



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 5



สิริรามล วัฒนบุตร

วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 5



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5"

ของ สิริรามล วัฒนบุตร

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษทิพย์ ศิริชัยศิลป์)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อารังโสติสกุล)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ จันทะคุณ)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณาวงษ์)

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.กรองกาญจน์ ชูทิพย์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
ผู้วิจัย	สิริรามล วัฒนบุตร
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ กศ.ม. หลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2566
คำสำคัญ	กิจกรรมการเรียนรู้, การเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิด, บอร์ดเกม, การเขียนเพื่อการสื่อสาร, พื้นที่สาธารณะ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม โดยดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ตามเกณฑ์ 75/75 ขั้นตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม และ ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จำนวน 1 ห้องเรียน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มด้วยการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม 2) แบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 เฝ้ายักษ์กับสถานการณ์ที่มีปัญหา ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์ ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ และขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ ซึ่งมีความเหมาะสมของกิจกรรมและแผนการเรียนรู้ระดับมากที่สุดและมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.25/76.63 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. แบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

Title	A DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES BY USING REFLECTIVE THINKING WITH BOARD GAME TO ENHANCE WRITING FOR COMMUNICATION ON PUBLIC SPACE FOR ELEVENTH GRADE STUDENTS
Author	Siramon Wattanabud
Advisor	Assistant Professor Angkana Onthanee, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Thesis in Curriculum and Instruction - (Type A 2), Naresuan University, 2023
Keywords	Learning Activities, Reflective Thinking, Board Game, Writing For Communication, Public Space

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to develop learning activities by using reflective thinking with board game to enhance writing for communication on public space for eleventh grade students at the criterion 75/75 2) to compare writing communication on public space before and after being exposed to learning activities by using reflective thinking with board game to enhance writing for communication on public space for eleventh grade students, and 3) to assess students' satisfaction after being exposed to the learning activities by using reflective thinking with board game to enhance writing for communication on public space for eleventh grade students. The study comprised of 3 steps which were 1) development of learning activities by using reflective thinking with board game to enhance writing for communication on public space for eleventh grade students, 2) comparing compare communication on public space before and after being exposed to learning activities by using reflective thinking with board game to enhance writing for communication on public space for eleventh grade students, and 3) analyzing students' satisfaction after being exposed to the learning activities by using reflective thinking with board game to enhance writing for communication on public space for eleventh grade students. The samples were 1 class of 10th-grade students in their second semester in the academic year 2022 at Chalermkwansatree school. All of them were selected

randomly using simple random sampling. The research tools were 1) of learning activities by using reflective thinking with board game 2) Pretest and Posttest of writing for communication on public space, and 3) a students' satisfaction questionnaire on of learning activities by using reflective thinking with board game. Mean, standard deviation, and T-test for dependent samples were used as statistics to analyze the data.

The research findings were shown that;

1. Learning activities by using reflective thinking with board game to enhance writing for communication on public space for eleventh grade students consists of 7 stages: 1) facing problems, 2) explaining the situation, 3) describing feelings towards the situation, 4) supporting with beliefs or principles, 5) finding reasonable conclusion, 6) processing, and 7) learning new experiences. The designed learning activities were with the efficiency value at 75.25/76.63

2. The students' writing for communication on public space, after attending the learning activities by using reflective thinking with board game to enhance writing for communication on public space for eleventh grade students, is higher than the pretest at a significant level of .01

3. The students were satisfied with learning activities by using reflective thinking with board game to enhance writing for communication on public space for eleventh grade students at a high level.

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อังคณา อ่อนธานี ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำ ตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ อันประกอบไปด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร ธำรงโสทธิสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชำนาญ ปาณาวงษ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรกฤษณ์ จันทะคุณ และประธานกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เกษทิพย์ ศิริชัยศิลป์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของ วิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า และขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ รองศาสตราจารย์ นาวาโท ดร.วัฒนชัย หมั่นยิ่ง ดร.พิริยาภรณ์ เลขาธรรกรณ์ และครูพรพิมล สาริการินทร์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและประเมิน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยอย่างละเอียด พร้อมให้ข้อเสนอแนะที่ผู้วิจัยสามารถนำไปปรับปรุงและพัฒนา งานวิจัยได้อย่างแท้จริง

ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา พิษณุโลก อุตรดิตถ์ เป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย เกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และนักเรียนทุกคน ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการเก็บ รวบรวมข้อมูล

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่เฝ้ากำลังใจและให้การสนับสนุน ในทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแต่ผู้ที่มี พระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาแนวทางในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมต่อไป

สิริมาล วัฒนบุตร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฒ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของงานวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
สมมติฐานของการวิจัย.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย.....	12
กิจกรรมการเรียนรู้.....	24
การสะท้อนคิด.....	35
บอร์ดเกม.....	47
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม.....	56

การเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	59
ความพึงพอใจ	77
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	80
กรอบแนวคิดการวิจัย	85
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	86
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิด ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75	86
แหล่งข้อมูล	86
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	97
วิเคราะห์ข้อมูล	99
ขั้นตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับ นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5	100
แบบแผนการทดลอง	100
แหล่งข้อมูล	101
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	101
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	106
วิธีวิเคราะห์ข้อมูล.....	107
ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การ สะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสาร บนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	108

แหล่งข้อมูล.....	108
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	108
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	110
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	113
ตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับ บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75	114
ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อน เรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.....	126
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจจากผลการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อน คิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.....	127
บทที่ 5 บทสรุป.....	129
สรุปผลการวิจัย.....	130
อภิปรายผล	132
ข้อเสนอแนะ	135
บรรณานุกรม.....	137
ภาคผนวก.....	144
ประวัติผู้วิจัย	225

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.....	15
ตาราง 2 แสดงโครงสร้างรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย 3 ท32101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เวลา 40 ชั่วโมง/ภาคเรียน จำนวน 1.0 หน่วยกิต	18
ตาราง 3 แสดงขั้นตอนของการสะท้อนคิดของ Dewey, Gibbs, Roth และ Atkins and Murphy.....	41
ตาราง 4 แสดงเกณฑ์การประเมินความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะ	75
ตาราง 5 แสดงสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ และเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชาพื้นฐาน หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 การร้อยเรียงประโยค หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ชาญฉลาดถามตอบรอบคอบคิด	88
ตาราง 6 แสดงรายละเอียดเนื้อหาและบอร์ดเกม.....	91
ตาราง 7 แสดงรายการเก็บคะแนนในการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้.....	99
ตาราง 8 แสดงแบบแผนการทดลอง.....	100
ตาราง 9 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะ	103
ตาราง 10 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อน คิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 คน.....	116

ตาราง 11 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกมที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการ สื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 คน	118
ตาราง 12 แสดงผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนประกอบประกอบการจัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถใน การเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน	120
ตาราง 13 แสดงการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และเวลา	123
ตาราง 14 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิด ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนจำนวน 3 คน	123
ตาราง 15 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิด ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนจำนวน 9 คน	124
ตาราง 16 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิด ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียน 1 ห้องเรียน	125
ตาราง 17 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับ บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	126
ตาราง 18 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจจากผลการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การ สะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	127

ตาราง 19 ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิด ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.....	156
ตาราง 20 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ เขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	161
ตาราง 21 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนประกอบประกอบการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อ การสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.....	179
ตาราง 22 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการ สื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.....	198
ตาราง 23 ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการ สื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งวิเคราะห์จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 คน ประเมินโดยครูผู้สอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จำนวน 2 คน	200
ตาราง 24 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเกณฑ์การให้คะแนนของแบบวัด ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดย ใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.....	206
ตาราง 25 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับ บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน.....	211
ตาราง 26 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับ บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 9 คน.....	211

ตาราง 27 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 จำนวน 1 ห้องเรียน.....	212
ตาราง 28 ผลคะแนนการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	214
ตาราง 29 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	219
ตาราง 30 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	220

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 กระบวนการสะท้อนคิดตามแนวคิดของ Atkins & Murphy	37
ภาพ 2 องค์ประกอบของการสะท้อนคิด	38
ภาพ 3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม.....	57
ภาพ 4 การสร้างเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะ	75
ภาพ 5 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	85
ภาพ 6 บอร์ดเกม 3 บอร์ดเกมที่ใช้ในการกิจกรรมการเรียนรู้.....	114
ภาพ 7 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 5	223

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

การสื่อสารเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์มาอย่างยาวนาน ช่วยให้มนุษย์มีความรู้ มีโลกทัศน์ที่กว้างขึ้น สามารถเรียนรู้ และสืบทอดวัฒนธรรมของตนเองได้ การสื่อสารจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยพัฒนาและสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้าของสังคมและประเทศชาติ ด้วยเหตุนี้มนุษย์จึงมีการติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลา โดยเฉพาะในโลกในยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคสมัยที่เทคโนโลยีเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว มีการนำเทคโนโลยีการสื่อสารเข้ามาใช้ในชีวิตประจำวันของผู้คน ทั้งในด้านการติดต่อค้าขาย การทำงาน การสร้างความบันเทิง การศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Online social media) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (Line) ทวิตเตอร์ (Twitter) อินสตาแกรม (Instagram) เป็นต้น (พิมพ์นภัส จินดาวงศ์, 2562, น. 2-3)

การเขียนสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามาแทรกซึมเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน จนอาจกล่าวได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์เปรียบเสมือนประตูไร้พรมแดนที่เชื่อมโยงผู้คนที่มีความสนใจ ชื่นชอบในสิ่งที่คล้ายกันเข้าร่วมเป็นกลุ่มสังคม เพราะการเขียนสื่อสารมีความสำคัญในการสื่อความหมายผ่านตัวอักษร เพื่อติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข่าวสาร ซึ่งได้รับการตอบรับจากผู้คนอย่างกว้างขวาง เนื่องจากการใช้งานที่ง่าย เข้าถึงกลุ่มคนได้รวดเร็ว มีการแสดงความคิดเห็นไปมาจนปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ได้กลายเป็นสื่อกลางสำหรับการติดต่อสื่อสารของผู้คนจำนวนมาก (พิชิต วิจิตรบุญรักษ์, 2554) นอกจากนี้ สื่อสังคมออนไลน์ยังเปิดพื้นที่ใหม่ ๆ ให้กับผู้คนในสังคมที่จะต้องการแสวงหาความเสมอภาค เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์สามารถสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมถึงแบ่งปันเรื่องราวในประเด็นต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ โดยไม่มีข้อจำกัดในด้านพื้นที่และเวลา ด้วยเหตุนี้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบันจึงกลายเป็น “พื้นที่สาธารณะ” (public space) ที่ทุกคนสามารถเข้ามาแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ (พรชนก ดาวประดับ, 2560, น. 21)

พื้นที่สาธารณะเป็นที่นิยมสำหรับผู้คนในการติดต่อสื่อสาร แต่ในประเทศไทยกลับพบปัญหาการใช้ภาษาไทยมากโดยเฉพาะวัยรุ่น ซึ่งงานวิจัยของ ธีรภัทร คำทิง (2563, น. 74) กล่าวว่าสังคมไทยได้รับอิทธิพลการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ จึงเคยชินกับการใช้ภาษาเฉพาะกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์ กระทั่งบางคนไม่สามารถแยกแยะการใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมกับบริบทการสื่อสารได้ และใช้ภาษาเฉพาะกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ผิดหลักโดยยึดความสะดวกส่วนหนึ่งอาจเป็นผลพวงโดยตรงที่เกิดจากการพัฒนาของเทคโนโลยีที่มีการสนทนาด้วยแป้นพิมพ์และ

โต้ตอบกันอย่างฉับพลันทันที บางก็ใช้ถ้อยคำไทยผิดระดับภาษาอยู่บ่อยครั้ง ทั้งนี้เป็นเพราะคนในสังคมไทยไม่ได้ตระหนักว่าภาษาไทยมีศักดิ์หรือระดับของถ้อยคำในการใช้แตกต่างกันไปตามปัจจัยด้านบริบทระหว่างบุคคล สถานที่ เวลา จึงไม่เพียงใช้ภาษาพูดปะปนกับภาษาเขียน หากใช้ภาษาผิดระดับและไม่เหมาะสมกับบริบท นอกจากนั้นแล้วในการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะยังพบพฤติกรรมรังแก (bully) ในลักษณะของการข่มขู่ การนิทาหรือคำต่อว่า ซึ่งเป็นการละเมิดมารยาทในการเขียนสื่อสารระหว่างบุคคลและมารยาททางอินเทอร์เน็ต อาทิ การโจมตี การขู่ทำร้าย การใช้ถ้อยคำหยาบคาย การคุกคามทางเพศ การแอบอ้างเป็นบุคคลอื่น การส่งข้อความต่อนินทาผู้อื่น ซึ่งเป็นการสร้างความเสียหายให้กับผู้อื่นเป็นอย่างยิ่งและพฤติกรรมรังแกนี้พบได้มากในวัยรุ่น (ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2562)

ปัญหาที่พบเกี่ยวกับการเขียนบนพื้นที่สาธารณะทั้งในแง่ของการใช้ภาษาไทยไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ รวมถึงการรังแกให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดทางจิตใจนั้นเป็นปัญหาที่เกิดจากการที่วัยรุ่นมองว่าการแสดงความคิดเห็นบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์นั้นเป็นสิทธิส่วนบุคคล ไม่มีใครสามารถมาจำกัดสิทธินี้ได้ จึงสามารถแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ อย่างไม่เกรงกลัว ทั้งการแสดงความคิดเห็นที่หยาบคาย รุนแรง หรือไม่เหมาะสมกับวัย แล้วยิ่งถ้าการแสดงความคิดเห็นนั้นมีผู้คนเห็นด้วยเป็นจำนวนมาก ก็จะเป็นส่งเสริมให้วัยรุ่นมีความมั่นใจในตนเองและยังแสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมาะสมมากขึ้นไปอีก เพราะมองว่าการแสดงความคิดเห็นแบบนี้เป็นสิ่งที่ไม่ผิด ใคร ๆ ก็ทำกัน จะแสดงความคิดเห็นส่วนตัวอย่างไรก็ได้บนพื้นที่สาธารณะออนไลน์แห่งนี้ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เกิดขึ้นจากการขาดทักษะคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรอง และไม่มีผู้ใดดักเตือน จึงทำให้ปัจจุบันมักจะมีพฤติกรรมเหล่านี้ของวัยรุ่นแสดงออกมามากขึ้นและพร้อมที่จะขยายวงกว้างอย่างรวดเร็วเพื่อนำไปสู่การกระทำในลักษณะอื่นที่สุ่มเสี่ยง (Post Today, ออนไลน์) ด้วยเหตุนี้ จึงกล่าวได้ว่า ปัญหาการสื่อสารภาษาไทยโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์เป็นปัญหาสำคัญที่ต้องได้รับการแก้ไขแต่อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมที่ผ่านมายังไม่สามารถทำให้วัยรุ่นเกิดการเรียนรู้ได้ดีเท่าที่ควร ดังนั้น แนวทางการแก้ปัญหาคือการหากิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงทักษะการเขียนสื่อสารที่ถูกต้อง

ทั้งนี้ ปัญหาในการเขียนสื่อสารของผู้เรียนสามารถแก้ไขได้ด้วยการให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิด พินิจพิเคราะห์ ไตร่ตรอง ใคร่ครวญอย่างลึกซึ้ง ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวที่เหมาะสม คือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นอีกนวัตกรรมหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดและจะช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่คิดและเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้นอย่างรอบด้านและถี่ถ้วน เพราะจากทำกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติจริงอย่างหลากหลายเหมาะสมกับทุกระดับชั้น เนื่องจากการเรียนรู้แบบสะท้อนคิดต้องอาศัยกระบวนการคิดโดยต้องมีทักษะการคิดเป็นอันดับแรก ทำให้เกิดทางเลือกแนวใหม่ในทางปฏิบัติ มีความชัดเจนในประเด็น

ปัญหาต่าง ๆ และสามารถพัฒนทักษะการเขียนสื่อสารได้อย่างรอบคอบโดยใช้ประสบการณ์มาปรับปรุงตนเองได้เรียนรู้ข้อบกพร่องของตนเองเพื่อนำมาปรับปรุงการเขียนสื่อสารของตนเองให้ดีขึ้น ผู้เรียนสามารถระบุปัญหา และอธิบายการแก้ปัญหาในการเขียน และให้เหตุผลในการกระทำได้ ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความรู้สึก และมีความมั่นใจในตนเองและเกิดความภาคภูมิใจที่เกิดจากการเรียนรู้ของตนเอง สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอน มีความเข้าใจกันมากขึ้น (ลำเจียก กำธร, 2558) ทั้งนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสะท้อนคิดนั้นมีขั้นตอนที่หลากหลายและต้องฝึกทักษะการคิดที่ค่อนข้างซับซ้อนเพื่อการแนวทางใหม่ ๆ ในการพัฒนาทักษะการเขียนสื่อสาร ซึ่งขั้นตอนที่หลากหลายและซับซ้อนอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายได้ จึงได้มีการหานวัตกรรมที่น่าสนใจมาช่วย

ทั้งนี้ในการศึกษาในช่วงศตวรรษที่ 21 นวัตกรรมที่เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจคือ “บอร์ดเกม” ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา ซึ่งผู้เรียนนั้นจะได้ลงมือปฏิบัติจริง ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ บอร์ดเกมมีหลายรูปแบบทั้งแบบเกมเียบและแบบเคลื่อนไหว บอร์ดเกมทำให้ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลายและช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น (จิรพัฒน์ พวงจำปา, 2562) อีกทั้งการใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ถือเป็นการสร้างบรรยากาศที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนุกกับการเรียน ข้อดีของบอร์ดเกม คือ มีความท้าทาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลองผิดลองถูก และมีอำนาจตัดสินใจในการเล่น ทั้งนี้ เนื้อหาของบอร์ดเกมต้องเข้าถึงความต้องการสามัญของมนุษย์ มีลักษณะที่ตอบสนองท้าทายให้อยากเอาชนะ ให้ความสนุกสนาน ชวนติดตาม (ทิสนา แชมมณี, 2551, น. 368-369) โดยผู้เล่นจะเข้าไปอยู่ในสถานการณ์จำลองแล้วปล่อยให้ผู้เล่นมีโอกาสแสดงศักยภาพและความรู้สึกนึกคิดออกมา ซึ่งจะต้องเล่นตามเงื่อนไขที่กำหนด จึงกล่าวได้ว่า บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีความสำคัญและมีประโยชน์ ที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน “บอร์ดเกม” จึงเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2557, น. 32)

ด้วยเหตุนี้การจัดกิจกรรมการสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของผู้เรียนได้ เพราะผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ที่จำลองขึ้นในบอร์ดเกม ทำให้ได้รับประสบการณ์จริง และเกิดความสนุกสนาน จากนั้นจึงนำประสบการณ์ที่ได้รับมาทำการสะท้อนคิดเพื่อค้นหามุมมอง แนวทาง ความรู้ใหม่ ๆ ที่ผู้เรียนจะสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อให้สามารถสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้อย่างเหมาะสมมากกว่าเดิม อีกทั้งการจัดกิจกรรมการสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมยังสอดคล้องกับการจัดการศึกษาที่ยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ กระบวนการจัดการ

ศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

จากข้อมูลและเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้แบบสะท้อนคิดเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ และสืบค้นหาคำตอบหรือแนวทางใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหา อีกทั้งการนำบอร์ดเกมซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เข้ามาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างและเกิดความสนุกสนานไปพร้อมกัน ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงคาดว่า การใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม จะช่วยพัฒนาทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้เป็นอย่างดี

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีขอบเขตการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้

1.1 เป็นอาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษา สาขาหลักสูตรและการสอน สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน และมีประสบการณ์ด้านการสอน ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน

1.2 เป็นอาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษา สาขาวิชาภาษาไทย สำเร็จการศึกษาใน สาขาภาษาไทย และมีประสบการณ์ด้านการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน

1.3 เป็นครูวิทยฐานะเชี่ยวชาญหรือชำนาญการพิเศษทางด้าน การสอนภาษาไทย และมีประสบการณ์ด้านการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม โดยมีขั้นตอนการประเมิน ดังนี้

2.1 การหาประสิทธิภาพ 1:1 (แบบเดี่ยว) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน โดยเก็บข้อมูลพร้อมกัน 3 คน เนื่องจากมีบอร์ดเกม จึงไม่สามารถเล่นทีละคนได้ โดยแบ่งเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูงจำนวน 1 คน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ปานกลางจำนวน 1 คน และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำจำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาว่ากิจกรรมที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมของด้านเนื้อหา ภาษา และเวลา

2.2 การหาประสิทธิภาพ 1:10 (แบบกลุ่ม) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 9 คน แบ่งเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูงจำนวน 3 คน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ปานกลางจำนวน 3 คน และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำจำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาแก้ไขปรับปรุง

2.3 การหาประสิทธิภาพ 1:100 (ภาคสนาม) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน เพื่อพิจารณาหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในรายวิชาภาษาไทย ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 2 การเขียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สามารถแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) การร้อยเรียงประโยค 2) คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร 3) ชาวนฉลาดตามตอบรอบคอบคิด

ขอบเขตด้านตัวแปร

1. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้
2. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา พิษณุโลก อุดรดิตถ์
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในรายวิชาภาษาไทย ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 2 การเขียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สามารถแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1. การร้อยเรียงประโยค 2. คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร 3. ชาญฉลาดถามตอบรอบคอบคิด

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา คือ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม หมายถึง กระบวนการเรียนรู้โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดและพิจารณาในเรื่องราวต่าง ๆ อย่างพินิจพิจารณา มีเหตุผล ละเอียดรอบคอบ โดยใช้ความคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ และความรู้ที่ยึดถืออยู่ เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้หรือทำให้เกิดข้อสรุปใหม่ที่จะใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจที่จะช่วยให้การสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นไปอย่างเหมาะสม ร่วมกับการนำบอร์ดเกมมากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสาร โดยส่งผลให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด ช่วยให้ฝึกสมอง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาด้านการเขียนเพื่อการสื่อสารได้ดีขึ้น และยังช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น แล้วยังช่วยให้ผู้เรียนผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นบอร์ดเกมจะมีความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน ควบคุมอารมณ์ตนเองได้ดีขึ้น โดยมีขั้นตอนการสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เผชิญกับสถานการณ์ที่มีปัญหา

เป็นขั้นตอนที่ครูนำบอร์ดเกมโดยมีสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนต้องพบเจอในชีวิตประจำวัน จำวนเกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะมาให้ผู้เรียนได้เล่นกัน ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกการใช้ความคิดในการวิเคราะห์ปัญหาของสถานการณ์ดังกล่าวว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง เมื่อไร อย่างไร แล้วร่วมกันอภิปรายและแลกเปลี่ยนความเห็นเพื่อหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดในสถานการณ์นั้น ซึ่งขั้นตอนนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์โดยใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมที่มีอยู่และ ผู้เรียนได้รับความสนุกจากการเล่นบอร์ดเกม

ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

เป็นขั้นตอนที่จะช่วยเพิ่มความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะให้แก่ผู้เรียนมากขึ้น โดยครูใช้สถานการณ์จากบอร์ดเกมมาตั้งคำถามเชื่อมโยงไปสู่ในชีวิตประจำวันว่า ผู้เรียนเคยพบเจอสถานการณ์ใดบ้างที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับในบอร์ดเกม โดยเกิดขึ้นที่ไหน อย่างไร เป็นสถานการณ์ที่ผู้เรียนพบเจอด้วยตนเองหรือผู้อื่นเล่าฟัง จากนั้นจึงให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีปัญหาจากอะไร เกิดขึ้นได้อย่างไร มีผลกระทบต่อใครบ้าง

ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์

เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องมาจากขั้นตอนที่ 2 ซึ่งยังคงจะช่วยเพิ่มความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะให้แก่ผู้เรียน โดยครูใช้สถานการณ์จากบอร์ดเกมมาตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียนว่า หลังจากที่ได้ทราบถึงปัญหาของสถานการณ์แล้ว ถ้าผู้เรียนต้องพบเจอกับสถานการณ์ดังกล่าวด้วยตนเองจะมีความรู้สึกอย่างไรหรือถ้ามีใครรู้จักเป็นฝ่ายที่ต้องพบเจอสถานการณ์นั้น เราจะมึวิธีอย่างไรเพื่อให้คนผู้นั้นรู้สึกดีขึ้น

ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องร่วมกันค้นหาและรวบรวมข้อมูล แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะที่พบจากสถานการณ์ในบอร์ดเกมเพื่อนำมาสู่การหาคำตอบ โดยครูใช้คำถามกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสงสัยใคร่รู้นอกจากความรู้และประสบการณ์เดิมที่ตนเองมีอยู่นั้นเพียงพอต่อการรับมือกับสถานการณ์ที่พบเจอหรือไม่ แล้วจะมีข้อมูล แนวคิด ทฤษฎีใหม่ ๆ ที่จะช่วยเพิ่มพูน สนับสนุนความรู้และประสบการณ์ที่มากพอสำหรับการเขียนได้ต่อกับสถานการณ์นั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสมและสมเหตุสมผลมากที่สุด

ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล

เป็นขั้นตอนในการจัดระเบียบขององค์ความรู้ใหม่ ๆ ให้เป็นหมวดหมู่เพื่อง่ายต่อการเข้าถึง และทำให้เกิดความเข้าใจในการแก้สถานการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะที่พบในบอร์ดเกมมากขึ้นกว่าเดิม โดยให้ผู้เรียนร่วมกันเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียและผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นตามมาของแต่ละแนวทางได้หลากหลายแง่มุม จากนั้นสรุปแนวทางที่เหมาะสมเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์นั้นได้อย่างมีเหตุมีผลและน่าเชื่อถือ

ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำองค์ความรู้ทั้งหมดที่ได้จากการสืบค้น วิเคราะห์ สรุป มาเข้าสู่กระบวนการลงมือปฏิบัติจริง โดยครูจะแชร์ข่าวลงในกลุ่มเฟซบุ๊กแล้วให้ผู้เรียนผู้เรียนฝึกเขียนแสดงความคิดเห็นของตนเองที่มีต่อสถานการณ์ดังกล่าว โดยครูจะคอยเข้าไปดูในกลุ่มเฟซบุ๊กเพื่อพิจารณาว่าผู้เรียนสามารถใช้เลือกใช้คำและมีมารยาทต่อการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้เหมาะสมมากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่

เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบว่าตนเองได้มีการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้และประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะต่างไปจากเดิมหรือไม่อย่างไร

2. บอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทครอบครัวที่เน้นฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เล่นด้วยกัน โดยมีลักษณะเป็นการ์ดสถานการณ์มาให้แล้วให้ผู้เล่นเลือกการ์ดคำตอบที่เหมาะสมที่สุด ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 30 นาที โดยใช้บอร์ดเกมทั้งหมด

3 บอร์ดเกม ได้แก่ 1) บอร์ดเกมเจตนาของผู้ส่งสาร ใช้ในเรื่องเจตนาของผู้ส่งสาร 2) บอร์ดเกม ตอบดี มีมารยาท ใช้ในเรื่อง คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร 3) บอร์ดเกม ฉลาดตอบรอบคอบคิด ใช้ในเรื่อง ชาลญฉลาดตอบรอบคอบคิด

3. การเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ หมายถึง การเขียนถ่ายทอด ความคิดเห็น ความรู้สึก ทศนคติ ประสบการณ์ จินตนาการผ่านพื้นที่ที่เปิดกว้างโดยมีสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อกลาง เพื่อให้สมาชิกในสังคมเข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นทางสังคมได้อย่างเสรีได้อย่างเสรี ไร้ข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ โดยใช้ภาษาที่ถูกต้องเหมาะสม คำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคมเป็นสำคัญ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ ลดความขัดแย้งต่าง ๆ แล้วนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม โดยมีลักษณะการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ได้แก่ 1) การเขียนสื่อสารด้วยภาษาที่สร้างสรรค์ 2) การเขียนสื่อสารด้วยความรักและมิตรภาพ 3) การเขียนสื่อสารเพื่อสังคม 4) การเขียนสื่อสารอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย ซึ่งวัดได้จากแบบวัดการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ เป็นแบบทดสอบอัตนัย จำนวน 3 ข้อ และ ประเมินจากเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับ

4. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม หมายถึง ระดับคุณภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้ จากการให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งมีลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบของลิเคอร์ท (Likert) โดยใช้เกณฑ์พิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ คือ มีค่าเฉลี่ยมากกว่าหรือเท่ากับ 3.51 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1.00

5. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง คุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนตามเกณฑ์ 75/75 โดย

75 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนที่นักเรียนทุกคนได้ทำกิจกรรมที่แสดงถึงสมรรถนะความสามารถในการเขียนเพื่อสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

75 ตัวที่สอง หมายถึง ร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนที่นักเรียนได้ทำแบบวัดการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

6. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยวัดจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเรียนรู้ โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีประเด็นในการประเมินเป็น 4 ด้านดังนี้ 1) เนื้อหารายวิชา 2) การจัดการเรียนการสอนและประเมินผลการเรียนรู้ 3) ความพึงพอใจต่อเนื้อหา และการจัดการเรียนการสอนรายวิชานี้ในภาพรวม 4) ความพึงพอใจต่อผู้สอนและเทคนิค ซึ่งแบบวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

สมมติฐานของการวิจัย

ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และการนำไปใช้
 - 1.1 ความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 1.2 คุณภาพผู้เรียน
 - 1.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้
 - 1.5 คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย
 - 1.6 โครงสร้างรายวิชาภาษาไทย
 - 1.7 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ภาษาไทย
2. กิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.2 ความสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.3 องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.4 ลักษณะการจัดกระบวนการเรียนรู้
 - 2.5 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้
3. การสะท้อนคิด
 - 3.1 ความหมายของการสะท้อนคิด
 - 3.2 ลักษณะของการสะท้อนคิด
 - 3.3 ขั้นตอนของการสะท้อนคิด
 - 3.4 การประยุกต์ใช้การสะท้อนคิดในการจัดการเรียนการสอน
 - 3.5 ประโยชน์ของการสะท้อนคิด

4. บอร์ดเกม
 - 4.1 ความเป็นมาของบอร์ดเกม
 - 4.2 ความหมายของบอร์ดเกม
 - 4.3 ประเภทของบอร์ดเกม
 - 4.4 หลักการออกแบบบอร์ดเกม
 - 4.5 ขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกม
 - 4.6 ประโยชน์ของบอร์ดเกม
 - 4.7 การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมกับการศึกษา
5. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม
6. การเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
 - 6.1 ความหมายของการเขียนเพื่อการสื่อสาร
 - 6.2 ความหมายของพื้นที่สาธารณะ
 - 6.3 รูปแบบของพื้นที่สาธารณะ
 - 6.4 ลักษณะของการเขียนเพื่อการสื่อสาร
 - 6.5 ลักษณะของการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
 - 6.6 ขั้นตอนของการเขียนเพื่อการสื่อสาร
 - 6.7 การวัดและประเมินการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
7. ความพึงพอใจ
 - 7.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 7.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
 - 7.3 การประเมินความพึงพอใจ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 8.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ
 - 8.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ
9. กรอบแนวคิดการวิจัย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ไว้เป็นเกณฑ์ที่บ่งชี้ถึงคุณภาพ ระดับความรู้ ความสามารถที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียนซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีรายละเอียดดังนี้

1. ความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

2. คุณภาพผู้เรียน

คุณภาพของผู้เรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเป็นกลุ่มสาระพื้นฐานที่ผู้เรียนต้องเรียน ซึ่งประกอบด้วยทักษะด้านต่าง ๆ ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยจึงได้ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ ดังนี้

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง เข้าใจ ตีความ แปลความ และขยายความเรื่องที่อ่านได้ วิเคราะห์วิจารณ์จากเรื่องที่อ่าน แสดงความคิดเห็นโต้แย้ง และเสนอความคิดใหม่จากการอ่านอย่างมีเหตุผล คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน เขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด บันทึกย่อความ และเขียนรายงานจากสิ่งที่อ่าน สังเคราะห์ ประเมินค่า และนำความรู้ความคิดจากการอ่านมาพัฒนาตน พัฒนาการเรียน และพัฒนาความรู้ทางอาชีพ และนำความรู้ความคิดไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต มีมารยาทและมีนิสัยรักการอ่าน

2. เขียนสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้ภาษาไทยได้ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์ย่อความจากสื่อที่มีรูปแบบและเนื้อหาที่หลากหลาย เรียงความแสดงแนวคิดเชิงสร้างสรรค์โดยใช้โวหารต่าง ๆ เขียนบันทึก รายงานการศึกษาค้นคว้าตามหลักการเขียนทางวิชาการ ใช้ข้อมูลสารสนเทศในการอ้างอิง ผลิตผลงานของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งสารคดีและบันเทิงคดี รวมทั้งประเมินงานเขียนของผู้อื่นและนำมาพัฒนางานเขียนของตนเอง

3. ตั้งคำถามและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู มีวิจรรย์ญาณในการเลือกเรื่องที่ฟังและดู วิเคราะห์วัตถุประสงค์ แนวคิด การใช้ภาษา ความน่าเชื่อถือของเรื่องที่ฟังและดู ประเมินสิ่งที่ฟังและดูแล้วนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต มีทักษะการพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการโดยใช้ภาษาที่ถูกต้อง พูดแสดงทรรศนะโต้แย้ง โน้มน้าว และเสนอแนวคิดใหม่อย่างมีเหตุผล รวมทั้งมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด

4. เข้าใจธรรมชาติของภาษา อิทธิพลของภาษา และลักษณะของภาษาไทยใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยคได้ตรงตามวัตถุประสงค์ แต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ โคลง ร่ายและฉันท์ ใช้ภาษาได้เหมาะสมกับกาลเทศะ และใช้คำราชาศัพท์และคำสุภาพได้อย่างถูกต้อง วิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย อิทธิพลของภาษาถิ่นและภาษาต่างประเทศในภาษาไทยและเข้าใจภาษาถิ่น วิเคราะห์และประเมินการใช้ภาษาจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

5. วิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์วรรณคดีเบื้องต้น รู้และเข้าใจลักษณะเด่นของวรรณคดี ภูมิปัญญาทางภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้านเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวิถีไทย ประเมินคุณค่าวรรณศิลป์ นำข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

3. สารและมาตรฐานการเรียนรู้

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง โดยมีการกำหนดสาระสำคัญ ดังนี้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

4. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-6	1. เขียนสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยใช้ภาษาเรียบเรียงถูกต้อง มีข้อมูลและสาระสำคัญชัดเจน	<ul style="list-style-type: none"> ● การเขียนสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ เช่น <ul style="list-style-type: none"> - อธิบาย - บรรยาย - พรรณนา - แสดงทรรศนะ - โต้แย้ง - โน้มน้าว - เชิญชวน - ประกาศ - จดหมายกิจธุระ - โครงการและรายงานการดำเนินโครงการ - รายงานการประชุม - การกรอกแบบรายการต่าง ๆ
	2. เขียนเรียงความ	<ul style="list-style-type: none"> ● การเขียนเรียงความ
	3. เขียนย่อความจากสื่อที่มีรูปแบบและเนื้อหาหลากหลาย	<ul style="list-style-type: none"> ● การเขียนย่อความจากสื่อต่าง ๆ เช่น <ul style="list-style-type: none"> - กวีนิพนธ์ และวรรณคดี - เรื่องสั้น สารคดี นวนิยาย - เรื่องสั้น สารคดี นวนิยาย บทความทางวิชาการ และวรรณกรรมพื้นบ้าน
	4. ผลิตงานเขียนของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ	<ul style="list-style-type: none"> ● การเขียนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น <ul style="list-style-type: none"> - สารคดี - บันเทิงคดี
	5. ประเมินงานเขียนของผู้อื่น แล้วนำมาพัฒนางานเขียนของตนเอง	<ul style="list-style-type: none"> ● การประเมินคุณค่างานเขียนในด้านต่าง ๆ เช่น <ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดของผู้เขียน - การใช้ถ้อยคำ - การเรียบเรียง

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		- สำนวนโวหาร - กลวิธีในการเขียน
	6. เขียนรายงานการศึกษาค้นคว้าเรื่องที่สนใจตามหลักการเขียนเชิงวิชาการ และใช้ข้อมูลสารสนเทศอ้างอิงอย่างถูกต้อง	● การเขียนรายงานเชิงวิชาการ ● การเขียนอ้างอิงข้อมูลสารสนเทศ
	7. บันทึกการศึกษาค้นคว้าเพื่อนำไปพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ	● การเขียนบันทึกความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
	8. มีมารยาทในการเขียน	● มารยาทในการเขียน

5. คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย 3 ท32101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เวลา 40 ชั่วโมง/ภาคเรียน จำนวน 1.0 หน่วยกิต

อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองได้อย่างถูกต้อง ไพเราะและเหมาะสมกับเรื่องที่อ่าน อ่านตีความ แปรความ และขยายความเรื่องที่อ่าน วิเคราะห์และวิจารณ์เรื่องที่อ่านทุก ๆ ด้านอย่างมีเหตุผล คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านและประเมินค่าเพื่อนำความรู้ความคิดไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต วิเคราะห์ วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นโต้แย้งกับเรื่องที่อ่าน และเสนอความคิดใหม่อย่างมีเหตุผล ตอบคำถามจากการอ่านงานเขียนประเภทต่าง ๆ ภายในเวลาที่กำหนด อ่านเรื่องต่าง ๆ แล้วเขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด บันทึกย่อความ และรายงาน

เขียนสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ เขียนเรียงความได้ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยใช้ภาษาเรียบเรียงถูกต้อง มีข้อมูลและสาระสำคัญชัดเจน ประเมินงานเขียนของผู้อื่น แล้วนำมาพัฒนางานเขียนของตนเอง

สรุปแนวคิดและแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ฟังและดู วิเคราะห์แนวคิด การใช้ภาษาและความน่าเชื่อถือจากเรื่องที่ฟังและดูอย่างมีเหตุผล ประเมินเรื่องที่ฟังและดู แล้วกำหนดแนวทางนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต มีวิจารณญาณในเลือกที่ฟังและดู พุดในโอกาสต่าง ๆ พุดแสดงทรรศนะโต้แย้ง โน้มน้าวใจ และเสนอแนวคิดใหม่ด้วยภาษาถูกต้องเหมาะสม

อธิบายธรรมชาติของภาษา พลังของภาษา และลักษณะของภาษา ใช้ภาษาเหมาะสมแก่โอกาส กาลเทศะและรายบุคคล รวมทั้งคำราชาศัพท์อย่างเหมาะสม แต่งบทร้อยกรอง วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาอื่น อธิบายและวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย

วิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์เบื้องต้น วิเคราะห์ลักษณะเด่นของวรรณคดีเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีและวรรณกรรมในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง รวบรวมวรรณกรรมพื้นบ้านและอธิบายภูมิปัญญาทางภาษา ท่องจำและบอกคุณค่าบทอาขยานตามที่กำหนด และบรรยายกรอนที่มีคุณค่าตามความสนใจและนำไปใช้อ้างอิง

โดยใช้กระบวนการอ่าน กระบวนการเขียน กระบวนการฟัง การดู และพูดอย่างสร้างสรรค์ กระบวนการทางภาษา กระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิวิจารณ์ และประเมินค่าวรรณคดีและวรรณกรรมอย่างสร้างสรรค์

เพื่อนำความรู้ ความคิดไปประกอบในการตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีวิจารณญาณ เกิดความรู้ ความเข้าใจธรรมชาติของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และสามารถแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ สังเคราะห์ วิวิจารณ์ และประเมินค่าวรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต ดำรงรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ และสร้างนิสัยรักการอ่าน การเขียน ตระหนักถึงมารยาทที่ดีในการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด

รหัสตัวชี้วัด

ท 1.1 ม.4-6/1 ม.4-6/2 ม.4-6/3 ม.4-6/4 ม.4-6/5 ม.4-6/6 ม.4-6/7 ม.4-6/9

ท 2.1 ม.4-6/1 ม.4-6/2 ม.4-6/5 ม.4-6/8

ท 3.1 ม.4-6/1 ม.4-6/2 ม.4-6/3 ม.4-6/4 ม.4-6/5 ม.4-6/6

ท 4.1 ม.4-6/1 ม.4-6/2 ม.4-6/4 ม.4-6/5 ม.4-6/6

ท 5.1 ม.4-6/1 ม.4-6/2 ม.4-6/3 ม.4-6/4 ม.4-6/5 ม.4-6/6

รวม 29 ตัวชี้วัด

6. โครงสร้างรายวิชาภาษาไทย

ตาราง 2 แสดงโครงสร้างรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย 3 ท32101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน
เฉลิมขวัญสตรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เวลา 40 ชั่วโมง/ภาคเรียน จำนวน
1.0 หน่วยกิต

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1	บทอาขยาน	ท 5.1 ม. 4-6/6	การท่องจำและบอกคุณค่าบทอาขยาน ตามที่กำหนด	2	5
2	หลักการ วิจารณ์ วรรณคดีและ วรรณกรรม	ท 5.1 ม. 4-6/1 ม. 4-6/2 ม. 4-6/3 ม. 4-6/4 ม. 4-6/5	การวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรม ต้องวิเคราะห์องค์ประกอบ ดีความ สาระสำคัญ ข้อคิด พิจารณา ความ ดีเด่นของเนื้อหาและกลวิธีในการ นำเสนอ เพื่อประเมินค่าวรรณคดีและ วรรณกรรมนั้น ๆ อย่างมีเหตุผล ว่ามี ความดีเด่นหรือความไพเราะอย่างไร เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจ ความซาบซึ้ง ตระหนักในคุณค่าและความงามของ วรรณคดีและวรรณกรรม ทำให้เกิด ความหวงแหน ต้องการรักษาไว้เป็น สมบัติของชาติ	3	10
3	ร่ายยาวมหา เวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี	ท 5.1 ม. 4-6/6	บทอาขยานมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี เป็นบทอาขยานที่มีคุณค่า มุ่งปลุกฝังให้รำลึกถึงความรักที่ ยิ่งใหญ่และพระคุณของบิดา มารดามี ความกตัญญูตเวทีเพราะความ กตัญญูตเวทีเป็นเครื่องหมายของ ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์	4	5
4	หลักการแต่ง คำประพันธ์ ประเภทร่าย	ท 4.1 ม. 4-6/4	ร่ายยาวเป็นร่ายที่ไม่จำกัดจำนวนคำ ในวรรค บทหนึ่งจะมีกี่วรรคก็ได้ คำ สุดท้ายของวรรคแรกส่งสัมผัสไปยัง คำใดคำหนึ่งในวรรคถัดไปแต่ไม่ควร ชิดกับคำสุดท้าย เมื่อจบความตอน	2	5

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
			หนึ่ง ๆ มักลงท้ายด้วยคำว่า นั้นแล ถือ เป็นแหล่งหนึ่งของบทสวด จึงควรใช้ ถ้อยคำไพเราะสละสลวยและใช้ภาษา วรรณศิลป์อันจับใจ		
5	วัฒนธรรมกับ ภาษาของ มนุษย์	ท 4.1 ม. 4-6/1 ม. 4-6/3	วัฒนธรรมในสังคมมนุษย์มีความ แตกต่างกันหลากหลาย เป็น เอกลักษณ์ของแต่ละชาติ วัฒนธรรม ทางภาษาสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรม ของชาติภาษาไทยเป็นภาพสะท้อนให้ เห็นวัฒนธรรมของชาติไทย	4	5
6	ส่วนประกอบ ของภาษา	ท 4.1 ม. 4-6/1	ภาษาไทยมีตัวอักษรที่ใช้เขียนแทน เสียงเพื่อสื่อความหมาย ได้แก่ พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ คำใน ภาษาไทยแต่ละพยางค์จะออกเสียง หนักเบาไม่เท่ากัน คำที่มีหลายพยางค์ มักจะออกเสียงหนักที่พยางค์สุดท้าย ส่วนพยางค์อื่น ๆ จะออกเสียงหนักใน พยางค์ที่ประสมสระเสียงยาวหรือมี ตัวสะกด การออกเสียงหนักหรือเบา ของคำช่วยเน้นความหมายในการ สื่อสาร	3	5
สอบกลางภาค				2	20
7	การร้อยเรียง ประโยค	ท 2.1 ม. 4-6/2 ม. 4-6/6	การเขียน เป็นกระบวนการส่งสารที่ สำคัญของมนุษย์ ซึ่งสารที่รับมานั้น ผู้รับสารต้องใช้วิจารณญาณ คือ สามารถรู้หรือให้เหตุผลที่ถูกต้องได้ใน การวิเคราะห์สารนั้น ๆ ว่าให้ ประโยชน์หรือความรู้อย่างไรกับผู้อ่าน ให้เหตุผลได้ว่าส่วนใดเป็นข้อเท็จจริง ส่วนใดเป็นข้อคิดเห็น สารนั้นมีข้อดี ข้อบกพร่องอย่างไร และนำความรู้ที่ ได้มาประยุกต์ใช้กับการเขียนในชีวิต ทุกด้าน	4	10

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
8	คุณธรรมและ มารยาทในการ สื่อสาร	ท 2.1 ม.4-6/1 ม. 4-6/9	คุณธรรมเป็นคุณงามความดีในจิตใจที่ ทำให้บุคคลประพฤติดี ก่อเกิด ประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคม จึง ควรมีคุณธรรมในการใช้ภาษาสื่อสาร ใช้ชีวิตประจำวัน มารยาทเป็นกิริยา วาจาที่ถือว่าสุภาพเรียบร้อยถูก กาลเทศะทั้งการแสดงออก วจนภาษา และอวัจนภาษาซึ่งมารยาทในการ สื่อสารเป็นเรื่องที่สำคัญที่ต้องอบรม ปลูกฝังให้เกิดแก่บุคคลในสังคม เพื่อให้สังคมเจริญก้าวหน้า	3	4
9	ชาญฉลาดถาม ตอบรอบคอบ คิด	ท 2.1 ม. 4-6/6 ม. 4-6/9 ท 3.1 ม. 4-6/5 ม. 4-6/6	การถามและการตอบถือเป็นส่วนหนึ่ง ของการสื่อสารที่มนุษย์ต้องใช้ใน ชีวิตประจำวัน ซึ่งย่อมหลีกเลี่ยงไม่ได้ ที่จะเป็นผู้ตอบหรือผู้ถาม มนุษย์ทุก คนต่างเป็นผู้สร้างคำถามและตอบ คำถามในเวลาเดียวกัน จึงควรรู้จักการ ตั้งคำถามที่ดีให้สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ที่ต้องการรวมทั้งคำนึงถึง การตอบคำถามที่ดีเพื่อสร้างสัมพันธ ภาพระหว่างผู้ถามและผู้ตอบเพื่อ แสดงถึงมารยาทอันดีงาม	3	4
10	การเขียน เรียงความ เกี่ยวกับการมี จิตสาธารณะ	ท 2.1 ม. 4-6/2 ม. 4-6/8	เรียงความเกี่ยวกับการมีจิตสาธารณะ เป็นงานเขียนชนิดหนึ่งที่ผู้เขียนมี จุดประสงค์จะถ่ายทอดความรู้ ความคิด เพื่อแสดงทรรศนะ ความรู้สึก ความเข้าใจ ประสบการณ์ ออกมาเป็นเรื่องราวโดยการเขียน บรรยายเป็นภาษาร้อยแก้วด้วยถ้อยคำ สำนวนที่เรียบเรียงอย่างชัดเจนและ ท่วงทำนองการเขียนที่น่าอ่าน ซึ่งใช้ ความคิดเป็นตัวกำหนดใจความของ เรื่องให้มีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดการ	2	1

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
			ตระหนักรู้ เอาใจใส่ และคำนึงถึง ส่วนรวมอันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อ สังคม		
11	คัมภีร์ ฉันทศาสตร์ แพทยศาสตร์ สงเคราะห์	ท 5.1 ม. 4-6/1 ม. 4-6/2 ม. 4-6/3 ม. 4-6/4	คัมภีร์ฉันทศาสตร์ แพทยศาสตร์ สงเคราะห์ เป็นตำราเกี่ยวกับ การแพทย์แผนโบราณของไทยที่สืบ ทอดกันมา จัดทำขึ้นตาพระราชดำริใน พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้า เจ้าอยู่หัว ซึ่งทรงเห็นว่า คัมภีร์แพทย์ โบราณและตำรายาพื้นบ้านของไทยมี คุณค่ายิ่ง สะท้อนให้เห็นถึงการรักษา โรคของไทยในอดีต ทำให้ได้เรียนรู้ถึง ความเป็นมาตลอดจนวิถีชีวิตในอดีต ได้เป็นอย่างดี	3	3
12	โคลนติดล้อ ตอนความนิยม เป็นเสมียน	ท 5.1 ม. 4-6/1 ม. 4-6/2 ม. 4-6/3 ม. 4-6/4	บทความเรื่อง โคลนติดล้อตอน ความ นิยมเป็นเสมียน เป็นพระราชนิพนธ์ใน พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้า เจ้าอยู่หัว ทรงใช้นามแฝงว่า อัคร พาหุ มีพระราชประสงค์เพื่อปลุกใจให้ คนไทยรักชาติ รักความเป็นไทย ชี้ให้ คนไทยได้เห็นข้อบกพร่องของตนเองที่ ทำให้ประเทศชาติเจริญก้าวหน้าช้า กว่าที่ควร มีคุณค่าสูงเหนือกาลเวลา ทั้งในด้านเนื้อหาและคุณค่าทาง วรรณศิลป์ และเป็นงานประพันธ์อีก ชิ้นหนึ่งที่แสดงให้เห็นพระอัจฉริยภาพ ในทางการประพันธ์และการ หนังสือพิมพ์ของพระบาทสมเด็จพระ มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว	3	3
สอบปลายภาค				2	20
รวมทั้งหมด				40	100

จากตารางโครงสร้างรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย 3 ท32101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้เลือกทำวิจัย จำนวน 10 ชั่วโมงในหน่วยที่ 7 เรื่องการร้อยเรียงประโยค หน่วยที่ 8 เรื่องคุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร และหน่วยที่ 9 เรื่องชาวจิตตภาวนาตอบรอบคอบคิด เพื่อใช้เป็นเนื้อหาในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ภาษาไทย

แนวทางการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ภาษาไทย

1. การวัดผลประเมินผลต้องกระทำอย่างต่อเนื่อง โดยใช้คำถามเพื่อตรวจสอบและส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจด้านเนื้อหา ส่งเสริมให้เกิดทักษะและกระบวนการทางภาษาไทย ดังตัวอย่างคำถามต่อไปนี้ “นักเรียนแก้ปัญหานี้ได้อย่างไร” “ใครมีวิธีการนอกเหนือไปจากนี้บ้าง” “นักเรียนคิดอย่างไรกับวิธีการที่เพื่อนเสนอ” การกระตุ้นด้วยคำถามที่เน้นการคิดจะทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น นอกจากนี้ผู้สอนยังสามารถใช้คำตอบของผู้เรียนเป็นข้อมูลเพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ และพัฒนาการด้านทักษะและกระบวนการทางภาษาไทยของผู้เรียนได้อีกด้วย การวัดผลประเมินผลต้องสอดคล้องกับความรู้ความสามารถของผู้เรียนที่ระบุไว้ตามตัวชี้วัด ซึ่งกำหนดไว้ในหลักสูตรที่สถานศึกษาใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้ผู้สอนจะต้องกำหนดวิธีการวัดผลประเมินผล เพื่อใช้ตรวจสอบว่าผู้เรียนได้บรรลุผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ และต้องแจ้งผลประเมินในแต่ละเรื่องให้ผู้เรียนทราบโดยตรงหรือทางอ้อมเพื่อให้ผู้เรียนได้ปรับปรุงตนเอง

2. การวัดผลประเมินผลต้องครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ และกระบวนการทางภาษาไทย และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยเน้นการเรียนรู้ด้วยการทำงานหรือทำกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดสมรรถภาพทั้งสามด้าน ซึ่งงานหรือกิจกรรมดังกล่าวควรมีลักษณะดังนี้

- สาระในงานหรือกิจกรรมต้องเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้การเชื่อมโยงความรู้หลายเรื่อง
- วิธีหรือทางเลือกในการดำเนินงานหรือการแก้ปัญหาที่หลากหลาย
- เงื่อนไขหรือสถานการณ์ของปัญหามีลักษณะปลายเปิด เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดง

ความสามารถตามศักยภาพของตน

- งานหรือกิจกรรมต้องเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนได้ใช้การสื่อสาร การสื่อความหมายทางภาษาไทยและการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การพูด การเขียน การวาดภาพ

- งานหรือกิจกรรมควรมีความใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นการเชื่อมโยงระหว่างภาษาไทยกับชีวิตจริง ซึ่งจะก่อให้เกิดความตระหนักในคุณค่าของภาษาไทย

3. การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ภาษาไทยต้องใช้วิธีการที่หลากหลายและเหมาะสม และใช้เครื่องมือที่มีคุณภาพเพื่อให้ได้ข้อมูลและสนเทศเกี่ยวกับผู้เรียน เช่น เมื่อต้องการวัดผลประเมินผล

เพื่อตัดสินผลการเรียนอาจใช้การทดสอบ การตอบคำถาม การทำแบบฝึกหัด การทำใบกิจกรรม หรือ การทดสอบย่อย เมื่อต้องการตรวจสอบพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียนด้านทักษะและกระบวนการทางภาษาไทย อาจใช้การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การสัมภาษณ์ การจัดทำแฟ้มสะสมงาน หรือ การทำโครงการ การเลือกใช้วิธีการวัดที่เหมาะสมและเครื่องมือที่มีคุณภาพ จะทำให้สามารถวัดในสิ่งที่ต้องการวัดได้ ซึ่งจะทำให้ผู้สอนได้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เรียนอย่างครบถ้วนและตรงตามวัตถุประสงค์ของการวัดผลประเมินผล อย่างไรก็ตาม ผู้สอนควรตระหนักว่าเครื่องมือวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ที่ใช้ในการประเมินตามวัตถุประสงค์หนึ่ง ไม่ควรนำมาใช้กับอีกวัตถุประสงค์หนึ่ง เช่น แบบทดสอบที่ใช้ในการแข่งขันหรือการคัดเลือกไม่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ตัดสินผลการเรียนรู้

4. การวัดผลประเมินผลเป็นกระบวนการที่ใช้สะท้อนความรู้ความสามารถของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองให้ดีขึ้น ในขณะที่ผู้สอนสามารถนำผลการประเมินมาใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งปรับปรุงการสอนของผู้สอนให้มีประสิทธิภาพ จึงต้องวัดผลประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ และนำผลที่ได้มาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งจะแบ่งการประเมินผลเป็น 3 ระยะดังนี้

ประเมินก่อนเรียน เป็นการประเมินความรู้พื้นฐานและทักษะจำเป็นที่ผู้เรียนควรมีก่อนการเรียนรายวิชา บทเรียน หรือหน่วยการเรียนรู้ใหม่ ข้อมูลที่ได้จากการวัดผลประเมินผลจะช่วยให้ผู้สอนนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1. จัดกลุ่มผู้เรียนและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ตรงตามความถนัด ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียน

2. วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนพิจารณาเลือกตัวชี้วัด เนื้อหาสาระ กิจกรรม แบบฝึกหัด อุปกรณ์ และสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับความรู้พื้นฐานและทักษะของผู้เรียน และสอดคล้องกับการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

ประเมินระหว่างเรียน เป็นการประเมินเพื่อวินิจฉัยผู้เรียนในระหว่างการเรียน ข้อมูลที่ได้จะช่วยให้ผู้สอนสามารถดำเนินการในเรื่องต่อไปนี้

1. ศึกษาพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นระยะ ๆ ว่าผู้เรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นเพียงใด ถ้าพบว่าผู้เรียนไม่มีพัฒนาการเพิ่มขึ้นผู้สอนจะได้หาทางแก้ไขได้ทันเวลาที่

2. ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ถ้าพบว่าผู้เรียนไม่เข้าใจบทเรียนใดจะได้จัดให้เรียนซ้ำ หรือผู้เรียนเรียนรู้บทใดได้เร็วกว่าที่กำหนดไว้จะได้ปรับวิธีการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังช่วยให้ทราบจุดเด่นและจุดด้อยของผู้เรียนแต่ละคน

ประเมินหลังเรียน เป็นการประเมินเพื่อนำผลที่ได้ไปใช้สรุปผลการเรียนรู้หรือเป็นการวัดผลประเมินผลแบบสรุปรวบยอดหลังจากสิ้นสุดภาคการศึกษาหรือปีการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งผู้สอนสามารถนำผลการประเมินที่ได้ไปใช้ในการวางแผนและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ มีท่านการศึกษาหลายท่านได้ให้รายละเอียด ดังนี้

สุมน อมรวิวัฒน์ (2533, น. 460) อธิบายความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ว่า คือ สถานการณ์อย่างหนึ่งที่มีสิ่งต่อไปนี้เกิดขึ้น ได้แก่

1.1 มีความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม และผู้สอนกับผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม

1.2 ความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์นั้นก่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่

1.3 ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ใหม่นั้นไปใช้ได้

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2553, น. 26) ได้อธิบายความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ว่า หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่ใช้ในการสอนเพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ เข้าใจ เกิดการเรียนรู้และมีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงตามเป้าหมายของหลักสูตร

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2553, น. 57) ได้อธิบายว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับจัดการเรียนรู้เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและการเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553, น. 72) ให้ความหมายไว้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน เพื่อให้การสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และการเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

วรภรณ์ ศรีวิโรจน์ (2558, น. 2) ได้ให้ความหมายว่า กิจกรรมการเรียนรู้ คือ ปฏิบัติการใด ๆ ของผู้เรียนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ หรือมาตรฐานตัวชี้วัดในหลักสูตรสถานศึกษา และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ วิธีการที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้องได้จัดดำเนินขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้

Good (1973, p. 332) ได้กล่าวถึงความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติการทางการศึกษาที่รวมถึงการสอนแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการสืบค้นเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ

กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง แนวปฏิบัติในการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับความรู้โดยปราศจากการบอกเล่าโดยตรง แต่อาจเกิดความรู้จากสถานการณ์ หรือเกิดจากการเสวนาแลกเปลี่ยนค่านิยมและแนวคิด

สรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้รับประสบการณ์ใหม่ และสามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

2. ความสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ มีรายละเอียด ดังนี้ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2553, น. 3) กล่าวว่ากิจกรรมการเรียนรู้เปรียบเสมือนเครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรักการเรียน ตั้งใจเรียนและกิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนของผู้เรียนจะไปสู่จุดหมายปลายทาง คือ ความสำเร็จในชีวิตหรือไม่เพียงใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีของผู้สอน หรือผู้สอนด้วยเช่นกัน หากผู้สอนรู้จักเลือกใช้วิธีการจัดกิจกรรมที่ดีและเหมาะสมแล้ว ย่อมมีผลดีต่อการเรียนของผู้เรียน ดังนี้

1. มีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาวิชา หรือกิจกรรมที่เรียนรู้
2. เกิดทักษะหรือมีความชำนาญในเนื้อหาวิชาหรือกิจกรรมการเรียนรู้
3. เกิดทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียน
4. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
5. สามารถนำความรู้ไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมต่อไปอีกก็ได้

ทั้งนี้ การที่ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามในทุก ๆ ด้านทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญานั้น การส่งเสริมที่ดีที่สุดก็คือการให้การศึกษา ซึ่งจากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนเป็นสิ่งสำคัญในการให้การศึกษาแก่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก

วรภรณ์ ศรีวิโรจน์ (2558, น. 2) ได้อธิบายความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม จะมีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง นั่นคือกิจกรรมการเรียนรู้ มีผลต่อผู้เรียน ดังนี้

1. กระตุ้นความสนใจ สนุกสนาน ตื่นตัวในการเรียน มีการเคลื่อนไหว
2. เปิดโอกาสให้ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
3. ปลุกฝังความเป็นประชาธิปไตย การใช้ทักษะชีวิต
4. ฝึกความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลตามศักยภาพ และมีคุณลักษณะที่ดี
5. ส่งเสริมทักษะกระบวนการต่าง ๆ เช่น การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม การบริหารจัดการ ฯลฯ
6. ฝึกการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ตลอดชีวิต
7. สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน กับครูและบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

8. เข้าใจบทเรียนและส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ในทุก ๆ ด้าน

สรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้มีความสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ ทักษะในด้านต่าง ๆ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นตามที่ตั้งวัตถุประสงค์ไว้ ดังนั้น การเรียนรู้จะไปสู่วัตถุประสงค์หรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน

3. องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ มีรายละเอียด ดังนี้ สิริวรรณ สุวรรณอาภา (2544, น. 166-170) ได้อธิบายว่า องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการกำหนดกิจกรรมที่มีเป้าหมายสำคัญ เพื่อช่วยกระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนนั้น ๆ อย่างแท้จริง หากกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนไม่ได้ช่วยกระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ก็จะขาดจากการรับรู้ที่ดี ไม่มีการจำและคิดเพื่อตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่ง ผลสุดท้ายก็จะไม่เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการ การจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนจำเป็นต้องช่วยกระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนและต้องให้สัมพันธ์สอดคล้องกับกิจกรรมในขั้นสอนด้วย ดังนี้

1.1 การจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อทบทวนพื้นฐานความรู้เพิ่มเติมให้สัมพันธ์กับการสอนเนื้อหาใหม่หรือแนวความคิดหรือหลักการใหม่ ซึ่งจะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการระลึกได้และเกิดความต่อเนื่องในการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนต่อไป

1.2 การจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อวางแผนการเรียนการสอนร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งจะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการกำหนดงานที่จะปฏิบัติว่าจะต้องทำอะไร อย่างไร เมื่อไร

1.3 การจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อแจ้งจุดประสงค์ของบทเรียนให้ผู้เรียนทราบโดยตรงหรือโดยทางอ้อมก็ได้ ซึ่งเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ทราบว่าเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วจะเกิดการเรียนรู้อะไรต่อตนเองบ้าง ข้อควรคำนึงในการกำหนดกิจกรรม ในการพิจารณา กำหนดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ควรจะคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1.3.1 ต้องเป็นกิจกรรมที่นำไปสู่การกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขั้นสอนอย่างต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน

1.3.2 ต้องกำหนดเวลาให้เหมาะสมกับลำดับขั้นการสอน ซึ่งโดยทั่วไปใช้เวลาไม่เกินร้อยละ 20 ของเวลาเรียนทั้งหมด ซึ่งอาจยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม

1.3.3 ต้องกำหนดสิ่งที่จะช่วยกระตุ้น หรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ตื่นเต้น สนุกสนาน เพลิดเพลิน หรือสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

1.3.4 ต้องกำหนดกิจกรรมที่เป็นไปได้และเหมาะสมกับความสามารถและความถนัดของผู้สอนเอง ก็จะช่วยให้ผู้สอนเกิดความสำเร็จได้มากขึ้น

2. ชั้นสอน เป็นการกำหนดกิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญ 2 ขั้นตอน คือ

2.1 กิจกรรมแกนหลัก เป็นการกำหนดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ปลายทางการสอนในครั้งนั้น ๆ ซึ่งถือว่าเป็นการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง จึงมีความสำคัญมากที่สุดต่อการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ของบทเรียนเรื่องนั้น ๆ ในการกำหนดกิจกรรมแกนหลักให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ปลายทางของการสอนแต่ละครั้ง มีแนวทางปฏิบัติ ดังนี้

2.1.1 ต้องพิจารณาจุดประสงค์ปลายทางของการสอนในครั้งนั้นว่ามีพฤติกรรมตรงกับการเรียนรู้ชนิดใด จะพิจารณาเฉพาะคำกริยาของจุดประสงค์ปลายทางของการสอนอย่างเดียวไม่ได้ จำเป็นต้องพิจารณาข้อความที่เป็นพฤติกรรมของวัตถุประสงค์ปลายทางเป็นสำคัญ จึงตัดสินใจได้ว่าจุดประสงค์ปลายทางของการสอนครั้งนั้น ๆ ตรงกับการเรียนรู้ชนิดใด

2.1.2 ต้องเลือกหรือกำหนดกิจกรรมแกนหลักตามชนิดการเรียนรู้นั้นให้บรรลุผลตรงตามจุดประสงค์ปลายทาง

2.2 กิจกรรมทดสอบ เป็นการกำหนดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด การแก้ปัญหาและเจตคติในการตอบปัญหาหรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อเป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับกิจกรรมแกนหลักหรือไม่ หากผู้เรียนยังไม่เกิดการเรียนรู้ ก็ควรให้คำแนะนำเพิ่มเติมหรือสอนใหม่โดยไม่ให้ผู้เรียนเสียกำลังใจจนสามารถเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการ

3. ชั้นสรุป เป็นการกำหนดกิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญ 2 ขั้นตอน คือ

3.1 กิจกรรมสรุปบทเรียนเป็นการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียบเรียงความรู้ ความคิดและทักษะทางการแล้วสรุปเป็นแนวความคิดหรือมโนภาพหรือหลักการหรือข้อความสรุปบางอย่าง หรือลำดับขั้นตอนของการปฏิบัติงาน ผู้สอนควรจะตระหนักถึงการกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงออกร่วมกันโดยการอภิปรายหรือเขียนตอบก็ได้ ตามความเหมาะสม แต่มิใช่ผู้สอนเป็นผู้สรุปเสียเอง ครูควรจะเป็นเพียงผู้ช่วยแนะแนวทางบางประการเท่านั้น หรืออาจช่วยรวบรวมข้อสรุปไว้บนกระดานบ้างก็ได้ เพื่อเป็นการเน้นให้ชัดเจนอีกครั้งหนึ่งหลังจากผู้เรียนช่วยกันสรุปบทเรียนแล้วก็ต้องจดจำข้อสรุปนั้น ๆ ต่อไป แต่อาจจำได้ไม่นานหรือลืมได้ง่าย ดังนั้นผู้สอนควรหาวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนจำได้นาน

4. กิจกรรมฝึกทักษะ เป็นการกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เพิ่มเติมทักษะทางสมองหรือทางกายให้มีความชำนาญเพิ่มสูงขึ้น เช่น ทำแบบฝึกหัด ศึกษาค้นคว้า ทำรายงาน ทำกิจกรรมเสริมหลักสูตร ทำกิจกรรมจากใบงาน ปฏิบัติตามโครงการ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มี 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นตอนเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน โดยการกระตุ้นความสนใจในการเรียนด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาในชั้นตอนที่สอน ทั้งนี้ อาจมีการทบทวนความรู้เดิมแล้วชี้แนะให้นักเรียนได้เห็นถึงแนวคิดใหม่ ๆ รวมถึงการชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าในการเรียนครั้งนี้จะต้องเรียนอะไรบ้าง มีกิจกรรมอย่างไรบ้างแล้วต้องทำอะไร

2. ชั้นสอน เป็นขั้นตอนที่จะกำหนดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ประกอบไปด้วย กิจกรรมแกนหลัก ซึ่งมีความสำคัญมากเพราะเป็นการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะสอนในบทนั้น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ส่วนกิจกรรมทดสอบ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ทักษะต่าง ๆ ที่ได้จากการเรียนในกิจกรรมแกน เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากน้อยเพียงใด

3. ชั้นสรุป เป็นขั้นตอนที่จะประกอบไปด้วย กิจกรรมสรุปบทเรียน โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะแนวทางหรือรวบรวมข้อสรุปเพียงเท่านั้น แต่ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้สรุปองค์ความรู้ที่ได้รับในชั้นสอนด้วยตนเอง ส่วนกิจกรรมกิจกรรมฝึกทักษะ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะให้มีความชำนาญมากยิ่งขึ้นด้วยการทำแบบทดสอบ รายงาน โครงการ เป็นต้น

4. ลักษณะการจัดกระบวนการเรียนรู้

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2553, น. 3) ได้กล่าวว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีลักษณะเด่นอยู่ 3 ลักษณะ คือ

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งหมายความว่าจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้นั้นทั้งผู้สอนและผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นไปตามลำดับขั้นตอนเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

2. การจัดการเรียนรู้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้เป็นพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่

2.1 ด้านความรู้ความคิด หรือด้านพุทธิพิสัย

2.2 ด้านทักษะกระบวนการ หรือด้านทักษะพิสัย

2.3 ด้านเจตคติ หรือด้านจิตพิสัย

3. การจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้ดีต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน ซึ่งหมายความว่าจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับอาศัยความรู้ความสามารถของผู้สอนทั้งด้านวิชาการ (ศาสตร์) ทักษะและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ (ศิลป์) เป็นสำคัญ

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2553, น. 58) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีหลักการที่ควรคำนึงถึงดังนี้

1. จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของหลักสูตร
2. จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้
3. จัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยความสามารถและความสนใจของผู้เรียน
4. จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับลักษณะเนื้อหาวิชา
5. จัดกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอน
6. จัดกิจกรรมที่น่าสนใจใช้สื่อการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม
7. จัดกิจกรรมโดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม
8. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิด
9. จัดกิจกรรมโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย
10. จัดกิจกรรมโดยเน้นการเรียนรู้ที่มีความสุข
11. จัดกิจกรรมแล้วต้องสามารถประเมินผลได้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553, น. 216) ได้สรุปลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไว้ดังนี้

1. สอดคล้องกับหลักสูตรและแนวการสอน
2. นำไปใช้ได้จริงและมีประสิทธิภาพ
3. เขียนอย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ เหมาะกับผู้เรียนและเวลาที่กำหนด
4. มีความกระจ่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายและตรงกัน
5. มีรายละเอียดมากพอที่จะทำให้ผู้อ่านนำไปใช้สอนได้
6. ทุกหัวข้อในกิจกรรมการเรียนรู้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องมีกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับหลักสูตร จุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะเนื้อหาวิชา และแนวการสอน เหมาะกับผู้เรียน สามารถนำมาใช้ได้จริง และสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

5. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

ความหมายของการหาประสิทธิภาพ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา (2523, น. 494) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นระดับที่ผู้ผลิตกิจกรรมการเรียนรู้พึงพอใจ หากแผนการจัดชุดการเรียนรู้ที่ประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้วกิจกรรมการเรียนรู้นั้นก็มีความคุ้มค่าต่อการลงทุนออกมาเป็นจำนวนมาก

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545, น. 459) ได้กล่าวไว้ว่าการทดสอบประสิทธิภาพ หมายถึง การนำชุดการสอนไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อปรับปรุงแล้วก็นำไปใช้ ทดลองสอนจริง (Trail Run) นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขเสร็จแล้วจึงผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก

รัตน์ บัวสนธ์ (2564, น. 51) ได้กล่าวว่า การประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม หมายถึง การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับนวัตกรรมในทุก ๆ ด้านภายหลังการทดลองใช้นวัตกรรมสิ้นสุดลง แล้วว่านวัตกรรมดังกล่าวดีหรือไม่ มีส่วนใดที่ยังต้องปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้นกว่าเดิม ได้ผลตามวัตถุประสงค์หรือไม่ แล้วยังมุ่งพิจารณาว่านวัตกรรมดังกล่าวนี้สามารถใช้ได้อย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์มากน้อยเพียงไร

สรุปได้ว่า การประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้หมายถึง การหาระดับประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ต้องนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองใช้เพื่อหาคุณภาพและปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545, น. 494-495) ระดับประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นระดับที่ผลิตสื่อหรือชุดการสอนจะพึงพอใจว่า หากสื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว สื่อหรือชุดการสอนนั้นจะมีคุณค่าที่จะนำไปสอนนักเรียนและคุ้มค่าแก่การลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพ เป็น E_1 (ประสิทธิภาพกระบวนการ) E_2 (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง คือ ประเมินต่อเนื่องประกอบด้วยพฤติกรรมหลาย ๆ พฤติกรรม (Process) ของผู้เรียนที่สังเกตได้จากการประกอบกิจกรรมกลุ่มและรายงานบุคคล ได้แก่ งานที่มอบหมายและกิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดไว้ ประเมินพฤติกรรมผลลัพธ์ คือ ประเมินผลลัพธ์ (Products) ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียน ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้จะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมที่น่าพอใจ โดยกำหนดให้ร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการ ประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อร้อยละของผลการสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมดนั้น คือ E_1/ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะจะตั้งไว้ 75/75

รัตน์ บัวสนธ์ (2552, น. 50-51) การกำหนดประสิทธิภาพนวัตกรรมการศึกษาเท่าที่นิยมใช้จะมี 3 เกณฑ์ได้แก่ 75/75 หรือ 80/80 และ 90/90 การจะใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพนวัตกรรมการศึกษาเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งจากสามเกณฑ์นี้มีหลักพิจารณาดังนี้

1. ถ้านวัตกรรมการศึกษา นั้น ๆ มุ่งแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่มีลักษณะซับซ้อนหรือมีเนื้อหาสาระค่อนข้างยากก็จะใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75
2. แต่ถ้าเนื้อหาสาระไม่ยากมากนักมุ่งแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่มีลักษณะปานกลางจะนิยมใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 มากที่สุด
3. ในทำนองเดียวกันถ้าเป็นนวัตกรรมที่มีเนื้อหาสาระมุ่งปฏิบัติหรือมุ่งพัฒนาจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะการปฏิบัติหรือมุ่งพัฒนาจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะการปฏิบัติ (Psychomotor Domain) จะใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 90/90

นอกจากจะใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพตามหลักการที่กล่าวมาแล้วสิ่งที่นำมาพิจารณาประกอบการเลือกใช้เกณฑ์ คือ พื้นฐานความรู้เดิมหรือความสามารถทางการเรียนรู้ของกลุ่มผู้ได้รับการทดลองใช้และกลุ่มเป้าหมายด้วยเช่นกัน

ในงานวิจัยนี้เป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกการประเมินประสิทธิภาพตาม ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และใช้เกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมกำหนดไว้ที่เกณฑ์ 75/75 เนื่องจากเนื้อหาที่ใช้ในงานวิจัยนี้เป็นเนื้อหาที่เป็นทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสาร จึงต้องใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์และการสืบค้น เพื่อสะสมความรู้ประสบการณ์แล้วนำมาประยุกต์ใช้ในทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสารให้เป็นประโยชน์

ความจำเป็นที่จะต้องหาประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, น. 136) ได้สรุปว่า การทดสอบประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนมีความจำเป็นด้วยเหตุผล 3 ประการ คือ

1. สำหรับหน่วยงานผลิตสื่อหรือชุดการสอนการทดสอบประสิทธิภาพช่วยประกันคุณภาพ ของสื่อหรือชุดการสอนว่าอยู่ในขั้นสูง เหมาะสมที่จะลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมากหากไม่มีการ ทดสอบประสิทธิภาพเสียก่อนแล้ว เมื่อผลิตออกมาใช้ประโยชน์ไม่ได้ดี ก็จะต้องผลิตหรือทำขึ้นมาใหม่ เป็นการสิ้นเปลืองทั้งเวลาแรงงานและเงินทอง

2. สำหรับผู้ใช้สื่อหรือชุดการสอนสื่อหรือชุดการสอนที่ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพ จะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือช่วยสอนได้ดี ในการสร้างสภาพการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามที่ มุ่งหวัง บางครั้งชุดการสอนต้องช่วยครูสอน บางครั้งต้องสอนแทนครู (อาทิในโรงเรียนครูคนเดียว) ดังนั้น ก่อนนำสื่อหรือชุดการสอนไปใช้ ครูจึงควรมั่นใจว่าชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพในการช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนจริง การทดสอบประสิทธิภาพตามลำดับขั้นจะช่วยให้เราได้สื่อหรือชุดการสอนที่มีคุณค่าทางการสอนจริงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. สำหรับผู้ผลิตสื่อหรือชุดการสอนการทดสอบประสิทธิภาพจะทำให้ผู้ผลิตมั่นใจได้ว่า เนื้อหา สาระที่บรรจุลงในสื่อหรือชุดการสอนมีความเหมาะสม ง่ายต่อการเข้าใจ อันจะช่วยให้ผู้ผลิตมีความ ชำนาญสูงขึ้นเป็นการประหยัดแรงสมอง แรงงาน เวลา และเงินทองในการเตรียมต้นแบบ

การตีความหมายผลการคำนวณ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, น. 139) ได้สรุปว่าหลังจากคำนวณหาค่า E_1 และ E_2 ได้แล้ว ผู้หาประสิทธิภาพต้องตีความหมายของผลลัพธ์โดยยึดหลักการและแนวทาง ดังนี้

ความคลาดเคลื่อนของผลลัพธ์ให้มีความคลาดเคลื่อนหรือความแปรปรวนของผลลัพธ์ได้ไม่เกิน .05 (ร้อยละ 5) จากช่วงต่ำไปสูง = 2.5 นั่นให้ผลลัพธ์ของค่า E_1 และ E_2 ที่ถือว่าเป็นไปตามเกณฑ์ มีค่าต่ำกว่าเกณฑ์ ไม่เกิน 2.5% และสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ไม่เกิน 2.5% หากคะแนน E_1 และ E_2 ห่างกันเกิน 5% แสดงว่า กิจกรรมที่ให้นักเรียนทำกับการสอบหลังเรียนไม่สอดคล้องกัน เช่น ค่า E_1 มากกว่า ค่า E_2 แสดงว่า งานที่มอบหมายอาจจะง่ายกว่าการสอบ หรือหากค่า E_2 มากกว่าค่า E_1 แสดงว่า การสอบง่ายกว่าหรือไม่สอดคล้องกับงานที่มอบหมายให้ทำจำเป็นจะต้องปรับแก้ หากสื่อหรือชุดการสอนได้รับการออกแบบพัฒนาอย่างดีมีคุณภาพค่า E_1 หรือ E_2 ที่คำนวณได้จากการทดสอบประสิทธิภาพ จะต้องใกล้เคียงกัน และห่างกัน ไม่เกิน 5% ซึ่งเป็นตัวชี้วัดที่จะยืนยันได้ว่า นักเรียนได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่อเนื่องตามลำดับขั้นหรือไม่ก่อนที่จะมีการเปลี่ยนพฤติกรรมขั้นสุดท้าย หรืออีกนัยหนึ่งต้องประกันได้ว่านักเรียนมีความรู้จริงไม่ใช่ทำกิจกรรมหรือทำสอบได้เพราะการเดา การประเมินในขนาดทดสอบผลการประเมินเป็นเลขสองตัว คือ E_1 คู่ E_2 เพราะจะทำให้ผู้อ่านผลการประเมินทราบลักษณะนิสัยของผู้เรียนระหว่างนิสัยในการทำงานอย่างต่อเนื่องคงเส้นคงวาหรือไม่จากค่า E_1 คือกระบวนการ) กับการทำงานสุดท้ายว่ามีคุณภาพมากน้อยเพียงใด (ดูจากค่า E_2 คือกระบวนการ) เพื่อประโยชน์ของการกลั่นกรองบุคลากรเข้าทำงาน

ขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545, น. 496-497) ได้เสนอขั้นตอนทดสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพ 1:1 (แบบเดี่ยว) เป็นการทดลองกับผู้เรียนครั้งละ 1 คน โดยทดลอง 3 ครั้งกับเด็กอ่อน ปานกลางและเด็กเก่ง คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้จะได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานมาก
2. การหาประสิทธิภาพ 1:10 (แบบกลุ่ม) เป็นการทดลองกับผู้เรียน 6-10 คน (คละผู้เรียนที่ เก่ง ปานกลางและอ่อน) คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้น
3. การหาประสิทธิภาพ 1:100 (ภาคสนาม) เป็นการทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น 30-40 คน คำนวณหาค่าประสิทธิภาพแล้วทำการปรับปรุงผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ ที่ตั้งไว้หลังการทดลองคำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงแก้ไขผลลัพธ์ที่ได้ควรจะใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ต่ำกว่าเกณฑ์ได้ไม่เกิน 2.5%

รัตน์ะ บัณฑิต (2552, น. 50-51) การประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมมีลำดับขั้นตอน การประเมิน ดังนี้

1. การประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) หมายถึงการนำนวัตกรรมไปทดลองใช้กับบุคคลที่มีลักษณะ คล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยที่บุคคลดังกล่าวนี้จะคัดเลือกมาจากผู้ที่มีคุณลักษณะ คล้ายคลึงกับ กลุ่มเป้าหมาย 3 คน ได้แก่ ผู้ที่มีคุณลักษณะสูง ปานกลางและต่ำกว่าปานกลาง จาก ตัวอย่าง เช่น นักวิจัยสร้างคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง บุคคลสำคัญของชาติไทย สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักวิจัยจะคัดเลือกนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าค่าเฉลี่ยมา 1 คน และคัดเลือกนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใน ระดับปานกลางหรือใกล้ ๆ ค่าเฉลี่ยมา 1 คน และคัดเลือกนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใน ระดับต่ำกว่าค่าเฉลี่ยมา 1 คน การทดลองใช้นวัตกรรมที่เรียกว่าการประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่งมี วัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบว่า นวัตกรรมดังกล่าวนี้มีความเกี่ยวข้องสร้างแรงจูงใจให้กับบุคคลที่มี ลักษณะเป็นตัวแทนของ กลุ่มเป้าหมายอย่างไร คำสั่ง คำชี้แจงและรายละเอียดที่มีอยู่ในนวัตกรรมนั้น บุคคลเหล่านี้มีความรู้ ความเข้าใจหรือไม่ ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงนวัตกรรมให้มีความ เหมาะสมในการนำไปใช้จริง กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป การประเมินประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่งนั้นจึง มุ่งไปที่การค้นหาข้อจำกัดที่ได้จากคำแนะนำบอกเล่าของบุคคลที่มีคุณลักษณะเป็นตัวแทนของ คุณลักษณะเป้าหมายส่วนใหญ่เป็น สำคัญ เพื่อที่จะนำคำแนะนำที่ได้นี้มาปรับปรุงนวัตกรรมตามที่ กล่าวนั่นเอง

2. การประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก หมายถึง นำนวัตกรรมที่ผ่านการปรับปรุง แก้ไข จากการประเมินประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่งมาทดลองใช้กับกลุ่มบุคคลที่มีคุณลักษณะ คล้ายคลึง กับกลุ่มเป้าหมายที่มีจำนวนมากขึ้น เช่น อาจจะใช้การประเมินแบบหนึ่งต่อสาม (1:3) หรือ แบบหนึ่ง ต่อสี่ (1:4) ก็ได้ ซึ่งก็หมายถึงต้องใช้กลุ่มบุคคลจำนวน 9 คน มีคุณลักษณะสูง 3 คน ปานกลาง 3 และ ต่ำกว่าปานกลาง 3 คน ในกรณีการประเมินแบบหนึ่งต่อสาม แต่ถ้าเป็นแบบหนึ่ง ต่อสี่ก็ต้องใช้กลุ่ม บุคคลจำนวนทั้งสิ้น 12 คน การประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มนี้จะมีการวิเคราะห์ หาค่าบ่งบอกดัชนี หรือเกณฑ์ประสิทธิภาพของนวัตกรรมที่เรียกว่าค่า E_1/E_2 โดยที่เกณฑ์ ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของ นวัตกรรมการศึกษาเท่าที่นิยมใช้จะมีอยู่สามเกณฑ์ ได้แก่ 75/75 หรือ 80/80 และ 90/90 การจะใช้ เกณฑ์ประสิทธิภาพนวัตกรรมการศึกษาเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งจากสาม เกณฑ์นี้มีหลักพิจารณาว่าถ้า นวัตกรรมการศึกษานั้น ๆ มุ่งแก้ปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของ ผู้เรียนที่มีลักษณะซับซ้อนหรือมี เนื้อหาสาระค่อนข้างยากก็ใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75 แต่ถ้ามี เนื้อหาสาระไม่ยากมากนักมุ่ง แก้ปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่มีลักษณะปานกลางจะ นิยมใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 มากที่สุด ในทำนองเดียวกันถ้าเป็นนวัตกรรมที่มีเนื้อหาสาระมุ่ง ปฏิบัติหรือมุ่งพัฒนา จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะปฏิบัติ (Psychomotor Domain) จะใช้เกณฑ์

ประสิทธิภาพ 90/90 นอกจากจะใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพตามหลักเกณฑ์ประสิทธิภาพตามหลักการดังกล่าวแล้วสิ่งที่นำมา พิจารณาประกอบในการเลือกใช้เกณฑ์ก็คือพื้นฐานความรู้เดิมหรือความสามารถทางการเรียนรู้ของ กลุ่มผู้ได้รับการทดลองใช้และกลุ่มเป้าหมายด้วยเช่นกัน เมื่อวัตรกรรมการศึกษาผ่านการหา ประสิทธิภาพและได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้วก็อุปมา ดังสินค้าที่ได้มาตรฐานอุตสาหกรรม (มอก.) หรือมาตรฐานอาหารและยา (อย.) ก่อนจะวางจำหน่ายในท้องตลาดหรือนำไปทดลองใช้กับ กลุ่มเป้าหมายในขั้นต่อไปนั่นเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการตรวจสอบกิจกรรมการเรียนรู้โดยนำไปทดลองใช้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขและนำมาใช้ทดลองสอนจริงอีกครั้ง และปรับปรุงเพื่อให้เกิดความ มั่นใจว่ากิจกรรมนั้นมีประสิทธิภาพก่อนที่จะผลิตออกมาเป็นจำนวนมากเพื่อนำไปใช้สอนจริง ซึ่งการ ประเมินประสิทธิภาพจะต้องมีการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพให้กับกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยกำหนดให้ร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมด ต่อร้อยละของผลการสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมดนั้น คือ E1/E2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะจะตั้งไว้ 75/75 เมื่อกำหนดเกณฑ์เรียบร้อยแล้วจากนั้นก็เข้าสู่กระบวนการประเมินประสิทธิภาพซึ่ง ชัยยงค์ พรหมวงศ์ ได้แบ่งขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพเป็น 3 ชั้น ได้แก่ 1) การหาประสิทธิภาพ 1:1 (แบบเดี่ยว) เป็นการทดลองกับผู้เรียนครั้งละ 1 คน โดยทดลอง 3 ครั้งกับเด็กอ่อน ปานกลางและ เด็กเก่ง 2) การหาประสิทธิภาพ 1:10 (แบบกลุ่ม) เป็นการทดลองกับผู้เรียน 6-10 คน (ละผู้เรียนที่ เก่ง ปานกลางและอ่อน) คำนวนหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้น และ 3) การหาประสิทธิภาพ 1:100 (ภาคสนาม) เป็นการทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น 30-40 คน คำนวนหาค่าประสิทธิภาพแล้วทำการปรับปรุงผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หลังการทดลองคำนวนหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงแก้ไข ผลลัพธ์ที่ได้ควรจะใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ต่ำกว่าเกณฑ์ได้ไม่เกิน 2.5% และร้อยละ บัณฑิต ได้แบ่งขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพเป็น 2 ชั้น ได้แก่ 1) การประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบว่าวัตรกรรมสามารถสร้าง แรงจูงใจในการเรียนรู้และความรู้ความเข้าใจของบุคคลที่เป็นตัวแทนของเป้าหมายได้หรือไม่ แล้ว นำมาปรับปรุงแก้ไขโดยที่บุคคลดังกล่าวนี้จะคัดเลือกมาจากผู้ที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกับ กลุ่มเป้าหมาย 3 คน ได้แก่ ผู้ที่มีคุณลักษณะสูง ปานกลาง และต่ำกว่าปานกลาง และ 2) การประเมิน ประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก ซึ่งจะนำวัตรกรรมที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขจากการประเมินประสิทธิภาพ แบบหนึ่งต่อหนึ่งมาทดลองใช้กับกลุ่มบุคคลที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมายที่มีจำนวนมาก ขึ้น เช่น อาจจะใช้การประเมินแบบหนึ่งต่อสาม (1:3) หรือแบบหนึ่งต่อสี่ (1:4) ก็ได้

ดังนั้นในงานวิจัยนี้เป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้เลือกการทดสอบประสิทธิภาพตามแนวของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ เพราะผู้วิจัยได้จัดทำสื่อเพื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยหาประสิทธิภาพ 1:1 (แบบเดี่ยว) คือทดลองกับนักเรียน 3 คน โดยใช้นักเรียนที่มีคุณลักษณะอ่อน ปานกลาง เก่ง อย่างละ 1 คน เพื่อดูความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และเวลา ที่มีอยู่ในกิจกรรมการเรียนรู้ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปหาประสิทธิภาพ 1:10 (แบบกลุ่ม) ทดลองกับนักเรียน 9 คน คำนวณหาประสิทธิภาพและปรับปรุง และนำไปหาประสิทธิภาพ 1:100 (แบบภาคสนาม) ทดลองกับนักเรียน 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน คำนวณหาประสิทธิภาพและปรับปรุงให้ใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ เกณฑ์ 75/75 เนื่องจากมีเนื้อหาที่เป็นทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสาร

การสะท้อนคิด

1. ความหมายของการสะท้อนคิด

จากการศึกษาเอกสารทั้งในและต่างประเทศ พบว่ามีผู้ให้นิยามและความหมายที่เกี่ยวกับสะท้อนคิดไว้ ดังนี้

กนกนุช ชื่นเลิศสกุล (2544, น. 36) กล่าวว่า การสะท้อนคิด หมายถึง การคิดใคร่ครวญอยู่ถี่ถ้วน โดยการคิดย้อนกลับในประเด็นที่กำลังคิดเพื่อเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องที่เกิดขึ้น ความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น

วิยะดา รัตนสุวรรณ (2547, น. 32) ให้ความหมายไว้ว่าการสะท้อนคิด หมายถึง การพิจารณาอย่างละเอียดรอบคอบเกี่ยวกับความเชื่อหรือความรู้ที่ได้จากการคาดคะเน โดยใช้หลักฐานและข้อมูลมาประกอบในการตัดสินใจ เพื่อสร้างความเข้าใจและความชัดเจนของสิ่งที่ศึกษา

สุริวรรณ พองอินทร์ (2548, น. 24) กล่าวว่า การสะท้อนคิด หมายถึง ความสามารถในการคิดของบุคคลในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่กำลังดำเนินการคิดไปอย่างรอบคอบ มีเหตุมีผล ค่อย ๆ คิดพิจารณา การคิดนั้นจะใช้ประสบการณ์ หลักฐานมาช่วยในการพิจารณาเรื่องนั้น และการคิดนี้จะตั้งอยู่บนพื้นฐานของคุณธรรมจริยธรรม เพื่อที่จะนำไปสู่ข้อสรุปที่จะนำไปใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติต่อไป

Good (1973, p. 608) กล่าวว่า การสะท้อนคิด หมายถึง การคิดและพิจารณาเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างละเอียดรอบคอบ คิดอย่างกระตือรือร้นและคิดบ่อย ๆ อย่างต่อเนื่อง การพิจารณาความเชื่อหรือความรู้นั้นจะพิจารณาจากพื้นฐานและหลักฐานที่สนับสนุนความเชื่อหรือความรู้นั้น นอกจากนี้ยังพิจารณาสิ่งที่ทำให้เกิดความเชื่อหรือความรู้นั้นด้วย โดยเฉพาะการอธิบายเกี่ยวกับธรรมชาติของการสะท้อนกลับหรือการเปลี่ยนแปลงของกระบวนการรับรู้

Dewey (1993, p. 12) ให้ความหมายของการสะท้อนคิดว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการ พินิจพิเคราะห์ ตรึกตรอง ใคร่ครวญอย่างลึกซึ้ง โดยเริ่มจากความสงสัยใคร่รู้ในเรื่องที่เกี่ยวข้อง ความคิดความเชื่อหรือองค์ความรู้ที่ยึดถือกันอยู่ และใช้ความพยายามในการค้นหาคำตอบหรือ ข้อสรุป โดยอาศัยเหตุผลและข้อมูลอ้างอิง

Collier (1999, p. 4) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการสะท้อนคิดเป็นกระบวนการตรวจสอบ ภายในและค้นหาสิ่งที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเกิดจากการกระตุ้นของประสบการณ์ ซึ่งสร้างและจำแนก ความหมายของสิ่งต่าง ๆ ออกมาให้ได้ข้อสรุปและเป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิดมุมมองใหม่

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การสะท้อนคิด คือ การบวนการคิดและพิจารณา ของบุคคลในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างพินิจพิเคราะห์ มีเหตุผล ละเอียดรอบคอบ โดยใช้ความคิด ความ เชื่อ ประสบการณ์ และความรู้ที่ยึดถืออยู่ เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้หรือทำให้เกิดข้อสรุป ใหม่ที่จะใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจที่จะช่วยให้การแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นไปอย่าง เหมาะสม

2. ลักษณะของการสะท้อนคิด

จากความหมายและประเภทของการสะท้อนคิดดังกล่าวข้างต้น จะเห็นว่าการสะท้อน คิดมีลักษณะเป็นกระบวนการ Mezirow (1991, pp. 106 – 108) ได้แบ่งลักษณะการคิดเป็น 2 ลักษณะ

1. การคิดที่ไม่มีสะท้อน แบ่งเป็น 3 แบบคือ

1.1 การคิดที่เคยชินเป็นนิสัย เป็นการคิดขณะที่เพิ่งความคิดไปที่อื่นก็จะกระทำใน สิ่งที่เคยชินโดยอัตโนมัติ

1.2 การคิดอย่างระมัดระวัง เป็นกระบวนการคิดที่ขึ้นจากการวิเคราะห์ การปฏิบัติ การอภิปราย และการตัดสินใจ

1.3 การคิดทบทวน คิดเกี่ยวกับตนเอง การทบทวนความรู้สึกรู้สึก

2. การกระทำที่มีการสะท้อน คือ การตัดสินใจหรือการยืนยันการกระทำในการเข้าใจ ผลอย่างถ่องแท้จากการคิดทบทวนอย่างรอบคอบ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แบบคือ

2.1 การสะท้อนคิด เมื่อเราพบประสบการณ์ใหม่ การคิดทบทวนอย่างรอบคอบทำ ให้กระบวนการรวบรวมข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ เป็นเครื่องมือที่ใช้แก้ปัญหา ซึ่งต้องอาศัยความคิดส่วน หนึ่งของกระบวนการคิดอย่างระมัดระวัง

2.2 การคิดอย่างมีสมมติฐาน เป็นการคิดที่เกิดคำถามขึ้นมา เช่น ดีเลว คือ ความคิดรวบยอดที่เหมาะสมสำหรับการทำความเข้าใจหรือ การตัดสินใจรวมถึงสิ่งที่เราเข้าใจ คิด และรู้สึก หรือการกระทำที่เกี่ยวกับเหตุผลและผลลัพธ์ที่ได้ การคิดอย่างมีสมมติฐานเป็น กระบวนการที่เกี่ยวกับทฤษฎีการไตร่ตรอง

Atkins, & Murphy (1993) ได้แบ่งกระบวนการสะท้อนคิดไว้ ดังนี้

ระยะที่ 1 ตระหนักถึงความรู้สึกและความคิดที่ขัดข้อง (awareness of uncomfortable feeling and thought) เป็นระยะที่มีการถูกระตุ้นโดยความรู้สึกหรือความคิด ซึ่งเกิดขึ้นจากความเป็นจริงในสถานการณ์ โดยที่บุคคลไม่สามารถอธิบายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้จากความรู้ที่มีอยู่ เป็นขั้นตอนที่บุคคลวิเคราะห์ความรู้ที่มีอยู่และประยุกต์ความรู้อื่นเพื่ออธิบายเหตุการณ์เฉพาะ

ระยะที่ 2 การวิเคราะห์วิจารณ์ความรู้สึกและความรู้ (critical analysis of feeling and knowledge) เป็นระยะของการวิเคราะห์สถานการณ์เกี่ยวข้องกับการทดสอบความรู้สึกและความรู้ ซึ่งเป็นการตรวจสอบหรือสร้างความรู้ใหม่ ประกอบด้วย การเชื่อมโยงความรู้สึกนึกคิดที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ได้รับ การพิจารณาการเชื่อมโยงนั้นว่ามีความหมายและมีประโยชน์หรือไม่ การทดสอบแนวคิดและความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับสภาพที่เป็นจริง การนำความรู้ใหม่ไปใช้ปฏิบัติหรือเป็นส่วนหนึ่งของความรู้สึกนึกคิดของตน

ระยะที่ 3 มุมมองใหม่ (new perspective) เกี่ยวข้องกับการพัฒนามุมมองใหม่ในสถานการณ์นั้น ๆ ผลลัพธ์ที่ได้คือการเรียนรู้ ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านทัศนคติและความรู้ ซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลอีกด้วย เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจกระบวนการสะท้อนคิด สามารถแสดงให้เห็นดังภาพ 1

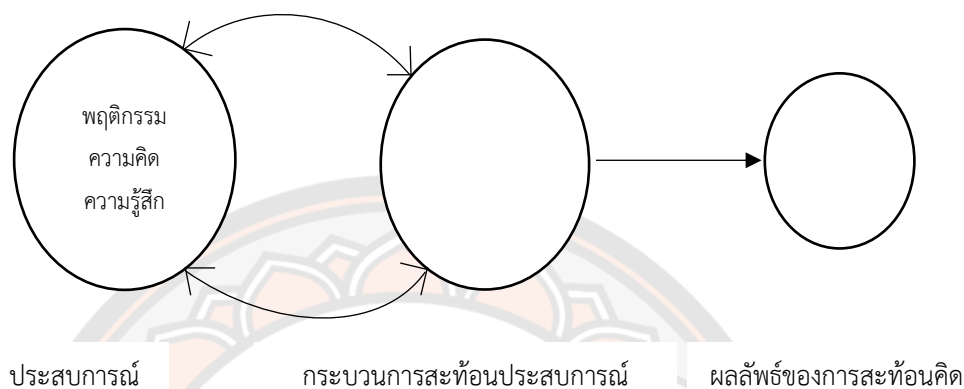


ภาพ 1 กระบวนการสะท้อนคิดตามแนวคิดของ Atkins & Murphy

ที่มา: Atkins, S. & Murphy, K., 1993, p. 1990

จะเห็นได้ว่ากระบวนการสะท้อนคิดนั้นประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน กล่าวคือ ประสบการณ์ซึ่งเป็นความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อพฤติกรรม หรือการกระทำจากประสบการณ์ กระบวนการสะท้อนประสบการณ์ โดยการย้อนกลับไปสู่ประสบการณ์ การตระหนักถึงความรู้สึกที่

เกิดขึ้น และประเมินสถานการณ์ซ้ำ ผลลัพธ์ของการสะท้อนคิด ได้แก่ มุมมองต่อสถานการณ์นั้นในแง่
อื่น ซึ่งเป็นแนวคิดที่กว้างไกลมากขึ้น ความเข้าใจต่อสถานการณ์ชัดเจนขึ้นหรือเกิดการเรียนรู้ทั้งใน
ด้านความรู้และด้านเจตคติ องค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนมีความเกี่ยวข้องกัน ดังนี้



ภาพ 2 องค์ประกอบของการสะท้อนคิด

ที่มา: Edwards, Hanson, & Raggatt., 1996, p. 34

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสะท้อนคิดเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ และเป็นประโยชน์อย่างมากในการนำมาใช้จัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ประสบการณ์จริงหรือ ปัญหาที่ได้มาเป็นตัวอย่างของการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้รู้จักกระบวนการคิดอย่างใคร่ครวญ และการ ตระหนักรู้ตนเองอย่างถ่องแท้ เกิดการเชื่อมโยงการคิดความรู้สึกที่มีอยู่เดิมไปสู่การคิดและความรู้สึก ใหม่ มีการมองสถานการณ์ด้วยมุมมองใหม่ที่แตกต่างและหลากหลาย ทำให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจ เลือกสิ่งที่เหมาะสมที่สุดในสถานการณ์ที่มีความซับซ้อนหรือขัดแย้งได้อย่างเหมาะสม สามารถสร้าง แรงจูงใจให้กับผู้เรียนและนำไปสู่การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

3. ขั้นตอนของการสะท้อนคิด

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับขั้นตอนของการสะท้อนคิด มีรายละเอียดดังนี้

Dewey (1993, pp. 851-856) ได้เสนอกระบวนการสะท้อนคิดไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. เฝ้าดูสถานการณ์ที่มีปัญหาหรือความสงสัย
2. อธิบายสถานการณ์ว่าเกิดอะไรขึ้น โดยใช้ความคิดที่เกิดขึ้นในขณะนั้นโดยอัตโนมัติ

Dewey กล่าวว่าควรหยุดความคิดขณะนี้ไว้ก่อนเพราะถ้าเรามีการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งต่อ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในตอนี้ จะเป็นการกระทำที่ผิดพลาด เนื่องจากเป็นการกระทำที่เกิดจากการคิด ออกมาโดยฉับพลัน หรือจู่โจมเข้ามาในความคิดจะนำไปสู่การกระทำที่ไม่เหมาะสมและเป็นอันตราย

3. บอกปัญหาหรือตั้งคำถามที่หลากหลายและแตกต่างไปจากประสบการณ์เดิม ในขั้นตอนนี้ทำให้เกิดการคิดที่ใช้ความรู้และปัญญาที่แยบยล โดยการเปลี่ยนแปลงความคิดและประสบการณ์กับบุคคลอื่น ๆ เพื่อให้ได้แนวคิดที่หลากหลาย และการตั้งคำถามที่ดีจะได้คำตอบไป ครั้งหนึ่งและถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการให้ความหมายใหม่ที่ต่างไปจากประสบการณ์เดิมของตนเอง

