8 หมายถึง ดี คะแนนรวม 1-4 หมายถึง พอใช้

สิ่งที่ต้องการวัดและประเมินผล	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์การประเมิน
- ให้กระบวนการกลุ่มในการทำกิจกรรม - มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน	การสังเกต	แบบสังเกต พฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนรายกลุ่ม	นักเรียน	ระดับคุณภาพ คะแนนรวม 9-12 หมายถึง ดีมาก คะแนนรวม 5-8 หมายถึง ดี คะแนนรวม 1-4 หมายถึง พอใช้
- มีความรับผิดชอบในการดูแลสื่อ - วิตที่ศึนมาก่อนการเรียนรู้ในชั้นเรียน	การสังเกต	แบบสังเกต พฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนรายบุคคล	นักเรียน	ระดับคุณภาพ คะแนนรวม 9-12 หมายถึง ดีมาก คะแนนรวม 5-8 หมายถึง ดี คะแนนรวม 1-4 หมายถึง พอใช้

10. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

- ผลการสอน

.....

.....

.....

- ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

- แนวทางแก้ไข

.....


.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(ครูพีระเสก ปริสุทธิบัวทิพย์)

วันที่...../...../.....



ภาคผนวก ง
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย
และแบบวัดความสุขในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. คำซ้อนในข้อใดเกิดจากคำไทยทุกคำ

1. ข้าวของ	มูลค่า	2. ภูเขา	ข้าทาส
3. แก่เฒ่า	หยาบซ่า	4. แก่นสาร	กาลเวลา
5. การงาน	อิทธิฤทธิ์		

2. ข้อใดเป็นหลักเบื้องต้นในการจำแนกคำที่มาจากภาษาบาลี
 1. สังเกตคำที่มีไม้ทัณฑฆาต
 2. สังเกตคำที่มีพยัญชนะ ๓
 3. สังเกตคำที่มีสระ ฤ ไอ และ เอา
 4. สังเกตคำที่มีพยัญชนะ ศ และ ษ
 5. ใช้หลักตัวสะกดตัวตามตรงตามแบบแผน

3. คำต่างประเทศในข้อใดที่เขียนสะกดคำ**ไม่ถูกต้อง**
 1. คลินิกในปัจจุบันมีหลายรูปแบบ
 2. เค้กและคุกกี้เป็นอาหารที่มีไขมันสูง
 3. การเล่นดนตรีต้องรู้จักฟังเสียงตัวโน้ต
 4. กวยจั๊บเป็นอาหารที่อร่อยไม่แพ้กวยเตี๋ยว
 5. น้ำผลไม้ผสมไซตา มีวิตามิน ดับกระหาย เย็นชื่นใจ

4. คำพูดของบุคคลในข้อใด ใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่**ไม่มี**คำไทยแทน
 1. ฝนนัดพบเพื่อนตอนกลางคืนที่ล็อบบี้โรงแรม
 2. ผู้อำนวยการตริบปินเปิดแพรคลุมป้าย งานวันเด็กแห่งชาติ
 3. บริษัทผลิตชุดกีฬา มักใช้ดารายอดนิยมเป็น พรินเตอร์สินค้า
 4. เขากลายเป็นฮีโร่ไปแล้ว หลังจากได้รับเหรียญทองคำเยาวชนโลก
 5. ไดรฟ์ไอซีมีประโยชน์มาก เพราะช่วยทำให้อาหารแช่แข็งไม่ละลายง่าย

5. คำขวัญในข้อใด**ไม่มี**คำยืมที่มาจากภาษาสันสกฤต

1. เมืองประมง ดงโรงงาน ลานเกษตร เขตประวัติศาสตร์
2. เมืองปราสาทหิน ถิ่นภูเขาไฟ ผ้าไหมสวย รวยวัฒนธรรม
3. เมืองแห่งทะเลภูเขา สุดหนาวในสยาม ดอกไม้งามสามฤดู
4. เมืองทองเนื้อเก้า มะพร้าวสับปะรด สวยสดหาดเขาถ้ำ งามล้ำน้ำใจ
5. ดอยสุเทพเป็นศรี ประเพณีเป็นสง่า บุปผชาติล้วนงามตา นามล้ำค่านครพิงค์

6. ข้อใด**ไม่มี**คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

1. ฟาดินแยกเราเท่าไรไม่ขาด ภูเขาดิพรากเราห่างกันไม่ได้
2. เมื่อบุพเพสันนิวาสมันหมายให้เจอ ผู้ใดเข้ามาไม่เคยไหวหวั่น
3. เหมือนใจฉันเกิดมาเพื่อเป็นของเธอ รอวันพบเจอเคียงข้างรักเธอนิรันดร์
4. เพียงลับตากรวงกระวายเป็นและร้อนรน เพียงมีดมนี่จะอดทนได้หรือเปล่า
5. เพียงยิ้มมาหัวใจเบิกบานคลายทุกข์เศร้า เราหนอเรา คะนั่งถึงออเจ้าเออ

7. ข้อใด**ไม่มี**คำที่มาจากภาษาเขมร

1. โปรดเชื้อเพื่อแก่เด็กและคนชรา
2. เราจะไปรับหลานสาวที่สถานีบางซื่อ
3. เขาเป็นคนเจ้าสำราญมาตั้งแต่ยังหนุ่ม
4. นวนิยายเรื่องนี้ดำเนินเรื่องได้กระชับดี
5. ถนนแห่งความเพียรนำไปสู่ความสำเร็จ

8. ข้อความต่อไปนี้ มีคำกริยาหลักทั้งหมดกี่คำ

“ข้าวโพดเป็นพืชไร่ที่ปลูกได้ในสภาพอากาศของประเทศไทย
การปลูกสวนใหญ่อาศัยน้ำฝนเพียงอย่างเดียว”

1. 2 คำ 2. 3 คำ 3. 4 คำ 4. 5 คำ 5. 6 คำ

9. คำที่ขีดเส้นใต้ในข้อความต่อไปนี้ เป็นคำชนิดใด

“เครื่องปั้นดินเผาเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีมาตั้งแต่อดีต **เพราะ**เป็นเครื่องมือที่ใช้
ประโยชน์อยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน และได้ปรับปรุงเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์
เรื่อยมา”

1. คำเชื่อมเสริม
2. คำเชื่อมสมภาค
3. คำเชื่อมคุณานุประโยค
4. คำเชื่อมนามานุประโยค
5. คำเชื่อมวิเศษนามานุประโยค

10. คำพูดของบุคคลในข้อใดใช้คำลักษณนาม**ไม่ถูกต้อง**

1. น้องสาวฉันเป็นผู้หญิงสวย ที่บ้านจึงมีกระจกเงาหลายบานไว้ให้ส่อง
2. มหาวิทยาลัยจะจัดประกวดคำขวัญเนื่องในวันสถาปนาใครจะส่งก็ขึ้นก็ได้
3. วิทยุเครื่องนี้ คุณแม่เพิ่งซื้อมาไว้ใช้ฟังข่าวสารต่าง ๆ เวลาทำงานบ้านไปด้วย
4. คุณไปเที่ยวงานแสดงสินค้าเห็นไม้เท้าสวยๆ ช่วยซื้ออันใหม่มาฝากคุณปู่ด้วย
5. เขาเป็นคนความจำดี อาชยานก็บตๆ ก็สามารถท่องจำได้หมดในเวลาไม่นาน

11. บุคคลในข้อใดใช้คำลักษณนามถูกต้อง

1. พระสงฆ์องค์หนึ่งบิณฑบาตอยู่บริเวณหน้าตลาด
2. ผมเห็นคุณใช้ปากกาอันนี้เขียนหนังสือหลายปีแล้วนะ
3. พ่อหยิบเสียมมาหนึ่งด้ามเพื่อขุดดินที่บริเวณหลังบ้าน
4. ฉันซื้อตุ๊กตาหมีหนึ่งตนให้น้องเนื่องในวันคล้ายวันเกิด
5. พี่สาวซื้อแฟ้มเอกสารที่ห้างสรรพสินค้าสองแฟ้มมาให้ฉัน

12. ข้อความส่วนใดใช้คำบุพบท**ผิด**

“(1) สิงคโปร์เป็นเกาะเล็ก ๆ ตั้งอยู่ในซีกภูมิภาคอันเหมาะสมจึงได้เป็นศูนย์กลางของสายการบินนานาชาติ (2) เมื่อสิงคโปร์เริ่มพัฒนาอุตสาหกรรมจนมีผู้อยู่อาศัยมากมาย โดยเฉพาะอเมริกาทำอังกฤษที่เปิดรับสินค้าจากสิงคโปร์อย่างเต็มที่ (3) ประเทศสิงคโปร์จึงเป็นศูนย์กลางการพาณิชย์ที่สำคัญของโลกแห่งหนึ่ง และเป็นศูนย์กลางการเงินที่ใหญ่เป็นอันดับที่ 4 ของโลก (4) ประเทศไทยและกลุ่มอาเซียนอื่น ๆ ถึงแม้ว่าจะไม่ได้เป็นผู้อุปถัมภ์สิงคโปร์แต่ก็เหมือนเป็น (5) เพราะประเทศไทยเป็นแหล่งรองรับสินค้าจากสิงคโปร์และเป็นผู้ส่งแรงงานราคาถูกให้ต่อสิงคโปร์อีกด้วย