4. อธิบายความคิดอย่างละเอียดถี่ถ้วนเพื่อนำไปสู่การตั้งข้อสมมติฐาน อย่างคร่าว ๆ ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนแรกของการคิดวิเคราะห์ และสร้างความหมายที่เกิดมาจากการเชื่อมโยงประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมไปสู่ประสบการณ์ปัจจุบัน อาจมีการค้นคว้าแหล่งความรู้อื่น ๆ เช่น ตำราหรือผู้รู้มาประกอบการวิเคราะห์ให้ลึกซึ้งและกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

5. การใช้เหตุผลอธิบายปัญหาและตอบคำถามที่ตั้งขึ้นอย่างรอบด้าน เพื่อตั้งสมมติฐานที่ชัดเจนและตรงประเด็น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่มีความคล้ายคลึงกับขั้นที่ 4 มากเพราะยังต้องใช้การคิดวิเคราะห์ แต่จะเป็นเน้นและเจาะลึกมากยิ่งขึ้น Dewey กล่าวว่าขั้นตอนนี้ของ “การให้เหตุผล” เป็นการจัดระเบียบความคิดและประสบการณ์โดยเปลี่ยนผ่านจากการสะท้อนคิดที่ปราศจากการใคร่ครวญมาเป็นการสะท้อนคิดที่เกิดจากการใคร่ครวญอย่างรอบคอบ หรือการคิดที่เกิดจากความรู้ที่สมบูรณ์แตกฉาน เป็นขั้นตอนที่ต้องทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งผ่านการตั้งปัญหาและการตั้งคำถาม เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลาย ซึ่งเป็นฐานที่จะนำไปสู่การกระทำที่ชาญฉลาดและเหมาะสม

6. ขั้นการทดลองหรือทดสอบสมมติฐาน Dewey กล่าวว่า การสะท้อนคิดต้องรวมถึงการนำไปสู่การกระทำด้วย การสะท้อนคิดที่ไม่นำไปสู่การกระทำนั้นถือว่าขาดความรับผิดชอบ ดังนั้น ในขั้นตอนนี้ต้องมีการทดสอบสมมติฐานด้วยการกระทำ ซึ่งการกระทำในขั้นตอนนี้ถือว่าเป็นการกระทำที่มีคุณภาพ ตระหนักรู้ มีปัญหาและความเฉลียวฉลาดเพราะได้ผ่านการประเมิน การคิด หรือใคร่ครวญมาแล้ว ในขั้นตอนนี้สุดท้ายนี้ถือว่าเป็นการกระทำที่น่าจะเหมาะสมกับสถานการณ์ รวมทั้งสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปใช้ในสถานการณ์อื่นในอนาคตได้อย่างเหมาะสม และจะสรุปเป็นประสบการณ์ใหม่ความรู้ใหม่ทำให้การสะท้อนคิดที่มีลักษณะเป็นวงจร

Gibbs (2003, pp. 71-105) กล่าวถึงรูปแบบสะท้อนคิด เป็นกระบวนการสะท้อนคิดผ่านการตั้งคำถามตนเองมี 6 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การบรรยายเหตุการณ์ ด้วยการตอบคำถาม “เกิดอะไรขึ้น”

ขั้นตอนที่ 2 การบอกความคิดความรู้สึกที่เกิดขึ้น ด้วยการตอบคำถามว่า “เราคิดและรู้สึกอย่างไรบ้าง”

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินความคิดเห็นต่อสถานการณ์ ด้วยการตอบคำถามว่า “มีประสบการณ์อะไรในด้านบวกบ้าง มีประสบการณ์อะไรที่เป็นด้านลบบ้าง”

ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์ภาพรวมของสถานการณ์ ด้วยการตอบคำถามว่า “เรารู้สึกอะไรบ้างเกี่ยวกับสถานการณ์”

ขั้นตอนที่ 5 การค้นหาข้อสรุป ด้วยการตอบคำถามว่า “มีอะไรที่ เราจะกระทำ ในสถานการณ์ดังกล่าวได้บ้าง”

ขั้นตอนที่ 6 การวางแผนการกระทำสำหรับอนาคต ด้วยการคำถามว่า “เราจะทำอย่างไร ถ้าเกิดเหตุการณ์เช่นนี้ขึ้นอีก”

Roth (1989, pp. 31-35) ได้กล่าวถึงรูปแบบการสะท้อนคิดไว้ดังนี้

1. การตั้งคำถามว่า อะไร? ทำไม? ใครทำสิ่งนั้นได้อย่างไร? เพื่อเป็นการทำความเข้าใจกับ สิ่งที่เกิดขึ้นให้ชัดเจน
2. ค้นหาทางเลือกที่หลากหลาย มีเหตุผลและเป็นไปได้ เป็นการค้นหาแนวทางในการ แก้ปัญหาที่น่าจะเป็นไปได้หลาย ๆ ทาง
3. ทำความเข้าใจและเปิดใจรับฟังแนวคิดอื่น ๆ เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น โดยการฟังและทำความเข้าใจแนวคิดจากผู้อื่นโดยปราศจากอคติซึ่งจะทำให้เราได้ใคร่ครวญสิ่งที่ผู้อื่น และสิ่งที่เราคิดอย่างถ่องแท้
4. เปรียบเทียบข้อดีข้อด้อยของแต่ละทางเลือก ซึ่งจะทำให้ได้ทางเลือกที่เหมาะสมและ เกิดผลกระทบในทางลบน้อยที่สุด
5. ค้นหากรอบแนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่สนับสนุนทางเลือกนั้น ๆ อย่างสมเหตุ สมผล จะทำให้ได้ทางเลือกที่มีหลักคิดและมีเหตุมีผล
6. ประเมินและตรวจสอบแง่มุมอื่น ๆ ที่หลากหลาย เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่มีเหตุผลและ น่าเชื่อถือ เป็นการประเมินแนวทางเลือกนั้นในหลาย ๆ มุมมอง
7. ตั้งคำถาม “ถ้าหากว่า...” เพื่อให้เกิดแนวคิดที่หลากหลายหรือในมุมมองที่แตกต่างไป จากเดิม ควรถามตนเองว่าหากทำอย่างนี้แล้วจะเป็นอย่างไร และถ้าไม่ทำแล้วจะเกิดอะไรขึ้น
8. ถามความคิดเห็นอื่น ๆ ที่แตกต่างหลากหลาย
9. เลือกรูปแบบที่เหมาะสมเพื่อใช้ในสถานการณ์นั้น
10. พิจารณาถึงผลลัพธ์ที่ตามมาจากการใช้ทางเลือกนั้น โดยพิจารณาผลที่เกิดขึ้นจากการ ใช้ทางเลือกนั้นทั้งผลทางบวกและทางลบ
11. ตั้งสมมติฐาน เป็นการคาดคะเนคำตอบหรือคาดคะเนผลที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้ ทางเลือกนี้
12. สังเคราะห์และทดสอบสมมติฐาน เป็นการกำหนดวิธีการในการแก้ปัญหาจากการ ทางเลือกนั้น เพื่อตรวจสอบว่าแนวทางที่เลือกนั้นสามารถแก้ปัญหาได้หรือไม่

Atkins, & Murphy (1993, pp. 49-56) ได้อธิบายขั้นตอนของการสะท้อนคิดประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การตระหนักรู้ถึงความคิดและความรู้สึกไม่สุขสบาย
2. บอกเล่าความคิดและความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์นั้น
 - 2.1 เหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น
 - 2.2 คุณลักษณะที่สำคัญ
3. วิเคราะห์ความรู้สึกและวิเคราะห์ความรู้ที่มีอยู่ปัจจุบันเกี่ยวกับสถานการณ์นั้น
 - 3.1 ระบุความรู้/หลักการที่ใช้ในสถานการณ์
 - 3.2 ตั้งข้อสมมติฐานที่ทำนาย
 - 3.3 การจินตนาการหาทางเลือกที่หลากหลาย
4. ประเมินความรู้/หลักการที่เกี่ยวข้อง เมื่อมีการระบุความรู้/หลักการที่ใช้ในสถานการณ์แล้ว จะทำให้เราสามารถประเมินได้ว่า
 - 4.1 ความรู้หรือหลักการนั้นสามารถช่วยอธิบายหรือแก้ปัญหาที่ได้นั้นได้หรือไม่
 - 4.2 ใช้ความรู้และหลักการในสถานการณ์นั้นอย่างไร
5. ระบุการเรียนรู้ที่ได้จากการแก้ปัญหาที่ได้นั้น
6. ลงมือปฏิบัติ/ประสบการณ์ใหม่ที่ได้อ

ตาราง 3 แสดงขั้นตอนของการสะท้อนคิดของ Dewey, Gibbs, Roth และ Atkins and Murphy

กระบวนการสะท้อนคิด	เผชิญกับสถานการณ์ที่มีปัญหา	อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น	อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์	บอกแนวความคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ	อธิบายความคิดอย่างถี่ถ้วน	เปิดใจรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย	เปรียบเทียบทางเลือก	ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล	ลงมือปฏิบัติ	การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่
Dewey (1933)	✓	✓		✓	✓			✓	✓	
Gibbs (1988)		✓	✓	✓				✓		✓
Roth (1989)		✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓
Atkin, & Murphy (1993)	✓	✓	✓	✓					✓	✓
รวม	2	4	2	4	1	1	1	3	3	3

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการสะท้อนคิดจากแนวคิดของนักวิชาการทั้ง 4 คน และนำขั้นตอนในกระบวนการสะท้อนคิดที่มีคะแนนรวมเท่ากับหรือมากกว่าร้อยละ 50 ของจำนวนนักวิชาการทั้งหมดมาเรียบเรียงตามลำดับขั้นตอนตามเหมาะสมกับการนำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้ 7 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 เผชิญกับสถานการณ์ที่มีปัญหา

การที่ผู้เรียนได้เผชิญกับปัญหาที่ถูกกำหนดไว้ในเหตุการณ์หรือเรื่องราว เพื่อฝึกทักษะการคิดและการสื่อสารในเบื้องต้น

ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

เป็นการอธิบายสภาพและบริบทของสถานการณ์ ปัญหาที่เกิดขึ้นให้ชัดเจนด้วยมุมมองง่าย ๆ โดยใช้ความคิดที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ตอบคำถามตนเองว่าเกิดอะไรขึ้น เกิดขึ้นได้อย่างไร มีผลกระทบกับใครบ้าง

ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์

เป็นการอธิบายความรู้สึกของตนเองต่อสถานการณ์นั้น โดยการตอบคำถามว่า ฉันคิดและรู้สึกอย่างไรบ้าง ถ้าเป็นฉันจะทำอย่างไร เป็นการประเมินและวิเคราะห์ความรู้สึกของตนเองที่มีต่อสถานการณ์นั้นทั้งด้านบวกและด้านลบ

ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ

เป็นการบอกหรืออธิบายว่ามีปัจจัยต่าง ๆ เช่น แหล่งความรู้ แนวคิด ทฤษฎี ความเชื่อ คุณค่าใดบ้าง ที่สนับสนุนการกระทำของตนเองและสนับสนุนการกระทำที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นั้น และจะทำให้เกิดการคิดที่ใช้ความรู้และปัญญาที่แยบยล โดยการเปลี่ยนแปลงความคิดและประสบการณ์กับบุคคลอื่น ๆ เพื่อให้ได้แนวคิดที่หลากหลายมากขึ้น

ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล

เป็นการจัดระเบียบและลำดับประเภทของการรับรู้ให้เป็นหมวดหมู่เพื่อง่ายต่อการเข้าถึง และทำให้เกิดความเข้าใจมากขึ้นกว่าเดิม มีเปรียบเทียบข้อดีข้อด้อยและผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นตามมาของแต่ละแนวทางได้หลากหลายแง่มุมและสรุปแนวทางที่เหมาะสมเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์นั้นได้อย่างมีเหตุมีผลและน่าเชื่อถือ รวมทั้งสามารถสรุปเป็นแนวคิดรอบยอดได้

ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ

เป็นการนำความองค์ความรู้ที่ได้มาฝึกปฏิบัติการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะบนอย่างเหมาะสมถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ภาษาไทย

ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่

เป็นการเปรียบเทียบมุมมองใหม่กับความรู้ที่มีอยู่เดิม รวมถึงเป็นการสร้างความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงจากความรู้หรือประสบการณ์เดิม นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตนเองด้วยว่า ตนเองได้เปลี่ยนแปลงความรู้ ความคิด ความเชื่อ และคุณค่าไปจากเดิมหรือไม่อย่างไร

4. การประยุกต์ใช้การสะท้อนคิดในการจัดการเรียนการสอน

1. การจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้โดยการสะท้อนคิด

กนกนุช ชื่นเลิศสกุล (2544, น. 44-45) ได้เสนอการจัดการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้เกิดการสะท้อนคิด ดังนี้

1. การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้
2. การกำหนดแหล่งเรียนรู้และกลยุทธ์ต่าง ๆ ในการนำไปสู่เป้าหมายของการทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการสะท้อนคิด เช่น แนะนำให้ผู้เรียนอ่านค้นคว้าตำรา หรือ ผู้สอนติดตามสังเกตผู้เรียน และบันทึกกระบวนการสะท้อนคิดของผู้เรียน เป็นต้น
3. สร้างประสบการณ์และทำการสะท้อนคิด โดยการกำหนดตัวอย่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงมาให้ผู้เรียนสะท้อนคิด ซึ่งการสะท้อนคิดนั้นบางครั้งอาจจะทำให้ผู้เรียนสับสนเจ็บปวดและเป็นทุกข์ได้ จึงจำเป็นต้องกระตุ้นและให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนความคิด จิตใจแก่ผู้เรียนที่พึ่งพิงหาสะท้อนคิด และผู้สอนการสะท้อนคิดควรมีความเข้าใจในกระบวนการสะท้อนคิดและมีประสบการณ์ในการสะท้อนคิดด้วย จึงจะทำให้การสอนมีประสิทธิภาพสูง
4. ตรวจสอบผลการสะท้อนคิด ผู้สอนควรมีการช่วยเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากมุมมองของผู้เรียนที่แตกต่างกันและให้การสะท้อนกลับแก่ผู้เรียนด้วย

ศรีนวล วิวัฒน์คุณูปการ และวิภาดา คุณาวิทิกุล (2548, น. 16-18) ได้สรุปกลยุทธ์การสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยการสะท้อนคิด ตามแนวคิดของ Brown Mathew-maich, & Royle (2001) ไว้ดังนี้

1. การเอื้อให้ผู้เรียนเกิดการสะท้อนคิด การที่ผู้สอนจะเอื้อให้ผู้เรียนเกิดการสะท้อนคิดนั้นเริ่มต้นจากการยอมรับในตัวตนของผู้เรียนโดยทำความรู้จักคุ้นเคยกับผู้เรียน สร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง มีอิสระในการแสดงความคิดเห็น และสร้างสัมพันธภาพกับผู้เรียนสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้เรียนสามารถสะท้อนคิดได้ ช่วยให้ผู้เรียนได้รู้จักการสะท้อนคิดออกมา เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สะท้อนได้สะท้อนทัศนคติและความเชื่อของเขา ประนีประนอมเมื่อเกิดความขัดแย้ง นอกจากนี้ผู้สอนจะต้องมีการเรียนรู้ประสบการณ์สะท้อนคิด มีความน่าเชื่อถือ มีการตอบสนองด้วยท่าทีที่ช่วยเหลือ รู้จักกระตุ้นท้าทายอย่างเหมาะสม ใส่ใจผู้เรียนให้สามารถทำกิจกรรมได้ ให้คำแนะนำอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ที่สำคัญผู้สอนต้องสร้างความไว้วางใจให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนซึ่งจะทำให้ผู้เรียนกล้าสะท้อนความรู้สึกออกมา

2. การกำหนดขอบเขต ผู้สอนควรบอกวัตถุประสงค์และสิ่งที่คาดหวังให้ผู้เรียนได้เข้าใจเกี่ยวกับแนวทางต่าง ๆ ของการสะท้อนคิด ผู้สอนต้องเขียนแนวทางต่าง ๆ ของการสะท้อนคิดไว้ให้ชัดเจน และบอกกลยุทธ์ที่ใช้ในการสะท้อนคิดให้ผู้เรียนรับทราบด้วย เช่น การเขียนบันทึกประจำวัน การจัดทำแฟ้มสะสมงาน การใช้กลุ่มย่อย หรือการประเมินตนเอง และสิ่งที่ผู้ควรตระหนักในการกำหนดขอบเขต คือ

2.1 ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้โดนการสะท้อนคิดที่มีเป้าหมายชัดเจน และเกิดการค้นคว้าความรู้ใหม่ ๆ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ว่าทำไมต้องมีการสะท้อนคิดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ว่าควรมีบทบาทอย่างไร จะต้องปฏิบัติอย่างไร เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นและกล้าเปิดเผยหรือสะท้อนความรู้สึกออกมา

2.2 ผู้สอนจะต้องช่วยให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างตื่นตัว โดยการทำงานร่วมกันในการแก้ปัญหาต่างๆ อย่างเป็นขั้นตอน

2.3 ผู้สอนควรช่วยให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน มีการแข่งขัน และกล้าเรียนรู้ เพราะจะทำให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือในการเรียนรู้โดยการสะท้อนคิด

2.4 ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยอาจนำสถานการณ์ต่าง ๆ มากำหนดเป็นสถานการณ์จริงเพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ประเด็นจากสถานการณ์นั้น

2.5 ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเผชิญปัญหาที่เกิดขึ้นได้ พร้อมกับควรสนับสนุนให้กำลังใจผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาไปด้วยความมั่นใจ

2. กลยุทธ์การสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยการสะท้อนคิด

ศรีนวล วิวัฒน์คุณูปการ และวิภาดา คุณาวิกตีกุล (2548, น. 20-28) ได้สรุปวิธีการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดไว้ดังนี้ คือ

1. การเขียนเรื่องราวแบบสะท้อนคิด (reflective dailies) การเขียนสามารถเขียนได้ทั้งแบบมีโครงสร้าง กึ่งโครงสร้าง และไม่มีโครงสร้าง โดยแบบมีโครงสร้างจะต้องมีการกำหนดเวลา เนื้อหา และประเด็นสำคัญให้ครบถ้วน และผู้สอนต้องกำหนดแนวทางเขียนไว้ให้ด้วย ในแบบกึ่งโครงสร้างนั้นผู้เขียนจะกำหนดสาระสำคัญหรือหัวข้อย่อยที่ผู้เขียนจะต้องเขียน และแบบไม่มีโครงสร้างจะเขียนเพียงแต่ว่าจะเขียนอะไร เมื่อใดและเขียนอย่างไร การเขียนเรื่องราวนั้นไม่เพียงแต่เขียนเรื่องราวส่วนบุคคล การบรรยายสถานการณ์ต่างๆ ที่ผู้เรียนเข้าไปเกี่ยวข้องด้วยเท่านั้น แต่จะรวมถึงการสะท้อนตัวของผู้เรียนเอง การสำรวจเจาะลึกและการวิเคราะห์ความคิดความรู้สึกของตนเองอย่างสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตามสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเขียนเรื่องราวก็คือ เมื่อผู้เรียนเขียนเรื่องราวเสร็จและส่งให้ผู้สอนในแต่ละครั้ง ผู้สอนจะต้องให้ข้อมูลย้อนกลับทุกครั้งและส่งคืนให้ผู้เรียน นอกจากนี้เพื่อการเขียนเรื่องราวที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นผู้สอนควรคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ เช่น

1.1 ผู้เรียนจะต้องรู้สึกปลอดภัยไม่รู้สึกรู้สึกถูกบังคับหรือคุกคามให้เขียนและมีความรู้สึกพอใจที่จะเขียน

1.2 การเขียนต้องให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้เกิดความรู้สึกว่าได้รับการเคารพในความเป็นบุคคลและสามารถเขียนสะท้อนสิ่งต่าง ๆ ออกมาได้อย่างอิสระ

1.3 ให้ผู้เรียนรู้สึกมั่นใจว่าสิ่งที่เขาเขียนจะเป็นความลับ และผู้สอนจะต้องยอมรับผู้เรียนโดยเปิดเผยและจริงใจ

1.4 มีการยืดหยุ่นเวลาในการเขียน

1.5 ให้ผู้เรียนได้มีการแสดงออกของการคิดสร้างสรรค์ เช่น การใช้สี รูปภาพ การ์ตูน หรือคำกลอน เป็นต้น

1.6 ผู้สอนต้องคำนึงเสมอว่า ผู้สอนแต่ละคนมีระดับความสามารถแตกต่างกัน เช่น รูปแบบการเรียนรู้ ประสบการณ์ที่ได้รับ และความสามารถในการเขียน ฉะนั้นผู้สอนควรเอื้ออำนวยให้เหมาะกับแต่ละคน

1.7 การประเมินการเขียน ควรอยู่บนพื้นฐานการกำหนดความต้องการการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย

2. การจัดทำแฟ้มสะสมงาน (portfolio) ในแฟ้มสะสมจะเป็นการรวบรวมข้อมูลและเรื่องราวต่าง ๆ ของผู้เขียน และใช้เป็นเครื่องมือในการสะท้อนสิ่งที่คิดและสิ่งที่ทำหรือประสบการณ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย แฟ้มสะสมงานจะบอกถึงการพัฒนาของผู้เรียนและผลสัมฤทธิ์ตลอดช่วงเวลานั้น และจะช่วยให้ผู้เรียนบรรลุในสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและมีการตรวจสอบการกระทำเพื่อบรรลุผลตามเป้าหมาย นอกจากนี้ผู้สอนต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

2.1 ผู้สอนควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับแฟ้มสะสมของผู้เรียน

2.2 พัฒนาเนื้อหาที่จะเขียนในแฟ้มสะสม

2.3 สนับสนุนในการจัดทำแฟ้มสะสมงานโดยบอกแหล่งที่ผู้เรียนจะไปแสวงหาข้อมูลหรือความช่วยเหลือ

2.4 ช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนได้วางแผนในการทำแฟ้มสะสมงานของตนและเกิดความมั่นใจในการนำข้อมูลที่รวบรวมมาสรุป

2.5 ตรวจสอบว่าวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้ก้าวหน้าหรือบรรลุผลเพียงใด มีอะไรจะต้องปรับหรือปรับปรุงบ้าง

2.6 มีการประเมินและตรวจสอบแฟ้มสะสมงานของแต่ละคนและประเมินผลให้นักศึกษาได้ทราบด้วย

3. การใช้กลุ่มย่อย (small group) กลุ่มย่อยช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงในชีวิต และเอื้อให้เกิดประสบการณ์ในการฝึกการสะท้อนคิด โยสมาชิกในกลุ่มได้พูดแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มีการตรวจสอบวิเคราะห์หาความหมายตระหนักในสิ่งใหม่ ๆ เกิดการเรียนรู้มากขึ้น แต่สิ่งที่ผู้สอนควรคำนึงถึงในการใช้กลุ่มย่อย คือ

3.1 จำนวนสมาชิกที่เหมาะสมของกลุ่มย่อย คือ 5-6 คนหรืออย่างน้อยกว่านั้นได้

3.2 ผู้สอนควรเอื้อให้เกิดบรรยากาศการยอมรับและความไว้วางใจในกลุ่มเพราะสมาชิกกลุ่มจะรู้สึกปลอดภัยในการแบ่งปันประสบการณ์ความรู้สึกให้กลุ่ม และไม่ให้เกิดความอึดอัดเครียด หรือลำบากใจในการสะท้อนความรู้สึกของตนออกมา

3.3 ผู้สอนควรกำหนดเวลาในการทำกลุ่มย่อยให้ชัดเจน และไม่ควรรใช้เวลานานกว่าที่คิดไว้ หรือไม่ควรมุ่งให้สมาชิกคนใดคนหนึ่งสะท้อนคิดมากเกินไป เพราะจะทำให้สมาชิกในกลุ่มคนอื่น ๆ เกิดการเบื่อหน่าย

3.4 ผู้สอนควรเอื้อให้เกิดบรรยากาศการยอมรับ การเคารพศักดิ์ศรีของสมาชิกในกลุ่มและควรช่วยสมาชิกในกลุ่มกล้าที่จะแสดงหรือสะท้อนความรู้สึกของเขาออกมาอย่างทั่วถึง

4. การประเมินตนเอง (self-assessment) การประเมินตนเอง คือ การประเมินในสิ่งที่ตนเองได้กระทำลงไป จะช่วยให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองและช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ทั้งในเรื่ององค์ความรู้ ทักษะในการแก้ปัญหา และการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และกระบวนการกลุ่ม ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีการประเมินตนเองได้ดี ผู้สอนควรสร้างแบบฟอร์มการประเมินให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ ให้ผู้เรียนค่อย ๆ ซึมซับการประเมิน ผู้สอนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้สึกมีพลังอำนาจในการประเมินตนเอง ควรกำหนดเป้าหมายให้ชัดเจนว่าผู้เรียนจะต้องประเมินอะไร ต้องทำอะไรเพื่อพัฒนาตนเองบ้าง และมีการกำหนดผลลัพธ์ที่ต้องการให้ชัดเจนด้วย

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการเรียนรู้โดยการสะท้อนคิดนอกจากผู้สอนจะมีกลวิธีการสอนดังที่กล่าวมาแล้ว ผู้สอนควรมีบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกซึ่งการสะท้อนคิดได้ในหลาย ๆ ทางด้วยไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกด้วยคำพูด การเล่าเรื่องราว การเขียน การอภิปราย เป็นต้น

5. ประโยชน์ของการสะท้อนคิด

ลำเจียก กำธร (2558) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการสะท้อนคิดไว้ดังนี้

1. เกิดทางเลือกแนวใหม่ในทางปฏิบัติ มีความชัดเจนในประเด็นปัญหาต่างๆ และสามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาได้

2. มีการปฏิบัติงานอย่างรอบคอบโดยใช้ประสบการณ์มาปรับปรุงตนเอง ได้ เรียนรู้ข้อบกพร่องของตนเองเพื่อนำมาปรับปรุงการปฏิบัติของตนเองให้ดีขึ้น

3. ผู้เรียนสามารถระบุปัญหา และอธิบายการแก้ปัญหาในการปฏิบัติ และให้เหตุผลในการกระทำได้
4. ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความรู้สึก และได้รับการยอมรับจากเพื่อน ๆ ในกลุ่ม
5. ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเองและเกิดความภาคภูมิใจที่เกิดจากการเรียนรู้ของตนเอง
6. สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอน มีความเข้าใจกันมากขึ้น
7. ช่วยเพิ่มความตระหนักรู้
8. ส่งเสริมให้เกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
9. ช่วยพัฒนาทักษะปฏิบัติของผู้เรียน
10. สอนให้ผู้ปฏิบัติรู้จักรับฟังเสียงสะท้อนภายในตนเอง

สรุปได้ว่าการสะท้อนคิดมีประโยชน์สำหรับการที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ตัดสินใจ และเลือกแนวทางที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ก่อนที่จะสื่อสารออกมา ถ้าการกระบวนการคิดของผู้เรียนได้รับการฝึกฝนอย่างดีแล้วจะส่งผลให้ทักษะการสื่อสารติดตามมาด้วย

บอร์ดเกม

1. ความเป็นมาของบอร์ดเกม

เกมโดยทั่วไป หมายถึง กิจกรรมที่ดำเนินไปพร้อมกับกติกา ซึ่งรูปแบบของการเล่นเกมจะไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องของความขัดแย้งไม่ว่าจะเป็นระหว่างผู้เล่น ระบบของเกม หรือ จากการสุ่มหรือโชคที่เกิดขึ้นจากเกม ซึ่งเกมส่วนใหญ่มีการกำหนดเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนรวมถึงมีการกำหนดจุดเริ่มต้นและสิ้นสุดของเกมที่ชัดเจน (Brathwaite & Schreiber, 2009, p. 5) สำหรับเกมกระดาน หมายถึง เกมที่ประกอบด้วยชิ้นส่วนที่ใช้วางหรือเคลื่อนที่ในจุดที่กำหนดบนกระดาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกฎหรือกติกาของเกม โดยเกมกระดานส่วนใหญ่มักมีการกำหนดเป้าหมายหรือเส้นชัย (Victory Point) ที่ผู้เล่นต้องไปให้ถึง ซึ่งสะท้อนพื้นฐานของแนวคิดการแข่งขันเพื่อเอาชนะผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม เกมกระดานเกิดขึ้นครั้งแรกที่ประเทศอียิปต์เมื่อประมาณ 3,500 ปีก่อนคริสตกาล โดยชาวอียิปต์พัฒนาเกมกระดานที่เรียกว่า Senet ขึ้นเป็นครั้งแรกตามหลักฐานที่ปรากฏจากการขุดค้นจากหลุมฝังศพโบราณ เกม Senet มีความคล้ายคลึงกับเกมในยุคปัจจุบันที่ชื่อ Backgammon วิวัฒนาการของเกมกระดานซึ่งมีมานานกว่าหลายพันปี ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพียงเพื่อสร้างความสนุกสนานหรือความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังช่วยในเรื่องการพัฒนาทางด้านความคิดและการวางแผนในแงุ่มที่หลากหลาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการพัฒนาเกมกระดานแต่ละประเภทว่าถูกสร้างเพื่อตอบสนองเรื่องใด (Hawkinson, 2013)

2. ความหมายของบอร์ดเกม

ฐิติพล ขำประถม (2558) ให้ความหมายบอร์ดเกม หมายถึง เกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงมีหลากหลายประเภท และหลากหลายรูปแบบเป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือชิ้นส่วนตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น มีการเคลื่อนที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น ซึ่งมีทั้งแบบที่มี กติกาง่าย ๆ ไปจนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือกลยุทธ์วิธีการเข้าช่วย โดยพื้นที่เล่น เปรียบได้กับกระดานที่มีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ

ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี (2559) ได้กล่าวว่า เกมกระดาน หมายถึง เกมที่ประกอบด้วยชิ้นส่วนที่ใช้วางหรือเคลื่อนที่ในจุดที่กำหนดบนกระดาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกฎหรือกติกาของเกม โดยเกมกระดานส่วนใหญ่มักมีการกำหนดเป้าหมายหรือเส้นชัย (Victory Point) ที่ผู้เล่นต้องไปให้ถึง

รักชน พุทธรังสี (2560) ให้ความหมายบอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทที่เล่นบนโต๊ะทั้งหมด โดยการเล่นบนบอร์ดหรือกระดาน หรือไม่ได้ เพราะพื้นที่ในการเล่นเปรียบได้กับกระดานอยู่แล้ว ซึ่งเป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบมาเป็นลักษณะรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่อง

วารภรณ์ ลีเมปรวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา (2560, น. 113) ให้ความหมายของเกมกระดานไว้ว่า คือ เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่นพื้นที่เล่นเปรียบได้กับ กระดาน ซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ

มงคล ศุภอำพันวงษ์ (2562) ให้ความหมายบอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทหนึ่ง โดยมีการเล่นบนโต๊ะ และมีอุปกรณ์สำหรับประกอบการเล่น หรือเรียกอีกอย่างว่า “เกมกระดาน” ซึ่งสามารถเล่นเป็นคู่ เล่นเป็นกลุ่ม และบางเกมสามารถเล่นได้สูงสุดมากกว่า 10 คน โดยแต่ละเกม จะมีเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะสำคัญของเกมนั้น ๆ

สรุปได้ว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่ต้องเล่นกันบนพื้นผิวเรียบ เช่น โต๊ะหรือพื้น เป็นต้น โดยเกมจะบรรจุมาในกล่อง ภายในกล่องมีอุปกรณ์การเล่นพร้อมหนังสือคู่มือวิธีการเล่น บอกฎเกณฑ์ กติกา ข้อตกลงก่อนการเล่นเกม โดยผู้เล่นจะมีวิธีการชนะเกมได้หลากหลายวิธีแล้วแต่การกำหนดของเกม ซึ่งอาจมีเงื่อนไขต่างกันในแต่ละคน

3. ประเภทของบอร์ดเกม

สถณี อาชวานันทกุล (2559, น. 34-35) จำแนกประเภทของบอร์ดออกเป็น 3 ประเภท

1. เกมครอบครัว (Family Games) เกมที่มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายให้ผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายในเวลา 5-10 นาที แต่ไม่ง่ายจนผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่รู้สึกไม่ท้าทาย เป็นบอร์ดเกมที่ออกแบบมาให้ทั้งเด็กและผู้อื่นเล่นได้ บอร์ดเกมแนวครอบครัวจึงมักมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นมีการพูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแกล้งกันค่อนข้างมากระหว่างการเล่น ไม่มีความรุนแรงหรือประเด็นหนัก ๆ สามารถเล่นให้จบเกมได้ภายในเวลา 15-60 นาที

2. เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการวางแผนมากกว่า เกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้เล่นที่อยากเล่นเกมที่มีความท้าทายยิ่งขึ้น จำเป็นต้องใช้ความคิดที่ซับซ้อน อาจมีการใช้โชคหรือดวงบางเล็กน้อย เกมวางแผนเป็นเกมกลุ่มเก่าแก่ที่สุดเริ่มถูกใช้เพื่อจำลองสถานการณ์สงครามก่อนรบจริง รายละเอียดบนกระดานจึงสมจริง ครอบคลุมความเป็นไปได้ทั้งหมดที่ฝ่ายตรงข้ามอาจตัดสินใจ การเล่นเกมประเภทนี้จึงต้องอาศัยการวางแผน และใช้เวลานาน ปัจจุบันเกมวางแผนแข่งขันที่ “ความเรียบง่าย” ของกติกา เทียบกับ “ความท้าทาย” ต้องคิดระหว่างเล่น และ “ความซับซ้อน” ของผลลัพธ์การเล่น ยิ่งกติกาของเกมมีความเรียบง่ายแต่ตัวเกม มีความท้าทายให้ผลลัพธ์ที่ซับซ้อน คนเล่นจะยิ่งรู้สึก สนุก และไม่ซ้ำซาก

3. पार्टीเกม (Party Games) เป็นเกมที่ออกแบบมาสำหรับการเล่นเป็นหมู่คณะ ประมาณ 8-20 คน หรือมากกว่า งานสังสรรค์เกมที่สนุกต้องมิกติกาที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาไม่นาน และมีอุปกรณ์ไม่มาก เกมกลุ่มนี้ส่วนใหญ่มักบรรจุกล่องขนาดเล็ก พกพาง่าย เพื่อนำไปเล่นกับกลุ่มเพื่อนในงานเลี้ยงต่าง ๆ ในการเล่นเกมอาจมีเรื่องดวงเข้ามาเกี่ยวข้องเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่ เน้นที่มนุษย์สัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ ความสนุกของปาร์ตี้เกมจะเหมือนความสนุกของ งานสังสรรค์ คือ ได้สังสรรค์กับผู้อื่นจำนวนมาก มีการแก่งัดกัน ในประเด็นที่หนักกว่าเกมครอบครัว

การแบ่งประเภทของบอร์ดเกมสามารถแบ่งได้เป็น 6 ประเภท (Silverman, 2013 อ้างถึงใน สิริกานต์ มุ่ยจันดา, 2563) ดังต่อไปนี้

1. เกมแบบครอบครัว หรือบอร์ดเกมแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เป็นบอร์ดเกมรุ่นแรก ๆ ที่กติกาไม่ซับซ้อน มักจะเริ่มต้นเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสิ้นสุด โดยมีเรื่องคะแนนและเรื่องโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งยังไม่เน้นในเรื่องการวางแผนหรือการคิดที่ซับซ้อน โดยอาจใช้เป็นกิจกรรมหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัว หรือเพื่อน หรือใช้เวลาร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมบันไดงู

2. เกมแบบยุโรป (Euro-style Games) เป็นเกมกระดานที่ใช้เวลาเล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง กฏกติกาไม่ซับซ้อน เน้นการปฏิสัมพันธ์กัน ไม่สร้างความขัดแย้ง หรือไม่มีการกำจัด ผู้เล่นคน หนึ่งคน ใดออกจากเกม เป็นเกมที่ต้องหาข้อมูลและเลือกวิธีของแต่ละคนในการเล่น เกม หรือแก้ปัญหา มีคะแนนในการเล่นแต่ละรอบ อุปกรณ์ไม่มาก โดยทั่วไปจะไม่ใช้ลูกเต๋า ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมโรงงานไฟฟ้า (Power Grid)

3. เกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมที่เล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) ที่แต่ละคนจะมีไพ่ในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพกองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่ละคน จะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพ่ของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบก็จะมี ค่าสิ่ง หน้าที่ หรือคะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมจะยุติลงเมื่อไพกองกลางที่ต้องการหมดลง หรือมี ค่าสิ่งพิเศษที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dominion

4. เกมวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) เกมนี้เป็นบอร์ดเกมประเภทหนึ่งที่มีกฎแบ่งเป็นผู้เล่น 2 ฝ่ายโดยต้องใช้ความคิด การวางแผน หรือกลยุทธ์ที่จะเอาชนะอีกฝ่ายหนึ่ง เป็นเกมที่เล่นโดยไม่ต้องใช้ลูกเต๋า หรือการ์ดใดๆ รวมถึงไม่จำเป็นต้องใช้การสื่อสารกับผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม เกมนี้จะสิ้นสุดลงเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ หมากรุก หมากฮอสโกะ A-math Cross-word เป็นต้น

5. เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมที่ค่อนข้างได้รับความนิยมในปัจจุบันเพราะเป็นเกมที่อาศัยความร่วมมือของผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป บางเกมเล่นได้ถึง 10 คน ซึ่งมีทั้งแนวเกมที่ต้องร่วมมือกัน หรือเกมที่ต้องแข่งกัน กำจัดกัน มีทั้งแบบที่ใช้ลูกเต๋า หรือไม่ใช้ ส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้เวลาเล่นค่อนข้างนาน เพราะต้องให้ผู้เล่นแต่ละคน หรือแต่ละฝ่ายคิดวางแผน หากกลยุทธ์หรือเจรจาต่อรอง หรือหาแนวทางร่วมกันในเกม ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสงคราม เกม Avalon เกม Settlers of Catan หรือบอร์ดเกมสมัยใหม่ก็มักอยู่ในประเภทนี้

6. เกมวางแผนที่ใช้ไพ่ (Card-Based Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมแนว วางแผนอีกประเภทหนึ่งที่เน้นการใช้ไพ่ในการวางแผน โดยเป็นการสุ่มหรือโชคที่จะได้ไพ่ และไพ่นั้นนำมาซึ่งโอกาสต่างๆ และความสามารถที่เพิ่มขึ้น ที่ช่วยให้เราเข้าใจเป้าหมายของเกมมากขึ้น โดยที่ สามารถจะร่วมมือ หรือกำจัดคู่แข่งผ่านการใช้ไพ่ได้ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสร้างอารยธรรม (7 Wonders)

จากการศึกษาข้อมูลผู้วิจัยได้เลือกเกมประเภทครอบครัวมาเป็นแนวทางในการทำบอร์ดเกมของผู้วิจัยเอง เนื่องจากบอร์ดเกมประเภทครอบครัวใช้เวลาในการเล่นไม่นาน กติกาไม่ซับซ้อนมากนักแต่ก็ไม่ง่ายจนเกินไป อีกทั้งสามารถช่วยในการฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่างผู้เล่นด้วยกัน

4. หลักการออกแบบบอร์ดเกม

การออกแบบบอร์ดเกมให้มีคุณภาพและมีความน่าสนใจต้องคำนึงถึงหลักการที่สำคัญ โดย Silverman (2013 อ้างถึงใน สิริกานต์ มุ่ยจันดา, 2563) กล่าวว่า การออกแบบบอร์ดเกมที่ช่วยผู้ออกแบบในการตอบ วัตถุประสงค์ที่ต้องการได้นั้น ผู้ออกแบบต้องไม่ละเลยในการตอบคำถามที่สำคัญก่อนดำเนินการ พัฒนาบอร์ดเกม เพื่อช่วยให้วิเคราะห์แนวทางการออกแบบเกมกระดานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น ซึ่งคำถามที่สำคัญที่ผู้ออกแบบบอร์ดเกมควรถามเพื่อใช้สำหรับพัฒนา บอร์ดเกม มีดังนี้

1. ผู้เล่นบอร์ดเกมมีจำนวนทั้งหมดเท่าไร
2. ระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกมใช้เวลานานเท่าใด
3. มีทางเลือกอะไรให้แก่ผู้เล่นบ้าง และเมื่อใดที่ผู้เล่นจะมีโอกาสใช้ทางเลือกเหล่านั้น
4. ผู้เล่นจะเลือกทางเลือกนั้นได้อย่างไร

5. การเลือกทางเลือกของผู้เล่นหนึ่งคนจะส่งผลกระทบต่อผู้เล่นคนอื่น ๆ อย่างไร
6. ผู้เล่นบอร์ดเกมจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ อย่างไร
7. ทางเลือกใดบ้างที่ผู้เล่นสามารถกระทำได้ แต่ผู้เล่นอื่นไม่สามารถกระทำได้
8. ความคืบหน้าของเกมเป็นอย่างไร เป็นการสลับตากันเดินหรือเป็นไปตามตำแหน่งการนั่งในการเล่นแต่ละครั้ง
9. การแสดงออกใดบ้างที่ผู้เล่นสามารถกระทำได้ระหว่างการเล่น
10. มีการกำหนดผลลัพธ์ของการแสดงออกนั้นอย่างไร
11. เป้าหมายของเกมและผู้เล่นคืออะไร
12. ผู้เล่นจะสามารถเป็นผู้ชนะได้อย่างไร

Tinsman (2008, pp. 173-178) ได้อธิบายถึงหลักการสำคัญที่ต้องพิจารณา เมื่อทำการออกแบบบอร์ดเกมว่าประกอบด้วย

1. ระยะเวลาในการเล่น (Play Length) สิ่งที่คุณออกแบบเกมต้องพิจารณาทุกครั้งเมื่อทำการออกแบบบอร์ดเกม คือ ระยะเวลาในการเล่นว่าใช้เวลามากน้อยเท่าใดจากการเริ่มต้นจนถึงจบเกม ถ้าใช้เวลาในการเล่นนานเกินไปอาจทำให้ผู้เล่นไม่สนใจในการเล่นเกมนั้น ในทางกลับกันถ้าใช้เวลาในการเล่นไม่มากนักอาจทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณเองยังไม่ได้รับประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจจากการเล่นเกมนั้นเท่าที่ควร หลักการที่น่าสนใจที่อาจนำมาใช้ในการกำหนดระยะเวลาในการเล่นคือ ถ้าผู้ออกแบบคิดว่าเกมของตนใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมงให้พยายามปรับระยะเวลาในการเล่นใหม่ให้เหลือประมาณ 20 นาที เพราะถ้าผู้เล่นเกม มีความพึงพอใจในเกม ผู้เล่นอาจจะขอเล่นรอบสองหรือรอบสามอีกก็เป็นได้ อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาในแง่ของเกมที่ทำให้ความรู้หรือเกมที่เน้นความคิดที่ซับซ้อนหรือต้องใช้ทักษะและความรู้ในการแก้ไขปัญหาการใช้ระยะเวลาที่สั้นเกินไปอาจไม่ช่วยให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่เกมนั้นกำหนดไว้ได้อย่างแท้จริง ดังนั้นผู้ออกแบบจึงต้องไม่แน่ใจว่าการกำหนดระยะเวลาในการเล่นควรมีความสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ของเกมหรือไม่

2. กลไกหลักของเกม (Core Mechanic) กลไกของเกมหมายถึงเรื่องกฎหรือกติกาของเกมกลไกเป็นสิ่งที่บ่งชี้ว่าบางสิ่งเกิดขึ้นได้อย่างไร ตัวอย่างเช่นถ้าคุณทำสิ่งหนึ่ง (X) อีกสิ่งหนึ่งจะเกิด (Y) ถ้าสิ่งนั้น (X) อนุญาตให้คุณสามารถทำอีกสิ่งหนึ่งได้ (Y) ตัวอย่างเกมเศรษฐีแสดงให้เห็นถึงกลไกอย่างง่าย ๆ ของเกม เช่น ถ้าผู้เล่นเดินเข้าไปในช่องที่ดินผู้เล่นสามารถซื้อที่ดินนั้นได้ หรือถ้าผู้เล่นทอยลูกเต๋าได้คะแนนสูงสุด ผู้เล่นมีสิทธิ์ที่จะได้เริ่มเล่นเกมก่อน เป็นต้น (Brathwaite, & Schreiber, 2009, p. 28) สำหรับเกมเศรษฐี กลไกหลักที่เป็นพื้นฐานสำคัญที่ทำให้เกมน่าสนใจเหมือนกับโครงสร้างของเกม ได้แก่เรื่องของการตัดสินใจเกี่ยวกับการซื้อขายสังหาริมทรัพย์ ถ้าปราศจากกลไกหลักที่เปรียบเสมือนโครงสร้างของอาคารหรือบ้านส่วนอื่น ๆ ที่เข้ามาตกแต่งเกมไม่ว่าจะเป็นการออกแบบหรือสีสรรต่าง ๆ ก็ไม่มีความหมาย (Tinsman, 2008, p. 174) ดังนั้นผู้ออกแบบเกมจึงต้อง

พิจารณาอย่างรอบคอบว่ากลไกหลักของบอร์ดเกมที่ออกแบบนั้นคืออะไรเพื่อสร้างความน่าสนใจและความแตกต่างของเกมได้อย่างชัดเจน

3. การเขียนกติกาการเล่น (Writing Rules) การเขียนกติกาเป็นส่วนที่มีความสำคัญที่ต้องดำเนินการเป็นลำดับต้น ๆ เนื่องจากเป็นส่วนที่อธิบายว่าเกมนั้นเล่นอย่างไร เพราะผู้ออกแบบเกมไม่สามารถตามไปอธิบายกติกาในการเล่นบอร์ดเกมนั้นให้กับทุกคนฟังได้ สำหรับวิธีการเขียนกฎกติกาผู้ออกแบบสามารถนำเกมที่มีความคล้ายคลึงกันมาใช้ในแนวทางเพื่อกำหนดกติกาสำหรับเกมของตนได้ ซึ่งกติกาของเกมโดยทั่วไปครอบคลุมเรื่อง วิธีการเล่น การได้รับชัยชนะ การวางตัวเดิน ทิศทางการเคลื่อนตัวเดิน การกำหนดว่าผู้เล่นคนใดจะได้เดินก่อนหรือหลัง และการที่ผู้เล่นทราบว่าจะจบเมื่อใด

4. เรื่องของโชคและกลยุทธ์ (Luck Vs. Strategy) องค์ประกอบที่สำคัญของเกมมีด้วยกันสามประการ ได้แก่ โชค กลยุทธ์ และทักษะ โชคคือบางสิ่งบางอย่างที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้เล่น เช่น การโยนลูกเต๋า การสับไพ่ หรือการกระทำของผู้เล่นรายอื่น กลยุทธ์ คือการกระทำที่เกิด

จากการวางแผนและการตัดสินใจระหว่างเกมบนข้อมูลที่มีอยู่อย่างจำกัด และทักษะหมายถึงความสามารถในการเล่นเกมที่ผู้เล่นได้รับมาจากภายนอก ทักษะช่วยให้ผู้เล่นทราบว่าทางเลือกที่ถูกต้องหรือเหมาะสมในสถานการณ์เฉพาะเป็นอย่างไร (Selinker, 2011, p. 52) การนำเรื่องโชคผนวกเข้าไปในการเล่นเกมที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากโชคเป็นเรื่องทางจิตวิทยาที่ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกลังเลถึงความผิดพลาดในการเล่นของตน นอกจากนี้โชคยังช่วยทำให้ผู้เล่นมีความหวังว่าตนเองสามารถเอาชนะผู้เล่นที่มีความสามารถสูงได้ อย่างไรก็ตามการใช้โชคเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเกมต้องทำด้วยความระมัดระวัง เพราะถ้ามีมากเกินไปผู้เล่นอาจรู้สึกได้ว่าการใช้กลยุทธ์ของตนไร้ความหมาย (Tinsman, 2008, p. 175)

5. ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) การที่ผู้เล่นบอร์ดเกมเรียนรู้ว่ามีกลยุทธ์ใดบ้างที่สามารถนำไปสู่การได้รับชัยชนะในการเล่นเกมนั้นได้เป็นเรื่องที่มีความสำคัญ บอร์ดเกมที่ดีควรมีประมาณ 3-5 กลยุทธ์ที่ผู้เล่นสามารถเลือกใช้เพื่อนำไปสู่การได้รับชัยชนะในเกมนั้นได้ ยิ่งเกมใดที่มีวิธีการหรือรูปแบบการเล่นที่นำไปสู่ชัยชนะจำนวนไม่มากนักเกมนั้นยังมีความน่าสนใจ ในทางกลับกันถ้าเกมใดที่มีวิธีการหรือรูปแบบการเล่นมากเกินไป เกมนั้นจะทำให้ผู้เล่นเกิดความสับสนตัวอย่างเช่น เกม Scrabble (เกมต่อคำศัพท์) ผู้เล่นอาจใช้กลยุทธ์การต่อศัพท์สั้น ๆ เพื่อลดโอกาสของคู่แข่งคนอื่นหรืออาจใช้วิธีการต่อคำศัพท์ยาว ๆ เพื่อการเพิ่มคะแนน หรือใช้วิธีกำจัดพยัญชนะที่ไม่ต้องการออกไปด้วยการสร้างคำที่แปลกประหลาดเพื่อที่จะได้ตัวอักษรที่ยาวถึง 7 ตัว เพื่อได้รับคะแนนพิเศษ 50 คะแนน เป็นต้น วิธีการเหล่านี้อาจไม่สามารถทำพร้อมกันได้ในการเล่นหนึ่งครั้งแต่อย่างน้อยผู้เล่นก็ทราบว่าวิธีการใดบ้างที่ทำให้ตัวเองมีโอกาสชนะในการเล่นเกมนั้น ด้วยเหตุนี้การให้ผู้เล่นได้มี

โอกาสเปิดเผยวิธีการเล่นหรือกลยุทธ์ในการเล่นจึงเป็นข้อมูลป้อนกลับที่สำคัญที่สามารถนำมาใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบเกมให้มีความน่าสนใจและปิดช่องว่างของเกมนั้นได้มากขึ้น