1. ส่วนที่ 1
2. ส่วนที่ 2
3. ส่วนที่ 3
4. ส่วนที่ 4
5. ส่วนที่ 5

13. ข้อใดมีคำชนิดเดียวกับคำที่ขีดเส้นใต้ในประโยค

“ฉันจะซื้อหนังสือสามเล่ม”

1. เก่งสิ่งก่ายเดี่ยวอีกสาม
2. แม่มีลูกคนที่สองเป็นชาย
3. ในสวนมีต้นมะพร้าวหลายต้น
4. แก้วและเพื่อน ๆ ไปเที่ยวด้วยกัน
5. ก้อยอ่านหนังสือพิมพ์หน้าสุดท้าย

14. คำว่า “กัน” ในข้อใดเป็นคำสรรพนาม
1. กันดีกว่าแก่
 2. คนบ้านนี้ชอบตีกัน
 3. พี่ไม่ชอบให้เธอกันคิ้ว
 4. ป้องกันยุ่งลายก่อนสายไป
 5. เด็กของเราถูกกันไม่ให้เข้าไป
15. เนื้อเพลงในข้อใดที่**ไม่มี**คำวิเศษณ์ขยายเฉพาะ
1. นวลเนื้อแม่ซึ่งตั้งเบรียะ ช่างขาวจ๊ะจะน่าเจียะ เสียจริงแม่ร้อยซึ้ง
 2. น้องกลัวมือขาว เพราะซีเกียจมาเกาะ ทำซีมกระทือ ไม่อือไม่แอะ
 3. มีตารอบตัวมีหัวตาลาย เหลืองอ้อยโดนใจ เนื้อในนามองน่าลองน่าชิม
 4. ยิ่งถูกทิ้งยิ่งต้องเขียะไม่ต้องเพรียอะไร เอาให้แซบเข้าไว้สวยอย่าไปยอมพักผ่อน
 5. เจ้าที่แรงจ้องแย่งซีน เท้าเอววิน ตาเขียวบ๊ิด ดูคะดู แถมหึงผู้พึด ก็เลยเลิกแลกหมัดกับเจ้
16. คำในข้อใดที่สลับตำแหน่งแล้ว**ไม่เป็น**คำประสม
1. ฉันทใจหายจนหายใจไม่ทั่วท้อง
 2. เขาดีใจจนตัวลอยที่น้ำมันลอยตัว
 3. แม่บ้านไปทำงานที่บ้านแม่ทุก ๆ วัน
 4. อย่าใจร้อนเพราะจะร้อนใจในภายหลัง
 5. แม่เรียกน้ำปลาพริกแต่ฉันเรียกพริกน้ำปลา
17. ข้อใดต่อไปนี้อธิบายลักษณะของคำสมาสที่มีสนธิ**ไม่ถูกต้อง**
1. คำที่จะนำมาสมาสกัน ต้องมาจากภาษาบาลีสันสกฤตเท่านั้น
 2. มีการกลมกลืนเสียงของคำ 2 คำ หรือเชื่อมประสานเข้าเป็นเสียงเดียวกัน
 3. คำสมาสที่มีสนธิ มีการรวมคำโดยใช้การเปลี่ยนแปลงสระ พยัญชนะ และนฤคหิต
 4. เมื่อนำคำที่ลงท้ายด้วยนฤคหิตไปสนธิกับคำที่ขึ้นต้นด้วยสระ ต้องแปลงนฤคหิตเป็น ง
 5. คำที่มีเครื่องหมายทัณฑฆาตหรือรูปสระอะ(วิสรรชนีย์) อยู่ด้วย เมื่อใช้เป็นส่วนต้นของคำสมาส จะไม่เขียนเครื่องหมายและรูปเหล่านี้
18. คำพูดในข้อใดที่จำเป็นต้องพูดเป็นคำซ้ำเสมอ
1. มีขนมอะไรก็กินๆ แก่หิวก่อนแล้วกัน
 2. ละครเรื่องนี้ทำไมถึงจบเอาดื้อๆ ก็ไม่รู้นะ
 3. เร็วๆ หน่อยลูก เดี่ยวจะไปไม่ทันโรงเรียนเช้า
 4. เห็นประกาศรับสมัครงานที่ไหนก็สมัครฯ ไปก่อนเถอะ
 5. ถึงเขาจะอธิบายวิธีใช้กล่องตั้งสองครั้งแล้วแต่ฉันก็ยังไม่ค่อยเข้าใจ

19. ข้อความโฆษณาในข้อใดมีการใช้คำซ้อน

1. ทราเวลโลโก้ แอปพลิเคชันดี ๆ เดินทางเรื่องง่าย จ่ายแค่นี้เห็น
2. ซันไลต์เนเจอร์ น้ำยาล้างจานขจัดคราบมันด้วยพลังจากธรรมชาติ
3. แบรินต์เจเนอู รสชาติกลมกล่อม หอมน้ำผึ้ง มีโสมสกัด และวิตามินบี 12
4. ยาดมไฮเนกทูเวย์ ดมก็ได้ ทาก็ดี ยาดมไฮเนกทูเวย์ ติดตัวไว้ใช้ อุ่นใจค่ะ
5. ลดน้ำหนัก รักษาผิวหน้า ศัลยกรรมเพื่อการเสริมสวย ศูนย์การแพทย์นงคราญบุรี

20. ข้อความต่อไปนี้ มีคำซ้อนทั้งหมดกี่คำ

“การปล่อยก๊าซพิษจากภูเขาไฟบนเกาะฮาวายยังคงสูงมากจากการปะทุของรอย
ร้าว และหากทิศทางลมเปลี่ยนแปลงในวันนี้นั้น ปัญหาก๊าซพิษอาจลุกลามอย่างรวดเร็ว
บนเกาะฮาวาย”

1. 2 คำ 2. 3 คำ 3. 4 คำ 4. 5 คำ 5. 6 คำ

21. คำประสมทุกคำในข้อใดมีโครงสร้างเหมือนคำว่า “เครื่องซักผ้า”

- | | |
|--------------|-------------|
| 1. รถไฟฟ้า | หม้อหุงข้าว |
| 2. แปรงสีฟัน | ตู้กับข้าว |
| 3. รถไถนา | น้ำพริกเผา |
| 4. ต้มยำไก่ | ยาอุ่นเส้น |
| 5. ยาหยอดตา | ไม้จิ้มฟัน |

22. ข้อความตอนใดไม่มีคำสมาส

“(1) การนอนที่เพียงพอมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อสุขภาพ เราจึงควรให้ความสำคัญ
กับการนอน (2) โดยพยายามเปลี่ยนแปลงการใช้ชีวิตในแต่ละวันให้มีเวลาพักผ่อนอย่าง
เพียงพอ (3) จัดห้องนอนให้มีบรรยากาศชวนให้นอนหลับสบาย (4) เช่น ไม่ควรมีโทรทัศน์
โทรศัพท์ หรือคอมพิวเตอร์ในห้องนอน ไม่ควรออกกำลังกายหนักก่อนนอน ทำจิตใจให้
สงบและผ่อนคลาย (5) หลีกเลี่ยงการทำกิจกรรมที่ทำให้ร่างกายและสมองตื่นตัว จนไม่อยาก
นอนหรือนอนหลับยาก”

1. ส่วนที่ (1) 2. ส่วนที่ (2) 3. ส่วนที่ (3) 4. ส่วนที่ (4) 5. ส่วนที่ (5)

23. ข้อใดมีคำสมาสที่มีการสนธิ

1. องค์พระอนันท์ท่านเล่า ว่าข้าพเจ้า
ได้ฟังมาแล้วดังนี้
2. อันอัศวโรหิตาจารย์ พราหมณ์นามวัสสการ
ฉลาดเฉลียวเชี่ยวชาญ
3. กลเวทวิทิจิตจินต์ สำแดงแจ้งศิลป-
ปศาสตรกิจจบสรรพ
4. เป็นมหาอำมาตย์ราชวัล ลมใครไปทัน
ไปเทียบไปเทียบเปรียบปาน
5. สมัยหนึ่งจึงผู้ภูมิบาล ทรงดำริการ
จะแผ่อำนาจอาณา

24. ข้อใดไม่มีคำที่มีความหมายเหมือนกับคำที่ขีดเส้นใต้

“ขอเจ้าเอย งามประกายนภา ขอมองไม่ยอมนิทรา ขอขึ้นตาให้พี่ชื่นใจ”

1. ลอยฟ่องละของฝน เหมือนภาคลมพัดหม่นหมอง
2. สุรย์ไร้ไม่เรื่อรวง เมฆครึ้มครองท้องคนางค์
3. เสมือนอาทิตย์ดวงใหญ่ เด่นลอยกว้างกลางอัมพร
4. เชี่ยวชาญในการศรัชย์ ฤทธิไกรเลิศลบบาตรี
5. เสี่ยงสนั่นครั้นครั้นโพยมหน สุชาติลกัมปนาทหวาดไหว

25. ข้อใดไม่มีคำที่แปลว่าภูเขา

1. แปรห่มสีพันโยชนลี้กกว้าง อยู่หว่างมหาสิงขร
2. ดูสูงเงื้อง่าแหล่งดั่งแก้งทำ มีคูหาทำน้ำทุกแนวไพร
3. ดำเนินโดยอากาศวิถึ ตามราศีจักรวาลหว่างไศล
4. เนมินพิศทรงเหมือนงรงก จอมบรรพตเลิศล้วนมณีนยา
5. ศีรินี้ล้วนแก้วมณีโชติ จึงแสงส่องรุ่งโรจน์ประภัสสร