6. ลักษณะของการไล่ตามทัน (Catch-up Features) บอร์ดเกมที่ดีคือทำให้ทุกคนมีโอกาสชนะเท่า ๆ กัน ซึ่งแตกต่างจากบอร์ดเกมอย่างหมากรุกที่ถ้าผู้เล่นมีจำนวนเหลือน้อยกว่าหนึ่งตัวอาจยุติการแข่งขัน ทั้งนี้มองเห็นว่าตนเองไม่มีโอกาสได้รับชัยชนะจากการเล่นเกมที่ออกแบบมาให้ผู้นำกับผู้ตามห่างกันมากและผู้ตามไม่มีโอกาสไล่ตามผู้นำในเกมได้โดยอาจมีคะแนนโบนัสพิเศษ หรือจากการเปิดการ์ดคำถามหรือคำสั่งที่ช่วยให้เกิดความสนุกสนานระหว่างผู้เล่น เช่น เมื่อผู้นำเปิดการ์ดแล้วพบคำสั่งไม่ให้เคลื่อนไหวตัวเดินเป็นเวลา 1 ตา ลักษณะแบบนี้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นที่ตามหลังมีโอกาสที่จะไล่ตามทันหรือแซงหน้าได้ เพราะถ้าเกมไม่มีการออกแบบลักษณะของการไล่ตามทันไว้ อาจทำให้ผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่ายและรู้สึกว่าเล่นต่อไปก็ไม่สามารถเอาชนะได้เนื่องจากระยะห่างระหว่างผู้นำกับผู้ตามทำให้เกมนั้นไม่มีความหมายแต่อย่างใด

7. บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น (Meeting Player Expectation) การออกแบบบอร์ดเกมที่ดีต้องพิจารณาเรื่องของการสร้างลักษณะและความแตกต่างของเกม แต่ไม่ได้หมายความว่าให้นำเอาแนวคิดจากเกมที่ประสบความสำเร็จมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเกมจะเป็นเรื่องต้องห้าม ตัวอย่างเกมเศรษฐกิจเป็นคำอธิบายที่ชัดเจนที่สะท้อนให้เห็นว่า มีเกมมากมายหลายเกมที่ออกแบบช่องตารางการเดินเกมหรือนำเอากติกาบางอย่างของเกมเศรษฐกิจมาใช้ ซึ่งสามารถทำได้ถ้าเป็นส่วนที่พิจารณาแล้วว่าเป็นสิ่งที่ผู้เล่นคุ้นเคยและพึงพอใจ ในขณะที่เดียวกันตัวเกมที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ต้องมีส่วนอื่นที่แตกต่างสามารถต่อบัตถุประสงค์การออกแบบเกมนั้นได้ด้วย เพราะฉะนั้นการผสมผสานสิ่งที่ผู้บริโภคต้องการอยู่แล้วที่ได้มาจากตัวอย่างของเกมที่ประสบความสำเร็จอย่างแพร่หลายกับนวัตกรรมใหม่ที่สร้างขึ้นสำหรับเกมนั้นโดยเฉพาะจึงเป็นหัวใจสำคัญในการตอบสนองความต้องการและความคาดหวังของผู้เล่น เพราะคงไม่มีผู้เล่นรายใดที่อยากเล่นเกมที่ลอกเลียนเกมอื่นมาทั้งหมด เพียงแค่ปรับหัวเรื่องหรือชื่อเกมเพียงเท่านั้น

8. ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และรางวัล (Stakes, Risk, and Reward) การออกแบบบอร์ดเกมต้องคำนึงถึงเรื่องของผลประโยชน์หรือรางวัลที่ผู้เล่นจะได้รับเสมอ ซึ่งประเด็นที่ว่านี้ครอบคลุมเรื่องเวลาที่ใช้ในการเล่น เวลาที่ใช้ในการเตรียมตัวและศึกษาหาข้อมูล ความพยายามในการใช้ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ความภาคภูมิใจ ความประทับใจต่อคนที่ยืนดูอยู่รอบข้าง และรวมถึงเงินรางวัลที่ได้รับ โดยทั่วไปการออกแบบเกมที่เน้นผลประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับมากเท่าใด แสดงให้เห็นถึงการเอาใจใส่ต่อความแตกต่างระหว่างผู้แพ้และผู้ชนะเป็นอย่างดี

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า หลักการออกแบบบอร์ดเกมมีสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง ดังนี้ 1) เป้าหมายของบอร์ดเกม 2) ช่วงอายุของผู้เล่น 3) จำนวนผู้เล่น 4) ระยะเวลาในการเล่น 5) กติกาของบอร์ดเกม 6) วิธีเอาชนะ 7) อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นบอร์ดเกม ซึ่งหลักการออกแบบบอร์ดเกมทั้ง 7 อย่างจะเป็นแนวทางที่ช่วยทำให้การออกแบบบอร์ดเกมมีคุณภาพมากขึ้น

5. ขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกม

Capraro (2014 อ้างถึงใน สิริกานต์ มุ่ยจันดา, 2563) ได้ระบุถึงขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกมด้วยวิธีการที่ไม่ซับซ้อนไว้ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เลือกรูปแบบเกม การเริ่มต้นสร้างบอร์ดเกมต้องเริ่มจากการตัดสินใจว่าผู้ออกแบบต้องการสร้างบอร์ดเกมในลักษณะใด โดยผู้ออกแบบอาจดูตัวอย่างบอร์ดเกมที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตหรืออาจจากการสำรวจตามร้านขายบอร์ดเกม หรืออาจไปลองเล่นบอร์ดเกมในร้านกาแฟที่มีการนำเอาบอร์ดเกมมาให้ลูกค้าได้เล่นร่วมกัน การพิจารณาตัวอย่างเหล่านี้ช่วยสร้างแรงบันดาลใจสำหรับการพัฒนาบอร์ดเกมของตนที่มีรูปแบบและกติกาที่เฉพาะแตกต่างออกไปเช่น อาจมีการนำเกมเศรษฐีมาผสมกับเกมสงคราม เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ร่างเกมที่ต้องการสร้าง ภายหลังจากการเลือกรูปแบบของบอร์ดเกมแล้วขั้นตอนต่อไปคือการเริ่มร่างหน้าตาของกระดานและกติกาในการเล่น ทำให้การพัฒนาเกมเริ่มเห็นเป็นรูปร่างมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 3 เริ่มสร้างกระดาน ภายหลังจากที่ทำการร่างรูปร่างหน้าตาของบอร์ดเกมในขั้นที่ผ่านมาแล้ว ผู้ออกแบบหรือผู้สร้างเริ่มทำการสร้างตัวกระดานเพื่อใช้สำหรับเล่นได้ด้วยวิธีการที่หลากหลายไม่ว่าจากการเขียนลงกระดาษโปสเตอร์หรือฟิวเจอร์บอร์ดโดยใช้ปากกาเมจิกหรือปากกาธรรมดาคำการเขียน หรือการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างกระดานในกรณีที่ต้องการความสวยงามและความซับซ้อนในการออกแบบตัวกระดาน หรือการใช้เครื่องจักรในการสร้างกระดาน เช่น การใช้การตัดแบบเลเซอร์ อย่างไรก็ตามกรณีนี้อาจนำมาใช้เมื่อเกมได้ถูกพัฒนาเรียบร้อยแล้วและพร้อมนำไปสู่การใช้งานจริง

ขั้นที่ 4 การสร้างชิ้นส่วนที่ใช้ในการเล่นเกม ภายหลังจากที่สรุปรูปแบบบอร์ดเกมเรียบร้อยแล้ว ผู้ออกแบบต้องพัฒนาชิ้นส่วนเพื่อใช้ในการเล่นเกม โดยอาจนำชิ้นส่วนมาจากบอร์ดเกมอื่นที่มีอยู่แล้วที่สามารถมาใช้ทดแทนกันได้ หรือหากจากชิ้นส่วนต่าง ๆ รอบตัวที่สามารถนำมาประยุกต์เป็นชิ้นส่วนของบอร์ดเกมได้ หรืออาจใช้การออกแบบ 3 มิติและพิมพ์ชิ้นส่วนที่ออกแบบเหล่านั้นด้วยเครื่องพิมพ์แบบสามมิติก็เป็นอีกทางเลือกที่น่าสนใจและทำให้ตัวเกมมีความสวยงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 5 การออกแบบลูกเต๋า ถึงแม้ว่าการโยนเต๋อาจไม่จำเป็นสำหรับบอร์ดเกมทุกเกม แต่บอร์ดเกมส่วนใหญ่มีการใช้ลูกเต๋าเป็นส่วนประกอบของการดำเนินเกมผู้ออกแบบ สามารถได้มาซึ่งลูกเต๋าเพื่อใช้ในเกมนของตนเองได้จากการนำลูกเต๋ามีอยู่ในบอร์ดเกมอื่นมาใช้ หรือการสร้างลูกเต๋าของตัวเองขึ้นมาจากเครื่องพิมพ์สามมิติ หรืออาจใช้การโยนลูกเต๋าจากแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือก็ได้

ขั้นที่ 6 การ์ดที่ใช้ประกอบการเล่นเกม ถึงแม้ว่าเกมกระดานบางเกมอาจไม่ได้ใช้การ์ดเป็นส่วนประกอบในการเล่น แต่บอร์ดเกมส่วนใหญ่มักจะมีการ์ดมาให้เพื่อใช้ประกอบการเล่นเกม เนื่องจากเป็นส่วนที่ทำให้เกมมีความน่าสนใจและมีเอกลักษณ์เฉพาะมากยิ่งขึ้น ซึ่งการออกแบบการ์ดอาจใช้วิธีการที่ไม่ซับซ้อน เช่น การใช้กระดาษแข็งมาตัดเอง หรือการออกแบบการ์ดบนโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้วพิมพ์เป็นสีสวยงามออกมา หรืออาจใช้แอปพลิเคชันเพื่อสร้าง Flash Cards ประกอบการเล่นบอร์ดเกมก็ได้

ขั้นที่ 7 สรุป ภายหลังจากเสร็จสิ้นการออกแบบในขั้นที่ 6 ผู้ออกแบบบอร์ดเกมจะได้ชิ้นส่วนที่สำคัญสำหรับการพัฒนาบอร์ดเกมของตนเรียบร้อยแล้ว ไม่ว่าจะเป็นกติกาตัวกระดานชิ้นส่วนของเกม ลูกเต๋า และการ์ดที่ใช้ในการเล่น ในขั้นนี้ให้พิจารณาต่อไปว่ามีส่วนใดต้องเพิ่มเติมในการออกแบบบอร์ดเกมนี้หรือไม่ ก่อนที่จะสรุปเพื่อนำเกมไปใช้สำหรับการเล่นจริงต่อไป

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกมดังกล่าวนั้นถือว่าเป็นประโยชน์อย่างมากสำหรับเป็นแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกมต่อผู้ออกแบบในแง่ของการพิจารณาวิธีการผลิตตัวกระดานและการ์ดที่ใช้ในการเล่นบอร์ดเกมที่มีความหลากหลายเป็นอย่างมาก ซึ่งผู้วิจัยได้ขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกมทั้งหมด 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 เลือกรูปแบบเกม ขั้นที่ 2 ร่างเกมที่ต้องการสร้าง ขั้นที่ 3 เริ่มสร้างกระดาน ขั้นที่ 4 การสร้างชิ้นส่วนภายในเกม ขั้นที่ 5 การ์ดที่ใช้ประกอบการเล่น ขั้นที่ 6 สรุป

6. ประโยชน์ของบอร์ดเกม

Gardner (1999) กล่าวว่าบอร์ดเกมมีความสำคัญ และประโยชน์ต่อผู้เรียนในด้านต่างๆ เช่น เปิดพื้นที่และ ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้วัสดุที่น่าสนใจให้ ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึก ความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลาย หรือช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายอย่าง เช่น การสังเกตสีหน้า คำพูด หรือท่าทาง การแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม การฝึก การประจันหน้ากันในวง ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เป็นต้น ตลอดจนบอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถศึกษาและ เล่นได้ด้วยตัวเองได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของบอร์ดเกม

7. การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมกับการศึกษา

นิตยา สุวรรณศรี (2540) ให้ความเห็นว่า เกมช่วยในการฝึกทักษะในการใช้ภาษาทุกทักษะ ได้แก่ ฟังพูด อ่าน เขียน ตลอดจนใช้ได้ในการติดต่อสื่อสารอย่างมากมาย อีกทั้งยังมีประโยชน์ในการนำเสนอคำศัพท์ใหม่

วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา (2560) ได้กล่าวถึงผลกระทบด้านบวกของการเล่นบอร์ดเกม ดังนี้

1. ด้านการศึกษาและสติปัญญา คือ การเล่นบอร์ดเกมช่วยให้ฝึกสมอง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น และยังช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น

2. ด้านอารมณ์และความรู้สึก คือ มีความผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นบอร์ดเกมจะมีความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน ควบคุมอารมณ์ตนเองได้ดีขึ้น รู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ

Trehe (2011 อ้างถึงใน ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี, 2559) กล่าวว่าบอร์ดเกมช่วยกระตุ้นเรื่องทักษะการสื่อสาร การร่วมมือและความเสี่ยงของผู้เล่น และนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่นที่สอดคล้องกับสิ่งที่เรียนรู้ในท้ายที่สุด

สรุปได้ว่า บอร์ดเกมมีประโยชน์มากในการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะบอร์ดเกมเป็นสื่อที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้และยังทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายสนุกสนาน มีความสุขกับการเรียน บอร์ดเกมจึงสามารถนำมาเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารของผู้เรียนได้

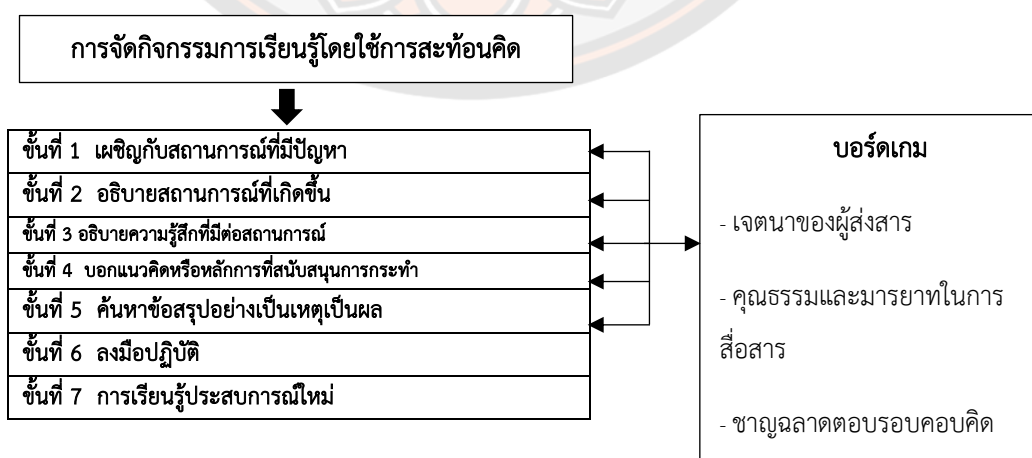
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนบนพื้นที่สาธารณะ มีรายละเอียด ดังนี้

1. วิเคราะห์ปัญหา เนื่องจากเด็กไทยมีปัญหาการใช้ภาษาไทยในทุกด้าน ซึ่งด้านการเขียนพบว่ามีปัญหาในการการใช้คำคะนองหรือคำสแลงในการเขียน มารยาทในการเขียน การใช้ภาษาพูดในการเขียน หรือการเรียบเรียงประโยค อีกทั้งสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทในการติดต่อสื่อสารกันมากยิ่งขึ้น ซึ่งทำให้การสื่อสารนั้นสะดวก รวดเร็ว ประหยัด ส่งผลให้อัตราการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเช่นเฟซบุ๊กเป็นที่นิยมเรื่อยมาจนปัจจุบัน แต่ผู้ใช้บางคนนำมาใช้ในการติดต่อสื่อสารที่ไม่ดี จึงเกิดพฤติกรรมรังแกผู้อื่นเสื่อมเสีย เช่น การพิมพ์คำทอหรือนินทา การข่มขู่ ล้อเลียน คุกคาม ใช้คำหยาบคาย เป็นเหตุให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดทางจิตใจ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนาความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

2. หาแนวทางแก้ไขปัญหา โดยการสืบค้นข้อมูลจึงได้เลือกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิด ได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสืบค้นหาแนวทางหรือคำตอบในการเขียนโต้ตอบให้เหมาะสมต่อสถานการณ์ที่ จะสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ ดังนั้นจึงเหมาะสมที่จะนำมาเพื่อ ใช้ส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ เนื่องจากการเขียนเพื่อการ สื่อสารที่ดีจำเป็นต้องมีการสะสมข้อมูลในการเขียนไว้มาก นั่นคือการอ่านข้อมูลอย่างหลากหลายจะ ช่วยพัฒนาทักษะการสะสมประสบการณ์ความรู้และการคิดให้มากขึ้น เมื่อมีประสบการณ์ความรู้มาก ขึ้น ก็จะช่วยส่งผลให้การเขียนเพื่อการสื่อสารมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. วิเคราะห์เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย เนื้อหาภาษาไทยที่จะใช้ในงานวิจัย คือ เรื่องเจตนาของผู้ ส่งสาร คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร และชาวนฉลาดตอบรอบคอบคิด ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ เกี่ยวข้องกับการเขียนสื่อสารในชีวิตประจำวัน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้นำบอร์ดเกมมาเป็นสื่อในการทำ กิจกรรม เพราะบอร์ดเกมจะนำมาใช้เป็นสถานการณ์จำลองที่เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบน พื้นที่สาธารณะ โดยให้ผู้เรียนได้สะสมประสบการณ์ความรู้จากการฝึกกระบวนการคิด แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น และหาเหตุผลมาใช้ในการหาคำตอบที่เหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ ถือเป็นฝึก ประสบการณ์การเขียนสื่อสารก่อนที่ผู้เรียนจะนำความรู้ที่ได้จากการเล่นบอร์ดเกมไปใช้ในการเขียน เพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะจริงๆ อีกทั้งบอร์ดเกมจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานจาก การเล่นและได้สะสมความรู้ไปพร้อมกัน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำเอาบอร์ดเกมไปใช้ในขั้นตอนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อ การสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ โดยมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพ 3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

จากภาพ แสดงให้เห็นว่าในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำ บอร์ดเกม เข้ามาร่วมใน ขั้นที่ 1 เพื่อให้ผู้เรียนได้สะสมความรู้ประสบการณ์จากสถานการณ์จำลองที่พบในบอร์ดเกม และนำ บอร์ดเกมมาเข้าร่วมใน ขั้นตอนที่ 2, 3, 4 และ 5 เพื่อนำสถานการณ์ในบอร์ดเกมมายกตัวอย่างให้ ผู้เรียนได้อธิบายสถานการณ์ว่าเกิดอะไรขึ้น ผู้เรียนมีความรู้สึกอย่างไร หากผู้เรียนเป็นได้พบเจอ สถานการณ์นั้น ๆ ผู้เรียนจะทำอย่างไร มีแนวคิดอะไรมาสนับสนุนพร้อมอธิบายเหตุผล โดยมี รายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 เปรียบเทียบสถานการณ์ที่มีปัญหา

เป็นขั้นตอนที่ครูนำบอร์ดเกมโดยมีสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนต้องพบเจอในชีวิตประจำวันจำ วันเกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะมาให้ผู้เรียนได้เล่นกัน ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกการใช้ ความคิดในการวิเคราะห์ปัญหาของสถานการณ์ดังกล่าวว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง เมื่อไร อย่างไร แล้ว ร่วมกันอภิปรายและแลกเปลี่ยนความเห็นเพื่อหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดในสถานการณ์นั้น ซึ่งขั้น ตอนนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์โดยใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมที่มีอยู่และ ผู้เรียนได้รับความสนุกจากการเล่นบอร์ดเกม

ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

เป็นขั้นตอนที่จะช่วยเพิ่มความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะให้แก่ผู้เรียนมากขึ้น โดยครูใช้สถานการณ์จากบอร์ดเกมมาตั้งคำถามเชื่อมโยงไปสู่ใน ชีวิตประจำวันว่า ผู้เรียนเคยพบเจอสถานการณ์ใดบ้างที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับในบอร์ดเกม โดย เกิดขึ้นที่ไหน อย่างไร เป็นสถานการณ์ที่ผู้เรียนพบเจอด้วยตนเองหรือผู้อื่นเล่าฟัง จากนั้นจึงให้ผู้เรียน ร่วมกันสรุปว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีปัญหาจากอะไร เกิดขึ้นได้อย่างไร มีผลกระทบต่อใครบ้าง

ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์

เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องมาจากขั้นตอนที่ 2 ซึ่งยังคงจะช่วยเพิ่มความรู้และประสบการณ์ เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะให้แก่ผู้เรียน โดยครูใช้สถานการณ์จากบอร์ดเกม มาตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียนว่า หลังจากที่ได้ทราบถึงปัญหาของสถานการณ์แล้ว ถ้าผู้เรียนต้องพบเจอ กับสถานการณ์ดังกล่าวด้วยตนเองจะมีความรู้สึกอย่างไรหรือถ้ามีคนรู้จักเป็นฝ่ายที่ต้องพบเจอ สถานการณ์นั้น เราจะมียุวิธีอย่างไรเพื่อให้คนผู้นั้นรู้สึกดีขึ้น

ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องร่วมกันค้นหาและรวบรวมข้อมูล แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ การเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะที่พบจากสถานการณ์ในบอร์ดเกมเพื่อนำมาสู่การหา คำตอบ โดยครูใช้คำถามกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสงสัยใคร่รู้ว่านอกจากความรู้และประสบการณ์เดิม ที่ตนเองมีอยู่นั้นเพียงพอต่อการรับมือกับสถานการณ์ที่พบเจอหรือไม่ แล้วจะมีข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี

ใหม่ ๆ ที่จะช่วยเพิ่มพูน สนับสนุนความรู้และประสบการณ์ที่มากพอสำหรับการเขียนโต้ตอบกับสถานการณ์นั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสมและสมเหตุสมผลมากที่สุด

ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล

เป็นขั้นตอนในการจัดระเบียบขององค์ความรู้ใหม่ ๆ ให้เป็นหมวดหมู่เพื่อง่ายต่อการเข้าถึง และทำให้เกิดความเข้าใจในการแก้สถานการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะที่พบในบอร์ดเกมมากขึ้นกว่าเดิม โดยให้ผู้เรียนร่วมกันเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียและผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นตามมาของแต่ละแนวทางได้หลากหลายแง่มุม จากนั้นสรุปแนวทางที่เหมาะสมเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์นั้นได้อย่างมีเหตุมีผลและน่าเชื่อถือ

ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำองค์ความรู้ทั้งหมดที่ได้จากการสืบค้น วิเคราะห์ สรุป มาเข้าสู่กระบวนการลงมือปฏิบัติจริง โดยครูจะแชร์ข่าวลงในกลุ่มเฟซบุ๊กแล้วให้ผู้เรียนผู้เรียนฝึกเขียนแสดงความคิดเห็นของตนเองที่มีต่อสถานการณ์ดังกล่าว โดยครูจะคอยเข้าไปดูในกลุ่มเฟซบุ๊กเพื่อพิจารณาว่าผู้เรียนสามารถใช้เลือกใช้คำและมีมารยาทต่อการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะที่เหมาะสมมากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่

เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบว่าตนเองได้มีการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้และประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะต่างไปจากเดิมหรือไม่อย่างไร

การเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะยังไม่มีกรกล่าวถึงไว้มากนัก ผู้วิจัยจึงสังเคราะห์ออกเป็น 2 คำ คำว่า การเขียนเพื่อการสื่อสาร และ พื้นที่สาธารณะ โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายคำว่า การเขียนเพื่อการสื่อสารไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

ความหมายของการเขียนเพื่อการสื่อสาร

สมพร มั่นตะสูตร แพ่งพิพัฒน์ (2540, น. 3) กล่าวว่า การเขียนเพื่อการสื่อสาร หมายถึง การถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะ ทักษะ และอารมณ์ด้วยลายลักษณ์อักษร โดยมุ่งให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ (สาร) เป็นสำคัญ การเขียนเพื่อการสื่อสารจะสัมฤทธิ์ผลได้ดีหากผู้เขียนมีความรู้ทั้งในเรื่องของภาษากับการสื่อสาร และเรื่องการเขียนและองค์ประกอบสำคัญของการเขียน

ปรียา นามพล (2546, น. 27) กล่าวว่า การเขียนเพื่อการสื่อสาร หมายถึง การสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์เป็นการนำเสนอความรู้ ความคิด ทักษะ ทักษะ ประสบการณ์ จินตนาการ และอารมณ์ด้วยลายลักษณ์อักษร โดยมุ่งให้เกิดความรู้ความเข้าใจ (สาร) เป็นสำคัญ การเขียนสื่อสารจะสัมฤทธิ์ผลได้

ดี หากผู้เขียนมีทั้งความรู้เรื่องภาษาและการสื่อสาร ซึ่งควรจะได้รับการศึกษาฝึกฝนอยู่เสมอไม่ว่าจะงานเขียนรูปแบบใดก็ตาม

ภาคภูมิ วรรณภา (2554, น. 39) สรุปไว้ว่า การเขียนเพื่อการสื่อสาร หมายถึง การถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะ ทักษะ และอารมณ์ด้วยลายลักษณ์อักษร โดยมุ่งให้ความรู้ ความเข้าใจ (สาร) เป็นสำคัญ การเขียนสื่อสารจะสัมฤทธิ์ผลได้ดี หากผู้เขียนมีทั้งความรู้เรื่องภาษาและการสื่อสาร

จิรวรรณ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (2555, น. 287) สรุปไว้ว่า การเขียนเพื่อการสื่อสาร หมายถึง การนำความรู้ ความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ และจินตนาการของผู้เขียนออกมาเรียบเรียงเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อจุดมุ่งหมายในการสื่อสารระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านให้ได้ความเข้าใจตรงตามที่ต้องการได้

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การเขียนเพื่อการสื่อสาร หมายถึง การเขียนถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ความรู้สึก ทักษะ ทักษะ ประสบการณ์ จินตนาการในประเด็นต่าง ๆ ของผู้เขียนด้วยการเรียบเรียงถ้อยคำให้ออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรได้อย่างอิสระ เพื่อให้ผู้เขียนและผู้อ่านเกิดความเข้าใจที่ตรงกัน

1. ความหมายของพื้นที่สาธารณะ

อรอนงค์ โฆษิตพิพัฒน์ (2555, น. 76) ได้ให้ความหมายของพื้นที่สาธารณะไว้ว่า พื้นที่ที่บุคคลเข้าไปโดยมีสถานะเป็นผู้ทำการและมีส่วนร่วมอย่างเสมอภาคในการตัดสินใจ โดยผ่านกระบวนการโต้แย้งเชิงเหตุผลการสื่อสาร เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทักษะ ทักษะ และหาคำตอบที่ดีที่สุจริตร่วมกัน

จักรีรัตน์ แสงวาริ และพัลลภ พิริยะสุวงศ์ (2556, น. 4) ได้กล่าวว่า พื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) หมายถึง พื้นที่ของชีวิตสังคมที่เปิดกว้างให้แก่ทุกคน เพื่อเข้ามาร่วมกันสร้าง “ความคิดเห็น สาธารณะ” ส่งผลให้บุคคลได้แสดงถึงความอิสระในการแสดงออก (Freedom) เป็นเวทีเสรีในการแสดงความคิดเห็น โดยการนำเสนอเนื้อหาด้วยการผ่านสถานะต่างๆ ไม่มีขอบเขตในเรื่องของเวลาและสถานที่ สามารถเปิดเผยข้อจริง หรือจะใช้นามแฝงเพื่อปกปิดข้อจริงก็ได้

ชวีตรา ตันติมาลา (2560, น. 94) ได้ให้ความหมายของคำว่าพื้นที่ว่า พื้นที่ (Space หรือ Sphere) หมายถึง อาณาบริเวณที่ซึ่งสมาชิกในสังคมสามารถสร้างหรือแลกเปลี่ยนความคิด เป็นพื้นที่ในโลกทางสังคมซึ่งปัจเจกบุคคลมาพบปะพูดคุยและอภิปรายกันอย่างเสรีในประเด็นปัญหาทางสังคม การเมืองและเศรษฐกิจ ประเด็นจากการอภิปรายโต้เถียงปัญหา ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ จะถูกตีแผ่แลกเปลี่ยนกันในพื้นที่สาธารณะ ก่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและนำไปสู่การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมและกิจกรรมทางการเมืองของสาธารณชน

วัชระ คุณวงศ์ (2563, น. 13) ได้กล่าวไว้ว่า พื้นที่สาธารณะ หมายถึง พื้นที่ซึ่งเป็นศูนย์รวมของกลุ่มคนในสังคมหนึ่งในการมาพบปะกัน ทุกคนอยู่ในสถานที่เดียวกันเพื่อมาถกเถียง พูดคุยถึงประเด็นสาธารณะที่เกิดขึ้นในสังคมและท้ายที่สุดการพูดคุยนี้ต้องนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงหรือการปรับปรุงให้เกิดประโยชน์ต่อผู้คนในสังคมส่วนร่วม เช่น ในปัจจุบันการรวมตัวของกลุ่มคนในพื้นที่ออนไลน์กลายเป็นพื้นที่สาธารณะหนึ่งที่ทำให้ผู้คนได้มาพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกันได้ อย่างเสรีและไร้ข้อจำกัดในการใช้งาน

Habermas (อ้างอิงใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551, น. 373-374) กล่าวว่า ได้ให้ความหมายของพื้นที่สาธารณะว่า ประกอบด้วยคำ 2 คำ คือคำว่าพื้นที่ และสาธารณะ เป็นการผสมคำระหว่าง “พื้นที่” ซึ่งหมายถึง อาณาบริเวณแห่งใดแห่งหนึ่งหรือเวที และ “สาธารณะ” หมายถึง ผลประโยชน์ของคนหมู่มาก ดังนั้น พื้นที่สาธารณะจึงหมายถึง พื้นที่ที่บุคคลเข้าไปโดยมีสถานะเป็นผู้ทำการ (actor) และมีส่วนร่วมอย่างเสมอภาคในการตัดสินใจ โดยผ่านกระบวนการโต้แย้งเชิงเหตุผลเชิงการสื่อสาร (communication rationality) เพื่อหาคำตอบที่ดีที่สุดร่วมกัน

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ความหมายของพื้นที่สาธารณะ หมายถึง พื้นที่ที่เปิดกว้างให้สมาชิกในสังคมเข้ามาพบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นทางสังคมได้อย่างเสรี ไร้ข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ เพื่อก่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกันแล้วนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

3. รูปแบบของพื้นที่สาธารณะ

Kusuma Kuyai (2013 อ้างถึงใน ขวิตรา ตันติมาลา, 2560, น. 95) ได้แบ่งรูปแบบของพื้นที่สาธารณะได้ 2 รูปแบบ ได้แก่ พื้นที่สาธารณะที่เป็นได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม ดังนี้

1. รูปธรรม คือ พื้นที่ทางกายภาพที่กำหนดขอบเขตไว้แน่นอน เช่น สวนสาธารณะ ลานประชาชน จัตุรัสกลางเมือง ตลาดนัด ร้านกาแฟ เป็นต้น
2. นามธรรม คือ พื้นที่ที่ไม่มีขอบเขตแน่นอน เช่น พื้นที่ทางวัฒนธรรม สื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มทางสังคม สื่อมวลชน เป็นต้น

Habermas (อ้างอิงใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551, น. 373-374) กล่าวว่ารูปแบบของพื้นที่สาธารณะได้ 2 รูปแบบ ได้แก่ พื้นที่สาธารณะที่เป็นได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม ดังนี้

1. รูปธรรม คือ พื้นที่ทางกายภาพที่กำหนดขอบเขตไว้แน่นอน เช่น สวนสาธารณะ ลานประชาชน จัตุรัสกลางเมือง ตลาดนัด ร้านกาแฟ เป็นต้น
2. นามธรรม คือ พื้นที่ที่ไม่มีขอบเขตแน่นอน เช่น พื้นที่ทางวัฒนธรรม สื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มทางสังคม สื่อมวลชน เป็นต้น

สื่อสังคมออนไลน์

จากการศึกษารูปแบบของพื้นที่สาธารณะพบว่าสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่สาธารณะ ซึ่งได้มีผู้ให้นิยามความหมายไว้ได้แก่

ปิยะ วราบุญทวีสุข (2553, น. 183-184) กล่าวว่าสื่อสังคมออนไลน์มีหลายประเภท ดังนี้

1. บล็อก (Blog) คือระบบการจัดการที่ผู้เขียนสามารถเขียนบทความของตนเองเผยแพร่ลงในบล็อกรวมทั้งผู้รับสารสามารถเข้ามาแสดงความคิดเห็นต่อบทความนั้นได้ เช่น บล็อกสปอต (BlogSpot) หรือ เวิร์ดเพลส (WordPress)

2. ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblog) ทวิตเตอร์เป็นรูปแบบหนึ่งของไมโครบล็อกที่มีข้อจำกัดของจำนวนตัวอักษรในการโพสต์แต่ละครั้ง โดยทวิตเตอร์จะใช้เพื่อแจ้งข่าวสารขององค์กรหรือการเคลื่อนไหวทางธุรกิจ

3. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) เป็นเว็บไซต์ที่ผู้คนในสังคมใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันทั้งที่รู้จักและไม่รู้จักกัน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook)

4. การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) เป็นเว็บไซต์ในการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ สามารถอัปโหลดรูป ไฟล์เสียง รูปภาพเพื่อแบ่งปันข้อมูลแก่คนอื่น ๆ ได้ เช่น ยูทูบ (YouTube)

เชมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม (2556) กล่าวว่าสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้งานกันในปัจจุบันแบ่งออกเป็นหลายประเภท สามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ 1) Blog 2) Social Networking 3) Micro Blog 4) Media Sharing และ 5) Social News and Bookmaking โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. Blog มาจากคำเต็มว่า Weblog ซึ่ง Blog ถือเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ใช้งานบน เว็บไซต์มีลักษณะเหมือนกับเว็บบอร์ด ผู้ใช้ Blog สามารถเขียนบทความของตนเองและเผยแพร่ลงบนอินเทอร์เน็ตได้โดยง่าย เปิดโอกาสให้บุคคลที่มีความสามารถในด้านต่าง ๆ เผยแพร่ความรู้ด้วยการเขียนได้อย่างเสรี

2. Social Networking หรือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ ในการสร้างเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้ใช้เขียนและอธิบายความสนใจหรือกิจกรรมที่ทำเพื่อเชื่อมโยงความสนใจและกิจกรรมกับผู้อื่นในเครือข่ายสังคมด้วยการสนทนา ออนไลน์ การส่งข้อความ การส่งอีเมล การอัปโหลดวิดีโอ เพลง รูปภาพเพื่อแบ่งปันกับสมาชิกใน สังคมออนไลน์ เป็นต้น เครือข่ายสังคมที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน เช่น Facebook, Bebo MySpace และ Google+ เป็นต้น

Facebook คือ บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ผู้ใช้สามารถสร้างข้อมูลส่วนตัวเพิ่มรายชื่อผู้ใช้อื่นในฐานะเพื่อนและแลกเปลี่ยนข้อความ ติดต่อสื่อสาร ตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อก สนทนาแบบโต้ตอบทันที นอกนั้นผู้ใช้ยังสามารถร่วมกลุ่มความสนใจส่วนตัว จัดระบบตาม สถานที่ทำงาน โรงเรียน มหาวิทยาลัย หรืออื่นๆ

และสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านแอปพลิเคชันเสริมที่มีอยู่มากมาย ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าวได้ถูกพัฒนาเพิ่มเติมขึ้นอย่างต่อเนื่อง การใช้เฟซบุ๊กผู้ใช้จะคอยอัปเดตแบ่งปันข้อมูล ข่าวสารซึ่งกันและกัน ทั้งกลุ่มที่อยู่ในเฟซบุ๊กหรือแม้แต่ผู้ใช้เว็บไซต์อื่นที่เชื่อมต่อกับเฟซบุ๊กยังสามารถสื่อสารส่งต่อหรือแบ่งปันข้อมูลข่าวสารต่างๆ ทำให้สังคมออนไลน์บนเฟซบุ๊กเป็นเครือข่ายที่กว้างขวางและเข้มแข็งมาก

3. Microblog เป็นรูปแบบหนึ่งของ Blog ที่จำกัดขนาดของข้อความที่เขียน ผู้ใช้ สามารถเขียนข้อความได้ โดย Twitter เป็น Micro Blog ที่มีผู้นิยมใช้มากที่สุด กล่าวคือสามารถเขียนข้อความแต่ละครั้งได้เพียงได้เพียง 140 ตัวอักษร

4. Media Sharing เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานอัปโหลดรูปภาพ แฟ้มข้อมูล เพลง หรือวิดีโอเพื่อแบ่งปันให้กับสมาชิก หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น Media Sharing เช่น Youtube, Flickr และ 4shared เป็นต้น

5. Social News and Bookmaking เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้งานเป็นผู้ส่งและสามารถให้คะแนนและเลือกบทความหรือเนื้อหาใดที่น่าสนใจที่สุดได้ ผู้ใช้สามารถ Bookmark เนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบได้ รวมทั้งยังแบ่งปันให้กับผู้อื่นได้ด้วย

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าพื้นที่สาธารณะมี 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) รูปธรรม คือ พื้นที่ทางกายภาพที่กำหนดขอบเขตไว้แน่นอน เช่น สวนสาธารณะ ตลาดนัด ร้านกาแฟ 2) นามธรรม คือ พื้นที่ที่ไม่มีขอบเขตแน่นอน เช่น สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถแบ่งได้หลายประเภท ได้แก่ บล็อก, ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก, เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ โดยในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้รูปแบบของพื้นที่สาธารณะแบบที่ 2 คือ รูปแบบนามธรรม เนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษาการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะในรูปแบบของสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างมากในการติดต่อสื่อสารกันในปัจจุบัน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำ ความหมายของการเขียนเพื่อการสื่อสาร และ ความหมายของพื้นที่สาธารณะที่ได้สรุปไว้ มานิยามเป็นความหมายของการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ว่า หมายถึง หมายถึง การเขียนถ่ายทอด ความคิดเห็น ความรู้สึก ทศนคติ ประสบการณ์ จินตนาการผ่านพื้นที่ที่เปิดกว้างโดยมีสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อกลาง เพื่อให้สมาชิกในสังคมเข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นทางสังคมได้อย่างเสรีได้อย่างเสรี ไร้ข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ โดยใช้ภาษาที่ถูกต้องเหมาะสม คำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคมเป็นสำคัญ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ ลดความขัดแย้งต่าง ๆ แล้วนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

4. ลักษณะของการเขียนเพื่อการสื่อสาร

สมพร มั่นตะสูตร แห่งพิพัฒน์ (2540, น. 11 – 15) ได้กล่าวไว้ว่า การเขียนเพื่อการสื่อสารที่ดีนั้น คือ การเขียนที่สร้างงานเขียนให้มีคุณภาพ มีคุณค่ามี ลักษณะสำคัญที่จะทำให้งานเขียนเป็นงานเขียนที่ดีมีคุณค่า มี 6 ประการ คือ

1. การเขียนต้องมีเอกภาพ คำว่า เอกภาพ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ของเนื้อความนั้นหมายถึงว่า ในการเขียนเรื่องใดเรื่องหนึ่งจะต้องมีใจความสำคัญและจุดมุ่งหมายสำคัญเพียงอย่างเดียวผู้เขียนจะต้องเขียนให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ หากจะมีการอธิบาย ขยายความใด ๆ ก็จะต้องเป็นไปเพื่อขยายใจความสำคัญอย่างเดียวนั้นให้กระจ่างขึ้น ไม่อธิบายให้ ออกนอกกลุ่มนอกทางไป เนื้อเรื่องที่เขียนจึงไม่สับสนปนเปเรียกว่าขาดเอกภาพ

2. การเขียนต้องมีสารัตถภาพ การเขียนที่มีเนื้อหาเต็มบริบูรณ์ การเขียนใด ๆ ต้องคงเส้นคงวามีสาระหนักแน่นเต็ม มีใจความสำคัญ ไม่กล่าววกไปวนมา หากประสงค์จะเน้นใจความสำคัญหรือสาระสำคัญตรงไหน ต้องเขียนให้มุ่งตรงไปที่จุดนั้นไม่อ้อมค้อม กล่าวคือ การใช้ภาษา ต่าง ๆ ที่จะอธิบายขยายความใด ๆ ต้องทำเพียงเท่าที่จำเป็น ไม่ต้องอ้อมค้อมและมีข้อความประกอบยืดยาวเกินไปนัก

3. การเขียนต้องมีสัมพันธภาพ การเขียนที่ดีต้องเขียนให้มีข้อความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันเป็นเรื่องเดียวกัน ไม่ว่าจะเขียนนั้นจะเขียนย่อหน้า แต่ละย่อหน้าต้องมีความเกี่ยวข้องสอดถึงกัน ข้อความและเนื้อเรื่องแต่ละตอนต้องคล้องจองกันไปเหมือนลูกโซ่ตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ใช่ขาดตอน

4. การเขียนต้องมีความกระจ่างแจ้ง หมายถึง การเขียนที่ต้องใช้ความกระจ่างชัดเจน ไม่คลุมเครือก่อความสงสัยให้แก่ผู้อ่าน หากมีคำจำกัดความ ก็ต้องจำกัดความให้กระชับรัดกุม และมีความหมายตรงประเด็นมากที่สุด ควรคำนึงถึงอยู่เสมอว่าการเขียนนั้นเพื่อส่งสารไปยังผู้อื่น ต้องคำนึงถึงผู้อ่านที่มีความรู้ระดับกลางให้มากที่สุด อย่าคิดว่าผู้อ่านทุกคนจะมีความรู้สูงหรือมุ่งจะเขียนให้ผู้อ่านที่รู้เท่าทัน การเขียนที่ดีต้องเป็นที่เข้าใจของผู้อ่านโดยทั่วไป

5. การเขียนต้องมีแง่มุมที่คงที่ หมายถึง การแสดงแนวคิดในการเขียนซึ่งผู้แต่งจะเสนอแนวคิดสำคัญของตนเองไว้ ในงานเขียนพึงรักษาแง่มุมให้คงที่ ไม่เปลี่ยนเสนอแนวคิดแปลกใหม่ในงานเขียนขึ้นเดียว

ภาคภูมิ วรรณภา (2554, น. 43-44) ได้กล่าวว่า การเขียนที่ดี คือ การเขียนที่สร้างงานเขียนให้มีคุณภาพ มีคุณค่า มีลักษณะสำคัญที่จะทำให้ งานเขียนเป็นงานเขียนที่ดีอยู่ 6 ประการ คือ

1. การเขียนต้องมีเอกภาพ คำว่า เอกภาพ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของเนื้อเพียงอย่างเดียว ผู้เขียนจะต้องเขียนให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ หากจะมีการอธิบายขยายความใด ๆ ก็จะต้องเป็นไปเพื่อขยายใจความสำคัญอย่างเดียวนั้นให้กระจ่างขึ้นไม่อ้อมค้อมให้ออกนอกกลุ่มนอกทางไป เนื้อเรื่องที่เขียนจึงไม่สับสนปนเปเรียกว่าขาดเอกภาพ

2. การเขียนต้องมีสารัตถภาพ การเขียนที่มีเนื้อหาเต็มบริบูรณ์ การเขียนใด ๆ ต้องคงเส้นคงวามีสาระหนักแน่นเต็ม มีใจความสำคัญ ไม่กล่าววกไปวนมา หากประสงค์จะเน้นใจความสำคัญหรือสาระสำคัญตรงไหน ต้องเขียนให้มุ่งตรงไปที่จุดนั้นไม่อ้อมค้อม กล่าวคือการใช้ภาษาต่าง ๆ ที่จะ

อธิบายขยายความใด ๆ ต้องทำเพียงเท่าที่จำเป็น ไม่ต้องอรรถาธิบายและมีข้อความประกอบยืดยาวเกินไปนัก เช่น เราต้องการเขียนเรื่องเกี่ยวกับความสำคัญของพุทธศาสนา ก็ให้เขียนที่ประเด็นสำคัญนั้นเลยที่เดียวว่าศาสนาพุทธมีความสำคัญอย่างไร มีรายละเอียด มีเหตุผลที่จะสนับสนุนอย่างไรให้เขียนอย่างตรงไปตรงมา

3. การเขียนต้องมีสัมพันธภาพ การเขียนที่ดีต้องเขียนให้มีข้อความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องเป็นเรื่องเดียวกัน ไม่ว่าจะการเขียนนั้นจะมีกี่ย่อหน้า แต่ละย่อหน้าต้องมีความเกี่ยวข้องโยงส่งทอดถึงกันข้อความและเนื้อเรื่องแต่ละตอนคล้องจองกันไปเหมือนลูกโซ่ตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ใช่ขาดตอน เช่น จะเขียนพระราชประวัติของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ก็จะต้องเขียนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแก่พระองค์ตั้งแต่บรรพบุรุษของพระองค์ พระประสูติกาล ปฐมวัย มัชฌิมวัย และปัจฉิมวัย และหากจะกล่าวถึงการศึกษาของพระองค์ ก็จะต้องกล่าวตั้งแต่ทรงเริ่มต้นการศึกษาเป็นลำดับไปจนทรงสำเร็จการศึกษาชั้นสูงสุด และกล่าวถึงพระราชกรณียกิจที่สำคัญของพระองค์ตามลำดับ ไม่สับสน

4. การเขียนต้องมีความกระชับรัดกุม หมายถึง การเขียนที่ต้องใช้ความกระชับชัดเจน ไม่คลุมเครือ ก่อความสงสัยให้แก่ผู้อ่าน หากมีคำจำกัดความก็ต้องจำกัดความให้กระชับรัดกุมและมีความหมายตรงประเด็นมากที่สุด ควรคำนึงอยู่เสมอว่าการเขียนเพื่อส่งสารไปยังผู้อื่นต้องคำนึงถึงผู้อ่านที่มีความรู้ระดับกลางให้มากที่สุด อย่าคิดว่าผู้อ่านทุกคนจะมีความรู้สูงหรือมุ่งจะเขียนให้ผู้อื่นมีความรู้เท่านั้น การเขียนที่ดีต้องเป็นที่เข้าใจของผู้อ่านโดยทั่วไป

5. การเขียนต้องมีแง่มุมที่คงที่ หมายถึง การแสดงแนวคิดในการเขียนซึ่งผู้แต่งจะเสนอแนวคิดสำคัญของตนเองไว้ในงานเขียน พึงรักษาแง่มุมให้คงที่ ไม่เสนอแนวคิดแปลกใหม่ในงานเขียนขึ้นเดียว เช่น การเขียนเพื่อเสนอปัญหา เรื่องที่จะเขียนนั้นจะต้องกำหนดให้แน่นอนว่าเราจะมองในจุด แนวคิดหรือแง่มุมต่าง ๆ ในย่อหน้าต่อไปก็จะต้องกล่าวไว้อย่างชัดเจน กล่าวคือ เขียนถึงมุมเดิมจนกระทั่งหมดข้อสงสัยแล้ว จึงจะเปลี่ยนไปมองมุมอื่น

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ลักษณะการเขียนเพื่อการสื่อสารต้องมีลักษณะ 5 ลักษณะ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การเขียนต้องมีเอกภาพ คำว่า เอกภาพ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของเนื้อเพียงอย่างเดียว ผู้เขียนจะต้องเขียนให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้
2. การเขียนต้องมีสารัตถภาพ การเขียนที่มีเนื้อหาเต็มบริบูรณ์ การเขียนใด ๆ ต้องคงเส้นคงวามีสาระหนักแน่นเต็ม มีใจความสำคัญ ไม่กล่าววกไปวนมา
3. การเขียนต้องมีสัมพันธภาพ การเขียนที่ดีต้องเขียนให้มีข้อความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันเป็นเรื่องเดียวกัน ไม่ว่าจะการเขียนนั้นจะเขียนย่อหน้า แต่ละย่อหน้าต้องมีความเกี่ยวข้องโยงส่งทอด ถึง

กัน ข้อความและเนื้อเรื่องแต่ละตอนต้องคล้องจองกันไปเหมือนลูกโซ่ตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ไม่ใช่ขาดตอน

4. การเขียนต้องมีความกระชับรัดกุม หมายถึง การเขียนที่ต้องใช้ความกระชับชัดเจน ไม่คลุมเครือก่อความสงสัยให้แก่ผู้อ่าน หากมีคำจำกัดความ ก็ต้องจำกัดความให้กระชับรัดกุมและ มีความหมายตรงประเด็นมากที่สุด

5. การเขียนต้องมีแง่มุมที่คงที่ หมายถึง การแสดงแง่คิดในการเขียนซึ่งผู้แต่งจะเสนอแนวคิดสำคัญของตนเองไว้

5. ลักษณะการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

ลักษณะของการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ผู้วิจัยได้พัฒนามาจากแนวคิดของ คันธีรา ฉายาวงศ์ (2555, น. 26 - 32) ที่ได้กล่าวถึงลักษณะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. การสื่อสารด้วยภาษาที่สร้างสรรค์ (Communication with appropriate language) ผู้สื่อสารควรคำนึงถึงการใช้ภาษาที่สุภาพ มีมารยาท เหมาะสมกับสถานการณ์ กาลเทศะ และบุคคลในขณะที่ยังสื่อสาร รู้จักเลือกรูปแบบการใช้ภาษา เช่น ระดับทางการระดับไม่เป็นทางการ รวมถึงยุคสมัยของการใช้ภาษา (เพราะภาษาที่ใช้ในยุคสมัยหนึ่งจึงจะสื่อความหมาย กับคนในอีกยุคสมัยหนึ่งไม่ได้) เพื่อสื่อความหมายให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายให้ได้ชัดเจนและเข้ากับสถานการณ์ นอกจากนี้ รวมถึงใช้ภาษาสื่อสารที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมและสังคมแต่ละแห่ง รวมถึงกฎกติกาที่เว็บไซต์สังคมออนไลน์ต่าง ๆ กำหนดไว้

2. การสื่อสารด้วยความรักและมิตรภาพ (Communication with love and Cordiality) เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์สามารถย่อระยะทางและระยะเวลาในการติดต่อสื่อสาร ดังนั้นการสื่อสารในสื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นมิตรที่ดีกับคนอื่นจะช่วยรักษาความสัมพันธ์และมิตรภาพที่ดีในกลุ่มเพื่อนร่วมงาน เพื่อนร่วมสถาบัน องค์กรธุรกิจ รวมทั้งกลุ่ม สมาชิกในครอบครัว รวมถึงช่วยสร้างมิตรภาพกับเพื่อนใหม่ที่มีอุดมการณ์ความชื่นชอบในเรื่องเดียวกันได้อีกด้วย การสื่อสารด้วยความรักและมิตรภาพประกอบไปด้วย