26. ข้อใดใช้คำถูกต้องตามความหมาย

1. ผู้หญิงคนนั้นดูท่าที่ร้อนแรงมากเหมือนกังวลอะไรสักอย่าง
2. วัยรุ่นข้างบ้านเปิดเพลงเสียงดังใคร ๆ ได้ฟังก็ร้อนหูไปหมด
3. ปีนี้อากาศร้อนเหลือเกิน วันไหนไม่ได้เปิดแอร์ก็ร้อนตัวมาก ๆ เลย
4. บ้านสวยหลังนั้นปิดเงียบเพราะเจ้าของร้อนเงินหนีไปต่างประเทศแล้ว
5. เขาเพิ่งเรียนจบจากมหาวิทยาลัยจึงร้อนวิชาอยากพูด อยากแสดงให้คนรู้

27. ข้อใดใช้คำผิดความหมาย

1. หล่อนเป็นเด็กใจแตกจึงทำตัวเกรมั่วสุ่มอบายมุข
2. เด็กคนนี้ใจแข็ง ถึงจะเจ็บแผลแค่ไหนก็ไม่ร้องเลยสักนิด
3. ตอนทีรถเสียอยู่นอกเมือง ฉันรู้สึกใจชื้นเมื่อเห็นมีรถผ่านมา
4. เขาเป็นคนใจเสาะ เพื่อนล้อเล่นนิดหน่อยก็โกรธเป็นฟืนเป็นไฟ
5. พอหมอบอกว่าจะต้องอยู่โรงพยาบาลหลายวัน คุณยายก็ใจแป้ว

28. คำในข้อใดเหมาะสมที่จะเติมลงในช่องว่างของข้อความต่อไปนี้

“เด็กหญิงเล็ก ๆ หน้าตา เดิน

ตามพี่ชายซึ่งเดินอย่าง เข้าไปหาชายชราท่าทาง

1. กระจุ่มกระจิม สะลึมสะลือ กระฉับกระเฉง กระจีกระจวด
2. สะลึมสะลือ กระจุ่มกระจิม กระจีกระจวด กระฉับกระเฉง
3. กระจีกระจวด สะลึมสะลือ กระฉับกระเฉง กระจุ่มกระจิม
4. สะลึมสะลือ กระจีกระจวด กระฉับกระเฉง กระจุ่มกระจิม
5. กระจุ่มกระจิม กระจีกระจวด กระฉับกระเฉง สะลึมสะลือ

29. คำในข้อใดเหมาะสมที่จะเติมลงในช่องว่างของข้อความต่อไปนี้

“ผู้ที่ร่างกายปกติ ย่าเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นเพราะสิ่งที่ร่างกายต้องการคือสิ่งที่ร่างกาย เช่น เกลือแร่ วิตามิน เป็นต้น ผู้สูงอายุต้องการยาช่วยย่อยอาหาร เพราะกระเพาะ ลำไส้หย่อน ฮอร์โมนบางชนิดโดยเฉพาะฮอร์โมนเพศชายอาจมี สำหรับบางคน”

1. ขาด สมรรถภาพ ประโยชน์
2. ขาดเกลือ ประสิทธิภาพ ข้อดี
3. ขาด ประสิทธิภาพ ผลประโยชน์
4. ขาดแคลน สมรรถภาพ ประโยชน์
5. ขาดแคลน ประสิทธิภาพ ผลประโยชน์

30. คำในข้อใดใช้ได้มากกว่า 1 ความหมายทั้ง 2 คำ

- | | |
|------------|---------|
| 1. เป่าปี่ | จับฉ่าย |
| 2. มือขวา | ลูกทุ่ง |
| 3. ออกกลาย | งัดข้อ |
| 4. สัมหล่น | ทอดทิ้ง |
| 5. ซื่อใจ | เก็บตัว |

แบบวัดความสุขในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง พิจารณารายละเอียดในแต่ละข้อต่อไปนี้แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ในระดับคะแนนที่ตรงกับความคิดและความรู้สึกของนักเรียนตามความเป็นจริง

ระดับคะแนน มากที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด
 มาก หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมาก
 ปานกลาง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนบ้างไม่ตรงบ้าง
 น้อย หมายถึง ข้อความที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนน้อย
 น้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนน้อยที่สุด