2.1 การเริ่มต้นการสนทนาด้วยเจตนาที่ดี หากผู้สื่อสารมีเจตนาที่จะมีปฏิสัมพันธ์ในเชิงบวกกับอีกฝ่าย เช่น ต้องการเข้าหา แก้ไขปัญหาเรื่องความแตกต่าง สร้างความเข้าใจ หรือ แบ่งปันข้อมูล อีกฝ่ายมีแนวโน้มที่จะเปิดรับมากกว่า เพราะเจตนาของผู้สื่อสารส่งผลต่อการใช้ภาษาและท่าที ในขณะที่ใช้ภาษา หากผู้สื่อสารมีจุดมุ่งหมายหรือเจตคติแตกต่างกัน ย่อมส่งผลต่อ การสื่อสารแม้ว่าจะใช้ข้อความเดียวกัน แต่การรับรู้ก็จะแตกต่างกันไปในแต่ละสถานการณ์ การสื่อสารจึงมีถ้อยคำที่แสดงถึงท่าทีที่แตกต่างกันไป เช่น เสียดสี ชมเชย ขึ้นชม ต่อว่า ประชด สงสาร ตัดพ้อ ดุด่า สั่งสอน ฯลฯ

2.2 ใช้คำพูดเชิงบวกที่ทำให้เกียรติกันในฐานะเพื่อนมนุษย์ แม้แต่กับคนที่มีอายุน้อยกว่า หลีกเลี่ยงการพูดที่มีลักษณะสั่งสอน ตีเถียง ประชดประชัน ปฏิบัติต่อพวกเขาด้วยความเคารพ นี่เป็นวิธีที่ดีที่สุดที่ผู้พูดจะได้รับความเคารพกลับมา

2.3 การแสดงท่าทีที่เข้าอกเข้าใจ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น เอาใจเขามาใส่ใจเรา พิจารณาว่าตนเองรู้สึกอย่างไรถ้าอยู่ในสถานการณ์เดียวกับอีกฝ่าย การที่พยายามรู้สึกกรวมหรือเข้าใจอีกฝ่ายเป็นหนทางที่ดีที่สุดที่จะทำให้ผู้ส่งสารสื่อสารกับอีกฝ่ายได้ด้วยความเคารพและซื่อสัตย์

2.4 การใส่ใจและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างอย่างเต็มใจ การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์จะประสบความสำเร็จมากที่สุดด้วยเจตคติของการเปิดกว้าง และเต็มใจที่จะคำนึงถึงความต้องการของอีกฝ่ายแม้ว่าจะแตกต่างจากของตนเองก็ตาม หากมีความเห็นไม่ลงรอยกัน ก็จะใช้การอธิบายเชิงบวก ไม่ตัดสิน ไม่ตำหนิ ไม่วิพากษ์วิจารณ์ ไม่ตราหน้า เพียงแค่อธิบายมุมมอง ความคิด และความรู้สึกของตน สื่อสารด้วยการให้ข้อมูล แทนที่การทำให้อีกฝ่ายรู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่าหรือมีข้อบกพร่อง การตำหนิ วิพากษ์วิจารณ์ หรือตราหน้า จะทำให้อีกฝ่ายปิดใจหรือ ปกป้องตัวเอง ถ้าผู้ส่งสารมองเห็นด้านบวกของอีกฝ่าย ทั้งในด้านเหตุผล การกระทำ และแรงจูงใจ ของเขา จะทำให้อีกฝ่ายมีแนวโน้มที่จะรับรู้ถึงความคิด ความรู้สึก และความต้องการของผู้ส่งสารมากขึ้น

2.5 การสื่อสารที่มีเนื้อหาชัดเจนและตรงต่อบุคคลหรือกลุ่มเป้าหมายที่ผู้ส่งสารจะสื่อสารด้วยการพูดที่คลุมเครือไม่ชัดเจนอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดได้

2.6 การระมัดระวังการใช้ถ้อยคำดูหมิ่นหรือหมิ่นประมาทบุคคลอื่น ไม่ได้ตอบด้วยความรุนแรง ระมัดระวังการใช้น้ำเสียงหรือคำพูดที่แข็งกร้าวหรือดูก้าวร้าว รวมถึงไม่ใช้ประทุษวาจา (Hate Speech) อันจะกลายเป็นการคุกคามอีกฝ่าย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปของคำพูดหรือข้อความที่เป็นวัจนภาษาเท่านั้น แต่อาจเป็นภาพวาด ภาพเคลื่อนไหว เพลง คลิปวิดีโอ หรือการสื่อสารในรูปแบบอื่นก็ได้เช่นกัน

3. การสื่อสารเพื่อสังคม (Communication for society) ผู้ใช้สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางสำคัญที่ช่วยเหลือหรือพัฒนาสังคมในด้านต่าง ๆ อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และรักษาศีลธรรมของสังคม ดังนี้

3.1 ด้านสังคม สื่อสังคมออนไลน์สามารถใช้เพื่อช่วยเหลือสังคม รักษาสิ่งแวดล้อม และประหยัดพลังงาน โดยใช้เครือข่ายออนไลน์หรือกระดานสนทนาออนไลน์เพื่อสร้างกิจกรรมทางสังคมที่เป็นประโยชน์ เช่น ประชาสัมพันธ์ กิจกรรมจิตอาสา ใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมช่วยเหลือผู้ประสบภัยมหาอุทกภัย พ.ศ. 2554 แจง ข้อมูลการบริจาคช่วยเหลือผู้ยากไร้ รมรณรงค์โครงการเมาไม่ขับ รวมไปถึงแบ่งปัน เผยแพร่ความรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ การเกษตร เทคโนโลยี ฯลฯ

3.2 ด้านวัฒนธรรม สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางเผยแพร่ความรู้และอนุรักษ์ วัฒนธรรมและประเพณีที่ดั้งเดิม เช่น ห้องศิลปวัฒนธรรมในเว็บไซต์ผู้จัดการออนไลน์ กระดานสนทนา กระทั่งท่องเที่ยว รวมไปถึงการสนทนาผ่านเว็บไซต์เพื่อแนะนำแหล่งท่องเที่ยวซึ่งเป็นช่องทางให้คนที่ เข้าเยี่ยมชมผ่านสังคมออนไลน์ได้เรียนรู้เรื่องราวผ่านการเล่าเรื่องหรือสนทนาจากเจ้าของสถานที่ เพราะสื่อสังคมออนไลน์เปิดโอกาสให้ผู้คนทั่วโลกรับข้อมูลข่าวสารซึ่งถือเป็นโอกาสอันดีที่จะเผยแพร่ และแบ่งปันวัฒนธรรมทั่วทุกมุมโลก

3.3 ด้านศีลธรรมและจรรยาบรรณ สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางในการช่วย เผยแพร่ข้อมูลศีลธรรมโดยไม่ต้องศึกษาผ่านตำราเรียนหรือเข้าวัด โบสถ์หรือมัสยิด แต่ผู้ใช้จะได้เรียนรู้ หลักศาสนาและคำสอนทางด้านศีลธรรม รวมทั้งยังมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมวิพากษ์วิจารณ์การ กระทำที่ขัดต่อศีลธรรมในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย เช่น การแสดงข้อความกรณีลูกติดเกม ออนไลน์จนลงมือฆ่าแม่และทำร้ายพี่สาว เป็นต้น

4. การสื่อสารอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย (Communication with righteousness and legality) เนื่องจากสังคมในโลกออนไลน์มีการเผยแพร่ข้อมูลอย่างอิสระเสรี ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น องค์กร หรือประเทศชาติ จนกลายเป็นปัญหาอาชญากรรมโลก ไฮเบอร์ได้ ดังนั้นผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์จึงต้องมีจริยธรรมในการใช้สื่อสังคม ออนไลน์บนพื้นฐาน 3 ประการ ดังนี้

4.1 ความเป็นส่วนตัว (Information privacy) เป็นสิทธิเสรีภาพของปัจเจกบุคคล กลุ่มบุคคล และองค์กรสถาบันต่าง ๆ ในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล เผยแพร่ หรืออนุญาตให้ บุคคล อื่นนำข้อมูลของตนไปใช้ประโยชน์ ดังนั้น ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต้องระมัดระวังในการนำข้อมูลจาก ผู้อื่นมาเผยแพร่ โดยควรระวังแหล่งข้อมูลหรือขออนุญาตนำข้อมูลมาใช้ประโยชน์

4.2 ความถูกต้องแม่นยำ (Information accuracy) เป็นสิ่งที่ต้องคำนึงอย่างมาก ในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ เพราะข้อมูลที่เผยแพร่ออกไปจะเข้าถึงผู้ชมจำนวนมากอย่างรวดเร็ว ดังนั้น ผู้ใช้ควรตรวจสอบความถูกต้องแม่นยำก่อนนำเสนอ และข้อมูลนั้นจะต้องไม่ส่งผล กระทบในทางเสียหายกับผู้อื่น รวมทั้งควรมีการปรับปรุงข้อมูลให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ ต้องมีความ รับผิดชอบต่อข้อมูลที่นำเสนอหากเกิดข้อผิดพลาด รวมถึงส่งผลกระทบและสร้างความเสียหายต่อ บุคคลอื่น ด้วยการแก้ไขข้อความทันทีและกล่าวขอโทษแสดงความเสียใจ ละเว้นการส่งข้อมูลที่ เป็น ข่าวลือ ข่าวที่ไม่ปรากฏแหล่งที่มา หรือเป็นเพียงการคาดเดา ระลึกเสมอ ว่าการส่งต่อข้อความที่เป็น แท้จริง หรือข้อความที่เจ้าของประสงค์กระจายข่าวสร้างความสับสน วุ่นวายในบ้านเมือง เท่ากับตกเป็น เครื่องมือของบุคคลเหล่านั้น

4.3 ความเป็นเจ้าของ (Information property) ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต้องคำนึงถึง สิทธิในการถือครองทรัพย์สิน เช่น ทรัพย์สินทางปัญญาของบทเพลง นิยาย หรือข้อความ ต่าง ๆ ที่เป็นผลงานที่มีลิขสิทธิ์ ผู้ใช้ต้องระวังการนำเสนอข้อมูลทางสังคมออนไลน์ไม่ให้ละเมิด ลิขสิทธิ์ รวมถึง การทำซ้ำลอกเลียนแบบ ซึ่งทำให้ผู้ผลิตและผู้จำหน่ายสินค้าเสียหาย ทั้งนี้ ผู้ใช้สื่อ สังคมออนไลน์ควร สื่อสารอย่างระมัดระวัง เพราะปัจจุบันโลกออนไลน์สามารถนำข้อมูลจาก อินเทอร์เน็ตไปใช้ได้ง่าย ทั้ง รูปภาพ คลิปวิดีโอ บทความ หรือบทประพันธ์ ผู้ใช้ควรมีการขออนุญาต นำข้อมูลไปเผยแพร่หรือให้อ้างอิงผู้ผลิตหรือเจ้าของความคิดทุกครั้ง

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ลักษณะของการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การสื่อสารด้วยภาษาที่สร้างสรรค์ หมายถึง การส่งสารบนพื้นที่สาธารณะด้วย ภาษาที่สุภาพ เหมาะสมตามกาลเทศะและกติกาสื่อสังคมออนไลน์ มีมารยาทในการสื่อสาร เพื่อสื่อความหมายของสารให้ผู้รับสารได้เข้าใจอย่างชัดเจนและสอดคล้องกับสถานการณ์นั้น ๆ

2. การสื่อสารด้วยความรักและมิตรภาพ หมายถึง การส่งสารบนพื้นที่สาธารณะเพื่อ สร้างความมิตรภาพที่ดีต่อผู้อื่นด้วยเจตนาที่ดี รู้จักให้เกียรติ เห็นอกเห็นใจและรับฟังความคิดเห็นที่ แตกต่างของผู้อื่นอย่างเต็มใจ สื่อสารด้วยเนื้อหาที่ชัดเจนและตรงต่อบุคคลหรือกลุ่มเป้าหมายที่ผู้ส่ง สารจะสื่อสารด้วย รวมถึงระมัดระวังการใช้ถ้อยคำดูหมิ่นหรือหมิ่นประมาทบุคคลอื่น ไม่ได้ตอบด้วย ความรุนแรง

3. การสื่อสารเพื่อสังคม หมายถึง การส่งสารบนพื้นที่สาธารณะเพื่อช่วยเหลือหรือ พัฒนาสังคมให้เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดี มีการแบ่งปันเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณี ที่ดีงามให้ผู้อื่นได้รับรู้โดยไม่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย

4. การสื่อสารอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย หมายถึง การส่งสารบน พื้นที่สาธารณะโดยไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น มีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลโดย ต้องขออนุญาตเจ้าของความคิดทุกครั้งและนำเสนอข้อมูลอย่างระมัดระวัง รู้จักกล่าวขอโทษหรือ แสดงความเสียใจ หากข้อมูลที่เผยแพร่มีความผิดพลาดหรือส่งผลกระทบต่อผู้อื่น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำ ลักษณะของการเขียนเพื่อการสื่อสาร และ ลักษณะของการ สื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ มานิยามเป็น ลักษณะของการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ มี 4 ด้าน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การเขียนสื่อสารด้วยภาษาที่สร้างสรรค์ หมายถึง การเขียนส่งสารบนพื้นที่ สาธารณะด้วยภาษาที่สุภาพ ถูกต้องตามหลักของไวยากรณ์ภาษาไทย เหมาะสมตามกาลเทศะและ กติกาสื่อสังคมออนไลน์ มีมารยาทในการสื่อสาร เพื่อสื่อความหมายของสารให้ผู้รับสารได้เข้าใจ ความสำคัญของสารอย่างชัดเจนและสอดคล้องกับสถานการณ์นั้น ๆ

2. การเขียนสื่อสารด้วยความรักและมิตรภาพ หมายถึง การเขียนส่งสารบนพื้นที่สาธารณะเพื่อสร้างมิตรภาพที่ดีต่อผู้อื่นด้วยเจตนาที่ดี รู้จักให้เกียรติ เห็นอกเห็นใจ และรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของผู้อื่นอย่างเต็มใจ เขียนสื่อสารด้วยเนื้อหาที่ชัดเจนและตรงต่อบุคคลหรือกลุ่มเป้าหมายที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อสารด้วย รวมถึงระมัดระวังการใช้ถ้อยคำในลักษณะที่ดูหมิ่นหรือหมิ่นประมาทบุคคลอื่นและไม่ได้ตอบด้วยความรุนแรง

3. การเขียนสื่อสารเพื่อสังคม หมายถึง การเขียนส่งสารบนพื้นที่สาธารณะเพื่อช่วยเหลือหรือพัฒนาสังคมให้เปลี่ยนแปลงในไปทิศทางที่ดี มีการเขียนแบ่งปันเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดีงามให้ผู้อื่นได้รับรู้ด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน ตรงประเด็น มีการเสนอแนะคิดที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยไม่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย

4. การเขียนสื่อสารอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย หมายถึง การเขียนส่งสารบนพื้นที่สาธารณะโดยไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นมีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล โดยต้องขออนุญาตเจ้าของความคิดทุกครั้งและนำเสนอข้อมูลอย่างระมัดระวัง หากการนำเสนอข้อมูลมีความผิดพลาดหรือส่งผลกระทบต่อผู้อื่น ควรรู้จักกล่าวขอโทษหรือแสดงความเสียใจอย่างมีมารยาท

6. ขั้นตอนการเขียนเพื่อการสื่อสาร

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า มีนักวิชาการหลายท่านได้อธิบายขั้นตอนของการเขียนเพื่อการสื่อสารไว้ ดังนี้

การเขียนเป็นวิธีการส่งสารที่ผู้ส่งสารเรียบเรียงความคิด ผ่านรหัสที่ตกลงร่วมกันในรูปตัวอักษร เสนอเป็นสาระเรื่องราว ให้ผู้รับสารคือผู้อ่านได้ใช้ทักษะการอ่าน ตีความ และทำความเข้าใจเนื้อหา ในการอธิบายขั้นตอนของการเขียนเพื่อการสื่อสาร ซึ่ง อวยพร พานิช และคณะ (2553, น. 164-169) และภาคภูมิ วรรณภา (2554, น. 44-46) ได้กล่าวถึงขั้นตอนของการเขียนเพื่อการสื่อสารที่สอดคล้องกัน ดังนี้

1. ก่อนการเขียนเพื่อการสื่อสาร ผู้ที่จะเป็นผู้ส่งสารด้วยการเขียนที่ดีจะต้องฝึกฝนเตรียมพร้อมที่จะส่งข้อมูลข่าวสารหลายประการด้วยกัน

1.1 การฝึกความสามารถในการเขียน เป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้ก่อนการปฏิบัติงานเป็นระยะเวลาอันเริ่มตั้งแต่การเรียนรู้ และคล่องแคล่วในเรื่องหลักภาษา การใช้คำ สำนวน วลี ประโยค ในภาษาไทย ภาพพจน์ (Figure of Speech) สื่อเหล่านี้ได้มาจากการอ่าน ดูสังเกต สะสมเป็นระยะเวลาพอสมควร และที่สำคัญคือ ได้ฝึกฝนเขียนบ่อยครั้ง ผู้ที่จะเป็นผู้ส่งสารด้วยการเขียนที่ดีจะต้องเขียนสม่ำเสมอเพื่อให้เกิดความคล่องตัว ส่วนการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้อื่นเขียนก็ทำให้ได้รูปแบบการเขียนหรือศัพท์สำนวนภาษาที่น่าสนใจด้วย

1.2 การสะสมข้อมูลในการเขียนแบ่งได้เป็น 2 ประเด็น คือข้อมูลทั่วไปและข้อมูลเฉพาะ

1.2.1 ผู้ที่จะสะสมข้อมูลทั่วไปไว้ในสมองในความคิดมาก ๆ ได้แก่ ผู้ที่อ่านหนังสือมาก การอ่านทำให้เราพัฒนาทักษะสังขมประสบการณ์ความรู้ และฝึกกระบวนการคิดและการวิจารณ์เป็นสิ่งที่ต้องฝึกเป็นนิสัยนักเขียนที่มีชื่อเสียงทั้งไทยและต่างประเทศยืนยันเป็นเสียงเดียวกันว่านักเขียนต้องเป็นนักอ่านมาก่อนและต้องอ่านต่อเนื่องตลอดเวลา หยุดไม่ได้ เพราะการหยุดอ่านเท่ากับตัดทางรับข้อมูลข่าวสารไปทางหนึ่งทีเดียว

1.2.2 ข้อมูลเฉพาะ ได้แก่ ข้อมูลที่ต้องใช้ในงานแต่ละงานที่เขียนก่อนการเขียน เช่น การเขียนรายงาน การเขียนข่าว สิ่งเหล่านี้เรียนรู้ได้ก่อนลงมือเขียนโดยหาแหล่งค้นคว้าเฉพาะมาอ่านให้เข้าใจ หาตัวอย่างมาดูก่อนปฏิบัติการเขียนของตนเอง

ข้อมูล 2 ลักษณะนี้ต้องประกอบกันและใช้ร่วมกันจึงจะพัฒนาความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารได้

1.3 การศึกษาวัตถุประสงค์ในการเขียน สื่อที่ใช้และผู้รับสารเป็นหน้าที่ของผู้ส่งสารด้วยการเขียนเพื่อการสื่อสารที่จะต้องสอบถามข้อมูลจากแหล่งสารหรือค้นคว้าประกอบว่า งานเขียนนั้นมีวัตถุประสงค์เช่นไร หรือผู้เขียนเองตั้งวัตถุประสงค์ไว้ว่าจะให้อะไรแก่ผู้อ่าน สิ่งที่ใช้เพื่อการใช้ภาษาและวิธีการเขียนแบบไหน ที่สำคัญต้องวิเคราะห์ผู้รับสารว่าเป็นบุคคลเพศใด วัยใด เพราะแต่ละกลุ่มผู้รับสารมีความต้องการอ่านหรือได้รับผลจากการอ่านไม่ตรงกัน

2. ระหว่างการเขียนเพื่อการสื่อสาร ผู้เขียนที่จะต้องศึกษาเนื้อหาที่จะเขียนและวิธีการดังนี้

2.1 เนื้อหาที่จะเขียน เป็นเนื้อหาที่ได้รับมอบหมายให้เขียนเพื่อสื่อสารข้อมูล ผู้เขียนจึงเป็นผู้เข้ารหัสตามที่หน่วยงาน คือแหล่งข้อมูลต้องการให้สื่อสาร ผู้เขียนจำเป็นต้องศึกษาเนื้อหาที่แหล่งข้อมูลต้องการให้สื่อสารอย่างดี เพื่อให้รู้ข้อมูลพร้อมที่จะสื่อสารให้

2.2 วิธีการเขียน ผู้เขียนจะต้องศึกษาเป็น 2 ประเด็น คือ

2.2.1 หลักการเขียน ผู้เขียนจะต้องสั่งสมเรียนรู้เรื่องหลักภาษาตั้งแต่การใช้คำ วลี ประโยคในการสื่อสาร ซึ่งตำราโดยทั่วไปมักสรุปว่า เป็นภาษาที่สั้นง่าย กระชับ ตรงเป้าหมาย มีความหมายและเหมาะสมกับผู้รับสารนอกจากนี้ยังมีหลักการเขียนอื่น ๆ ที่ควรศึกษา

1) การวางโครงเรื่องของงานเขียน งานเขียนที่ดีต้องมีลำดับและความต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ลำดับและความต่อเนื่องนี้เกิดจากการวางโครงเรื่องที่ดีซึ่งได้มาจากการคิดที่เป็นระบบ การลำดับเหตุการณ์ที่มีขั้นตอนชัดเจน โดยทั่วไปการวางโครงเรื่องจะเริ่มจากคำนำ ซึ่งเป็นกริณานำเรื่องที่จะเขียน ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้คร่าว ๆ ว่าต่อไปว่าด้วยเรื่องอะไร คำนำมีลักษณะต่าง ๆ กันหลายประการ ซึ่งผู้เขียนต้องศึกษาหาข้อมูลและวิธีการที่เหมาะสม เนื้อเรื่องที่ดีต้องสาบานต่อคำนำและมีการลำดับความที่ดี ซึ่งได้แก่ การลำดับเหตุการณ์ ตามเวลา ตามขั้นตอน ตามทิศทาง หรือระยะทาง เป็นต้น การจัดลำดับช่วยให้ผู้อ่านติดตามได้ ไม่สับสน

2) สรุป เป็นส่วนขมวดท้ายเรื่องที่น่าสนใจ ให้แก่งคิดซึ่งมีวิธีการสรุปมากมายหลายวิธีเช่นกัน ผู้เขียนจำเป็นต้องศึกษาวิธีการเหล่านี้และเลือกใช้ให้เหมาะสมกับงานที่สื่อสาร เช่น งานโฆษณา มักสรุปด้วยคำขวัญที่ประทับใจ

2.2.2 รูปแบบการเขียนเฉพาะอย่าง ได้แก่ รูปแบบงานเขียนที่ใช้ในงานสื่อสารเฉพาะคราวตามที่ผู้ส่งสารต้องการและตามลักษณะงาน ผู้เขียนควรศึกษารูปแบบเหล่านี้ในภาพรวมก่อนและศึกษาแต่ละรูปแบบที่จะใช้ให้เหมาะสมกับงานสื่อสารนั้น

3. หลังการเขียนเพื่อการสื่อสาร โดยทั่วไปเมื่อผู้เขียนเขียนงานสื่อสารเสร็จมักเข้าใจว่าเป็นการเสร็จสิ้นชิ้นงานนั้นแล้ว หากสอบถามจากผู้เขียนงานสื่อสารทั่ว ๆ ไป มักจะตอบตรงกันว่า ภายหลังจากการเขียน เป็นระยะเวลาที่ดีที่สุดในการพิจารณาทบทวนมองเห็นจุดอ่อน จุดด้อยของงานหาแนวทางแก้ไขเพื่อให้งานสมบูรณ์ที่สุด

นอกจากนั้น การเขียนเพื่อการสื่อสารยังต้องการปฏิกริยาย้อนกลับ ผู้ส่งสารที่ดีจึงต้องเปิดใจกว้างรับฟังคำวิจารณ์จากภายในและภายนอกหน่วยงานหลังจากส่งสาร การอาร์วิจารณ์งานถือว่าการร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานที่ดีกว่าออกสู่สาธารณะชน เพราะฉะนั้นปฏิกริยาแรกนี้จึงมีผลต่อผู้เขียนและงานเขียนเพื่อการสื่อสารมาก ผู้ย่อมรับคำวิจารณ์ได้และนำไปปรับปรุง สร้างสรรค์ก็จะได้ผลงานที่ดียิ่งขึ้น

จากการศึกษาเอกสารข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำขั้นตอนของการเขียนเพื่อสื่อสารของ อวยพร พานิช และคณะ (2553, น. 164-169) และภาคภูมิ ทรนภา (2554, น. 44-46) นำมาพร้อมกับพื้นที่สาธารณะที่ผู้วิจัยได้นิยามไว้ และสามารถวิเคราะห์เป็นขั้นตอนของการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของงานวิจัยนี้ ได้แก่ 1) ก่อนการเขียนเพื่อการสื่อสาร 2) ระหว่างการเขียนเพื่อการสื่อสาร 3) หลังการเขียนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ก่อนการเขียนเพื่อการสื่อสาร ผู้เขียนจะต้องมีการสะสมความรู้ ประสบการณ์จากการค้นคว้าอย่างหลากหลายและต้องฝึกฝนทักษะการเขียนอยู่เสมอเพื่อให้เกิดความชำนาญในการเขียน อีกทั้งยังต้องศึกษาวัตถุประสงค์ในการส่งสารให้ถูกต้องเหมาะสมกับผู้อ่านด้วยโดยเขียนผ่านพื้นที่การสื่อสารที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในสังคมร่วมกันสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ เพื่อก่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและนำไปสู่การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือโอกาสต่าง ๆ

2. ระหว่างการเขียนเพื่อการสื่อสาร ผู้เขียนจำเป็นต้องศึกษาและเลือกใช้คำ วลี ประโยคให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และต้องมีเรียบเรียงโครงเรื่อง วางลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่จบด้วยภาษาที่กระชับ เข้าใจง่ายโดยเขียนผ่านพื้นที่การสื่อสารที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในสังคมร่วมกันสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ เพื่อก่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและนำไปสู่การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือโอกาสต่าง ๆ

3. หลังการเขียนเพื่อการสื่อสาร เมื่อเขียนข้อความเสร็จแล้ว ผู้เขียนควรตรวจสอบงานของตนเองเพื่อทบทวนหาข้อบกพร่องในงานเขียนและแก้ไขให้เรียบร้อย อีกทั้งต้องดูปฏิกริยาย้อนกลับของผู้อ่านด้วยว่าเข้าใจงานเขียนตามความต้องการของผู้เขียนหรือไม่ เพื่อนำไปปรับปรุงการเขียนให้ดียิ่งขึ้นโดยเขียนผ่านพื้นที่การสื่อสารที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในสังคมร่วมกันสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ เพื่อก่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและนำไปสู่การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือโอกาสต่าง ๆ

7. การวัดและประเมินการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

กระทรวงศึกษาธิการ (2545, น. 76-77) ได้กล่าวถึง การวัดผลและประเมินผลทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสารที่ดีที่สุด คือ การให้ผู้เรียนได้ลงมือเขียนจริง ปริมาณและระดับความยากง่ายในการเขียนขึ้นอยู่กับระดับของผู้เรียน ได้กำหนดระดับความสามารถของการเขียนเพื่อการสื่อสารออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

1. ระดับกลไก เช่น การคัดลอก หรือเขียนประโยค พร้อมทั้งเครื่องหมายวรรคตอน รวมทั้งความสามารถในการเขียนคำที่กำหนดให้ลงในประโยค
2. ระดับความรู้ เช่น สามารถเรียงคำที่กำหนดให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง สามารถเติมคำลงในช่องว่างได้ใจความสมบูรณ์ หรือสามารถตอบคำถามจากภาพที่คุ้นเคยได้
3. ระดับถ่ายโอน เช่น สามารถเรียงลำดับบทสนทนาได้ถูกต้อง สามารถอ่านข้อความและตอบคำถาม
4. ระดับสื่อสาร เช่น การกรอกแบบฟอร์มต่าง ๆ เขียนบรรยายภาพ หรือสามารถเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนดให้
5. ระดับวิเคราะห์วิจารณ์ เช่น สามารถเขียนเรียงความแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์วิจารณ์จากหัวข้อที่กำหนดให้ มีความยาวตามระดับความยากง่ายของเนื้อหาและระดับชั้น

การประเมินผลทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสาร ผู้สอนควรกำหนดเกณฑ์การประเมินที่ระบุคุณภาพที่ต้องการให้ผู้เรียนกระทำอย่างชัดเจน และผู้เรียนควรทราบเกณฑ์ การประเมินก่อนลงมือทำงาน ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้ทราบว่าผู้สอนต้องการอะไร และเขาต้องทำอะไร เพื่อที่จะได้คะแนนในระดับที่ต้องการ

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยได้เลือกการกำหนดระดับความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารของกระทรวงศึกษาธิการ (2545) มาเป็นต้นแบบในการสร้างเกณฑ์การประเมินความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารของผู้วิจัยเอง โดยกำหนดระดับความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

1. ระดับกลไก เช่น การคัดลอก หรือเขียนประโยค พร้อมทั้งเครื่องหมายวรรคตอน รวมทั้งความสามารถในการเขียนคำที่กำหนดให้ลงในประโยค

2. ระดับความรู้ เช่น สามารถเรียงคำที่กำหนดให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง สามารถเติมคำลงในช่องว่างได้ใจความสมบูรณ์ หรือสามารถตอบคำถามจากภาพที่คุ้นเคยได้

3. ระดับถ่ายโอน เช่น สามารถเรียงลำดับบทสนทนาได้ถูกต้อง สามารถอ่านข้อความและตอบคำถาม

4. ระดับสื่อสาร เช่น การกรอกแบบฟอร์มต่าง ๆ เขียนบรรยายภาพ หรือสามารถเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนดให้

5. ระดับวิเคราะห์วิจารณ์ เช่น สามารถเขียนเรียงความแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์วิจารณ์จากหัวข้อที่กำหนดให้ มีความยาวตามระดับความยากของเนื้อหาและระดับชั้น

และมีประเด็นในการประเมินลักษณะการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่

1. การเขียนสื่อสารด้วยภาษาที่สร้างสรรค์ หมายถึง การเขียนส่งสารบนพื้นที่สาธารณะด้วยภาษาที่สุภาพ ถูกต้องตามหลักของไวยากรณ์ภาษาไทย เหมาะสมตามกาลเทศะและกติกาสื่อสังคมออนไลน์ มีมารยาทในการสื่อสาร เพื่อสื่อความหมายของสารให้ผู้รับสารได้เข้าใจใจความสำคัญของสารอย่างชัดเจนและสอดคล้องกับสถานการณ์นั้น ๆ

2. การเขียนสื่อสารด้วยความรักและมิตรภาพ หมายถึง การเขียนส่งสารบนพื้นที่สาธารณะเพื่อสร้างมิตรภาพที่ดีต่อผู้อื่นด้วยเจตนาที่ดี รู้จักให้เกียรติ เห็นอกเห็นใจ และรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของผู้อื่นอย่างเต็มใจ เขียนสื่อสารด้วยเนื้อหาที่ชัดเจนและตรงต่อบุคคลหรือกลุ่มเป้าหมายที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อสารด้วย รวมถึงระมัดระวังการใช้ถ้อยคำในลักษณะที่ดูหมิ่นหรือหมิ่นประมาทบุคคลอื่นและไม่ได้ตอบด้วยความรุนแรง

3. การเขียนสื่อสารเพื่อสังคม หมายถึง การเขียนส่งสารบนพื้นที่สาธารณะเพื่อช่วยเหลือหรือพัฒนาสังคมให้เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดี มีการเขียนแบ่งปันเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดีงามให้ผู้อื่นได้รับรู้ด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน ตรงประเด็น มีการเสนอแนวคิดที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยไม่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย

4. การเขียนสื่อสารอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย หมายถึง การเขียนส่งสารบนพื้นที่สาธารณะโดยไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นมีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลโดยต้องขออนุญาตเจ้าของความคิดทุกครั้งและนำเสนอข้อมูลอย่างระมัดระวัง หากการนำเสนอข้อมูลมีความผิดพลาดหรือส่งผลกระทบต่อผู้อื่น ควรรู้จักกล่าวขอโทษหรือแสดงความเสียใจอย่างมีมารยาท

<p>กระทรวงศึกษาธิการ (2545) ได้กำหนดระดับความสามารถในการเขียนเพื่อ การสื่อสารออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ระดับกลไก 2. ระดับความรู้ 3. ระดับถ่ายโอน 4. ระดับสื่อสาร 	+	<p>ลักษณะการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะ โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การเขียนสื่อสารด้วยภาษาที่สร้างสรรค์ 2. การเขียนสื่อสารด้วยความรักและมิตรภาพ 3. การเขียนสื่อสารเพื่อสังคม 4. การเขียนสื่อสารอย่างมีจริยธรรมและถูกต้อง ตามกฎหมาย
---	---	---

ภาพ 4 การสร้างเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

จากภาพ แสดงให้เห็นว่าในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำกำหนดระดับความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารกระทรวงศึกษาธิการ (2545) 5 ระดับ มากำหนดระดับคะแนนและอธิบายลักษณะของการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะทั้ง 4 ด้าน ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 4 แสดงเกณฑ์การประเมินความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

1. การเขียนสื่อสารด้วยภาษาที่สร้างสรรค์	
ระดับคะแนน	คำอธิบาย
ระดับวิเคราะห์ วิจารณ์	5. เขียนแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์ที่วิจารณ์จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
	4. เขียนเรียงความสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
	3. เขียนเรียงลำดับสถานการณ์อย่างเป็นขั้นตอนได้
	2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
	1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท
ระดับสื่อสาร	4. เขียนเรียงความจากสถานการณ์ที่กำหนดได้
	3. เขียนเรียงลำดับสถานการณ์อย่างเป็นขั้นตอนได้
	2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
ระดับถ่ายโอน	1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย
	3. เขียนเรียงลำดับสถานการณ์อย่างเป็นขั้นตอนได้
	2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
ระดับความรู้	1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย
	2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
ระดับกลไก	1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย

2. การเขียนสื่อสารด้วยความรักและมิตรภาพ	
ระดับคะแนน	คำอธิบาย
5	5. เขียนแสดงความคิดเห็นด้วยเจตนาที่ดี ให้เกียรติผู้อื่น
ระดับวิเคราะห์ วิจารณ์	4. เขียนเรียงความการแสดงความคิดเห็นได้ 3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นลำดับได้ 2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน 1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
4	4. เขียนเรียงความการแสดงความคิดเห็นได้ 3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นลำดับได้ 2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน 1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
ระดับสื่อสาร	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นลำดับได้ 2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน 1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
3	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นลำดับได้ 2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน 1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
ระดับถ่ายโอน	2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน 1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
2	2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน 1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
ระดับความรู้	1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
1	1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
ระดับกลไก	
3. การเขียนสื่อสารเพื่อสังคม	
ระดับคะแนน	คำอธิบาย
5	5. เขียนแสดงความคิดเห็นในแง่คิดที่เป็นประโยชน์ในการช่วยหรือพัฒนาในสังคมเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีได้
ระดับวิเคราะห์ วิจารณ์	4. เขียนเรียงความเกี่ยวกับการช่วยเหลือหรือพัฒนาสังคมได้ 3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือพัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดีงามของไทยได้ 1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย
4	4. เขียนเรียงความเกี่ยวกับการช่วยเหลือหรือพัฒนาสังคมได้ 3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือพัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดีงามของไทยได้ 1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย
ระดับสื่อสาร	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือพัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดีงามของไทยได้ 1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย
3	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือพัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดีงามของไทยได้ 1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย
ระดับถ่ายโอน	

2	2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดึงดูดใจของไทยได้
ระดับความรู้	1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย
1	1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย
ระดับกลไก	
4. การเขียนสื่อสารอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย	
ระดับคะแนน	คำอธิบาย
5	5. เขียนแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์วิจารณ์อย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย
ระดับวิเคราะห์	4. เขียนเรียงความสถานการณ์โดยไม่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นได้
วิจารณ์	3. เขียนเรียงลำดับการเขียนอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย
	2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้องได้
	1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นผู้อื่น
4	4. เขียนเรียงความสถานการณ์โดยไม่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นได้
ระดับสื่อสาร	3. เขียนเรียงลำดับการเขียนอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย
	2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้องได้
	1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นผู้อื่น
3	3. เขียนเรียงลำดับการเขียนอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย
ระดับถ่ายโอน	2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้องได้
	1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นผู้อื่น
2	2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้องได้
ระดับความรู้	1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นผู้อื่น
1	1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นผู้อื่น
ระดับกลไก	

ความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลากหลาย ดังนี้
 วิทยาลัย ทรียงค์กุล (2541, น. 20) กล่าวว่าความพึงพอใจเป็นการให้ค่าความรู้สึกของเราที่สัมผัสกับโลกทัศน์ที่เกี่ยวกับความหมายการจัดสภาพแวดล้อม ค่าความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อการจัดสภาพแวดล้อมจะแตกต่างกัน เช่น ความรู้สึกดี - เลว, พอใจ - ไม่พอใจ

นริษา นราศรี (2544, น. 28 - 29) ได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ความพึงพอใจเป็นความต้องการทางร่างกายมีความรุนแรงในตัวบุคคลในการร่วมกิจกรรม เพื่อสนองความต้องการทางร่างกายเป็นผลทำให้เกิดความพึงพอใจแล้วจะรู้สึกความต้องการความ

มันคงปลอดภัยเมื่อบุคคลได้รับการตอบสนองความต้องการทางร่างกายและความต้องการความมั่นคง แล้วบุคคลจะเกิดความผูกพันมากขึ้นเพื่อเป็นประโยชน์ที่ยอมรับว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่ทำให้ทุกคนเกิดความสบายใจเนื่องจากสามารถตอบสนองความต้องการของเขา ทำให้เขาเกิดความสุข

นริรัตน์ กว่างขวาง (2547, น. 24) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้น เมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ความพึงพอใจ เป็นกระบวนการทางจิตวิทยา ไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน แต่สามารถคาดคะเนได้ว่ามีหรือไม่มี จากการสังเกตพฤติกรรมของคนเท่านั้น การที่จะทำให้ความพึงพอใจจะต้องศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบที่เป็นสาเหตุแห่งความพึงพอใจ

จากการศึกษาเอกสารข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง โดยคาดคะเนได้จาก การตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

กุญชร คำชาย (2540, น. 223-226) ได้แบ่งการจูงใจเกี่ยวกับการศึกษาออกเป็น 2 ประเภท เช่นกัน คือ แรงจูงใจภายใน และแรงจูงใจภายนอก ดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ได้แก่ การจูงใจที่เกิดจากความรู้สึกภายในของผู้เรียนเอง เช่น ความต้องการ ความสนใจ ทักษะที่มีต่อวิชาเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการกระตือรือร้นอยากรู้ อยากเห็น เต็มใจและตั้งใจเรียน เพราะต้องการความรู้มิได้เรียนเพื่อหวังผลอย่างอื่น ดังนั้น ผู้เรียนคนใดมีแรงจูงใจภายใน ย่อมแสดงพฤติกรรมต่าง ด้วยความพอใจและยินดี นักจิตวิทยาเชื่อว่าแรงจูงใจภายในมีความสำคัญมากกว่าแรงจูงใจภายนอก

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) ได้แก่ การจูงใจที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมภายนอกมาชักจูงหรือกระตุ้นให้เกิดการจูงใจภายในขึ้น เป็นต้นว่า วิธีสอน บุคลิกภาพของผู้สอน และเทคนิคที่ครูใช้ในการสอน จะเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากเรียน การกระทำที่เกิด จากแรงจูงใจภายนอก ไม่ได้กระทำเพื่อความสำเร็จในสิ่งนั้นอย่างแท้จริง แต่เป็นการกระทำเพื่อ จูงใจอย่างอื่น

อารี พันธุ์ณี (2542, น. 181) ได้แบ่งลักษณะของการแสดงออกทางพฤติกรรมได้ 2 ประเภทใหญ่ คือ

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นสภาวะที่บุคคลต้องการกระทำหรือเรียนรู้บางอย่างด้วยตนเอง ไม่ต้องอาศัยการชักจูงจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น ทำงานเพราะต้องการความสนุกสนานและความชำนาญ ซึ่งความต้องการหรือความสนใจพิเศษตลอดจนความรู้สึกนึกคิด หรือทัศนคติของแต่ละบุคคล จะผลักดันให้บุคคลสร้างพฤติกรรมขึ้น ซึ่งได้แก่ ความอยากรู้ อยากเห็น คนวามสนใจ ความรัก ความศรัทธา เป็นต้น

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เป็นสถานะที่บุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น สิ่งของหรือเกียรติยศ เงินเดือน ปริญญาบัตร ความก้าวหน้า รางวัล คำชมเชย การแข่งขัน การติเตียน ทำให้บุคคลมองเห็นเป้าหมายจึงเร้าให้บุคคลเกิดความต้องการและแสดงพฤติกรรมมุ่งสู่เป้าหมายนั้น

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า การสร้างแรงจูงใจสามารถจูงใจได้ 2 ลักษณะ คือ การสร้างแรงจูงใจภายในและการสร้างแรงจูงใจภายนอก โดยอาจจะมีความต้องการในบางสิ่งบางอย่างของตัวผู้เรียนจนนำมาสู่การจูงใจให้ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ผู้สอนสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้ โดยเฉพาะแรงจูงใจภายนอก เช่น บุคลิกภาพของผู้สอน อารมณ์ความรู้สึกของผู้สอน การปฏิบัติตัวของผู้สอนต่อผู้เรียน และเทคนิควิธีการสอนที่สร้างความสนใจกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนอย่างเนื้อหาวิชา ส่วนแรงจูงใจภายในจะเกิดจากตัวผู้เรียนเอง โดยถ้าผู้เรียนมีแรงจูงใจภายในมากเท่าไร การที่ผู้เรียนจะทำบางสิ่งบางอย่างให้ประสบความสำเร็จนั้นก็ย่อมมีมากเช่นกัน

3. การประเมินความพึงพอใจ

ชวลิต ชูกำแหง (2553) กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจ หรือการวัดจิตพิสัย สามารถกระทำได้ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

1. การสังเกต (Observation) สังเกตการพูด การกระทำการเขียนของนักเรียนที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ครูต้องการวัด เช่น ต้องการวัดว่านักเรียนคนหนึ่งมีความสนใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์มากน้อยเพียงใด ครูอาจสังเกตการณ์กระทำของนักเรียนในเรื่อง การมาเรียน การตอบคำถามในชั้นเรียน การทำการบ้าน ส่งงาน การเข้าร่วมกิจกรรมทางคณิตศาสตร์ ในเรื่องคุณธรรมจริยธรรมก็เช่นกัน ครูอาจสังเกตดูความประพฤติของนักเรียนแล้วแปลความว่านักเรียนคนนั้นเป็นผู้ปฏิบัติดีมากน้อยเพียงใด

2. การสัมภาษณ์ (Interview) บางครั้งครูใช้วิธีพูดคุยกับนักเรียนในประเด็นที่ครูอยากรู้ ซึ่งอาจเป็นความรู้สึกทัศนคติของนักเรียน เพื่อนำสิ่งที่นักเรียนพูดออกมาแปลความหมายเกี่ยวกับลักษณะจิตพิสัยของนักเรียนได้ เช่น ครูอยากรู้ว่านักเรียนสนใจเรียนวิชาภาษาไทยหรือไม่ ครู อาจพูดคุยกับนักเรียนว่าเคยอ่านวรรณคดีเล่มใดบ้าง เคยเขียนกลอนไหม ลองเล่าให้ครูฟังหน่อย คำตอบของนักเรียนจะทำให้ครูประเมินได้ ว่ามีความสนใจเรียนวิชาภาษาไทยมากน้อยเพียงใด

3. การใช้แบบวัด (Rating Scale) แบบวัดทัศนคติหรือวัดความสนใจของลิเคอร์ท คือ การสร้างเครื่องมือวัดแบบลิเคอร์ท (Likert's Method) เป็นวิธีที่สร้างง่าย มีความเชื่อมั่นสูงและพัฒนาเพื่อวัด ความรู้สึกได้หลายอย่าง การสร้างเครื่องมือวัดเจตคติแบบนี้เป็นวิธีประเมินน้ำหนักความรู้สึกของ ข้อความ หลังจากเอาเครื่องมือไปสอบถามแล้ว การสร้างข้อความที่แสดงความรู้สึกต่อ

เป้าเจตคติ จะต้องให้ครอบคลุมและสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ข้อความจะเป็นทางบวกหมดหรือทางลบหมด หรือผสมกันก็ได้

จากการศึกษาเอกสารข้างต้นสรุปได้ว่า ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความพึงพอใจโดยการสร้างแบบสอบถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 19 ข้อ โดยแบ่งคำถามเป็น 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหารายวิชา ด้านการจัดการเรียนการสอนและประเมินผลการเรียนรู้ ด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนรายวิชานี้ในภาพรวม และด้านความพึงพอใจต่อผู้สอนและเทคนิคการสอน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ

คันธริกา ฉายาวงษ์. (2555). การสื่อสารที่ไม่สร้างสรรค์ไร้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีจุดประสงค์เพื่อสำรวจพฤติกรรมการสื่อสารที่ไม่สร้างสรรค์ จำแนก ประเภทเนื้อหา และบริบทของการสื่อสารที่ไม่สร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) วิเคราะห์ข้อความที่แสดงความคิดเห็นในเว็บไซต์ยอดนิยมของไทย ในช่วงเวลา 1 เดือน ตั้งแต่วันที่ 1 ถึง 31 มกราคม 2556 และใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มตัวอย่างจากเครือข่ายออนไลน์จำนวน 54 คน เพื่อ ค้นหามูลเหตุจูงใจและผลกระทบของการสื่อสารที่ไม่สร้างสรรค์ในสื่อออนไลน์ที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์ ดังกล่าว เพื่อหามูลเหตุจูงใจและผลกระทบในการสื่อสารที่ไม่สร้างสรรค์ในสื่อออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า จากการวิเคราะห์เนื้อหาในข้อความที่แสดงความคิดเห็นในเว็บไซต์ยอดนิยม ของไทย จำนวน 13,171 ข้อความ ผู้วิจัยพบพฤติกรรมการสื่อสารที่ไม่สร้างสรรค์ในสื่อออนไลน์ที่ปรากฏ อยู่ในเว็บไซต์ยอดนิยมดังกล่าวจำนวนทั้งสิ้น 4,837 จำนวน คิดเป็น 36.7 % ในจำนวนนี้สามารถจำแนก ได้ 20 ประเภท และการสื่อสารที่ไม่สร้างสรรค์มีมูลเหตุจูงใจจากทั้งปัจจัยภายในและภายนอก ได้แก่ ความคิดเห็นที่แตกต่างทางการเมือง อุปนิสัย อคติส่วนบุคคล สภาพสังคมและวัฒนธรรมส่งผลกระทบต่อตนเอง ผู้อื่น สังคมและประเทศชาติ

ชุตินมชนันท์ กราบกราน (2555) ได้ทำการศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด เรื่องบรรยากาศ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยดำเนินการวิจัยและพัฒนา 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 75/75 ขั้นตอนที่ 2 การเปรียบเทียบ ความสามารถในการวิเคราะห์ของนักเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ใน การวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์นิโกลาส ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 สถิติที่ใช้ในการ จำนวน 48 คน แบบแผนการวิจัย คือ One Group Pretest - Posttest Desing วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติ t-test แบบ dependent ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบสะท้อนคิดมีกระบวนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 บรรยายเหตุการณ์ ขั้นที่ 2 บอกความรู้สึก ขั้นที่ 3 ประเมินประสบการณ์ ขั้นที่ 4 ขั้นวิเคราะห์สถานการณ์ ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป ขั้นที่ 6 ขั้นวางแผนปฏิบัติการ มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อนำไปทดลองใช้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.08 - 78.98 ความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสะท้อนคิดของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ปริญญาภาช สีทอง. (2556). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้แนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันด้วยการเสริมศักยภาพที่ส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก นักเรียนมีพัฒนาการทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสารภาษาไทยหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้แนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันด้วยการเสริมศักยภาพที่ส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในทุกประเด็นของการประเมิน และนักเรียนมีทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสารภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

รักชน พุทธิรังสี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง และเพื่อประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง โดยการจัดกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ประกอบกับสหวิธีการ ได้แก่ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแบบเจาะลึก การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมโดยผู้วิจัย การประเมินก่อน-หลังการร่วมกิจกรรม และการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงนำทั้งหมดมาวิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิจัยเป็นลำดับ ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงสามารถใช้พัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ได้แก่ 1). ความสามารถในการใช้ภาษาพูด 2). ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก 3). ความพร้อมของประสาทสัมผัส 4). สมาธิ 5). ความสามารถในการสังเกต 6). ความจำ 7). ความเข้าใจ 8). ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ 9). ความกล้าแสดงออก 10). การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การคัดเลือกบอร์ดเกมจากองค์ประกอบ ได้แก่ 1). บอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม 2). บอร์ดเกมแนวอารมณ์ขัน แนวโน้มน่าใจ แนวเล่าเรื่อง แนวตัดตัวเลือก 3). กลศาสตร์ของ

บอร์ดเกม ควรประกอบไปด้วยกลศาสตร์การสวมบทบาท กลศาสตร์การเล่าเรื่อง และ กลศาสตร์การลงมติ เพื่อให้สอดคล้องกับกระบวนการของเกมการแสดง และเพิ่มกลศาสตร์ ที่ส่งเสริมการใช้ทักษะสื่อสารการแสดงอย่างเฉพาะเจาะจง จากนั้นจึงนำเกมที่เลือก แล้วมาวางโครงสร้างของกิจกรรม โดย 1) เริ่มด้วยเกมอุ่นเครื่อง 2) เข้าสู่เกมแนวตัด ตัวเลือกที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท 3) เข้าสู่เกมแนวตัดตัวเลือกที่มีกลศาสตร์การมีคู่หู 4) เข้าสู่ เกมที่เน้นไหวพริบ เพื่อประมวลทักษะสื่อสารการแสดงที่ได้ใช้ในแต่ละเกมและ 5) สนทนาหลัง จบกิจกรรมเพื่อประเมินผลกิจกรรม