ข้อ	ข้อความ	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ด้านการจัดการเรียนการสอนของคุณ						
1	ครูใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ได้เหมาะสม					
2	ครูนำเนื้อหาของบทเรียนมาประยุกต์ในการสอนได้อย่าง สนุกสนาน					
3	ครูมีกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย					
4	ครูสอนในสิ่งที่แปลกใหม่					
5	ครูเตรียมตัวสอนเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เต็มศักยภาพ					
6	ครูยกตัวอย่างประกอบคำสอนทำให้เข้าใจง่ายและอยากเรียน					
7	ครูใช้สื่อและอุปกรณ์ในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายทำให้ เรียนอย่างสนุก					
8	ครูใช้สื่อในการสอนใหม่ ๆ ที่สร้างความตื่นเต้นให้กับนักเรียน					
9	ครูใช้สื่อการสอนที่ทำให้เรียนแล้วเข้าใจบทเรียนได้ง่าย					
10	ครูนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ในการสอน					
11	ครูมีเทคนิควิธีการจูงใจให้นักเรียนพร้อมเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ					
12	ครูมีความเป็นกันเองกับนักเรียน					
13	ครูมีความเข้าใจในนักเรียนแต่ละคน					
14	ครูแสดงความรักและเมตตาต่อนักเรียน					
15	ครูสอนให้ฉันมีความรอบรู้					

ข้อ	ข้อความ	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)
ด้านการจัดการเรียนการสอนของครู (ต่อ)						
16	ครูสามารถควบคุมอารมณ์ระหว่างการจัดการเรียนการสอน ทำให้ครูสดชื่น แจ่มใส และอารมณ์ดี					
17	ครูวางตัวอย่างเหมาะสมระหว่างการเรียนการสอน					
18	ครูให้ความสนใจปัญหาของนักเรียนแม้ว่าจะเป็นเรื่องเล็กน้อย					
19	ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนให้น่าเรียน					
20	ครูสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร					
21	ครูจัดให้มีแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย					
22	ครูกระตุ้นให้นักเรียนค้นคว้าเนื้อหาของบทเรียนเพิ่มขึ้น					
23	ครูใช้การวัดและการประเมินผลที่เหมาะสมและเป็นธรรม					
24	ครูสอนในสิ่งที่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง					
ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน						
25	นักเรียนมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน					
26	นักเรียนมีเพื่อนในกลุ่มที่รับฟังความคิดเห็น					
27	เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมใดในวิชาหลักภาษาไทย มักจะมีเพื่อน คอยให้กำลังใจ					
28	นักเรียนมีเพื่อนชวนทำกิจกรรมร่วมกันในวิชาหลักภาษาไทย เสมอ					
29	นักเรียนพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกลุ่มเพื่อน					
30	นักเรียนรู้สึกอบอุ่นที่ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน					
31	นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้นเมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ เพื่อน					
32	นักเรียนเข้าใจบทเรียนที่ยาก ๆ ได้ง่ายขึ้นด้วยคำแนะนำที่ได้ จากเพื่อน					
ด้านความคิดเชิงบวก						
33	ความมุ่งมั่นในการเรียนสามารถกำหนดอนาคตที่ดีของตนเอง					
34	การเรียนวิชาหลักภาษาไทยมีประโยชน์					
35	นักเรียนมีความเป็นตัวของตัวเองในการทำกิจกรรมในคาบ เรียนหลักภาษาไทย					
36	เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมในคาบเรียนหลักภาษาไทย นักเรียน คิดว่าความพยายามอยู่ที่ไหนความสำเร็จย่อมอยู่ที่นั่น					

ข้อ	ข้อความ	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)
ด้านความคิดเชิงบวก (ต่อ)						
37	เมื่อนักเรียนไม่ได้เป็นผู้ชนะกิจกรรมในคาบเรียนหลักภาษาไทย นักเรียนคิดว่าในอนาคตย่อมมีหนทางที่ดี					
38	ในคาบเรียนหลักภาษาไทย นักเรียนมีความคิดใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นจากการเรียน					
39	ในคาบเรียนหลักภาษาไทย นักเรียนมีความกล้าที่จะแสดงออกในความคิดใหม่ๆของตนเอง					
40	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานที่ได้เรียนในวิชาหลักภาษาไทย					
41	นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับครูได้อย่างอิสระ					
42	นักเรียนชอบค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมหลังการสอนของครู					
43	นักเรียนรู้สึกสบายใจในการเรียนวิชาหลักภาษาไทย					
44	นักเรียนรู้สึกว่าตนเองเป็นคนมีอารมณ์สนุกสนานจากการเรียนวิชาหลักภาษาไทย					
45	นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีที่โรงเรียนจัดวิชาหลักภาษาไทยเป็นวิชาเพิ่มเติมเพื่อเตรียมความพร้อมในการสอบเข้ามหาวิทยาลัย					
ด้านการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน						
46	นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีที่ได้เรียนในวิชาหลักภาษาไทย					
47	นักเรียนใช้ความคิดไม่ติดต่อกันในวิชาหลักภาษาไทย ทำให้ไม่รู้สึกเครียด					
48	นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกิจกรรมและสิ่งที่จะได้เรียนรู้ในการเรียนวิชาหลักภาษาไทย					
49	นักเรียนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการประเมินความสามารถของตนเองและของเพื่อนในวิชาหลักภาษาไทย					

ข้อเสนอแนะ

.....



ภาคผนวก จ
ตารางวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัก
ภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย

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

มีค่าความยาก เท่ากับ 0.20 – 0.80

มีค่าอำนาจจำแนก เท่ากับ 0.52

และมีค่าความเชื่อมั่น 0.71



ภาคผนวก จ
ตารางวิเคราะห์แบบวัดความสุขในการเรียนรู้

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความสุขในการเรียนรู้สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อ	ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ข้อ	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
1	1	26	0.67
2	1	27	1
3	0.67	28	1
4	0.67	29	1
5	1	30	1
6	1	31	1
7	1	32	1
8	0.67	33	1
9	1	34	1
10	0.67	35	0.67
11	1	36	0.67
12	1	37	0.67
13	1	38	0.67
14	1	39	1
15	1	40	0.67
16	1	41	0.67
17	1	42	1
18	1	43	1
19	1	44	1
20	1	45	1
21	0.67	46	0.67
22	0.67	47	0.67
23	1	48	0.67
24	0.67	49	0.67
25	1		

มีค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาคเท่ากับ .94

ภาคผนวก ช

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม SPSS

- ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ (One-way MANOVA) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงกับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม ในสมมติฐานข้อที่ 1
- ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง โดยใช้สถิติ Hotelling's T^2 ในสมมติฐานข้อที่ 2

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ (One-way MANOVA) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับการศึกษابันเทิงกับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม ในสมมุติฐานข้อที่ 1

Descriptive Statistics

	Group	Mean	Std. Deviation	N
Achieve	Exper	17.33	3.854	36
	Control	13.70	3.850	37
	Total	15.49	4.240	73
Happy	Exper	4.5164	.34267	36
	Control	3.8058	.54758	37
	Total	4.1563	.57876	73

Box's Test of Equality of

Covariance Matrices^a

Box's M	7.528
F	2.433
df1	3
df2	930523.052
Sig.	.063

Bartlett's Test of Sphericity^a

Likelihood Ratio	.000
Approx. Chi-Square	204.940
df	2
Sig.	.000

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.989	3205.076 ^b	2.000	70.000	.000
	Wilks' Lambda	.011	3205.076 ^b	2.000	70.000	.000
	Hotelling's Trace	91.574	3205.076 ^b	2.000	70.000	.000
	Roy's Largest Root	91.574	3205.076 ^b	2.000	70.000	.000
Group	Pillai's Trace	.426	26.002 ^b	2.000	70.000	.000
	Wilks' Lambda	.574	26.002 ^b	2.000	70.000	.000
	Hotelling's Trace	.743	26.002 ^b	2.000	70.000	.000
	Roy's Largest Root	.743	26.002 ^b	2.000	70.000	.000

a. Design: Intercept + Group

b. Exact statistic

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

	F	df1	df2	Sig.
Achieve	.030	1	71	.863
Happy	1.681	1	71	.199

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Group

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Achieve	240.517 ^a	1	240.517	16.206	.000
	Happy	9.213 ^b	1	9.213	43.891	.000
Intercept	Achieve	17575.750	1	17575.750	1184.249	.000
	Happy	1263.766	1	1263.766	6020.293	.000
Group	Achieve	240.517	1	240.517	16.206	.000
	Happy	9.213	1	9.213	43.891	.000
Error	Achieve	1053.730	71	14.841		
	Happy	14.904	71	.210		
Total	Achieve	18817.000	73			
	Happy	1285.166	73			
Corrected Total	Achieve	1294.247	72			
Total	Happy	24.118	72			

a. R Squared = .186 (Adjusted R Squared = .174)

b. R Squared = .382 (Adjusted R Squared = .373)

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนามของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและ
ความสุขในการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับ
การศึกษานันทิง โดยใช้สถิติ Hotelling's T^2 ในสมมุติฐานข้อที่ 2

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Pretest	13.08	3.960	36
Posttest	17.33	3.854	36
Prehappy	3.6752	.29297	36
Posthappy	4.5164	.34267	36

Bartlett's Test of Sphericity^a

Likelihood Ratio	.000
Approx. Chi-Square	258.365
df	9
Sig.	.000

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Achieve	Pillai's Trace	.914	372.496 ^b	1.000	35.000	.000
	Wilks' Lambda	.086	372.496 ^b	1.000	35.000	.000
	Hotelling's Trace	10.643	372.496 ^b	1.000	35.000	.000
	Roy's Largest Root	10.643	372.496 ^b	1.000	35.000	.000
Happy	Pillai's Trace	.637	61.319 ^b	1.000	35.000	.000
	Wilks' Lambda	.363	61.319 ^b	1.000	35.000	.000
	Hotelling's Trace	1.752	61.319 ^b	1.000	35.000	.000
	Roy's Largest Root	1.752	61.319 ^b	1.000	35.000	.000
Achieve * Happy	Pillai's Trace	.468	30.801 ^b	1.000	35.000	.000
	Wilks' Lambda	.532	30.801 ^b	1.000	35.000	.000
	Hotelling's Trace	.880	30.801 ^b	1.000	35.000	.000
	Roy's Largest Root	.880	30.801 ^b	1.000	35.000	.000

a. Design: Intercept

Within Subjects Design: Achieve + Happy + Achieve * Happy

b. Exact statistic

Mauchly's Test of Sphericity^a

Measure: MEASURE_1

Within Subjects Effect	Mauchly's W	Approx. Chi-Square	df	Sig.	Epsilon ^b		
					Greenhouse-Geisser	Huynh-Feldt	Lower-bound
Achieve	1.000	.000	0		1.000	1.000	1.000
Happy	1.000	.000	0		1.000	1.000	1.000
Achieve * Happy	1.000	.000	0		1.000	1.000	1.000

Tests of Within-Subjects Effects

Measure: MEASURE_1

Source		Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Achieve	Sphericity Assumed	4445.578	1	4445.578	372.496	.000
	Greenhouse-Geisser	4445.578	1.000	4445.578	372.496	.000
	Huynh-Feldt	4445.578	1.000	4445.578	372.496	.000
	Lower-bound	4445.578	1.000	4445.578	372.496	.000
Error(Achieve)	Sphericity Assumed	417.710	35	11.935		
	Greenhouse-Geisser	417.710	35.000	11.935		
	Huynh-Feldt	417.710	35.000	11.935		
	Lower-bound	417.710	35.000	11.935		
Happy	Sphericity Assumed	233.289	1	233.289	61.319	.000
	Greenhouse-Geisser	233.289	1.000	233.289	61.319	.000
	Huynh-Feldt	233.289	1.000	233.289	61.319	.000
	Lower-bound	233.289	1.000	233.289	61.319	.000
Error(Happy)	Sphericity Assumed	133.159	35	3.805		
	Greenhouse-Geisser	133.159	35.000	3.805		
	Huynh-Feldt	133.159	35.000	3.805		
	Lower-bound	133.159	35.000	3.805		
Achieve * Happy	Sphericity Assumed	104.575	1	104.575	30.801	.000
	Greenhouse-Geisser	104.575	1.000	104.575	30.801	.000
	Huynh-Feldt	104.575	1.000	104.575	30.801	.000
	Lower-bound	104.575	1.000	104.575	30.801	.000
Error(Achieve*Happy)	Sphericity Assumed	118.833	35	3.395		
	Greenhouse-Geisser	118.833	35.000	3.395		
	Huynh-Feldt	118.833	35.000	3.395		
	Lower-bound	118.833	35.000	3.395		

Tests of Within-Subjects Contrasts

Measure: MEASURE_1

Source	Achieve	Happy	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Achieve	Linear		4445.578	1	4445.578	372.496	.000
Error(Achieve)	Linear		417.710	35	11.935		
Happy		Linear	233.289	1	233.289	61.319	.000
Error(Happy)		Linear	133.159	35	3.805		
Achieve * Happy	Linear	Linear	104.575	1	104.575	30.801	.000
Error(Achieve*Happy)	Linear	Linear	118.833	35	3.395		

Tests of Between-Subjects Effects

Measure: MEASURE_1

Transformed Variable: Average

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Intercept	13415.391	1	13415.391	1156.037	.000
Error	406.162	35	11.605		

Residual SSP Matrix

		Pretest	Posttest	Prehappy	Posthappy
Sum-of-Squares and Cross-Products	Pretest	548.750	286.000	-3.393	-6.080
	Posttest	286.000	520.000	-6.857	4.782
	Prehappy	-3.393	-6.857	3.004	-.060
	Posthappy	-6.080	4.782	-.060	4.110
Covariance	Pretest	15.679	8.171	-.097	-.174
	Posttest	8.171	14.857	-.196	.137
	Prehappy	-.097	-.196	.086	-.002
	Posthappy	-.174	.137	-.002	.117
Correlation	Pretest	1.000	.535	-.084	-.128
	Posttest	.535	1.000	-.173	.103
	Prehappy	-.084	-.173	1.000	-.017
	Posthappy	-.128	.103	-.017	1.000

Based on Type III Sum of Squares

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	พีระเสก บริสุทธิ์บัวทิพย์
วัน เดือน ปี เกิด	11 มีนาคม 2536
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2553 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2558 การศึกษาระดับบัณฑิต (กศ.บ.) สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2561 การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ แขนงวิทยาการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	10/64 ซอย ประชาชื่น 1 ถนน ประชาชื่น แขวง บางซื่อ เขต บางซื่อ กรุงเทพมหานคร 10800