วารภรณ์ ลีมเปรมวัฒนา, และกันตภณ ธรรมวัฒนา (2560) พฤติกรรมในการ เล่นเกมกระดานและองค์ประกอบ ของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรม การเล่นเกมและองค์ประกอบของปัจจัยในการเล่นของวัยรุ่นในเขต กรุงเทพมหานคร โดยเก็บ แบบสอบถามกับวัยรุ่นอายุตั้งแต่ 13-23 ปี ที่พัก อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 ชุด ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมกระดานเพื่อความบันเทิง ความสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด โดยผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่น เกมกระดาน ในภาพรวมอยู่ระดับปานกลาง ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้าน การเงิน ด้านการศึกษาและ สติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่ม เพื่อน และด้านอารมณ์ สำหรับผล กระทบจากการเล่นเกมกระดานของวัยรุ่น มีดังนี้ ทางด้าน บวก ในด้านการศึกษาและ สติปัญญา การเล่นเกมกระดานช่วยให้ฝึกสมอง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิด และตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น และ ช่วยให้มีความสนใจในการเรียนมากขึ้น ในด้านอารมณ์ และความรู้สึก ทำให้ความรู้สึก ผ่อนคลายจากความตึงเครียด สนุกสนาน เพลิดเพลิน ควบคุมอารมณ์ ของตัวเอง ได้ดีขึ้น รู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้น ส่วนทางด้านลบ ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ ร่างกาย ได้แก่ ปวดหลัง ปวดนิ้ว มีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา นอนดึกหรือมี เวลาพักผ่อนน้อยลง มักลืมหิวหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา ร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น ด้านการเงิน ความสัมพันธ์ ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ได้แก่ ต้องการหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อนำเงินมา เล่นเกมกระดาน มีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลง มีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมกระดาน เกิดทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้ง มักใช้ความ รุนแรงกับสิ่งของหรือผู้อื่น ทำกิจกรรมกับครอบครัวและเพื่อนน้อยลง การพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลง

นภาศรี สงสัย. (2563). การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียน การสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์เรื่อง ระบบนิเวศเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดย ใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอน

รายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศ (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจโดยใช้บอร์ด เกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน ศรีสำโรง ชนูปถัมภ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนศรีสำโรง ชนูปถัมภ์ อำเภอศรีสำโรง จังหวัดสุโขทัยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 38 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน โดยวิธีเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่มได้ 1 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บอร์ดเกม เรื่อง ระบบนิเวศ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการ วิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบทีแบบอิสระ (t-test Independent) ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบอร์ดเกม เรื่อง ระบบนิเวศ หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกม พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เพราะบอร์ดเกมมีความหลากหลายน่าสนใจ สามารถนำไปใช้ได้จริง เนื้อหาที่กำหนดในบอร์ดเกมเหมาะสมชัดเจนฝึกการคิดวิเคราะห์ในเกมนการเล่น มีการใช้ภาษาที่อ่านง่ายและเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ส่งเสริมผู้เรียนทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีวินัยและรับผิดชอบในการทำงาน ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกค้นคว้ารวบรวมข้อมูลและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนเลือกทำกิจกรรมตามความสามารถ ความถนัดและความสนใจของตนเองอย่างมีความสุข

สาวิตรี สีบุตศรี. (2563). ผลการใช้กิจกรรมการสะท้อนคิดที่มีต่อความสามารถในการนำเสนอภาษาอังกฤษ ของนักเรียนไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า กิจกรรมการสะท้อนคิดช่วยให้เกิดกระบวนการคิด เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้สะท้อนผลจากการทำงานกลุ่ม สมาชิกพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกิดการรับรู้ข้อดีข้อเสียต่อการนำเสนออย่างรอบคอบ ช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการนำเสนอภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ

Krulutz (2016) ได้ศึกษาเรื่อง การสะท้อนคิดในการจัดการเรียนการสอนของครู ภาษาอังกฤษ: ทำไมการเรียนผ่านการปฏิบัติมันจึงไม่เพียงพอ วัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ ตรวจสอบและปรับปรุงการจักการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ของครูประจำการในนอร์เวย์ผ่านรูปแบบการสะท้อนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ ครูประจำการที่สอนในหลักสูตรการสอนภาษาอังกฤษใน ฐานภาษาต่างประเทศ ของประเทศนอร์เวย์ในระดับชั้นประถมศึกษา

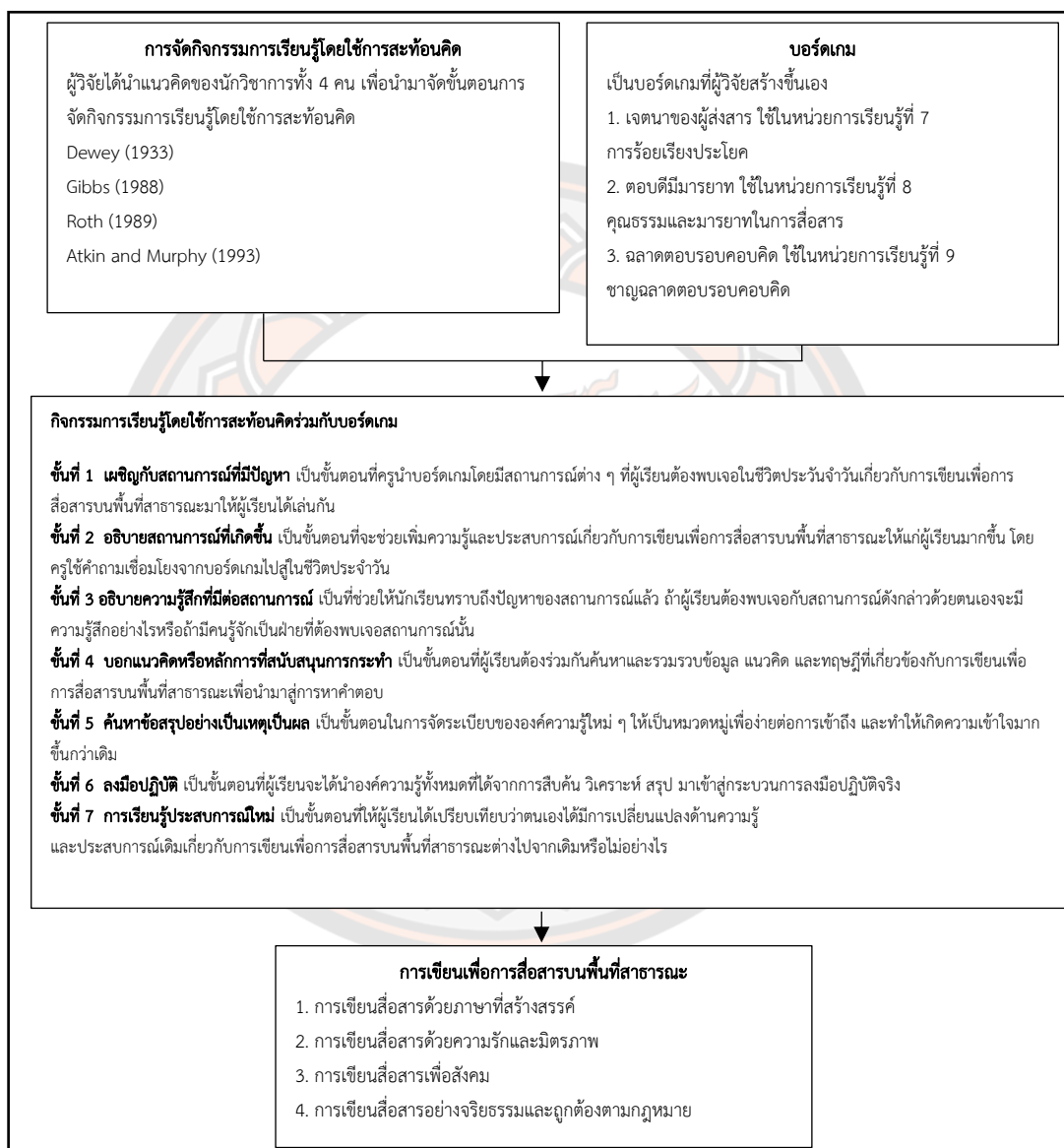
ผลการวิจัยพบว่า การสะท้อนการจัดการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาสามารถนำไปสู่การพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี รวมถึงการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการบรรลุ วัตถุประสงค์ของหลักสูตรการสอน

Tsai (2019) Element Enterprise Tycoon: เล่นเกมกระดานเพื่อเรียนรู้เคมีในชีวิตประจำวัน พบว่าการออกแบบเกมกระดานทางวิทยาศาสตร์ชื่อ “ Element Enterprise Tycoon ” (EET) ซึ่งสร้างสถานการณ์ที่รวมองค์ประกอบทางเคมีเทคนิคและผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน การ์ดเกมได้รับการออกแบบมาเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนไม่เพียง แต่ดึงข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบทางเคมีเท่านั้น แต่ยังต้องมีความเชี่ยวชาญด้านเคมีอีกด้วย ยิ่งไปกว่านั้นเกมดังกล่าวยังสร้างโอกาสในการโต้ตอบกลุ่มและการแข่งขันเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้องค์ประกอบทางเคมีเช่นเดียวกับในหลักสูตรวิทยาศาสตร์ปกติ EET ได้รับการทดสอบภาคสนามกับกลุ่มนักเรียนมัธยมต้นเพื่อประเมินการบังคับใช้ ข้อมูลเชิงประจักษ์แสดงให้เห็นว่านักเรียนปรับปรุงความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดทางเคมี โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้นในแง่ของแนวคิดเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับเคมี การสัมภาษณ์ติดตามผลสะท้อนให้เห็นถึงความคิดเห็นและทัศนคติเชิงบวกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ผ่านการเล่นเกมกระดานและความเต็มใจที่จะเล่นเกมต่อไป แนะนำว่าการเรียนรู้ผ่านเกมวิทยาศาสตร์สามารถช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ความรู้ทางเคมีใหม่ ๆ

จากการสังเคราะห์งานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ จะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดจะช่วยส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้ เพราะการสะท้อนคิดจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อให้ได้แนวทางใหม่มาใช้ในการเขียน ซึ่งการจะเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้ดีต้องเริ่มจากการสะสมความรู้ประสบการณ์จากการสะท้อนคิดก่อน เพื่อให้เขียนถ่ายทอดด้วยการสื่อสารที่สร้างสรรค์ อีกทั้งยังมีบอร์ดเกมที่ได้จำลองสถานการณ์ที่ผู้เรียนได้ลองฝึกคิดวิเคราะห์ สืบค้น หาแนวทางใหม่ ๆ ที่จะเขียนโต้ตอบสถานการณ์นั้นได้อย่างเหมาะสม

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้าแนวคิด เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพ 5 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนการดำเนินการออกเป็น 3 ขั้นตอน ตามกระบวนการของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

แหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้แก่

1.1 ดร. พิริยาภรณ์ เลขาธราภรณ์ อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

1.2 รองศาสตราจารย์ นาวาโท ดร. วัฒนชัย หมั่นยิ่ง อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย

1.3 นางสาวพรพิมล สาริการินทร์ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม โดยมีขั้นตอนการประเมินดังนี้

2.1 ชั้นหาประสิทธิภาพ 1:1 (แบบเดี่ยว) ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน แบ่งเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูงจำนวน 1 คน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ปานกลางจำนวน 1 คน และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำจำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาว่ากิจกรรมที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมของด้านเนื้อหา ภาษา และเวลา แต่เนื่องจากงานวิจัยนี้ต้องใช้บอร์ดเกมในการทำประสิทธิภาพด้วย ทำให้ไม่สามารถทดลองกับนักเรียนทีละคนได้ จึงต้องทดลองพร้อมกัน 3 คน

2.2 ชั้นหาประสิทธิภาพ 1:10 (แบบกลุ่ม) ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 9 คน แบ่งเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูงจำนวน 3 คน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ปานกลางจำนวน 3 คน และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำจำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาแก้ไขปรับปรุง

2.3 ชั้นหาประสิทธิภาพ 1:100 (ภาคสนาม) ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน เพื่อพิจารณาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ให้ได้ตามเกณฑ์ 75/75 โดยคุณลักษณะของนักเรียนที่ใช้เกณฑ์ในการจำแนก ดังนี้

นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูง คือ นักเรียนที่มีเกรดรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในช่วง 3.00 – 4.00

นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ปานกลาง คือ นักเรียนที่มีเกรดรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในช่วง 2.00 – 2.99

นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำ คือ นักเรียนที่มีเกรดรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในช่วง 0.00 – 1.99

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

1.1 ศึกษาเอกสารและข้อมูลของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่องการร้อยเรียงประโยค หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่องคุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่องชาญฉลาดถามตอบรอบคอบคิด จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ซึ่งเนื้อหาอยู่ในสาระ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 และนำมาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวกับการเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

ตาราง 5 แสดงสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ และเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชาพื้นฐาน หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 การร้อยเรียงประโยค หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ชาญฉลาดถามตอบรอบคอบคิด

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่องการร้อยเรียงประโยค		
สาระการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)
เจตนาของผู้ส่งสาร	ประโยคที่ใช้สื่อสารสามารถแสดงเจตนาของผู้ส่งสาร ผู้ส่งสารจึงต้องเลือกใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยคให้ตรงตามวัตถุประสงค์และถูกกาลเทศะเพื่อให้สื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4
คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร	การเขียนแสดงความคิดเห็นบนพื้นที่สาธารณะควรที่จะต้องมีคุณธรรมและมารยาทในการสื่อสารเป็นสำคัญ เพราะรู้จักการเลือกใช้ถ้อยคำที่เหมาะสม ถูกกาลเทศะก่อนที่จะแสดงความคิดเห็นใด ๆ ลงไปบนพื้นที่สาธารณะ	3
ชาญฉลาดถามตอบรอบคอบคิด	การถามและการตอบถือเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารที่มนุษย์ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน คำนึงถึงการตอบคำถามที่ดีเพื่อสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้ถามและผู้ตอบเพื่อแสดงถึงมารยาทอันดีงาม	3

จากตาราง 5 แสดงรายละเอียดของหน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่องการร้อยเรียงประโยค โดยแบ่งออกเป็น 1 เรื่อง คือ เจตนาของผู้ส่งสาร หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่องคุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร โดยแบ่งออกเป็น 1 เรื่อง คือ คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร และหน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่องชาญฉลาดถามตอบรอบคอบคิด โดยแบ่งออกเป็น 1 เรื่อง คือ ชาญฉลาดถามตอบรอบคอบคิด ใช้เวลาทั้งหมด 10 ชั่วโมง

1.2 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมโดยใช้การสะท้อนคิดและมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดการใช้การสะท้อนคิด ดังนี้

ขั้นที่ 1 เผชิญกับสถานการณ์ที่มีปัญหา การที่ผู้เรียนได้เผชิญกับปัญหาที่ถูกกำหนดไว้ในเหตุการณ์หรือเรื่องราว เพื่อฝึกทักษะการคิดและการสื่อสารในเบื้องต้น

ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นการอธิบายสภาพและบริบทของสถานการณ์ ปัญหาที่เกิดขึ้นให้ชัดเจนด้วยมุมมองง่าย ๆ โดยใช้ความคิดที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ตอบคำถามตนเองว่าเกิดอะไรขึ้น เกิดขึ้นได้อย่างไร มีผลกระทบกับใครบ้าง

ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์ เป็นการอธิบายความรู้สึกของตนเองต่อสถานการณ์นั้น โดยการตอบคำถามว่า ฉันคิดและรู้สึกอย่างไรบ้าง ถ้าเป็นฉันจะอย่างไร เป็นการประเมินและวิเคราะห์ความรู้สึกของตนเองที่มีต่อสถานการณ์นั้นทั้งด้านบวกและด้านลบ

ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ เป็นการบอกหรืออธิบายว่ามีปัจจัยต่าง ๆ เช่น แหล่งความรู้ แนวคิด ทฤษฎี ความเชื่อ คุณค่าใดบ้าง ที่สนับสนุนการกระทำของตนเองและสนับสนุนการกระทำที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นั้นและจะทำให้เกิดการคิดที่ใช้ความรู้และปัญญาที่แยบยล โดยการเปลี่ยนแปลงความคิดและประสบการณ์กับบุคคลอื่น ๆ เพื่อให้ได้แนวคิดที่หลากหลายมากขึ้น

ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล เป็นการจัดระเบียบและลำดับประเภทของการรับรู้ให้เป็นหมวดหมู่เพื่อง่ายต่อการเข้าถึง และทำให้เกิดความเข้าใจมากขึ้นกว่าเดิม มีเปรียบเทียบข้อดีข้อด้อยและผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นตามมาของแต่ละแนวทางได้หลากหลายแง่มุมและสรุปแนวทางที่เหมาะสมเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์นั้นได้อย่างมีเหตุมีผลและน่าเชื่อถือ รวมทั้งสามารถสรุปเป็นแนวคิดรอบยอดได้

ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ เป็นการนำความองค์ความรู้ที่ได้มาฝึกปฏิบัติการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะอย่างเหมาะสมถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ภาษาไทย

ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ เป็นการเปรียบเทียบมุมมองใหม่กับความรู้ที่มีอยู่เดิม รวมถึงเป็นการสร้างความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงจากความรู้หรือประสบการณ์เดิม นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้เกิดการรู้ตนเองด้วยว่า ตนเองได้เปลี่ยนแปลงความรู้ ความคิด ความเชื่อ และคุณค่าไปจากเดิมหรือไม่อย่างไร

1.3 ศึกษาเอกสารและข้อมูลของหลักการออกแบบและสร้างบอร์ดเกม ผู้วิจัยจึงวางหลักการสร้างบอร์ดเกมไว้ 6 ขั้นตอน ตามแนวคิดขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกมของ Capraro (2014 อ้างถึงใน สิริกานต์ มุ่ยจันดา, 2563) ดังนี้

ขั้นที่ 1 เลือกรูปแบบเกม ผู้วิจัยเลือกใช้บอร์ดเกมประเภทครอบครัว เพราะเป็นบอร์ดเกมที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน เพื่อเน้นการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ใช้เวลาไม่นานมาก ไม่ต้องวางแผนหรือคิดซับซ้อนเกินไป

ขั้นที่ 2 ร่างเกมที่ต้องการสร้าง ผู้วิจัยได้ร่างแบบของบอร์ดเกมโดยมีลักษณะการใช้การ์ด คือมีการ์ดสถานการณ์มาให้ผู้เล่นได้อ่านและวิเคราะห์ถึงปัญหาหรือสิ่งที่การ์ดสถานการณ์ต้องการจะสื่อ เพื่อให้ผู้เล่นได้เลือกการ์ดคำตอบที่ผู้เล่นมีอยู่ในมือคนละ 3 ใบแล้วต้องคัดเลือกการ์ดคำตอบที่คิดว่าเป็นการ์ดคำตอบที่เหมาะสมกับการ์ดสถานการณ์นั้นมากที่สุด ให้ผู้เล่นแต่ละคนวางการ์ดลงกระดานเกม แล้วให้ผู้เล่นพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันว่าการ์ดของใครที่ตอบโจทย์การ์ดสถานการณ์ได้มากที่สุด ด้วยการโหวตโดยใช้เหรียญถูกใจ ใครได้รับเหรียญถูกใจมากที่สุดจะได้รับการ์ดสถานการณ์ไปเพื่อใช้เป็นคะแนนสะสมในตอนจบเกม และผู้วิจัยได้กำหนดข้อมูลต่าง ๆ ของบอร์ดเกมไว้ดังนี้

- ช่วงอายุของผู้เล่น คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ช่วงอายุ 16-17 ปี
- จำนวนผู้เล่น คือ ผู้เล่นไม่น้อยกว่า 3 คนต่อ 1 บอร์ดเกม
- ระยะเวลาในการเล่น คือ ใช้ระยะเวลาในการเล่นประมาณ 30 นาที
- กติกาของบอร์ดเกม คือ ผู้เล่นทุกคนต้องกำหนดเงื่อนไขในการจบก่อน โดยกำหนดว่าเล่นบอร์ดเกมให้ครบ 5 สถานการณ์ หรือเล่นภายในเวลา 30 นาที
- วิธีเอาชนะ คือ ผู้เล่นคนใดสามารถเก็บสะสมการ์ดสถานการณ์และเหรียญถูกใจได้มากที่สุด ผู้นั้นคือผู้ชนะ
- อุปกรณ์ที่ใช้ในบอร์ดเกม คือ กระดานเกม คู่มือการเล่น การ์ดสถานการณ์ การ์ดคำตอบ เหรียญถูกใจ และกระดาษเปล่า

ตาราง 6 แสดงรายละเอียดของเนื้อหาและบอร์ดเกม

เนื้อหาและรายละเอียดของเนื้อหา	บอร์ดเกม	เป้าหมาย
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 การร้อยเรียง ประโยค - การแสดงเจตนาของผู้ส่งสารใน ประโยค	- บอร์ดเกม เจตนาของผู้ส่ง สาร	สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยที่ 7 การร้อยเรียงประโยค ซึ่ง เป้าหมายของบอร์ดเกม เจตนาของ ผู้ส่งสาร คือ ผู้เล่นสามารถตีความ และวิเคราะห์ได้ว่าสถานการณ์ที่พบ เจอนั้นต้องการเจตนาอย่างไร ต้องการสื่ออะไรกับผู้เล่น
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คุณธรรมและ มารยาทในการสื่อสาร - คุณธรรมในการสื่อสาร - มารยาทในการสื่อสาร - ปลูกฝังคุณธรรมไทยใช้ภาษา	บอร์ดเกม ตอบดีมีมารยาท	สำหรับจัดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วย ที่ 8 เรื่อง คุณธรรมและมารยาทใน การสื่อสาร ซึ่งเป้าหมายของบอร์ด เกม ตอบดีมีมารยาท คือ ผู้เล่น สามารถโต้ตอบสถานการณ์ที่พบ เจอด้วยข้อความที่มีคุณธรรมและ มารยาทในการสื่อสาร
หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ชาวนฉลาดถาม ตอบรอบคอบคิด - ถามอย่างชาญฉลาด - ตอบฉลาดมารยาทงาม	บอร์ดเกม ฉลาดตอบรอบคอบ คิด	สำหรับจัดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วย ที่ 9 ชาวนฉลาดตอบรอบคอบ ซึ่ง เป้าหมายของบอร์ดเกม ฉลาดตอบ รอบคอบคิด คือ ผู้เล่นสามารถ วิเคราะห์คำถามจากสถานการณ์ว่า มีอะไรบ้าง แล้วโต้ตอบให้ตรง ประเด็นอย่างรอบคอบ

ขั้นที่ 3 เริ่มสร้างกระดาน ผู้วิจัยได้สร้างกระดานเกมขนาด 30 x 30 ซม. โดยภายในประกอบไปด้วยช่องสำหรับวางการ์ดสถานการณ์ 1 ช่อง ขนาด 12 x 8 ซม. และช่องสำหรับการ์ดคำตอบ 4 ช่อง ขนาด 12 x 8 ซม.

ขั้นที่ 4 การสร้างชิ้นส่วนที่ใช้ภายในเกม ผู้วิจัยสร้างเหรียญลูกใจ เพื่อใช้เป็นอุปกรณ์ในการเล่น

ขั้นที่ 5 การ์ดที่ใช้ประกอบการเล่น ผู้วิจัยได้สร้างการ์ดสถานการณ์ขึ้นมาโดยนำเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแสดงความคิดเห็นมาใส่เป็นข้อความประกอบพร้อมรูปภาพ เพื่อให้ผู้

เล่นเข้าใจได้ง่าย และการ์ดคำตอบที่จะใส่ข้อความพร้อมรูปภาพเพื่อใช้ตอบคำถามโดยมีลักษณะคำตอบที่หลากหลาย

ขั้นที่ 6 สรุป เมื่อสร้างบอร์ดเกมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยต้องพิจารณาว่ามีส่วนใดที่จำเป็นต่อการเล่นบอร์ดเกมอีกหรือไม่ เพื่อนำไปใช้ในการเล่นจริงต่อไป

1.4 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยเนื้อหาความรู้ทางด้านภาษาไทยที่ใช้คือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ประกอบด้วย 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องเจตนาของผู้ส่งสาร เรื่องคุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร และเรื่องชาญฉลาดถามตอบรอบคอบคิด มีรายละเอียดดังตารางนี้

ขั้นที่ 1 เฝ้ายักษ์กับสถานการณ์ที่มีปัญหา

เป็นขั้นตอนที่ครูนำบอร์ดเกมโดยมีสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนต้องพบเจอในชีวิตประจำวันจำวันเกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะมาให้ผู้เรียนได้เล่นกัน ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกการใช้ความคิดในการวิเคราะห์ปัญหาของสถานการณ์ดังกล่าวว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง เมื่อไร อย่างไร แล้วร่วมกันอภิปรายและแลกเปลี่ยนความเห็นเพื่อหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดในสถานการณ์นั้น ซึ่งขั้นตอนนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์โดยใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมที่มีอยู่และ ผู้เรียนได้รับความสนุกจากการเล่นบอร์ดเกม

ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

เป็นขั้นตอนที่จะช่วยเพิ่มความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะให้แก่ผู้เรียนมากขึ้น โดยครูใช้สถานการณ์จากบอร์ดเกมมาตั้งคำถามเชื่อมโยงไปสู่ในชีวิตประจำวันว่า ผู้เรียนเคยพบเจอสถานการณ์ใดบ้างที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับในบอร์ดเกม โดยเกิดขึ้นที่ไหน อย่างไร เป็นสถานการณ์ที่ผู้เรียนพบเจอด้วยตนเองหรือผู้อื่นเล่าฟัง จากนั้นจึงให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีปัญหาจากอะไร เกิดขึ้นได้อย่างไร มีผลกระทบต่อใครบ้าง

ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์

เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องมาจากขั้นตอนที่ 2 ซึ่งยังคงจะช่วยเพิ่มความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะให้แก่ผู้เรียน โดยครูใช้สถานการณ์จากบอร์ดเกมมาตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียนว่า หลังจากที่ได้ทราบถึงปัญหาของสถานการณ์แล้ว ถ้าผู้เรียนต้องพบเจอกับสถานการณ์ดังกล่าวด้วยตนเองจะมีความรู้สึกอย่างไรหรือถ้ามีใครรู้จักเป็นฝ่ายที่ต้องพบเจอสถานการณ์นั้น เราจะมึวิธีอย่างไรเพื่อให้คนผู้นั้นรู้สึกดีขึ้น

ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องร่วมกันค้นหาและรวบรวมข้อมูล แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะที่พบจากสถานการณ์ในบอร์ดเกมเพื่อนำมาสู่

การหาคำตอบ โดยครูใช้คำถามกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสงสัยใคร่รู้นอกจากความรู้และประสบการณ์เดิมที่ตนเองมีอยู่นั้นเพียงพอต่อการรับมือกับสถานการณ์ที่พบเจอหรือไม่ แล้วจะมีข้อมูล แนวคิด ทฤษฎีใหม่ ๆ ที่จะช่วยเพิ่มพูน สนับสนุนความรู้และประสบการณ์ที่มากพอสำหรับการเขียนโต้ตอบกับสถานการณ์นั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสมและสมเหตุสมผลมากที่สุด

ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล

เป็นขั้นตอนในการจัดระเบียบขององค์ความรู้ใหม่ ๆ ให้เป็นหมวดหมู่เพื่อง่ายต่อการเข้าถึง และทำให้เกิดความเข้าใจในการแก้สถานการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะที่พบในบอร์ดเกมมากขึ้นกว่าเดิม โดยให้ผู้เรียนร่วมกันเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียและผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นตามมาของแต่ละแนวทางได้หลากหลายแง่มุม จากนั้นสรุปแนวทางที่เหมาะสมเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์นั้นได้อย่างมีเหตุมีผลและน่าเชื่อถือ

ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำองค์ความรู้ทั้งหมดที่ได้จากการสืบค้น วิเคราะห์ สรุป มาเข้าสู่กระบวนการลงมือปฏิบัติจริง โดยครูจะให้ผู้เรียนเข้าเฟซบุ๊กของตนเองแล้วค้นหาข่าวสารเหตุการณ์ที่น่าสนใจ จากนั้นจึงให้ผู้เรียนฝึกเขียนแสดงความคิดเห็นของตนเองที่มีต่อสถานการณ์ดังกล่าวแล้วแชร์ลงบนแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กของตนเอง โดยครูจะคอยเข้าไปดูในเฟซบุ๊กของตนเองเพื่อพิจารณาว่าผู้เรียนสามารถใช้เลือกใช้คำและมีมารยาทต่อการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้เหมาะสมมากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่

เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบว่าตนเองได้มีการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ และประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะต่างไปจากเดิมหรือไม่อย่างไร

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและวิเคราะห์ถึงเนื้อหาที่ใช้ ลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมแล้ว พบว่าตัวกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดจะส่งเสริมการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ โดยมีสื่อบอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีจึงทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ซึ่งการให้ความสนใจนี้แสดงถึงทักษะการเขียนบนพื้นที่สาธารณะที่ดีและวิเคราะห์แต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนบนพื้นที่สาธารณะ พบว่าผู้สอนสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนค่อย ๆ ดึงเอาความสามารถในการเขียนบนพื้นที่สาธารณะออกมาใช้ได้ดีขึ้นและนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนเองได้

1.5 การนำกิจกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะต้องสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่ถูกพัฒนาไปสอน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สร้างแผนประกอบการจัดกิจกรรมเรียนรู้

สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม โดยดำเนินการสร้างแผน ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมง มีรายละเอียด ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การร้อยเรียงประโยค

- แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เจตนาของผู้ส่งสาร จำนวน 4 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร

- แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร จำนวน 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ขาญฉลาดตอบรอบคอบคิด

- แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ขาญฉลาดตอบรอบคอบคิด จำนวน 3 ชั่วโมง

โดยแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด
2. สารสำคัญ
3. จุดประสงค์การเรียนรู้
4. สารการเรียนรู้
5. สมรรถนะสำคัญที่จะเกิดกับผู้เรียน
6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์
7. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม
8. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้
9. ชิ้นงาน/ภาระงาน
10. การวัดและการประเมินผล

1.9 นำกิจกรรมการเรียนรู้และแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอ ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำ มาปรับปรุงแก้ไข

1.10 นำกิจกรรมการเรียนรู้และแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แก้ไข ปรับปรุงแล้ว พร้อมแบบประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของกิจกรรมและแผนประกอบการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปให้ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรม

1.11 นำกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดเกณฑ์มี ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าน้อยกว่า 1.00 ถือว่าเป็นกิจกรรมที่มีความ เหมาะสม ถ้ากิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ต้องนำมาปรับปรุง

1.12 นำกิจกรรมการเรียนรู้และแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แก้ไขปรับปรุงแล้วมาทดสอบประสิทธิภาพ เป็นการหาประสิทธิภาพ 1:1 (แบบเดี่ยว) โดยนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน เป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูงจำนวน 1 คน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ปานกลางจำนวน 1 คน และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำจำนวน 1 คน แต่กิจกรรมการเรียนรู้ต้องใช้บอร์ดเกมร่วมด้วยจึงไม่สามารถทดลองกับนักเรียนได้ครั้งละ 1 คน เนื่องจากบอร์ดเกมต้องเล่นเป็นกลุ่ม จึงต้องทดลองกับนักเรียน 3 คนพร้อมกันทีเดียว โดยอธิบายวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การดำเนินกิจกรรม โดยเก็บคะแนนจากการทำใบกิจกรรม 3 กิจกรรม และเก็บคะแนนจากแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ เพื่อหาความเหมาะสมของภาษา เนื้อหา และเวลาที่ใช้ แล้วนำมาปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

1.13 นำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วมาหาประสิทธิภาพ 1:10 (แบบกลุ่ม) โดยนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 เป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูงจำนวน 3 คน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ปานกลางจำนวน 3 คน และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำจำนวน 3 คน โดยเก็บคะแนนจากการทำใบกิจกรรม 3 กิจกรรม และเก็บคะแนนจากแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ แล้วนำมาปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

1.14 นำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วมาหาประสิทธิภาพ 1:100 (แบบภาคสนาม) โดยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน โดยเก็บคะแนนจากการทำใบกิจกรรม 3 กิจกรรม และเก็บคะแนนจากแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ จากนั้นทำการวิเคราะห์และนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ บอร์ดเกม และแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2.1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม และแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินความเหมาะสม

2.2 กำหนดจุดประสงค์ในการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม และแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ดังนี้

2.2.1 การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ที่ประกอบไปด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นที่ 1 เผชิญกับสถานการณ์ที่มีปัญหา
- ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
- ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์
- ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ
- ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล
- ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ
- ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่

2.2.2 การประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม 5 ด้าน ประกอบด้วย

- 1) ด้านกระดานเกม
- 2) ด้านการ์ดเกม
- 3) ด้านคู่มือบอร์ดเกม
- 4) กระบวนการเล่นบอร์ดเกม
- 5) ด้านการส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่

สาธารณะ

2.2.3 การประเมินความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

9 ด้าน ประกอบด้วย

- 1) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด
- 2) สาระสำคัญ
- 3) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 4) สาระการเรียนรู้
- 5) สมรรถนะสำคัญที่เกิดกับผู้เรียน
- 6) คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 7) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม
- 8) สื่อและแหล่งการเรียนรู้
- 9) การวัดและการประเมินผล

2.3 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ บอร์ดเกม และแผนประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เป็นมาตรฐานประเมินค่า (Rating scale) และส่วนท้ายมีแบบปลายเปิดเพื่อสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่าง ๆ โดยเป็นมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554, น. 121) ซึ่งกำหนดความหมายของความเหมาะสม ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

2.4 นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ บอร์ดเกม และแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำและนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.5 นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ บอร์ดเกม และแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ดำเนินการดังนี้

1. การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

1.1 ติดต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ บอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

1.2 ดำเนินการขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไขเครื่องมือจากบัณฑิตวิทยาลัย

1.3 นำกิจกรรมการเรียนรู้ บอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พร้อมกับแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ บอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.4 นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรม บอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ

ปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปใช้ในการประเมินประสิทธิภาพต่อไป

2. การประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2.1 ติดต่อทางบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อออกหนังสือขอความร่วมมือในการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จังหวัดพิษณุโลก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล และนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน เป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูงจำนวน 1 คน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ปานกลางจำนวน 1 คน และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำจำนวน 1 คน แต่กิจกรรมการเรียนรู้ต้องใช้บอร์ดเกมร่วมด้วยจึงไม่สามารถทดลองกับนักเรียนได้ ครั้งละ 1 คน เนื่องจากบอร์ดเกมต้องเล่นเป็นกลุ่ม จึงต้องทดลองกับนักเรียน 3 คนพร้อมกันทีเดียว เพื่อหาความเหมาะสมของภาษา เนื้อหาและเวลาที่ใช้ แล้วนำมาปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

2.2 นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขและนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.6 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 เป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูงจำนวน 3 คน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ปานกลางจำนวน 3 คน และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำจำนวน 3 คน โดยเก็บคะแนนจากการทำใบกิจกรรม 3 กิจกรรม และเก็บคะแนนจากแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ แล้วนำมาปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

2.3 นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขและนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.7 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน เพื่อประเมินหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ในเกณฑ์ 75/75 จากนั้นทำการวิเคราะห์และนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ผู้วิจัยมีการเก็บคะแนนจากการทำใบงานซึ่งใบงานมีลักษณะเป็นการเขียนแสดงความคิดเห็นต่อสถานการณ์ที่กำหนดให้บนแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก โดยมีรายละเอียดการเก็บคะแนน ดังนี้

ครั้งที่ 1 เก็บคะแนนจากการทำใบงาน เรื่อง เจตนาของผู้ส่งสาร คะแนนเต็ม 20 คะแนน

ครั้งที่ 2 เก็บคะแนนจากการทำใบงาน เรื่อง คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร คะแนน

เต็ม 20 คะแนน

ครั้งที่ 3 เก็บคะแนนจากการทำใบงาน เรื่อง ชาญฉลาดตอบรอบคอบคิด คะแนนเต็ม 20 คะแนน

ตาราง 7 แสดงรายการเก็บคะแนนในการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

รายการเก็บคะแนน	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ทดสอบหลังเรียน
ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	20 คะแนน	20 คะแนน	20 คะแนน	60 คะแนน

วิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนประกอบการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีเกณฑ์ในการแปลความหมายตามแนวของ บุญชม ศรีสะอาด (2554, น. 121) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51-5.00 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51-4.50 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51-3.50 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51-2.50 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.50 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดเกณฑ์ขั้นต่ำในการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยต้องมีค่าเฉลี่ยมากกว่าหรือเท่ากับ 3.51 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่าหรือ เท่ากับ 1.00 ถือว่ามีความเหมาะสม

2. การประเมินประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมเกณฑ์ 75/75 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามสูตร E_1/E_2 โดยพิจารณา ดังนี้

เกณฑ์ E_1 หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละ 75 ของคะแนนที่นักเรียนที่ได้จากการทำใบงานที่แสดงถึงความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

เกณฑ์ E_2 หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละ 75 ของคะแนนที่นักเรียนจากการทำแบบวัดการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

ขั้นตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยในขั้นตอนนี้เป็นการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนหลัง (One-Group Pretest-Posttest Design) กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยมีแบบแผนการทดลองดังนี้ ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2538, น. 248-249)

ตาราง 8 แสดงแบบแผนการทดลอง

T_1	X	T_2
-------	---	-------

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

X หมายถึง การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

T_1 หมายถึง การทดสอบก่อนการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม (Pretest)

T_2 หมายถึง การทดสอบหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม (Posttest)

โดยการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพพร้อมกัน มีรายละเอียดของการวิจัยดังนี้

แหล่งข้อมูล

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา พิษณุโลก อุตรดิตถ์
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.8 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา พิษณุโลก อุตรดิตถ์ โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบวัดการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

การพัฒนาเครื่องมือมีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการดังนี้

การสร้างแบบวัดการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
2. ศึกษาสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดภาษาไทย ตามหลักสูตร

แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้และวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลทางการเรียนเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนบนพื้นที่สาธารณะ

3. สร้างแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ จำนวน 3 ข้อ ผู้วิจัยจึงออกข้อคำถามทั้งหมด 6 ข้อ ให้ครอบคลุมตัวชี้วัด ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะและเนื้อหาที่สอนโดยลักษณะของข้อสอบเป็นสถานการณ์ที่นำเสนอข้อมูลชุดหนึ่ง และมีคำถามย่อย เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ซึ่งแบ่งเป็น 3 เรื่อง คือ เจตนาของผู้ส่งสาร คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร และชาญฉลาดตอบรอบคอบคิด โดยลักษณะของข้อสอบเป็นแบบอัตนัยซึ่งมีสถานการณ์ที่กำหนดให้และให้นักเรียนเขียนตอบคำถามลงในกระดาษ โดยใช้เวลาในการทำแบบวัดทั้งหมด 1 ชั่วโมง ดังนี้

เรื่อง เจตนาของผู้ส่งสาร

ข้อที่ 1 คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข่าวที่กำหนดให้และตอบคำถามต่อไปนี้

ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีความคิดเห็นอย่างไรเมื่ออ่านข่าวดังกล่าว แล้วถ้านักเรียนต้องการโพสต์แสดงความคิดเห็นของตนเองผ่านเฟซบุ๊กเพื่อเป็นกระบอกเสียงในเรื่องที่นักเรียนไม่เห็นด้วยที่ครูตัดผมนักเรียน นักเรียนจะเขียนแสดงความคิดเห็นอย่างไร จงเขียนอธิบายให้ละเอียด

กำหนดสถานการณ์เรื่อง “ครูตัดผมนักเรียนหญิงจนสั้นเหมือนนักเรียนชาย จ.ขอนแก่น” โดยมีเผยแพร่คลิปบนสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งครูท่านหนึ่งกำลังถือกรรไกรไล่ตัดผมนักเรียนที่สวมใส่ชุดลูกเสือ นั่งอยู่บริเวณลานสนามหญ้าที่ละคน ซึ่งนักเรียนที่ถูกตัดผมส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชายที่มีผมยาว แต่เกิดประเด็นตามมาขึ้น ก็เพราะคุณครูชายท่านนี้ได้ตัดผมนักเรียนหญิงคนหนึ่งไปด้วย โดยตัดจนผมสั้นเกรียนเหมือนนักเรียนชาย ซึ่งผู้โพสต์ระบุว่า เหตุเกิดในโรงเรียนชื่อดังแห่งหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น มีการตัดผมเด็กเกินกว่าเหตุ น้องผู้หญิงเสื้อเขียวถูกตัดผมจนสั้นถึงหนังศีรษะ

เรื่อง คือ คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร

ข้อที่ 2 คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข่าวที่กำหนดให้และตอบคำถามต่อไปนี้

ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีความคิดเห็นอย่างไรเมื่ออ่านข่าวดังกล่าว แล้วถ้านักเรียนต้องการโพสต์แสดงความคิดเห็นของตนเองผ่านเฟซบุ๊กเพื่อเป็นกระบอกเสียงในเรื่องที่นักเรียนไม่เห็นด้วยที่ครูด่านักเรียนด้วยคำหยาบ นักเรียนจะเขียนแสดงความคิดเห็นอย่างไร จงเขียนอธิบายให้ละเอียด

กำหนดสถานการณ์เรื่อง ครูใช้คำหยาบด่านักเรียนขณะสอนออนไลน์ จ. นครนายก เมื่อคุณแม่ของนักเรียนคนหนึ่งซึ่งจังหวัดนครนายก นำคลิปวิดีโอครูคนหนึ่งด่าทอนักเรียนด้วยถ้อยคำหยาบคาย มาโพสต์ลงเฟซบุ๊ก โดยในคลิปเป็นนาทิตี่เด็กนักเรียนชั้น ม.6 กำลังเข้าเรียนออนไลน์ในวิชาคณิตศาสตร์ เด็กนักเรียนที่ถูกครูคนดังกล่าวด่าทอ บอกว่า วันเกิดเหตุครูสอนและมีการเช็คชื่อตามปกติ แต่วันนั้นเธอมีธุระกับทางบ้านจึงเข้าเรียนค้างไว้ ไม่ได้อยู่ จังหวะที่ครูเรียกชื่อจึงไม่ได้ตอบ ประกอบกับกิตติศัพท์ห้องของเธอที่มีแต่ตัวจืด ๆ และครูหว่าง เวลาครูถามใครคนนั้นก็เงิบหายไปเลย จึงอาจทำให้ครูรู้สึกโมโห ทำนองว่านักเรียนเปิดโทรศัพท์ทิ้งไว้เฉย ๆ ไม่อยู่ขณะครูสอน ทำให้ครูเริ่มบ่นเรื่องการมีวินัยในการเรียน จากนั้นเพื่อนคนหนึ่งก็ถามขึ้นมาว่า วันจันทร์หนูไปแข่งกีฬา หนูมีใบรับรอง หนูจะต้องไปโรงเรียนอีกไหม หรือต้องทำอะไร ครูจึงบอกว่าจะให้เลิกและตัดสินใจเองว่าจะเลือกทางไหน พูดแบบมีอารมณ์ มีถ้อยคำที่รุนแรงตามที่ปรากฏในคลิป ภาพรวมของเพื่อน ๆ ในห้องเรียนตอนนี้ค่อนข้างตึงเครียด เพื่อนและผู้ปกครองไม่ค่อยโอเคกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แม้จะมีการอัปเดตคลิปวิดีโอขอโทษในกลุ่มไลน์ไปแล้วก่อนหน้านี้

เรื่อง คือ ขาญฉลาดตอบรอบคอบคิด

ข้อที่ 3 คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข่าวที่กำหนดให้ตอบคำถามต่อไปนี้

ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีความคิดเห็นอย่างไรเมื่ออ่านข่าวดังกล่าว แล้วถ้านักเรียนต้องการโพสแสดงความคิดเห็นของตนเองผ่านเฟซบุ๊กเพื่อเป็นกระบอกเสียงในเรื่องที่นักเรียนไม่เห็นด้วยกับพฤติกรรมของครูในข่าว นักเรียนจะเขียนแสดงความคิดเห็นอย่างไร จงเขียนอธิบายให้ละเอียด

กำหนดสถานการณ์ เรื่อง ครูแจงปมขอบริจาคทำบุญกฐิน 20 บาท หลังผู้ปกครองไม่พอใจ ยันไม่ได้บังคับแต่ขอความร่วมมือ โดยคุณครูให้ทำบุญคนละ 20 บาท แต่ไม่ได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครอง เก็บได้เพียง 740 บาท ในแชทบอกว่าผู้ปกครองไม่ให้ความร่วมมือและสุดท้ายในแชท บอกว่าเด็กควรจะเรียนที่นี้ต่อไหม คุยในไลน์กลุ่มห้องเรียนนี้ ผู้ปกครองเลยไม่พอใจ เรียนค่าเล่าเรียน เราจ่ายหมด ทุกอย่าง ซึ่งมันควรและแต่ศรัทธา อนุบาล คนละ 50 บาท ห้องหนึ่งก็ห้องหนึ่ง 1,000 บาท ถ้าลูกเรียนสามชั้น จะจ่ายเท่าไร ตนเองเรียนที่โรงเรียนนี้ สามคน อยากให้ทำบุญตามศรัทธา ไม่ให้บังคับคนละ 20 บาทแล้วมาต่อว่าผู้ปกครองสมควรให้เด็กเรียนต่อดีไหม สมควรว่าอย่างไรหรือเปล่า ควรไปดูเรื่องไม่หนีเรียน ดูการเรียนการสอนดีกว่า เรื่องการเรียนการสอนน่าจะดี มาเสียเรื่องทำบุญ และกลัวมาเสียหน้าเรื่องทำบุญมันใช่เรื่องหรือไม่

ตาราง 9 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

1. การเขียนสื่อสารด้วยภาษาที่สร้างสรรค์	
ระดับคะแนน	คำอธิบาย
5 ระดับวิเคราะห์ วิจารณ์	5. เขียนแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์วิจารณ์จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
	4. เขียนเรียงความสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
	3. เขียนเรียงลำดับสถานการณ์อย่างเป็นขั้นตอนได้
	2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
	1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท
4 ระดับสื่อสาร	4. เขียนเรียงความจากสถานการณ์ที่กำหนดได้
	3. เขียนเรียงลำดับสถานการณ์อย่างเป็นขั้นตอนได้
	2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
	1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย

3	3. เขียนเรียงลำดับสถานการณ์อย่างเป็นขั้นตอนได้
ระดับถ่ายโอน	2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
	1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย
2	2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
ระดับความรู้	1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย
1	1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย
ระดับกลไก	

2. การเขียนสื่อสารด้วยความรักและมิตรภาพ

ระดับคะแนน	คำอธิบาย
5	5. เขียนแสดงความคิดเห็นด้วยเจตนาที่ดี ให้เกียรติผู้อื่น
ระดับวิเคราะห์	4. เขียนเรียงความการแสดงความคิดเห็นได้
วิจารณ์	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นลำดับได้
	2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน
	1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
4	4. เขียนเรียงความการแสดงความคิดเห็นได้
ระดับสื่อสาร	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นลำดับได้
	2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน
	1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
3	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นลำดับได้
ระดับถ่ายโอน	2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน
	1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
2	2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน
ระดับความรู้	1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
1	1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น
ระดับกลไก	

3. การเขียนสื่อสารเพื่อสังคม

ระดับคะแนน	คำอธิบาย
5	5. เขียนแสดงความคิดเห็นในแง่คิดที่เป็นประโยชน์ในการช่วยหรือพัฒนาในสังคม
ระดับวิเคราะห์	เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีได้
วิจารณ์	4. เขียนเรียงความเกี่ยวกับการช่วยเหลือหรือพัฒนาสังคมได้
	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือพัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้
	2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดั้งเดิมของไทยได้
	1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย

4	4. เขียนเรียงความเกี่ยวกับการช่วยเหลือหรือพัฒนาสังคมได้
ระดับสื่อสาร	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือพัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดั้งเดิมของไทยได้ 1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย
3	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือพัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้
ระดับถ่ายโอน	2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดั้งเดิมของไทยได้ 1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย
2	2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดั้งเดิมของไทยได้
ระดับความรู้	1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย
1	1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย
ระดับกลไก	
4. การเขียนสื่อสารอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย	
ระดับคะแนน	คำอธิบาย
5	5. เขียนแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์วิจารณ์อย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย
ระดับวิเคราะห์	4. เขียนเรียงความสถานการณ์โดยไม่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นได้
วิจารณ์	3. เขียนเรียงลำดับการเขียนอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย 2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้องได้ 1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นของผู้อื่น
4	4. เขียนเรียงความสถานการณ์โดยไม่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นได้
ระดับสื่อสาร	3. เขียนเรียงลำดับการเขียนอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย 2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้องได้ 1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นของผู้อื่น
3	3. เขียนเรียงลำดับการเขียนอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย
ระดับถ่ายโอน	2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้องได้ 1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นของผู้อื่น
2	2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้องได้
ระดับความรู้	1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นของผู้อื่น
1	1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นของผู้อื่น
ระดับกลไก	

4. นำแบบทดสอบและเกณฑ์การประเมินไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

5. ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC) โดยใช้สูตรและโรวินลลีและแฮมเบลตัน (Rowinelli, & Hambleton) และคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 เป็นต้นไป (ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ, 2543, น. 248-249) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่ามีความเหมาะสม

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่ามีความเหมาะสม

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าไม่มีความเหมาะสม

ซึ่งพบว่าแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะที่สร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 โดยจากข้อคำถามจำนวน 6 ข้อ มีความสอดคล้องและสามารถนำไปใช้ทั้งหมด 6 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยเลือกไปใช้ทั้งหมด 3 ข้อ

6. นำมาปรับปรุงและจัดทำแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ เพื่อนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 คน ซึ่งเคยเรียนในหน่วยการเรียนรู้เรื่องการร้อยเรียงประโยค คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร และชาญฉลาดตอบรอบคอบคิด

7. จากนั้นนำไปหาความเชื่อมั่นด้วยเทคนิค Inter-rater โดยให้ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย จำนวน 2 คน คือ นางสาวพรพิมล สาลีการินทร์ และนางอรพรรณ ภูเจริญ วัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 คน โดยใช้แบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และให้คะแนนตามเกณฑ์ของแบบวัด จากนั้นนำคะแนนไปวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของคอนนาค พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น .903 จากนั้นจัดทำแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

8. นำแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ที่มีคุณภาพไปจัดพิมพ์และนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในชั้นที่ 2 การใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 ดำเนินการดังนี้

1. ติดต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อขอออกหนังสือขอความร่วมมือในการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ถึงผู้อำนวยการ

โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จังหวัดพิษณุโลก เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ชี้แจงรายละเอียดและวัตถุประสงค์เบื้องต้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้เข้าใจถึงกระบวนการและขั้นตอนการเรียนการสอน

3. ทดสอบก่อนเรียน โดยให้นักเรียนทำแบบวัดการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ โดยนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.8 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี โดยใช้เวลาการสอบ 1 ชั่วโมง

4. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แผนการเรียนรู้ทั้งหมด 3 หน่วยการเรียนรู้ ใช้เวลาเรียนจำนวน 10 ชั่วโมง

5. ทดสอบหลังเรียน โดยให้นักเรียนทำแบบวัดการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ โดยทำแบบวัด จำนวน 3 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์ ซึ่งทั้งแบบวัดการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะเป็นชุดเดียวกันที่ใช้สอบก่อนเรียน

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. แบบวัดการเขียนบนพื้นที่สาธารณะ

1.1 นำแบบวัดการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียนมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนน

1.2 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการเปรียบเทียบคะแนนการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะก่อนและหลังสอบ โดยทดสอบทีแบบสองกลุ่มสัมพันธ์ (Dependent samples t-test)

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การสะท้อนคิด ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

แหล่งข้อมูล

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา พิษณุโลก อุตรดิตถ์ โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแบบของ ลิเคิร์ท (Likert)

การพัฒนาเครื่องมือมีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการดังนี้

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิด ร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของแบบวัดความพึงพอใจ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ศึกษาทฤษฎี เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องของการประเมินความพึงพอใจในการเรียนการสอน

2. กำหนดขอบข่ายเนื้อหาที่จะนำมาสร้างแบบประเมินความพึงพอใจทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนการสอนและประเมินผลการเรียนรู้ ด้านความพึงพอใจต่อ เนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนรายวิชานี้ในภาพรวม และด้านความพึงพอใจต่อผู้สอน และเทคนิคการสอน ดังนี้

2.1 ด้านเนื้อหา ได้แก่ เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีความสำคัญ มีความน่าสนใจต่อผู้เรียนรายวิชาภาษาไทยมีการลำดับเนื้อหาอย่างเหมาะสมแล้วเข้าใจง่าย เนื้อหารายวิชา มีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา และระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม

2.2 ด้านการจัดการเรียนการสอนและประเมินผลการเรียนรู้ ได้แก่ ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนแจ้งรายละเอียดของการจัดการเรียนการสอน หัวข้อของการสอนและการประเมินอย่างชัดเจนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชา เอกสาร/สื่อการสอนประกอบการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม บรรยากาศในการเรียน เน้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อให้เกิดความรู้ที่หลากหลาย การวัดและประเมินผล

รายวิชามีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจน การวัดและประเมินผลรายวิชาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชา และการวัดและประเมินผลการศึกษา มีความเหมาะสมและเที่ยงตรง

2.3 ด้านความพึงพอใจต่อ เนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนรายวิชานี้ในภาพรวม ได้แก่ความพึงพอใจต่อเนื้อหาวิชานี้ในภาพรวม ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนรายวิชานี้ในภาพรวม และความพึงพอใจต่อปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้

2.4 ด้านความพึงพอใจต่อผู้สอนและเทคนิคการสอน ได้แก่ ผู้สอนเข้าสอนตรงเวลา และสอนเข้าใจง่าย ผู้สอนมีเทคนิคที่หลากหลายในการสอนให้เกิดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ผู้สอนมีความสนใจผู้เรียนทุกคนและมีความยืดหยุ่นในการเรียน และความพึงพอใจต่อผู้สอนรายวิชานี้ในภาพรวม

3. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีการของ (Likert) โดยมีการกำหนดค่า ดังนี้

- 5 หมายถึง รายการนั้นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง รายการนั้นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง รายการนั้นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง รายการนั้นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง รายการนั้นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้น นำมาเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความชัดเจนของข้อความ และภาษาที่ใช้ แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

5. นำแบบประเมินความพึงพอใจที่พัฒนาขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของข้อความ ความถูกต้องด้านภาษา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 61-62)

- +1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อความแบบประเมินมีความเหมาะสม
- 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความแบบประเมินมีความเหมาะสม
- 1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อความแบบประเมินไม่มีความเหมาะสม

คัดเลือกข้อประเมินที่มีความเที่ยงตรงตามคุณลักษณะที่ต้องการโดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งพบว่าแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 โดยจากข้อความจำนวน 19 ข้อ มีความคล่องและสามารถนำไปใช้ได้ทั้งหมด

6. นำแบบประเมินความพึงพอใจที่แก้ไขแล้วจัดพิมพ์ในฉบับสมบูรณ์

7. นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสาร บนพื้นที่สาธารณะ ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับงานวิจัยนี้ มีรายละเอียดดังนี้

สถิติพื้นฐาน

1. ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 น. 121) ดังนี้

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนน

N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 น. 121) ดังนี้

$$S. D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S. D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง

$(\sum x)^2$ แทน กำลังสองของคะแนนรวม

N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม โดยใช้สูตร E1/E2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2520, น. 136)

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N} \times 100}{A} \quad \text{และ} \quad E_2 = \frac{\frac{\sum Y}{N} \times 100}{B}$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในกิจกรรม

E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ในการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียน

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนรวมแบบทดสอบย่อยหรือประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน

$\sum Y$ แทน ผลรวมของคะแนนรวมของผู้เรียนที่ได้จากแบบทดสอบหลังเรียน

- A แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบย่อยทั้งหมดในชุดฝึก
 B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
 N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

4. การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC) โดยใช้สูตรของโรวินेलลี และแฮมเบิลตัน (Rowinelli and Hambleton) ดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

- เมื่อ IOC แทน ดัชนีความเหมาะสมสอดคล้อง
 R แทน คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5. ค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ จากผู้ประเมิน 2 คน (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, น. 104)

$$\pi = \frac{p_o - p_e}{1 - p_e}$$

- เมื่อ p_o แทน ความแตกต่างระหว่างผู้ประเมินระหว่าง 2 คน
 p_e แทน ผลบวกกำลังสองของค่าสัดส่วน

6. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน เป็นการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะก่อนเรียน โดยใช้ t-test แบบ Dependent (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, น. 104)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n - 1}}}$$

- เมื่อ t แทน ค่าที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติเพื่อทราบค่าความมีนัยสำคัญทางสถิติ
 D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน
$(\sum D)^2$	แทน	ผลรวมของ D ยกกำลังสอง
$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของ D



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล 3 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 ประกอบด้วย

1. ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

2.1 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

2.2 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

2.3 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

3. ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ตามเกณฑ์ 75/75

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

ตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

ตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ประกอบด้วย ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งเป็นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียน ให้นักเรียนได้เรียนรู้เข้าใจถึงสถานการณ์ที่หลากหลายเกี่ยวกับการเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะผ่านบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นทั้งหมด 3 บอร์ดเกม ได้แก่ 1) เจตนาของผู้ส่งสาร ใช้ในเรื่อง เจตนาของผู้ส่งสาร 2) ตอบดี มีมารยาท ใช้ในเรื่อง คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร และ 3) ฉลาดตอบรอบคอบคิด ใช้ในเรื่อง ชาญฉลาดตอบรอบคอบคิด โดยผู้วิจัยได้นำสถานการณ์เกี่ยวกับเรื่องในโรงเรียนมาจำลองเป็นสถานการณ์ลงในบอร์ดเกม ให้นักเรียนได้เผชิญกับปัญหาในการเขียนโต้ตอบ แสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ได้รู้จักการลองผิดลองถูก



ภาพ 6 บอร์ดเกม 3 บอร์ดเกมที่ใช้ในการกิจกรรมการเรียนรู้

จากนั้นนักเรียนเริ่มการสะท้อนคิดด้วยการสืบค้น วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและว่ามีแนวทางใดบ้างที่จะสามารถช่วยแก้ปัญหาจากสถานการณ์นั้น ๆ ได้บ้าง ซึ่งนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการสืบค้นมาต่อยอดในการเขียนแสดงความคิดเห็นบนเฟซบุ๊กได้อย่างเหมาะสม

มากที่สุด โดยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เผชิญกับสถานการณ์ที่มีปัญหา

เป็นขั้นตอนที่ครูนำบอร์ดเกมโดยมีสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนต้องพบเจอในชีวิตประจำวันจำวันเกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะมาให้ผู้เรียนได้เล่นกัน ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกการใช้ความคิดในการวิเคราะห์ปัญหาของสถานการณ์ดังกล่าวว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง เมื่อไร อย่างไร แล้วร่วมกันอภิปรายและแลกเปลี่ยนความเห็นเพื่อหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดในสถานการณ์นั้น ซึ่งขั้นตอนนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์โดยใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมที่มีอยู่และผู้เรียนได้รับความสนุกจากการเล่นบอร์ดเกม

ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

เป็นขั้นตอนที่จะช่วยเพิ่มความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะให้แก่ผู้เรียนมากขึ้น โดยครูใช้สถานการณ์จากบอร์ดเกมมาตั้งคำถามเชื่อมโยงไปสู่ในชีวิตประจำวันว่า ผู้เรียนเคยพบเจอสถานการณ์ใดบ้างที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับในบอร์ดเกม โดยเกิดขึ้นที่ไหน อย่างไร เป็นสถานการณ์ที่ผู้เรียนพบเจอด้วยตนเองหรือผู้อื่นเล่าฟัง จากนั้นจึงให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีปัญหาจากอะไร เกิดขึ้นได้อย่างไร มีผลกระทบต่อใครบ้าง

ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์

เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องมาจากขั้นตอนที่ 2 ซึ่งยังคงจะช่วยเพิ่มความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะให้แก่ผู้เรียน โดยครูใช้สถานการณ์จากบอร์ดเกมมาตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียนว่า หลังจากที่ได้ทราบถึงปัญหาของสถานการณ์แล้ว ถ้าผู้เรียนต้องพบเจอกับสถานการณ์ดังกล่าวด้วยตนเองจะมีความรู้สึกอย่างไรหรือถ้ามีคนรู้จักเป็นฝ่ายที่ต้องพบเจอสถานการณ์นั้น เราจะมึวิธีอย่างไรเพื่อให้คนผู้นั้นรู้สึกดีขึ้น

ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องร่วมกันค้นหาและรวบรวมข้อมูล แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะที่พบจากสถานการณ์ในบอร์ดเกมเพื่อนำมาสู่การหาคำตอบ โดยครูใช้คำถามกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสงสัยใคร่รู้ว่านอกจากความรู้และประสบการณ์เดิมที่ตนเองมีอยู่นั้นเพียงพอต่อการรับมือกับสถานการณ์ที่พบเจอหรือไม่ แล้วจะมีข้อมูล แนวคิด ทฤษฎีใหม่ ๆ ที่จะช่วยเพิ่มพูน สนับสนุนความรู้และประสบการณ์ที่มากพอสำหรับการเขียนโต้ตอบกับสถานการณ์นั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสมและสมเหตุสมผลมากที่สุด

ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล

เป็นขั้นตอนในการจัดระเบียบขององค์ความรู้ใหม่ ๆ ให้เป็นหมวดหมู่เพื่อง่ายต่อการเข้าถึงและทำให้เกิดความเข้าใจในการแก้สถานการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะที่

พบในบอร์ดเกมมากขึ้นกว่าเดิม โดยให้ผู้เรียนร่วมกันเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียและผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นตามมาของแต่ละแนวทางได้หลากหลายแง่มุม จากนั้นสรุปแนวทางที่เหมาะสมเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์นั้นได้อย่างมีเหตุมีผลและน่าเชื่อถือ

ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำองค์ความรู้ทั้งหมดที่ได้จากการสืบค้น วิเคราะห์ สรุป มาเข้าสู่กระบวนการลงมือปฏิบัติจริง โดยครูจะให้ผู้เรียนเข้าเฟซบุ๊กของตนเองแล้วค้นหาข่าวสาร เหตุการณ์ที่น่าสนใจ จากนั้นจึงให้ผู้เรียนฝึกเขียนแสดงความคิดเห็นของตนเองที่มีต่อสถานการณ์ดังกล่าวแล้วแชร์ลงบนแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กของตนเอง โดยครูจะคอยเข้าไปดูในเฟซบุ๊กของตนเองเพื่อพิจารณาว่าผู้เรียนสามารถใช้เลือกใช้คำและมีมารยาทต่อการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้เหมาะสมมากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่

เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบว่าตนเองได้มีการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้และประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะต่างไปจากเดิมหรือไม่อย่างไร

ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

ตาราง 10 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ขั้นที่ 1 เชิงอยู่กับสถานการณ์ที่มีปัญหา			
1.1 การเล่นเกมช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ถึงปัญหาของสถานการณ์นั้น ๆ ได้อย่างมีเหตุผล	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 การเล่นเกมมีความหลากหลายที่ช่วยส่งเสริมการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้	4.66	0.57	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.83	0.28	มากที่สุด
ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น			
2.1 สถานการณ์ที่พบในเกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกคิด	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
วิเคราะห์เกี่ยวกับสถานการณ์ดังกล่าวว่าอะไรเกิดขึ้นบ้าง เมื่อไรเกิดขึ้นได้อย่างไร และมีผลกระทบต่อใครบ้าง			
เฉลี่ย	5.00	0.00	มากที่สุด
ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์			
3.1 สถานการณ์ที่พบในบอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนแสดงความรู้สึกที่เกิดขึ้นได้อย่างมีเหตุผล	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย	5.00	0.00	มากที่สุด
ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ			
4.1 การค้นหาแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำจะเพื่อช่วยให้นักเรียนได้รับองค์ความรู้ใหม่ ๆ ในการหาคำตอบที่จะนำมาใช้แก้ปัญหาได้อย่างหลากหลายวิธีและนักเรียนได้ฝึกการโต้ตอบแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	4.66	0.57	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.66	0.57	มากที่สุด
ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล			
5.1 การค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล เพื่อช่วยให้นักเรียนร่วมกันวางแผนหาคำตอบและวิเคราะห์ว่าต้องใช้ข้อมูล แนวคิด ทฤษฎีใดบ้างเพื่อนำมาสู่การหาคำตอบต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	4.66	0.57	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.66	0.57	มากที่สุด
ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ			
6.1 การลงมือปฏิบัติ เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กของนักเรียนเอง โดยมีครูคอยสังเกตว่านักเรียนได้แสดงความคิดเห็นจากองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่และนักเรียนนำองค์ความรู้เดิมเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ใหม่เพื่อนำไปสู่การแก้ไขสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย	5.00	0.00	มากที่สุด
ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่			
7.1 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ เพื่อให้นักเรียนได้ตรวจสอบว่าตนเองมีความคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ไปจากเดิมอย่างไรบ้างและช่วยทำให้นักเรียนหาแนวทางใหม่ ๆ ในการแก้ไขสถานการณ์ได้เหมาะสมมากขึ้นหรือไม่	5.00	0.00	มากที่สุด
7.2 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมสามารถช่วยส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
7.3 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมสามารถช่วยให้นักเรียนนำไปปรับใช้เรื่องของการเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้จริง	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.87	0.20	มากที่สุด

จากตาราง พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.20)

ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ดังนี้

ตาราง 11 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกมที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

ที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1	ด้านกระดานเกม			
	1.1 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5.00	0.00	มากที่สุด
	1.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	4.33	0.57	มาก
	1.3 ความเหมาะสมของสีที่ใช้ในการออกแบบ	5.00	0.00	มากที่สุด
	1.4 ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำกระดาน	4.66	0.57	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.74	0.28	มากที่สุด
2	ด้านการ์ดเกม			
	2.1 การ์ดทุกใบมีรายละเอียดครบถ้วน	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.2 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.3 การใช้ภาษามีความถูกต้อง เข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.4 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	4.66	0.57	มากที่สุด
	2.5 ความเหมาะสมของสีที่ใช้ในการออกแบบ	4.66	0.57	มากที่สุด
	2.6 ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำการ์ดเกม	5.00	0.00	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	เฉลี่ย	4.88	0.19	มากที่สุด
3	ด้านคู่มือบอร์ดเกม			
	3.1 คู่มือมีรายละเอียดครบถ้วน	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.2 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.3 การใช้ภาษามีความถูกต้อง เข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.4 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	4.66	0.57	มากที่สุด
	3.5 ความเหมาะสมของสีที่ใช้ในการออกแบบ	4.66	0.57	มากที่สุด
	3.6 ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำคู่มือ	4.66	0.57	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.83	0.28	มากที่สุด
4	กระบวนการเล่นเกม			
	4.1 เป้าหมายในการเล่นมีความชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.2 สถานการณ์มีความน่าสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.3 การตัดสินใจในการเล่นมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.4 กระบวนการมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.66	0.57	มากที่สุด
	4.5 จำนวนผู้เล่นและเวลาที่เหมาะสม	4.66	0.57	มากที่สุด
	4.6 ความเหมาะสมของจำนวนอุปกรณ์ในการเล่นบอร์ดเกม	4.66	0.57	มากที่สุด
	4.7 ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่น โดยมีการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อกัน	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.85	0.24	มากที่สุด
5	ด้านการส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ			
	5.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาของสถานการณ์ต่าง ๆ ได้	5.00	0.00	มากที่สุด
	5.2 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คำตอบที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้	4.66	0.57	มากที่สุด
	5.3 ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายถึงคำตอบที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้อย่างมีเหตุผลได้	5.00	0.00	มากที่สุด
	5.4 ผู้เรียนสามารถนำความรู้จากการเล่นเกมไปปรับใช้ในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะในชีวิตประจำวันได้	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.91	0.14	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.84	0.22	มากที่สุด

จากตาราง พบว่าความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คนโดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.22)

ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ดังนี้

ตาราง 12 แสดงผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนประกอบประกอบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

ที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด			
	1.1 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551	5.00	0.00	มากที่สุด
	1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้	4.66	0.57	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.83	0.28	มากที่สุด
2	สาระสำคัญ			
	2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	4.66	0.57	มากที่สุด
	2.2 มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.3 มีความถูกต้อง เข้าใจง่าย	4.66	0.57	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.77	0.78	มากที่สุด
3	จุดประสงค์การเรียนรู้			
	3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	4.66	0.57	มากที่สุด
	3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถทำให้นักเรียนบรรลุตามจุดประสงค์	4.66	0.57	มากที่สุด
	3.3 จุดประสงค์มีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.4 จุดประสงค์ครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	เฉลี่ย	4.83	0.71	มากที่สุด
4	สาระการเรียนรู้			
	4.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้แกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานปีพุทธศักราช 2551	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.2 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4.66	0.57	มากที่สุด
	4.3 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.66	0.57	มากที่สุด
	4.4 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับความสามารถในการเขียน เพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.83	0.71	มากที่สุด
5	สมรรถนะสำคัญที่เกิดกับผู้เรียน			
	5.1 สอดคล้องกับเรื่องที่สอน	4.66	0.57	มากที่สุด
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิด ร่วมกับบอร์ดเกม	4.66	0.57	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.66	0.57	มากที่สุด
6	คุณลักษณะอันพึงประสงค์			
	6.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานปี พุทธศักราช 2551	5.00	0.00	มากที่สุด
	6.2 สอดคล้องตามเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การ สะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	5.00	0.00	มากที่สุด
7	กิจกรรมการเรียนรู้			
	7.1 กิจกรรมเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม	4.66	0.57	มากที่สุด
	7.2 กิจกรรมการเรียนรู้ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามารถ ในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	5.00	0.00	มากที่สุด
	7.3 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้จาก สถานการณ์ในชีวิตประจำวัน	5.00	0.00	มากที่สุด
	7.4 ผู้เรียนได้เกิดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบน พื้นที่สาธารณะ โดยเรียนรู้จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง	4.66	0.57	มากที่สุด
	7.5 ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.66	0.57	มากที่สุด
	7.6 เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน	4.33	0.57	มาก

ที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	เฉลี่ย	4.71	0.38	มากที่สุด
8	สื่อและแหล่งการเรียนรู้			
	8.1 บอร์ดเกมมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.33	0.57	มาก
	8.2 บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	5.00	0.00	มากที่สุด
	8.3 ใบความรู้เนื้อหาถูกต้องครบถ้วนตามสาระการเรียนรู้	4.66	0.57	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.66	0.38	มากที่สุด
9	การวัดและประเมินผล			
	9.1 ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
	9.2 เครื่องมือที่ใช้วัดสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.66	0.57	มากที่สุด
	9.3 เกณฑ์การประเมินสอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
	9.4 ประเมินความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะอย่างครอบคลุม	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.91	0.14	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.80	0.43	มากที่สุด

จากตาราง พบว่าแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คนโดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.43)

ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มนักเรียนตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ผลการนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ใช้บอร์ดเกมร่วมด้วย จึงต้องทดลองกับนักเรียน 3 คนพร้อมกัน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และเวลา ซึ่งพบว่าสิ่งที่ต้องปรับปรุงมี ดังนี้

ตาราง 13 แสดงการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และเวลา

ประเด็น	ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ด้านเนื้อหา	เนื้อหาที่ใช้ในกิจกรรมค่อนข้างน้อย เพราะกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เป็นกิจกรรมที่ต้องนำสถานการณ์ที่หลากหลายจากเฟซบุ๊กมาใช้กระตุ้นนักเรียนก่อนที่จะเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา	ลดเนื้อหาบางส่วนให้สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้
ด้านภาษา	นักเรียนไม่เข้าใจบางคำสั่ง ทำให้การทำงานของนักเรียนไม่บรรลุวัตถุประสงค์	ปรับแก้คำสั่งโดยอธิบายเพิ่มเติม และใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย
ด้านเวลา	เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมค่อนข้างนาน เนื่องจากนักเรียนต้องใช้เวลาในการวิเคราะห์สถานการณ์ในแต่ละขั้นตอนอย่างละเอียด เพื่อค้นหาคำตอบของสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม	ครูคอยกระตุ้นนักเรียนให้ทำกิจกรรมภายในเวลาที่ครูกำหนดไว้

ตาราง 14 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนจำนวน 3 คน

รายการประเมิน	ร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนระหว่างการจัดกิจกรรม (E_1)			ร้อยละค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบ (E_2) (60 คะแนน)
	ครั้งที่ 1 (20 คะแนน)	ครั้งที่ 2 (20 คะแนน)	ครั้งที่ 3 (20 คะแนน)	
คะแนนรวม	36	35	40	118
ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	68.33	60.00	56.67	65.56
รวมเฉลี่ย $E_1 / E_2 = 61.67 / 65.56$				

จากตาราง พบว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 61.67 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 65.56 แสดงว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยภาพรวมมีประสิทธิภาพ 61.67/65.56 ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ผลการนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม มีผลวิเคราะห์ ดังนี้

ตาราง 15 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนจำนวน 9 คน

รายการประเมิน	ร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนระหว่าง การจัดกิจกรรม (E_1)			ร้อยละ ค่าเฉลี่ยของ คะแนนสอบ (E_2) (60 คะแนน)
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	
	(20 คะแนน)	(20 คะแนน)	(20 คะแนน)	
คะแนนรวม	133	136	126	366
ความสามารถในการเขียนเพื่อ การสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	73.89	75.56	70.00	75.56
รวมเฉลี่ย $E_1/E_2 = 73.15/75.93$				

จากตาราง พบว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 73.15 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 75.93 แสดงว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยภาพรวมมีประสิทธิภาพ 73.15/75.93 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ผลการนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อทดสอบประเมินของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม มีผลวิเคราะห์ ดังนี้

ตาราง 16 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียน 1 ห้องเรียน

รายการประเมิน	ร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนระหว่างการจัดกิจกรรม (E_1)			ร้อยละค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบ (E_2) (60 คะแนน)
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	
	(20 คะแนน)	(20 คะแนน)	20 คะแนน)	
คะแนนรวม	596	607	603	3,034
ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	74.50	75.88	75.38	76.63
รวมเฉลี่ย $E_1/E_2 = 75.25/76.63$				

จากตาราง พบว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 75.25 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 76.63 แสดงว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยภาพรวมมีประสิทธิภาพ 75.25/76.63 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 17 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

การทดลอง	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	40	60	33.55	5.55	18.41**	0.0000
หลังเรียน	40	60	52.55	2.99		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง พบว่าความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 33.55คะแนน และ 52.55 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจจากผลการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ผลการศึกษาความพึงพอใจจากผลการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 18 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจจากผลการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1	เนื้อหารายวิชา			
	1.1 เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีความสำคัญ มีความน่าสนใจต่อผู้เรียน	4.66	0.57	มากที่สุด
	1.2 รายวิชาภาษาไทยมีการลำดับเนื้อหาอย่างเหมาะสมแล้วเข้าใจง่าย	4.66	0.57	มากที่สุด
	1.3 เนื้อหารายวิชามีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา	5.00	0.00	มากที่สุด
	1.4 ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.33	0.57	มาก
	เฉลี่ย	4.66	0.42	มากที่สุด
2	การจัดการเรียนการสอนและประเมินผลการเรียนรู้			
	2.1 ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม	4.66	0.57	มากที่สุด
	2.2 ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.33	0.57	มาก
	2.3 ผู้สอนแจ้งรายละเอียดของการจัดการเรียนการสอน หัวข้อของการสอนและการประเมินอย่างชัดเจนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชา	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.4 เอกสาร/สื่อการสอนประกอบการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม	4.66	0.57	มากที่สุด
	2.5 บรรยากาศในการเรียน เน้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อให้เกิดความรู้ที่หลากหลาย	4.00	1.00	มาก
	2.6 การวัดและประเมินผลรายวิชามีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจน	4.00	1.00	มาก
	2.7 การวัดและประเมินผลรายวิชาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชา	5.00	0.00	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
2.8	การวัดและประเมินผลการศึกษา มีความเหมาะสมและเที่ยงตรง	4.66	0.57	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.53	0.66	มากที่สุด
3	ความพึงพอใจต่อ เนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนรายวิชานี้ในภาพรวม			
3.1	ความพึงพอใจต่อเนื้อหาวิชาในภาพรวม	4.66	0.57	มากที่สุด
3.2	ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนรายวิชานี้ในภาพรวม	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3	ความพึงพอใจต่อปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.88	0.19	มากที่สุด
4	ความพึงพอใจต่อผู้สอน และเทคนิคการสอน			
4.1	ผู้สอนเข้าสอนตรงเวลา และสอนเข้าใจง่าย	4.66	0.57	มากที่สุด
4.2	ผู้สอนมีเทคนิคที่หลากหลายในการสอนให้เกิดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3	ผู้สอนมีความสนใจผู้เรียนทุกคนและมีความยืดหยุ่นในการเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
4.4	ความพึงพอใจต่อผู้สอนรายวิชานี้ในภาพรวม	4.66	0.57	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.83	0.71	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.72	0.49	มากที่สุด

ตาราง พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.49)

บทที่ 5

บทสรุป

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามกระบวนการวิจัยและพัฒนาประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 3) ศึกษาความพึงพอใจจากผลการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 1 ห้องเรียน เป็นเวลา 10 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบวัดความสามารถในการเขียนบนพื้นที่สาธารณะ วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะก่อนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าสถิติ t-test แบบ Dependent 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

3. ศึกษาความพึงพอใจจากผลการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

สรุปผลการวิจัย

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

1.1 ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจนสร้างบอร์ดเกมขึ้นมาทั้งหมด 3 บอร์ดเกม ได้แก่ 1) เจตนาของผู้ส่งสาร 2) ตอบดี มีมารยาท และ 3) ฉลาดตอบรอบคอบคิด และได้สรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 เชิญคุยกับสถานการณ์ที่มีปัญหา ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์ ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่

1.2 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.12)

1.3 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่าบอร์ดเกมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.22)

1.4 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่า แผนประกอบกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.43)

1.5 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และเวลาที่ใช้จ่ายกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ กับนักเรียนโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา

พิษณุโลก อุดรดิตถ์ จำนวน 3 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่า ด้านเนื้อหาที่ใช้ในกิจกรรมค่อนข้างมีจำนวนมาก เพราะกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เป็นกิจกรรมที่ต้องนำสถานการณ์ที่หลากหลายจากเพชบุ๊กมาใช้กระตุ้นนักเรียนก่อนที่จะเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา ผู้วิจัยจึงแก้ไขโดยลดเนื้อหาบางส่วนให้สอดคล้อง กระชับเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านภาษา นักเรียนไม่เข้าใจบางคำสั่ง ทำให้การทำงานของนักเรียนไม่บรรลุวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยจึงแก้ไขในการปรับแก้คำสั่งโดยอธิบายเพิ่มเติมและใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ด้านเวลา เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมค่อนข้างนาน เนื่องจากนักเรียนต้องใช้เวลาในการวิเคราะห์สถานการณ์ในแต่ละขั้นตอนอย่างละเอียด เพื่อค้นหาคำตอบของสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยจึงต้องคอยกระตุ้นนักเรียนให้ทำกิจกรรมภายในเวลาที่ครูกำหนดไว้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 61.67/65.56 ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

1.6 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุดรดิตถ์ จำนวน 9 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.56/76.94 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

1.7 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุดรดิตถ์ จำนวน 1 ห้องเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.88/76.69 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.49)

อภิปรายผล

จากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผล 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นซึ่งผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน โดยการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.12) ความเหมาะสมของบอร์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.22) และความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.49) ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยเริ่มมาจาก 1) ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนในปัจจุบันและนำมาสรุปถึงปัญหาที่ต้องการแก้ไข คือ การเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ 2) การที่จะแก้ปัญหาที่กล่าวไปนั้นต้องแก้ในส่วนของการเรียนการสอนภาษาไทย ทำให้ผู้วิจัยได้รู้แนวทางการแก้ไข นั่นคือ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับกระบวนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จากนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยที่เหมาะสมกับการนำมาส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะและสำนักวิชาการมาตรฐานการศึกษา (2553) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีนั้นมี 3 ลักษณะคือ 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน 2) การจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ 3) ครูผู้สอนต้องมีทั้งศาสตร์และศิลป์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม โดยผู้วิจัยได้เลือกขั้นตอนการจัดกิจกรรมตาม Dewey (1933; Gibbs, 1988; Roth, 1989; Atkin, & Murphy, 1993) และทำการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออกเป็น 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 เผชิญกับสถานการณ์ที่มีปัญหา ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้นขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์ ขั้นที่ 4

บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ ชั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล ชั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ และชั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่และผู้วิจัยได้สร้างบอร์ดเกมตามแนวคิดของ Capraro (2014) จนได้บอร์ดเกมทั้งหมด 3 บอร์ดเกม ได้แก่ 1) เจตนาของผู้ส่งสาร 2) ตอบตีมีมารยาท และ 3) ฉลาดตอบรอบคอบคิด โดยมีบอร์ดเกมเข้ามาร่วมในชั้นที่ 1,2,3,4 และ 5 กิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น คือ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่นำเอาสถานการณ์ที่พบในชีวิตประจำวันบนพื้นที่สาธารณะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อให้นักเรียนพบกับสถานการณ์จริงและสามารถฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ สืบค้น เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขสถานการณ์ที่พบเจอได้อย่างเหมาะสม โดยมีครูคอยให้คำแนะนำกับนักเรียน โดยนำบอร์ดเกมเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งนอกจากจะฝึกนักเรียนให้มีกระบวนการคิดวิเคราะห์แล้วยังได้รับความสนุกสนานขึ้นด้วย 3) ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะและสร้างแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 3 แผน โดยครอบคลุมผลการเรียนรู้ 4) การนำกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างตามแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545) การทดลองใช้ครั้งที่ 1 กับนักเรียนจำนวน 3 คน เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขด้านเนื้อหา ภาษา และเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม แล้วนำไปทดลองครั้งที่ 2 กับนักเรียนจำนวน 9 คน เพื่อปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำไปทดลองครั้งที่ 3 กับนักเรียน 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ทำให้ได้กิจกรรมที่มีคุณภาพเป็นไปตามที่ต้องการ ซึ่งกิจกรรมเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.88/76.69 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ สืบค้นเพื่อค้นหาคำตอบความรู้ใหม่แล้วนำมาประยุกต์ใช้ในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้ สอดคล้องกับ สาวิตรี สิบุดศรี (2563). ที่จัดกิจกรรมการสะท้อนคิดจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้สะท้อนผลจากการทำงานกลุ่ม สมาชิกพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกิดการรับรู้ข้อดีข้อเสียต่อสิ่งที่ต้องทำอย่างรอบคอบ สอดคล้องกับ ชุตติมณฑน์ กราบกราน (2555) ได้ทำการศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด เรื่องบรรยากาศ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ พบว่าการสะท้อนคิดช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากได้ให้นักเรียนฝึกทักษะการคิด ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่คิดและเรียนรู้เรื่องบรรยากาศได้เป็นอย่างดี ดังนั้นจึงทำให้เห็น

ว่าการสะท้อนคิดสามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย เพราะทักษะทุกอย่างล้วนเริ่มต้นมาจากกระบวนการคิดที่การสะท้อนคิดจะช่วยส่งเสริมกระบวนการนี้ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้บอร์ดเกมจะเป็นสื่อประเภทหนึ่งมาช่วยให้การทำกิจกรรมมีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น โดยข้อดีของบอร์ดเกม คือมีความท้าทาย เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ท้าทายกับสถานการณ์ที่ถูกจำลองไว้ ทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ข้อผิดพลาดไปพร้อมกับความสนุกสนาน สอดคล้องกับ วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา (2560) พบว่าการเล่นบอร์ดเกมจะช่วยให้ฝึกสติปัญญา ทำให้มีการคิดที่หลากหลาย ส่งผลให้สามารถตัดสินใจได้รวดเร็วขึ้น และช่วยให้มีการเรียนดีขึ้นไปพร้อมกับความสุข ดังนั้นการเขียนเพื่อการสื่อสารสามารถพัฒนาได้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เนื่องจาก ปริญญาภาส สีทอง. (2556) จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเรียนรู้ร่วมกันเพื่อส่งเสริมการเขียนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งการสะท้อนคิดและบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องเล่นบอร์ดเกมด้วยกันและร่วมกันคิด แลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์เพื่อค้นหาแนวทางใหม่ ๆ ในการโต้ตอบสถานการณ์นั้น ๆ ให้ได้อย่างเหมาะสมที่สุด แต่การเขียนเพื่อการสื่อสารในปัจจุบันนิยมเขียนบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์เพราะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีจึงทำให้การติดต่อสื่อสารสะดวกรวดเร็วมากขึ้น ทำให้การเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะนั้นเป็นการสื่อสารอย่างไม่สร้างสรรค์ สอดคล้องกับ คันธริรา ฉายาวงษ์ (2555) ที่พบว่าพฤติกรรมการสื่อสารที่ไม่สร้างสรรค์ในสื่อออนไลน์ที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์ยอดนิยมจำนวนทั้งสิ้น 4,837 จำนวนคิดเป็น 36.7 % ดังนั้นการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะจึงควรสื่อสารกันอย่างสร้างสรรค์ เพื่อลดความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นในสังคมได้

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนจำนวน 40 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, $S.D. = 0.53$) เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของกฤษกร คำชาย (2540, น. 223-226) อารี พันธุ์มณี (2542, น. 181) พบว่าความพึงพอใจต้องศึกษา 2 ประเด็น คือ 1) แรงจูงใจภายใน ได้แก่ การจูงใจที่เกิดจากความรู้สึกของนักเรียน เช่น ความสนใจทัศนคติต่อวิชาเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น 2) แรงจูงใจภายนอก เช่น เทคนิคการสอน บุคลิกภาพของผู้สอน เป็นต้นผู้วิจัยจึงได้ออกแบบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ทั้งหมด 4 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหา ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อเนื้อหามากที่สุด เนื่องจากเนื้อหาที่ใช้เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะซึ่งเป็นสิ่งที่นักเรียนพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน และเนื้อหานี้ได้ช่วยสอนให้ผู้เรียนรู้ว่าการเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะที่ดีต้องเป็นอย่างไร เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน 2) ด้านการสอนและประเมินความรู้ พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด เพราะเป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 3) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนมี

ความพึงพอใจต่อด้านนี้มากที่สุด เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนนี้มีความน่าสนใจ ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์จริงจากบอร์ดเกม ทำให้ได้รับความสนุกสนาน อีกทั้งยังช่วยฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ สืบค้น เพื่อหาแนวทางในการโต้ตอบสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม 4) ผู้สอนและเทคนิคการสอน พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด เพราะครูได้นำเทคนิคหลากหลายทั้งการสะท้อนคิดและบอร์ดเกมเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้การสอนมีความสนุกสนาน สามารถนำไปปรับใช้กับการเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้จริง

จากการอภิปรายผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้อาศัยการใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ เนื่องจากผู้เรียนต้องผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ สืบค้นเพื่อนำองค์ความรู้ใหม่มาประยุกต์ใช้ในการเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะให้เหมาะสมของสถานการณ์นั้น ๆ มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอเสนอแนะสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาศัยการใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ดังนี้

1.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาศัยการใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ครูต้องลดเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับระยะเวลาในการสอน ไม่ให้มากหรือน้อยเกินไป เพื่อให้ได้บรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาศัยการใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ครูควรให้นักเรียนได้เลือกเนื้อหาที่นักเรียนสนใจจากเฟซบุ๊กด้วยตัวเอง เพราะนักเรียนจะได้เขียนสื่อสารบนเฟซบุ๊กได้อย่างหลากหลาย และได้เป็นแนวทางให้นักเรียนคนอื่น ๆ ได้ศึกษาสถานการณ์ในประเด็นต่าง ๆ มากกว่าที่ครูกำหนดให้

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาศัยการใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ครูต้องคอยกระตุ้นและชี้แนะตลอดการทำกิจกรรมให้กับนักเรียน เพราะแต่ละชั้นตอนมีการใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ที่ค่อนข้างละเอียด อาจทำให้นักเรียนสับสน ครูจึงต้องคอยชี้แนะให้นักเรียนทำกิจกรรมแต่ละชั้นตอนไปได้อย่างราบรื่น

2. ข้อเสนอแนะในครั้งต่อไป

กิจกรรมการเรียนรู้อาศัยการใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ เพื่อนำความใหม่มาหาแนวทางในการเขียนสื่อสารให้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ อีกทั้งยังได้บอร์ดเกมที่เป็นสื่อมาช่วยในการทำกิจกรรมให้มีความสนุกสนานมากขึ้น แต่

การเขียนสื่อสารอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมายยังพบว่านักเรียนเขียนสื่อสารได้น้อยกว่าด้านอื่น ๆ ในการทำวิจัยครั้งต่อไปสามารถทำวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ที่ส่งเสริมความสามารถการเขียนเพื่อการสื่อสารด้านจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมายได้





บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยพระนคร

บรรณานุกรม

- กนกนุช ชื่นเลิศสกุล. (2544). การเรียนรู้โดยผ่านการสะท้อนคิด : การศึกษาและการปฏิบัติการพยาบาลในคลินิก. *วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 9(2), 35-48.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *การจัดสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาการคิด*. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2551). *แนวพินิจใหม่ในการสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤษณี คำชาย. (2540). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม. (2556). Social Media สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา. *Veridian E-Journal, SU.*, 6(1), 72-81.
- คันธิดา ฉายาวงศ์. (2555). *การสื่อสารที่ไม่สร้างสรรค์ในสื่อสังคมออนไลน์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จักรีรัตน์ แสงวารีย์, และพัลลภ พิริยะสุรวงศ์. (2556). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจัดการความรู้ในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน. *วารสารเกษมบัณฑิต*, 14(2), 99-113.
- จิรพัฒน์ พวงจำปา. (2562). *การประยุกต์ใช้ ACTIVE LEARNING ในการเรียนการสอน*. สืบค้น 17 ธันวาคม 2564, จาก <https://blog.nsr.u.ac.th/60111806048/5616>
- จิรวัดน์ เพชรรัตน์. (2556). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ชวลิต ชุกาแพง. (2553). *การวิจัยหลักสูตรและการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชวิตราตันติมาลา. (2560). พื้นที่สาธารณะและการผลิตพื้นที่: ความหมายใหม่ของความสัมพันธ์ทางสังคม. *วารสารบรรณศาสตร์ มศว.*, 10(1), 92-103.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2520). *ระบบสื่อการสอน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2545). *เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีการศึกษาหน่วยที่ 1-5*.
นนทบุรี: สำนักเทคโนโลยีทางการศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2555). *80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ:
เดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเปอร์ซัน.
- ชัยเสกสรรค์ พรหมศรี. (2559). การพัฒนาแบบวัดความรู้เกี่ยวกับการเตรียมความพร้อมรับมืออุทกภัย.
ใน รายงานสืบเนื่องจากการประชุมการวัดระดับชาติ มหาวิทยาลัยคริสเตียน. นครปฐม:
มหาวิทยาลัยคริสเตียน.
- ชุตินถน กราบกราน. (2555). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด เรื่องบรรยากาศ กลุ่ม
สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ไชยวัฒน์ อารีโรจน์ และสมพร ร่วมสุข. (2558) การพัฒนาแบบฝึกทักษะรายงานการศึกษาค้นคว้า
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, Silpakom
University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 8(2), 1824-1841.
- ฐิติพล ขำประถม. (2558). *บอร์ดเกม ธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต. คมชัดลึก*. สืบค้น 11 เมษายน
2564, จาก <https://www.komchadluek.net/news/204681>
- ทิตนา แคมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
(พิมพ์ครั้งที่ 7)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภัทร คำทิ้ง. (2563). ผลการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยเรื่องระดับภาษาโดยใช้การสอนแบบปัญหา
เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านลาดแค. *วารสารมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*, 3(2), 9-23.
- นริษา นราศรี. (2544). *การศึกษาความพึงพอใจของบทเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการ
จัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุดในกลุ่มวิชาการส่งเสริมประสบการณ์ชีวิต
ของโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดพิษณุโลก (วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- นาริรัตน์ กว่างขวาง. (2547). *ความพึงพอใจของประชาชนต่อประสิทธิภาพในการให้บริการของ
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. ศรีสะเกษ: มหาวิทยาลัย
ราชภัฏศรีสะเกษ.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). *เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: คอมเพคท์พรีน.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 7)*. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น
- บุญยาพร ทองจันทร์. (2560). ปัญหาการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน
สาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม). *วารสารช่อพะยอม*, 28(1), 125-132.

- บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2556). *ทฤษฎีการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: คลาดตาพับลิเคชั่น.
- ปกรณ์ ประจันบาน. (2552). *สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยและประเมิน*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ปรียา นามพล. (2546). *ความสามารถในการเขียนภาษาไทยเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบร่วมมือโดยใช้กิจกรรมแบบ CIRC กับการสอนตามคู่มือครู* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปิยะ วราบุญทวีสุข. (2553). *สังคมออนไลน์กับการทำธุรกิจ: แนวทางการทำการตลาด*. *วารสารนักบริหาร*, 30(2), 181-185.
- ปิยาณี ณ นคร. (2556). *การเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิด*. *วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร*, 3(2), 1-20.
- พรชนก ดาวประดับ. (2560). *รูปแบบและลักษณะการมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์. (2554). *สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต*. *วารสารนักบริหาร*, 31(4), 99-103.
- พิมพ์นภัส จินดาวงศ์. (2562). *ภาษาไทยกับการสื่อสาร*. ใน *เพ็ญพิชญา เพ็งศรี มุฮาเน่น (บ.ก.), ทักษะภาษาไทย (2-3)*. มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์.
- ภาคภูมิ วรรณภา. (2554). *การเขียนเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อินทนิล.
- มงคล ศุภอำพันวงษ์. (2562). *การออกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมปลูกฝังการอนุรักษ์สัตว์ป่าสงวน* (จุลนิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสยาม.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2523). *ทฤษฎีและแนวปฏิบัติในการบริหารการศึกษา*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- รักชน พุทธรังษี. (2560). *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัญญา นาคนุ่น. (2556) *การสำรวจพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารทางสื่อออนไลน์ (สื่ออินเทอร์เน็ต) และทัศนคติที่ส่งผลต่อภาพลักษณ์สบู์แคโรทฟิลิปินส์ที่จำหน่ายทางออนไลน์ (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาโทบริหารศึกษิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2552). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา*. กรุงเทพฯ: คำสมัย.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2564). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2562). *พฤติกรรมมารั้งแสบโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ลำเจียก กำธร. (2558). *การจัดการเรียนการสอนโดยวิธีการสะท้อนคิด (Reflective thinking)*. สืบค้น 11 เมษายน 2564, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/590695>

- วราภรณ์ ใจเที่ยง. (2558). เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 1026302 การจัดการเรียนรู้ และ การจัดการชั้นเรียน. สืบค้น 11 เมษายน 2564, จาก <https://edu.rajabhat.edu/media/07.pdf>
- วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา, และกันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดาน และองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขต กรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัยสังคม*, 40(2), 107-132.
- วัชระ คุณวงศ์. (2563). *พื้นที่สาธารณะ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วิมล สิทธิทรยางกูร. (2541). *พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิยะดา รัตนสุวรรณ. (2547). *การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิด ไตร่ตรองของอาจารย์พยาบาล* (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรีนวล วิวัฒน์คุณูปการ, และวิภาดา คุณาวิกติกุล. (2548). *Reflective Learning การเรียนรู้ โดยการสะท้อนคิด*. เชียงใหม่: โชตนา พรินท์.
- ศูนย์ดำเนินงาน PISA แห่งชาติ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2564). *ผลการประเมิน PISA 2018 การอ่าน คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์*. กรุงเทพฯ: สถาบัน ส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี. (2529). *การพัฒนานวัตกรรมเสริมทักษะ การเรียนการสอนภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย* (วิทยานิพนธ์คุชฎี บัณฑิต) พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สมพร มั่นตะสูตร แห่งพิพัฒน์. (2540). *การเขียนเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). *BOARD/GAME/UNIVERSE จักรวาลกระดานเดียว*. กรุงเทพฯ: แชลมอน.
- สวพร จันทรสกุล และคณะ. (2560). สถานภาพการใช้ภาษาไทยในการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ เฟซบุ๊กของนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่ใช้ภาษามลายูถิ่นใน มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 12(ฉบับพิเศษ), 27-41.
- สาวิตรี สีบุตศรี. (2563). *ผลการใช้กิจกรรมการสะท้อนคิด ที่มีต่อความสามารถในการนำเสนอ ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2557). *แนวทางการกระจายอำนาจการบริหารและ การจัดการการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักงานวิชาการและพัฒนาคุณภาพการศึกษา.

- สำนักวิจัยสยามเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโพลล์. (2556). *เด็กเมืองกรุงกว่าครึ่ง! ยอมรับเขียนภาษาไทยออนไลน์ผิดหลัก*. สืบค้น 1 มิถุนายน 2564 จาก https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=378928558900601&id=357750007685123
- สำนักวิชาการมาตรฐานการศึกษา. (2553). *นิยามศัพท์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2553). *คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เทียนวัฒนาพรินติ้ง.
- สิริกานต์ มุ่ยจันดา. (2563). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบร่วมมือร่วมกับเกมกระดาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สิริวรรณ สุวรรณอาภา. (2544). *เอกสารการสอนชุดวิชาการเรียนการสอน Learning teaching system* (พิมพ์ครั้งที่ 14). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุนน อมรวิทย์. (2553). *สมบัติทิพย์ของการศึกษาไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุริวรรณ พองอินทร์. (2548). *การศึกษาพัฒนาการการคิดไตร่ตรองของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีการอบรมเลี้ยงดูและระดับเจตคติต่อพุทธศาสนาต่างกัน ในเขตพื้นที่การศึกษา เชียงราย เขต 4 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรจน์.
- สุพร อังกุลดี, ธนรัชฎ์ ศิริสวัสดิ์, และสุจินต์ วิทวธีรานนท์. (2563). *ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.* 13(1), 220-233.
- อดุลย์ ไทรเล็กทิม. (2550). *ปัญหาการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยรามคำแหง*, 10(1), 83-96.
- อรรวรรณ ปิลันธน์โอวาท. (2540). *หลักและปรัชญาของวาทวิทยา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อรอนงค์ โฆษิตพิพัฒน์. (2555). *การสื่อสารเรื่องผู้หญิงบนพื้นที่สาธารณะผ่านโลกโซเชียลเปซ (วิทยานิพนธ์ดุขฎิบัณฑิต)* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- อวยพร พาณิช. (2553). *การเขียนเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาการณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน*. (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อารี พันธมณี. (2542). *จิตวิทยาสรรสร้างสรรคการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ไบโหม.
- เอกฉัท จารุเมธิชน. (2539). *การใช้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

- Atkins, S., & Murphy, K. (1993). Reflection: A review of the literature. *Journal of Advanced Nursing*, 8(39), 49-56.
- Brathwaite, & Schreiber. (2009). *Challenges for Game Designers*. United States of America.
- Collier, S.T. (1999). Characteristics of reflective thought during the student teaching experience. *Journal of Teacher Education*, 50(3), 4.
- Dewey, J. (1993). *How we Think*. Boston: D.C. Heathand.
- Edwards, Hanson, & Raggatt (1996). *Transformative leaning theory*. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 199(1), 34.
- Gardner, H. (1999). *Intelligences reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. Basic Books: Member of the Perseus Books Group.
- Gibbs, G. (1988). *Learning by doing: A guide to teaching and learning methods*. London: FEU.
- Good, V.C. (1973). *Dictionary of education*. New York: McGraw-Hill.
- Hawkinson, E. (2013). *Board game design and implementation for specific language learning goals*. Retrieved December 28, 2020, from http://www.academia.edu/7295897/Board_Game_Design_and_Implementation_for_Specific_Learning_Goals
- Krulatz, A. (2016). Reflective Practice in English teacher education: Why Active Learning is not enough. *Journal of the International Society for Teacher*, 2016(2), 8-21.
- Mezirow, J. (1991). *Transformative dimensions of adult learning*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Post Today. (2559). โขเชียลมีเดีย สื่อไร้ลายมหันตภัยวัยรุ่น. สืบค้น 25 มกราคม 2565, จาก <https://www.posttoday.com/politic/report/430928>
- Roth, R.A. (1989). Preparing the Reflective Practitioner: Transforming the Apprentice thought the Dialectic. *Journal of Teacher Education*, 40(2), 31-35.
- Schon, D.A. (1987). Teaching artistry through reflection-in-action. *In Educating the reflective practitioner*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Taggart, G. and Wilson, Alfred p. (2005). *Promoting reflective thinking in Teacher: 50 action strategies*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Tinsman, B. (2008). *The Game Inventer's Guidebook*. Garden City. NY: Morgan James.
- Tsai, J. C., Cheng, P. H., Liu, S. Y., & Chang, C. (2019). Using board games to teach sociocentric issues on biological conservation and economic development in Taiwan. *Journal of Baltic Science Education*, 18(4), 634-645.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนเรศวร

ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2. แบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ดังนี้

1.1 ดร.พิริยาภรณ์ เลขาธราภรณ์ อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

1.2 รองศาสตราจารย์ นาวาโท ดร.วัฒน์ชัย หมั่นยิ่ง อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย

1.3 นางสาวพรพิมล สาริการินทร์ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย

12. ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

13. แบบประเมินความสอดคล้องของเกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

14. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5


15. ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

16. ผลคะแนนความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะระหว่างก่อนและหลังเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

17. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

18. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

19. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5



กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียน
เพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

ขั้นที่ 1 เฝ้าดูกับสถานการณ์ที่มีปัญหา

ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์

ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ

ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล

ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ

ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมประกอบด้วย 7 ขั้นตอน โดยแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 เฝ้าดูกับสถานการณ์ที่มีปัญหา

เป็นขั้นตอนที่ครูนำบอร์ดเกมโดยมีสถานการณ์ต่าง ๆ ที่นักเรียนต้องพบเจอในชีวิตประจำวัน จำวนเกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะมาให้นักเรียนได้เล่นกัน ซึ่งนักเรียนจะได้ฝึกการใช้ความคิดในการวิเคราะห์ปัญหาของสถานการณ์ดังกล่าวว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง เมื่อไร อย่างไร แล้วร่วมกันอภิปรายและแลกเปลี่ยนความเห็นเพื่อหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดในสถานการณ์นั้น ซึ่งขั้นตอนนี้จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์โดยใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมที่มีอยู่และนักเรียนได้รับความสนุกจากการเล่นบอร์ดเกม

ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

เป็นขั้นตอนที่จะช่วยเพิ่มความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะให้แก่ นักเรียนมากขึ้น โดยครูใช้คำถามเชื่อมโยงจากบอร์ดเกมไปสู่ในชีวิตประจำวันว่า นักเรียนเคยพบเจอสถานการณ์ใดบ้างที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับในบอร์ดเกม โดยเกิดขึ้นที่ไหน อย่างไร เป็นสถานการณ์ที่นักเรียนพบเจอด้วยตนเองหรือผู้อื่นเล่าฟัง จากนั้นจึงให้นักเรียนร่วมกันสรุปว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีปัญหาจากอะไร เกิดขึ้นได้อย่างไร มีผลกระทบต่อใครบ้าง

ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์

เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องมาจากขั้นตอนที่ 2 ซึ่งยังคงจะช่วยเพิ่มความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะให้แก่ นักเรียน โดยครูใช้คำถามกระตุ้นนักเรียนว่า หลังจากที่ได้ทราบถึงปัญหาของสถานการณ์แล้ว ถ้านักเรียนต้องพบเจอกับสถานการณ์ดังกล่าวด้วย

ตนเองจะมีความรู้สึกอย่างไรหรือถ้ามีคนรู้จักเป็นฝ่ายที่ต้องพบเจอสถานการณ์นั้น เราจะมึนหรืออย่างไร เพื่อให้คนผู้นั้นรู้สึกดีขึ้น

ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ

เป็นขั้นตอนที่นักเรียนต้องร่วมกันค้นหาและรวบรวมข้อมูล แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะเพื่อนำมาสู่การหาคำตอบ โดยครูใช้คำถามกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสงสัยใคร่รู้นอกจากความรู้และประสบการณ์เดิมที่ตนเองมีอยู่นั้นเพียงพอต่อการรับมือกับสถานการณ์ที่พบเจอหรือไม่ แล้วจะมีข้อมูล แนวคิด ทฤษฎีใหม่ ๆ ที่จะช่วยเพิ่มพูนสนับสนุนความรู้และประสบการณ์ที่มากพอสำหรับการเขียนโต้ตอบกับสถานการณ์นั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสมและสมเหตุสมผลมากที่สุด

ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล

เป็นขั้นตอนในการจัดระเบียบขององค์ความรู้ใหม่ ๆ ให้เป็นหมวดหมู่เพื่อง่ายต่อการเข้าถึงและทำให้เกิดความเข้าใจมากขึ้นกว่าเดิม โดยให้นักเรียนร่วมกันเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียและผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นตามมาของแต่ละแนวทางได้หลากหลายแง่มุม จากนั้นสรุปแนวทางที่เหมาะสมเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์นั้นได้อย่างมีเหตุมีผลและน่าเชื่อถือ

ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ

เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้นำองค์ความรู้ทั้งหมดที่ได้จากการสืบค้น วิเคราะห์ สรุป มาเข้าสู่กระบวนการลงมือปฏิบัติจริง โดยครูแชร์ข่าวสารในกลุ่มเฟซบุ๊ก จากนั้นจึงให้นักเรียนฝึกเขียนแสดงความคิดเห็นของตนเองที่มีต่อสถานการณ์ดังกล่าว โดยครูจะคอยเข้าไปดูในกลุ่มเฟซบุ๊กเพื่อพิจารณาว่านักเรียนสามารถใช้เลือกใช้คำและมีมารยาทต่อการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้เหมาะสมมากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่

เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนได้เปรียบเทียบว่าตนเองได้มีการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้และประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะต่างไปจากเดิมหรือไม่อย่างไร

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม
(บทบาทครู บทบาทนักเรียน)

บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
ขั้นที่ 1 เผชิญกับสถานการณ์ที่มีปัญหา	
ครูนำบอร์ดเกมมาให้นักเรียนเล่น ซึ่งสถานการณ์นั้นต้องเกี่ยวข้องกับนักเรียนและเนื้อหาที่ต้องสอน แล้วนำสถานการณ์ในบอร์ดเกมมาใช้เป็นคำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียน ซึ่งเป็นคำถามที่นักเรียนสามารถตอบได้ด้วยความรู้และประสบการณ์เดิม	นักเรียนจับกลุ่มร่วมกันเล่นบอร์ดเกม เพื่อเป็นการทบทวนความรู้และประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นกับนักเรียนในชีวิตประจำวัน โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสถานการณ์ดังกล่าวว่า นักเรียนเคยพบเจอในชีวิตประจำวันบ้างหรือไม่
ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น	
ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียนให้คิดและวิเคราะห์ด้วยความคิดเห็นของตนเอง เช่น - นักเรียนคิดว่าโฆษณาขายของที่เจอในบอร์ดเกมต้องการสื่ออะไร	นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์โฆษณาขายของว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง เมื่อไร เกิดขึ้นได้อย่างไร และมีผลกระทบต่อใครบ้าง
ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์	
ครูกระตุ้นให้นักเรียนและตรวจสอบความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์นั้น ๆ เช่น - นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นโฆษณาของขายของ	นักเรียนร่วมกันอธิบายความรู้สึกของตนเองที่มีต่อสถานการณ์ดังกล่าวว่าตนเองรู้สึกอย่างไรบ้าง
ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ	
ครูคอยให้คำแนะนำแก่นักเรียนระหว่างการศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูลใหม่ ๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการหาคำตอบได้อย่างเหมาะสม	นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อศึกษา ค้นคว้าหาคำตอบที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว

บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล	
<p>ครูรับฟังและตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนมีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร และชี้แนะเพิ่มเติม</p>	<p>นักเรียนร่วมกันวางแผนหาคำตอบและวิเคราะห์ว่าต้องใช้ข้อมูล แนวคิด ทฤษฎีใดบ้างเพื่อนำมาสู่การหาคำตอบ</p> <p>นักเรียนวิเคราะห์และสรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องไว้เป็นอย่างดีเป็นระบบเพื่อง่ายต่อการหาแนวทางมาแก้ปัญหาต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม</p>
ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ	
<p>ครูกำหนดสถานการณ์ใหม่ที่สอดคล้องกับสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ลงในแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก และสังเกตว่านักเรียนได้แสดงความคิดเห็นจากองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่</p>	<p>นักเรียนนำองค์ความรู้เดิมเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ใหม่เพื่อนำไปสู่การแก้ไขสถานการณ์ลงในแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กตามที่ครูกำหนดให้</p>
ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่	
<p>ครูตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน และชี้แนะเพิ่มเติม</p>	<p>นักเรียนได้เปรียบเทียบความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ เพื่อตรวจสอบว่าตนเองมีความคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ไปจากเดิมอย่างไรบ้างและช่วยทำให้นักเรียนสามารถหาแนวทางใหม่ ๆ ในการแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เหมาะสมมากขึ้นหรือไม่</p>

**แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมและโปรดระบุข้อความลงในช่องว่าง

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นสำหรับเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับ คือ

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

**แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	ขั้นที่ 1 เผชิญกับสถานการณ์ที่มีปัญหา					
	1.1 การเล่นเกมช่วยให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ถึงปัญหาของสถานการณ์นั้น ๆ ได้อย่างมีเหตุผล					
	1.2 การเล่นเกมมีความหลากหลายที่ช่วยส่งเสริมการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้					
2	ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น					
	2.1 สถานการณ์ที่พบในเกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับสถานการณ์ดังกล่าวว่าอะไรเกิดขึ้นบ้าง เมื่อไร เกิดขึ้นได้อย่างไร และมีผลกระทบต่อใครบ้าง					
3	ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์					
	3.1 สถานการณ์ที่พบในเกมช่วยให้นักเรียนแสดงความรู้สึกที่เกิดขึ้นได้อย่างมีเหตุผล					
4	ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ					
	4.1 การค้นหาแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำจะช่วยให้นักเรียนได้รับองค์ความรู้ใหม่ ๆ ในการหาคำตอบที่จะนำมาใช้แก้ปัญหาได้อย่างหลากหลายวิธีและนักเรียนได้ฝึกการโต้ตอบแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล					
5	ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล					
	5.1 การค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล เพื่อช่วยให้นักเรียนร่วมกันวางแผนหาคำตอบและวิเคราะห์ว่าต้องใช้ข้อมูล แนวคิด ทฤษฎีใดบ้างเพื่อนำมาสู่การหาคำตอบต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม					
6	ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ					
	6.1 การลงมือปฏิบัติ เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กของนักเรียนเอง โดยมีครูคอยสังเกตว่านักเรียนได้แสดงความคิดเห็นจากองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่และนักเรียนนำองค์ความรู้เดิมเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ใหม่เพื่อนำไปสู่การแก้ไขสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
7	ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ 7.1 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ เพื่อให้นักเรียนได้ตรวจสอบว่าตนเองมีความคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ไปจากเดิมอย่างไรบ้างและช่วยทำให้นักเรียนหาแนวทางใหม่ ๆ ในการแก้ไขสถานการณ์ได้เหมาะสมมากขึ้นหรือไม่					
8	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมสามารถช่วยส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ					
9	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมสามารถช่วยให้นักเรียนนำไปปรับใช้เรื่องของการเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้จริง					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตำแหน่ง.....

ตาราง 19 ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	ของ					
	1	2	3			
ขั้นที่ 1 เฝ้ายกกับสถานการณ์ที่มีปัญหา						
1.1 การเล่นเกมช่วยให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ถึงปัญหาของสถานการณ์นั้น ๆ ได้อย่างมีเหตุผล	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 การเล่นเกมมีความหลากหลายที่ช่วยส่งเสริมการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น						
2.1 สถานการณ์ที่พบในเกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์เกี่ยวกับสถานการณ์ดังกล่าวว่าอะไรเกิดขึ้นบ้างเมื่อไร เกิดขึ้นได้อย่างไร และมีผลกระทบต่อใครบ้าง	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์						
3.1 สถานการณ์ที่พบในเกมช่วยให้นักเรียนแสดงความรู้สึกที่เกิดขึ้นได้อย่างมีเหตุผล	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ						
4.1 การค้นหาแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำจะเพื่อช่วยให้นักเรียนได้รับองค์ความรู้ใหม่ ๆ ในการหาคำตอบที่จะนำมาใช้แก้ปัญหา	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล						
5.1 การค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล เพื่อช่วยให้นักเรียนร่วมกันวางแผนหาคำตอบและวิเคราะห์ว่าต้องใช้ข้อมูลแนวคิด ทฤษฎีใดบ้างเพื่อนำมาสู่การหาคำตอบต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	ของ					
	1	2	3			
ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ						
6.1 การลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กของนักเรียนเอง โดยมีครูคอยสังเกตว่านักเรียนได้แสดงความคิดเห็นจากองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างไรเหมาะสมหรือไม่และนักเรียนนำองค์ความรู้เดิมเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ใหม่เพื่อนำไปสู่การแก้ไขสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่						
7.1 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ เพื่อให้ นักเรียนได้ตรวจสอบว่าตนเองมีความคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ไปจากเดิมอย่างไรบ้างและช่วยทำให้นักเรียนหาแนวทางใหม่ ๆ ในการแก้ไขสถานการณ์ได้เหมาะสมมากขึ้นหรือไม่	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7.2 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สามารถช่วยส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7.3 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สามารถช่วยให้นักเรียนนำไปปรับใช้เรื่องของการเขียนสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้จริง	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	5	5	4.70	4.87	0.20	มากที่สุด

แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสาร
บนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมและโปรดระบุข้อความลงในช่องว่าง

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นสำหรับเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขบอร์ดเกม กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับ คือ

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสาร
บนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	ด้านกระดานเกม					
	1.1 ความเหมาะสมของภาพประกอบ					
	1.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
	1.3 ความเหมาะสมของสีที่ใช้ในการออกแบบ					
	1.4 ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำกระดาน					
2	ด้านการ์ดเกม					
	2.1 การ์ดทุกใบมีรายละเอียดครบถ้วน					
	2.2 ความเหมาะสมของภาพประกอบ					
	2.3 การใช้ภาษามีความถูกต้อง เข้าใจง่าย					
	2.4 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
	2.5 ความเหมาะสมของสีที่ใช้ในการออกแบบ					
	2.6 ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำการ์ดเกม					
3	ด้านคู่มือบอร์ดเกม					
	3.1 คู่มือมีรายละเอียดครบถ้วน					
	3.2 ความเหมาะสมของภาพประกอบ					
	3.3 การใช้ภาษามีความถูกต้อง เข้าใจง่าย					
	3.4 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
	3.5 ความเหมาะสมของสีที่ใช้ในการออกแบบ					
	3.6 ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำคู่มือ					
4	กระบวนการเล่นเกม					
	4.1 เป้าหมายในการเล่นมีความชัดเจน					
	4.2 สถานการณ์มีความน่าสนใจ					
	4.3 การตัดสินใจขณะในการเล่นมีความเหมาะสม					
	4.4 กระบวนการเล่นมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
	4.5 จำนวนผู้เล่นและเวลามีความเหมาะสม					
	4.6 ความเหมาะสมของจำนวนอุปกรณ์ในการเล่นบอร์ดเกม					
	4.7 ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่น โดยมีการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อกัน					
5	ด้านการส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ					
	5.1 นักเรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาของสถานการณ์ต่าง ๆ ได้					
	5.2 นักเรียนสามารถวิเคราะห์คำตอบที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้					
	5.3 นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงคำตอบที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้อย่างมีเหตุผลได้					
	5.4 นักเรียนสามารถนำความรู้จากการเล่นบอร์ดเกมไปปรับใช้ในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะในชีวิตประจำวันได้					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงนาม.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....

ตาราง 20 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียน
เพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	1	2	3			
1. ด้านกระดานเกม						
1.1 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	4	4	4.33	0.57	มาก
1.3 ความเหมาะสมของสีที่ใช้ในการออกแบบ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4 ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำ กระดาน	5	4	5	4.66	0.57	มากที่สุด
2. ด้านการ์ดเกม						
2.1 การ์ดทุกใบมีรายละเอียดครบถ้วน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 การใช้ภาษามีความถูกต้อง เข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
2.5 ความเหมาะสมของสีที่ใช้ในการออกแบบ	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
2.6 ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำการ์ด เกม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ด้านคู่มือบอร์ดเกม						
3.1 คู่มือมีรายละเอียดครบถ้วน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 การใช้ภาษามีความถูกต้อง เข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
3.5 ความเหมาะสมของสีที่ใช้ในการออกแบบ	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
3.6 ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำคู่มือ	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
4. กระบวนการเล่นบอร์ดเกม						
4.1 เป้าหมายในการเล่นเกมนั้นมีความชัดเจน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 สถานการณ์มีความน่าสนใจ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
4.3 การตัดสินใจแพ้ชนะในการเล่นมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.4 กระบวนการเล่นมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
4.5 จำนวนผู้เล่นและเวลาที่มีความเหมาะสม	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
4.6 ความเหมาะสมของจำนวนอุปกรณ์ในการเล่นบอร์ดเกม	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
4.7 ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่น โดยมีการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อกัน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ด้านการส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ						
5.1 นักเรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาของสถานการณ์ต่าง ๆ ได้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 นักเรียนสามารถวิเคราะห์คำตอบที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้	5	4	5	4.66	0.57	มากที่สุด
5.3 นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงคำตอบที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะได้อย่างมีเหตุผลได้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.4 นักเรียนสามารถนำความรู้จากการเล่นบอร์ดเกมไปปรับใช้ในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะในชีวิตประจำวันได้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	5	4.88	4.66	4.84	0.22	มากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

รายวิชา ภาษาไทย 4

รหัสวิชา ท32102

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร

เรื่องคุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร

เวลา 3 ชั่วโมง

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

ผู้สอน นางสาวสิริรามล วัฒนบุตร

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

ท 2.1 ม. 4-6/2 เขียนสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยใช้ภาษาเรียบเรียงถูกต้อง มีข้อมูลและสาระสำคัญที่ชัดเจน

ท 2.1 ม. 4-6/4 ผลิตงานเขียนของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ

ท 2.1 ม. 4-6/8 มารยาทในการเขียน

2. สาระสำคัญ

การเขียนแสดงความคิดเห็นบนพื้นที่สาธารณะควรที่จะต้องมีคุณธรรมและมารยาทในการสื่อสารเป็นสำคัญ เพราะต้องรู้จักการวิเคราะห์ข้อความต่าง ๆ อย่างมีสติ และรู้จักการเลือกใช้ถ้อยคำที่เหมาะสม ถูกกาลเทศะก่อนที่จะแสดงความคิดเห็นใด ๆ ลงไปบนพื้นที่สาธารณะ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายคุณธรรมและมารยาทที่ควรมีในการสื่อสารบนเฟซบุ๊กได้ (K)
2. นักเรียนสามารถเขียนแสดงความคิดเห็นผ่านเฟซบุ๊กได้ (P)
3. นักเรียนสามารถตระหนักถึงคุณค่าของคุณธรรมและมารยาทในการสื่อสารบนเฟซบุ๊กได้ (A)

4. สาระการเรียนรู้

การวิเคราะห์ประโยค เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ให้มีเข้าใจ แล้วจึงเลือกใช้คำที่เหมาะสมในการเขียนแสดงความคิดเห็นลงในเฟซบุ๊ก โดยไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

5. สมรรถนะสำคัญที่จะเกิดกับผู้เรียน

- [/] ความสามารถในการสื่อสาร
- [/] ความสามารถในการคิด
- [] ความสามารถในการแก้ปัญหา
- [] ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- [/] ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 5.1 [] รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 5.2 [] ซื่อสัตย์สุจริต 5.3 [/] มีวินัย
 5.4 [/] ใฝ่เรียนรู้ 5.5 [] อยู่อย่างพอเพียง 5.6 [/] มุ่งมั่นในการทำงาน
 5.7 [] รักความเป็นไทย 5.8 [] มีจิตสาธารณะ

7. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม (180 นาที)

ขั้นที่ 1 เฆชัญกับสถานการณ์ที่มีปัญหา (50 นาที)

1. ครูทักทายนักเรียนและชวนพูดคุยในประเด็นเรื่อง นักเรียนเคยพบเจอการพิมพ์โต้ตอบกันในเฟซบุ๊กอย่างไรไม่มีคุณธรรมและมารยาท พร้อมให้ยกตัวอย่างประโยค
2. ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้แล้วจึงชักชวนนักเรียนเล่นบอร์ดเกม “ตอบดีมีมารยาท” โดยเป็นบอร์ดเกมที่มีจุดประสงค์เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ถ้อยคำและเขียนโต้ตอบข้อความบนเฟซบุ๊กได้อย่างมีคุณธรรมและมารยาท
3. ครูแจกบอร์ดเกมพร้อมกับชี้แจงรายละเอียดของบอร์ดเกม “ตอบดีมีมารยาท” ให้นักเรียนฟัง โดยมีอุปกรณ์ ได้แก่



3.1) กระดานเกม



3.2) การ์ดสถานการณ์



3.3) การ์ดคำตอบ



3.4) เกรียนถูกใจ

และครูได้อธิบายกติกาการเล่น คือ

3.5) ก่อนเล่นเกมให้ผู้เล่นตกลงเงื่อนไขในการจบเกม เช่น กำหนดว่าต้องเล่น 5 สถานการณ์ จนครบจึงจะจบเกมได้

3.6) ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละไม่น้อยกว่า 3 คน

3.7) วางกระดานเกมไว้กลางโต๊ะ จากนั้นนักเรียนสุ่มหยิบการ์ดสถานการณ์มา 1 ใบ แล้ววางลงในช่องที่กำหนดไว้บนกระดานเกม แล้วสุ่มแจกการ์ดคำตอบให้คนละ 3 ใบ (ซึ่งบางคนอาจได้การ์ดคำตอบที่ซ้ำกัน)

3.8) เมื่ออ่านการ์ดสถานการณ์แล้ว ให้นักเรียนแต่ละคนเลือกการ์ดคำตอบที่คิดว่ามีคุณธรรมและมารยาทที่เหมาะสมในการตอบการ์ดสถานการณ์มากที่สุดมา 1 ใบ แล้ววางลงในช่องที่กำหนดไว้ในกระดานเกม



3.9) จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนอธิบายเหตุผลว่าเหตุใดจึงการ์ดคำตอบใบนั้น เมื่อทุกคนอธิบายเสร็จแล้ว ให้ทุกคนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันว่าการ์ดคำตอบของใครเป็นคำตอบที่ดีที่สุดของสถานการณ์นั้น ด้วยการโหวตโดยนักเรียนทุกคนนำเหรียญลูกไปมอบให้กับการ์ดคำตอบที่ดีที่สุดเพียง 1 ใบ ใครได้เหรียญลูกใจมากที่สุดเป็นผู้ชนะ (หากเกิดกรณีมีผู้ได้รับเหรียญลูกใจมากที่สุดพร้อมกัน 2 คน ให้เปิดดูคะแนนที่อยู่ภายในการ์ดคำตอบได้ แล้วถ้าเกิดกรณีคะแนนการ์ดคำตอบเท่ากัน 2 คน ให้ 2 คน เป่ายิงลูกกัน 3 ครั้ง ใครเป่าชนะมากกว่าก็ได้รับการ์ดสถานการณ์นั้นไป)

3.10) ใครที่ถูกเลือกจะได้รับการ์ดสถานการณ์นั้นมาครอบครองเพื่อเป็นคะแนนสะสม

3.11) จากนั้นจึงเล่นเกมตามข้อ 3.7 – 3.10 ให้ครบ 5 สถานการณ์ จึงเป็นอันจบเกม

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการเล่นและกติกาของเกมให้เข้าใจ
5. ให้นักเรียนลงมือเล่นบอร์ดเกมได้

6. ครูคอยควบคุมการเล่นและเวลาให้เป็นไปตามที่กำหนดจนจบเกม และให้คำแนะนำแก่นักเรียน

ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น (10 นาที)

7. ครูยกตัวอย่างสถานการณ์การโพสข้อความตำหนิหรือกลั่นแกล้งบนเฟซบุ๊กที่เจอในบอร์ดเกมเพื่อเป็นประเด็นในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของครูและนักเรียน โดยในสถานการณ์มีข้อความดังนี้

- “ฟ้าเป็นสาวอวบ ผิวคล้ำ และชอบโพสรูปลงเฟซบุ๊กเป็นประจำ แต่มักจะมีคนเข้ามาแสดงความคิดเห็นเรื่องรูปร่างของฟ้าในทางลบเสมอ”

8. ครูตั้งคำถามให้กับนักเรียน แล้วให้นักเรียนช่วยกันอธิบายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ ดังนี้

- จากสถานการณ์การโพสข้อความตำหนิหรือกลั่นแกล้งบนเฟซบุ๊ก นักเรียนเคยพบเจอสถานการณ์ดังกล่าวด้วยตนเองหรือเป็นเรื่องราวของคนใกล้ตัวบ้างหรือไม่ แล้วให้อธิบายลักษณะสถานการณ์ที่พบเจอพอสังเขป

- นักเรียนคิดว่าจากสถานการณ์การโพสข้อความตำหนิหรือกลั่นแกล้งบนเฟซบุ๊กที่นักเรียนเคยพบเจอสามารถส่งผลกระทบต่อใครได้บ้าง

ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์ (10 นาที)

9. จากสถานการณ์สถานการณ์การโพสข้อความตำหนิหรือกลั่นแกล้งบนเฟซบุ๊ก ครูได้ตั้งคำถามกับนักเรียน แล้วให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นของความรู้สึกที่นักเรียนมีต่อสถานการณ์นี้ โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ ดังนี้

- เมื่อนักเรียนเห็นผู้อื่นโพสข้อความตำหนิหรือกลั่นแกล้งกันบนเฟซบุ๊ก นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรบ้าง เช่น สนใจ อยากรู้ อยากเห็น เบื่อหน่าย เป็นต้น

ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ (30 นาที)

10. ครูให้นักเรียนลองสืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ว่ามีสถานการณ์ใดบ้างที่ใกล้เคียงกับการโพสข้อความตำหนิหรือกลั่นแกล้งบนเฟซบุ๊ก หรือในแอปพลิเคชันอื่น ๆ เช่น ทวิตเตอร์ ไลน์ อินสตาแกรม ไลน์ เป็นต้น โดยให้นักเรียนสืบค้นในประเด็นของคุณธรรมและมารยาทในการเขียน เพราะการขาดคุณธรรมและมารยาทในการเขียนอาจส่งผลทำให้เกิดความขัดแย้งจนถึงการทะเลาะวิวาททั้งทางพูดและการกระทำได้

11. ครูได้ตั้งคำถามให้กับนักเรียนได้สนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน เช่น

- นักเรียนคิดว่าเมื่อพบเจอสถานการณ์การโพสข้อความตำหนิหรือกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ เกิดจากปัญหาอะไรได้บ้าง

- นักเรียนคิดว่าจะมีวิธีแก้ปัญหาอย่างไรบ้าง หรือมีใครเคยแนะนำวิธีการแก้ปัญหาในสถานการณ์การโพสต์ข้อความตำหรือกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์บ้างหรือไม่ โดยมีครูคอยให้คำปรึกษาและแนะนำหากนักเรียนเกิดข้อสงสัย

ในขณะที่นักเรียนกำลังแลกเปลี่ยนความรู้กันนั้นครูคอยให้คำปรึกษาและแนะนำหากนักเรียนเกิดข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล (30 นาที)

12. เมื่อนักเรียนได้สืบค้นข้อมูลและแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นเรียบร้อยแล้ว ครูให้นักเรียนช่วยกันจัดระเบียบความรู้และสรุปแนวทางการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการโพสต์ข้อความตำหรือกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ไว้เป็นข้อ ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล

13. ครูคอยช่วยจุดแนวทางนั้น ๆ ไว้ให้นักเรียนได้ช่วยกันเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการโพสต์ข้อความตำหรือกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้เห็นว่าแนวทางใดมีความเหมาะสมมากที่สุด

ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ (30 นาที)

14. เมื่อนักเรียนมีองค์ความรู้จากการสืบค้น วิเคราะห์ แลกเปลี่ยน และสรุปพร้อมกันแล้ว ครูให้นักเรียนทำใบงานที่อยู่ในรูปแบบของแพตฟอร์มเฟซบุ๊ก โดยครูได้ยกสถานการณ์เรื่อง “คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร” ซึ่งได้มีการโพสต์ข้อความตำในเฟซบุ๊ก โดยมีข้อความระบุว่า

- “ดูไฉนคะหน้าหน้า■■■■ ชอบแอบ■■■■ กับ■■■■ ชาวบ้าน แล้วยังมีหน้ามาบอกเขาคอีก■■■■ ค่ะ ใครก็ไม่ได้ช่วยสงเคราะห์ให้มันหน่อยคะ คงจะคันมาก หรือไม่ก็ไม่มีใครเอาแล้ว ถึงต้องเอาไอ■■■■ นี้เป็น■■■■”

โดยครูได้แชร์โพสของ “คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร” ในเฟซบุ๊กของครูและให้นักเรียนเข้ามาแสดงความคิดเห็นได้โพสของครู

15. ครูเข้าไปสังเกตการเขียนข้อความเกี่ยวกับการมีคุณธรรมและมารยาทในการสื่อสารของนักเรียนเพื่อดูความเหมาะสมและความถูกต้อง

ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ (0 นาที)

16. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าหลังจากขั้นตอนการสืบค้น วิเคราะห์ สรุป และลงมือปฏิบัติให้นักเรียนคิดว่าตนเองมีความรู้ ความคิด ประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์เกี่ยวกับการโพสต์ข้อความตำในเฟซบุ๊กของนักเรียนก่อนและหลังเรียนมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง แล้วนักเรียนจะนำความรู้นี้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

8. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

1. บอร์ดเกม
2. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
3. ใบงานเรื่อง “คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร” ในรูปแบบของแพตฟอร์มเฟซบุ๊ก

8.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุดโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี
 2. สื่อต่าง ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต
9. ชิ้นงาน/ภาระงาน
1. ใบงานเรื่อง “คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร” ในรูปแบบของแพตฟอร์มเฟซบุ๊ก

10. การวัดและการประเมินผล

ด้านความรู้ (K)	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถอธิบายคุณธรรมและมารยาทที่ควรมีในการสื่อสารบนเฟซบุ๊กได้	ตรวจใบงานเรื่อง “คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร” ในรูปแบบของแพตฟอร์มเฟซบุ๊ก	ใบงานเรื่อง “คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร” ในรูปแบบของแพตฟอร์มเฟซบุ๊ก	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

ด้านทักษะและกระบวนการ (P)	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การ ประเมิน
1. นักเรียนสามารถเขียนแสดง ความคิดเห็นผ่านเฟซบุ๊กได้	ตรวจใบงานเรื่อง “คุณธรรมและ มารยาทในการ สื่อสาร” ในรูปแบบ ของแพลตฟอร์ม เฟซบุ๊ก	ใบงานเรื่อง “คุณธรรมและ มารยาทในการ สื่อสาร” ในรูปแบบ ของแพลตฟอร์ม เฟซบุ๊ก	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

ด้านคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ (A)	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การ ประเมิน
1. นักเรียนสามารถตระหนักถึง คุณค่าของคุณธรรมและ มารยาทในการสื่อสารบนเฟ ซบุ๊กได้	ตรวจใบงานเรื่อง “คุณธรรมและ มารยาทในการ สื่อสาร” ในรูปแบบ ของแพลตฟอร์ม เฟซบุ๊ก	ใบงานเรื่อง “คุณธรรมและ มารยาทในการ สื่อสาร” ในรูปแบบ ของแพลตฟอร์ม เฟซบุ๊ก	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

บันทึกหลังสอน

ผลการสอน

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวสิริมาล วัฒนบุตร)

ใบงานเรื่อง “คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร”
(ในรูปแบบของแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก)

คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาข้อความ “คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร” และแสดงความ
คิดเห็นในประเด็น ดังนี้

- นักเรียนคิดว่าการโพสต์ข้อความลักษณะนี้ได้แสดงถึงมารยาทและคุณธรรมมากน้อยเพียงใด
จงอธิบาย
- ถ้าหากมีคนเข้าใจผิดแล้วโพสต์ว่านักเรียนในลักษณะดังกล่าว นักเรียนจะมีวิธีการตอบกลับ
อย่างไรให้มีมารยาทและคุณธรรมมากที่สุด

โพสต์เฟสบุค
ด่าคนอื่น
คุก 2 ปี
ปรับ 2 แสน
* เป็นอัตราโทษสูงสุด

เพจ สายตรงกฎหมาย รัชพล ศิริสาคร

ดูไว้นะคะหน้าหน้า...ชอบแอบ...กับ...ชาวบ้าน...แล้วยัง
มีหน้ามาออกเขาก...คะ...ใครก็อได้ช่วยสงเคราะห์ให้มัน
หน่อยคะ...คงจะคันมาก...หรือไม่ก็อไม่มี...ใครเอาแล้ว...ถึงต้องเอา
ไอ้...นี่เป็น...

ลงรูประบุตัวชัดเจนโดนแน่
ถ้าไม่ระบุตัวก็ไม่ผิด

facebook®

ที่มา: <https://www.facebook.com/LawByRachaponsLawyer/photos>

ตัวอย่าง ข้อความที่นักเรียนแสดงความคิดเห็นเรื่องข้อความ “คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร” ใต้โพสต์ของคุณครู

- แสดงถึงคุณธรรมน้อย เพราะ เป็นการตำหนิด้วยถ้อยคำที่รุนแรง และลงรูปประวัติส่วนตัวของผู้ที่ถูกตำหนิเหมือนเป็นการประจาน
 - กล่าวถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการโพสต์สื่อบุคคลว่ามีโทษอย่างไร และเตือนว่าไม่ควรทำแบบนี้กับใครเพราะมีผลเสียกับทั้งตัวคนโพสต์และคนที่ถูกกล่าวถึง
 ถูกใจ ตอบกลับ

-การโพสต์ดังกล่าวแสดงถึงวุฒิภาวะทางอารมณ์ของตัวบุคคล ลักษณะนิสัย ...
 -ลองเจรจากันด้วยเหตุผล แต่ถ้าไม่ดีขึ้นให้เก็บหลักฐานไว้เพื่อดำเนินคดีตามกฎหมาย
 ถูกใจ ตอบกลับ

ประเด็นแรก แสดงถึงมารยาทและคุณธรรมน้อยมาก เพราะ ไม่ควรนำรูปคนอื่นมาโพสต์ลงสาธารณะ โดยที่คนอื่นไม่ได้รับอนุญาตถึงจะเป็นเรื่องส่วนตัวที่มี ญาติ อื่นมาอยู่กับสามีตัวเอง สิ่งที่เราควรทำคือควรไปเคลียกันหรือจะไปแจ้งความดีกว่ามาโพสต์ลักษณะแบบนี้
 ประเด็นที่สอง ถ้ามีคนโพสต์แบบนี้จะตอบกลับไปว่า ฉันไม่ใช่บุคคลที่คุณกล่าวถึงเลยคะ ฉันไม่เคยรู้จักคุณและไม่เคยรู้จักแฟนคุณเลยคะ การที่คุณเอารูปของฉันมาโพสต์เสียๆหายๆแบบนี้ฉันสามารถแจ้งดำเนินคดีความกับคุณได้เลยนะคะ

- แสดงถึงคุณธรรมและมารยาทที่น้อยมากๆ เพราะเป็นการตำหนิที่เผยแพร่ผู้อื่นเสียหายด้วยถ้อยคำที่ไม่สุภาพ
 -ตอบกลับไปด้วยเหตุและผลก่อน หากอีกฝ่ายไม่รับฟังก็จะดำเนินคดีตามกฎหมาย
 ถูกใจ ตอบกลับ

- แสดงคุณธรรมน้อยมากๆ เพราะ คำพูดที่ใช้ในโพสต์ดังกล่าวมีแต่ถ้อยคำหยาบคายและตำหนิผู้อื่น
 - คุณเข้าใจผิดไปเองหรือเปล่านั้น ดิฉันไม่ได้กระทำการที่เป็นอย่างที่คุณกล่าวมาเลย การที่คุณโพสต์แบบนี้ดิฉันสามารถนำโพสต์นี้ไปเป็นหลักฐานในการฟ้องดำเนินคดีความกับคุณได้นะคะ
 ถูกใจ ตอบกลับ

-การโพสต์แบบนี้ไม่มีคุณธรรมเลย แต่ละถ้อยคำที่พิมพ์ออกมาแต่การตำหนิว่าร้าย หยาบคาย ควรคิดก่อนทำ
 -ฉันไม่ใช่คนในโพสต์คุณนะคะ เราไม่เคยรู้จักกันมาก่อน กรุณาช่วยลบโพสต์ด้วยนะคะ การโพสต์แบบนี้มันทำให้ฉันเสียหายนะคะ ถ้ายังไม่ลบโพสต์นี้อีก ฉันจะดำเนินคดีกับคุณนะคะ
 ถูกใจ ตอบกลับ

ใบงานเรื่อง “เจตนาของผู้ส่งสาร”
(ในรูปแบบของแพตฟอร์มเฟซบุ๊ก)

คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาข้อความ “เจตนาของผู้ส่งสาร” และแสดงความคิดเห็นในประเด็น ดังนี้

- นักเรียนคิดว่าการโพสต์ข้อความลักษณะนี้ต้องการบอกเจตนาอย่างไรให้ผู้อ่านได้ทราบ จงอธิบาย
- ถ้าหากมีเพื่อนของนักเรียนโพสต์ว่าโดนครูยึดโทรศัพท์ที่ในลักษณะเดียวกับโพสต์ดังกล่าว นักเรียนจะแสดงความคิดเห็นแนะนำเพื่อนอย่างไรบ้าง จงอธิบาย

[REDACTED]

สวัสดีค่ะคุณโหลก แม่เคยขอร้องให้น้องนักเรียนให้น้อง ตอนช่วงโควิดค่ะ แต่ตอนนี้แม่ขอปรึกษาค่ะ คือเมื่อวันที่12ค.ค ลูกแม่โดนยึดโทรศัพท์โดยครูให้เหตุผลว่า น้องหยิบโทรศัพท์มาคุยแชท แล้วแม่เลยถามน้องว่า เชิญผู้ปกครองใหม่ ถ้าเชิญแม่ก็จะไป เอาโทรศัพท์ให้ แต่ลูกบอกวันที่14ครูจะคืนให้ เพราะ13วันหยุด

พอวันที่14แม่โทรไปตามน้องเพราะยังไม่กลับบ้านไม่รับสายแล้วก็ปิดเครื่องไป พอ สี่โมงกว่าลูกเอาโทรศัพท์เพื่อนโทรมาว่าครูกลับบ้านไปแล้วยังไม่คืนให้ โทรไปสอบถามทางโรงเรียน ครูเวร บอกครูที่ยึดอาจลืม คือ แล้วทำไมไม่คืนตอนเช้า ตอนเที่ยงหาเด็กไม่เจอ ทำไมไม่ประกาศประชาสัมพันธ์โรงเรียนก็ได้ แบบนี้แจ้งความได้ไหมค่ะ เย็นแล้วน้องก็ยังไม่กลับบ้าน แม่เป็นห่วงก็ไม่รู้จะติดต่อยังไง

แม่ยังอยู่สถานีตำรวจอยู่ รบกวนขอคำแนะนำด้วยนะคะ โทรศัพท์น้องเอาไป แม่ให้ทำขายของออนไลน์ด้วย ขอขอบคุณคุณโหลก



ที่มา: <https://board.postjung.com/1245324>

ใบงานเรื่อง “ชาญฉลาดตอบรอบคอบคิด”
(ในรูปแบบของแพตฟอร์มเฟซบุ๊ก)

คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาข้อความ “ชาญฉลาดตอบรอบคอบคิด” และแสดงความคิดเห็นในประเด็น ดังนี้

- เมื่ออ่านข้อความดังกล่าวนักเรียนเห็นด้วยหรือไม่ที่ต้องโดนบังคับซื้อชุดพิธีการ เพราะเหตุใด จึงแสดงความคิดเห็นอย่างละเอียด


[REDACTED]
...

■ ผู้ปกครองโอด...ชุดพิธีการบังคับซื้อราคา 3,500 บาท 1 ปีใส่เพียงแค่ 2 วัน คือวันไหว้ครูกับวันสถาปนาโรงเรียน ยังไม่รวมรองเท้าหนังคัทชู ผู้ปกครองหลายรายขออนุโลมและเคยท้วงติงไปหลังค่าใช้จ่ายและภาระหนี้สินต่างๆ ที่เพิ่มสูงขึ้น แต่ทางโรงเรียนให้ยึดระเบียบต่อไป...จันทบุรี



ชุดละ 3,500 ใส่แค่ปีละ 2 วัน ?!

ที่มา : <https://hilight.kapook.com/view/224780>

**แบบประเมินความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิด
ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดของท่าน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมและโปรดระบุข้อความลงในช่องว่าง

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นสำหรับเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับคือ

- | | | |
|---|-----------|------------------------------|
| 5 | หมายถึงมี | ความเหมาะสมในระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึงมี | ความเหมาะสมในระดับมาก |
| 3 | หมายถึงมี | ความเหมาะสมในระดับปานกลาง |
| 2 | หมายถึงมี | ความเหมาะสมในระดับน้อย |
| 1 | หมายถึงมี | ความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด |

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิด
ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด					
	1.1 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสอดคล้องกับหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551					
	1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสอดคล้องกับพฤติกรรมการ เรียนรู้					
2	สาระสำคัญ					
	2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์					
	2.2 มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
	2.3 มีความถูกต้อง เข้าใจง่าย					
	2.4 มีความสอดคล้องกับเรื่องที่สอน					
3	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความสามารถในการเขียน เพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ					
	3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถทำให้นักเรียนบรรลุตาม จุดประสงค์					
	3.3 จุดประสงค์มีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง					
	3.4 จุดประสงค์ครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอัน พึงประสงค์					
4	สาระการเรียนรู้					
	4.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้แกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานปีพุทธศักราช 2551					
	4.2 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ					
	4.3 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	4.4 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับความสามารถในการเขียนเพื่อ การสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของผู้เรียน					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
5	สมรรถนะสำคัญที่เกิดกับนักเรียน					
	5.1 สอดคล้องกับเรื่องที่สอน					
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม					
6	คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
	6.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานปี พุทธศักราช 2551					
	6.2 สอดคล้องตามเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม					
7	กิจกรรมการเรียนรู้					
	7.1 กิจกรรมเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม					
	7.2 กิจกรรมการเรียนรู้ได้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ					
	7.3 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้จากสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน					
	7.4 ผู้เรียนได้เกิดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยเรียนรู้จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง					
	7.5 ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม					
	7.6 เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน					
8	สื่อและแหล่งการเรียนรู้					
	8.1 บอร์ดเกมมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
	8.2 บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ					
	8.3 ใ้ความรู้เนื้อหาถูกต้องครบถ้วนตามสาระการเรียนรู้					
9	การวัดและประเมินผล					
	9.1 ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
9.2	เครื่องมือที่ใช้วัดสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
9.3	เกณฑ์การประเมินสอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน					
9.4	ประเมินความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะอย่างครอบคลุม					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....

ตาราง 21 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนประกอบประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการ
สื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด						
1.1 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปี พุทธศักราช 2551	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
2. สาระสำคัญ						
2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
2.2 มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 มีความถูกต้อง เข้าใจง่าย	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้						
3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถทำให้นักเรียนบรรลุตามจุดประสงค์	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
3.3 จุดประสงค์มีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4 จุดประสงค์ครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
4. สารการเรียนรู้						
4.1 สารการเรียนรู้สอดคล้องกับสารการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานปี พุทธศักราช 2551	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 สารการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
4.3 สารการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
4.4 สารการเรียนรู้สอดคล้องกับความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. สมรรถนะสำคัญที่เกิดกับนักเรียน						
5.1 สอดคล้องกับเรื่องที่สอน	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์						
6.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานปีพุทธศักราช 2551	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องตามเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้						
7.1 กิจกรรมเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
7.2 กิจกรรมการเรียนรู้ได้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7.3 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้มี	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
โอกาสเรียนรู้จากสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน						
7.4 นักเรียนได้เกิดความสามารถในการเขียน เพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ โดยเรียนรู้ จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
7.5 ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้มีความ เหมาะสม	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
7.6 เหมาะสมกับวัยและความสามารถของ นักเรียน	5	4	4	4.33	0.57	มาก
8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้						
8.1 บอร์ดเกมมีความเหมาะสมกับวัยของ นักเรียน	5	4	4	4.33	0.57	มาก
8.2 บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิด ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบน พื้นที่สาธารณะ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8.3 ใ้ความรู้เนื้อหาถูกต้องครบถ้วนตามสาระ การเรียนรู้	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
9. การวัดและประเมินผล						
9.1 ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.2 เครื่องมือที่ใช้วัดสอดคล้องกับการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	4.66	0.57	มากที่สุด
9.3 เกณฑ์การประเมินสอดคล้องกับ ความสามารถของนักเรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.4 ประเมินความสามารถในการเขียนเพื่อการ สื่อสารบนพื้นที่สาธารณะอย่างครอบคลุม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	5	4.93	4.46	4.80	0.43	มากที่สุด

แบบทดสอบการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

เรื่อง เจตนาของผู้ส่งสาร

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข่าวที่กำหนดให้และตอบคำถามต่อไปนี้

ครูตัดผมนักเรียนหญิง จนสั้นเหมือนนักเรียนชาย จ.ขอนแก่น

สนามข่าว 7 สี - ผู้บริหารโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น ชี้แจงแล้ว กรณีครูฝ่ายปกครองตัดผมนักเรียนคนหนึ่งจนสั้นกุดเหมือนนักเรียนชาย และมีผู้นำคลิปภาพไปโพสต์ลงโซเชียล ทำให้มีชาวเน็ตเข้ามาแสดงความคิดเห็นเป็นจำนวนมาก

จากกรณีมีผู้เผยแพร่คลิปเหตุการณ์ขณะครูชายท่านหนึ่ง กำลังถือกรรไกรไล่ตัดผมนักเรียนที่สวมใส่ชุดลูกเสือนั่งอยู่บริเวณลานสนามหญ้าที่ละคน ซึ่งนักเรียนที่ถูกตัดผมส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชายที่มีผมยาว แต่เกิดประเด็นดราม่าขึ้น ก็เพราะคุณครูชายท่านนี้ได้ตัดผมนักเรียนหญิงคนหนึ่งไปด้วย โดยตัดจนผมสั้นเกรียนเหมือนนักเรียนชาย ซึ่งผู้โพสต์ระบุว่า เหตุเกิดในโรงเรียนชื่อดังแห่งหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น มีการตัดผมเด็กเกินกว่าเหตุ น้องผู้หญิงเสื้อเขียวถูกตัดผมจนสั้นถึงหนังศีรษะ

ล่าสุด ผู้อำนวยการของโรงเรียนดังกล่าว ได้ทำหนังสือชี้แจงข้อเท็จจริง ระบุว่า ทางโรงเรียนได้กำหนดให้มีการเข้าแถวเคารพธงชาติทุกเช้า โดยมีครูฝ่ายปกครองเป็นครูเวรประจำวันคอยตรวจสอบระเบียบวินัยของนักเรียน และได้คัดแยกนักเรียนกลุ่มที่มาสายไว้ ซึ่งนักเรียนที่ปรากฏในคลิปวิดีโอ เป็นนักเรียนที่มาสาย และมีเพศสภาพเป็นหญิง แต่ตัดผมสั้นใกล้เคียงกับทรงผมนักเรียนชาย ทำให้ครูเข้าใจผิดคิดว่าเป็นนักเรียนชาย เพราะความยาวของเส้นผม และชุดกีฬาที่สวมใส่ ประกอบกับครูฝ่ายปกครองท่านดังกล่าวเคยเป็นครูที่ปฏิบัติหน้าที่ในงานรักษาดินแดน จึงมีความเข้มงวดด้านระเบียบวินัยสูง นักเรียนจึงถูกตัดผมทันที

ทั้งนี้ผู้บริหารโรงเรียน พร้อมด้วยฝ่ายกิจการนักเรียน ครูที่ปรึกษา และครูแนะแนว ได้ร่วมเยี่ยมบ้านนักเรียนในเหตุการณ์ทั้ง 5 คนแล้ว เพื่อพูดคุยทำความเข้าใจ ปรับทัศนคติ และปรับพฤติกรรมนักเรียนด้วยจิตวิทยาเชิงบวก เพื่อให้ปฏิบัติตามกฎระเบียบมากขึ้น ซึ่งผู้ปกครองทั้งหมดได้รับทราบ และเข้าใจกฎระเบียบของโรงเรียน และไม่ติดใจเอาความ

ขณะเดียวกัน ทางโรงเรียนได้ตั้งคณะกรรมการตรวจสอบข้อเท็จจริงแล้ว พร้อมเน้นย้ำบุคลากรของโรงเรียนถึงเรื่องกฎระเบียบและแนวทางปฏิบัติ รวมถึงบทลงโทษให้เข้ากับสภาพการณ์ในปัจจุบัน

แบบทดสอบการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
เรื่อง คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข่าวที่กำหนดให้และตอบคำถามต่อไปนี้

ครูใช้คำหยาบด่านักเรียนขณะสอนออนไลน์ จ. นครนายก

เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่วันที่ 14 มกราคม เมื่อคุณแม่ของนักเรียนคนหนึ่งซึ่งจังหวัดนครนายก นำคลิปวิดีโอครูคนหนึ่งด่าทอนักเรียนด้วยถ้อยคำหยาบคาย มาโพสต์ลงเฟซบุ๊ก โดยในคลิปเป็นหน้าที่ที่เด็กนักเรียนชั้น ม.6 กำลังเข้าเรียนออนไลน์ในวิชาคณิตศาสตร์

เด็กนักเรียนที่ถูกครูคนดังกล่าวด่าทอ บอกว่า วันเกิดเหตุครูสอนและมีการเช็คชื่อตามปกติ แต่วันนั้นเธอมีธุระกับทางบ้านจึงเข้าเรียนค้างไว้ ไม่ได้อยู่ จังหวะที่ครูเรียกชื่อจึงไม่ได้ตอบ ประกอบกับกิตติศัพท์ห้องของเธอที่มีแต่ตัวจืด ๆ และครูห้วงเวลาครูถามใครคนนั้นก็เงียบหายไปเลย จึงอาจทำให้ครูรู้สึกโมโห ทำนองว่านักเรียนเปิดโทรศัพท์ทิ้งไว้เฉย ๆ ไม่อยู่ขณะครูสอน ทำให้ครูเริ่มบ่นเรื่องการมีวินัยในการเรียน จากนั้นเพื่อนคนหนึ่งก็ถามขึ้นมาว่า วันจันทร์หนูไปแข่งกีฬา หนูมีใบรับรอง หนูจะต้องไปโรงเรียนอีกไหม หรือต้องทำอะไร ครูจึงบอกว่าให้เลือกและตัดสินใจเองว่าจะเลือกทางไหน พูดแบบมีอารมณ์ มีถ้อยคำที่รุนแรงตามที่ปรากฏในคลิป ภาพรวมของเพื่อน ๆ ในห้องเรียนตอนนี้ค่อนข้างตึงเครียด เพื่อนและผู้ปกครองไม่ค่อยโอเคกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แม้จะมีการอัปเดตคลิปวิดีโอขอโทษในกลุ่มไลน์ไปแล้วก่อนหน้านี้

ขณะที่ ผู้ปกครอง บอกว่า นี่ไม่ใช่ครั้งแรกที่ครูคนนี้ใช้ถ้อยคำหยาบคายกับนักเรียน วันนั้นเธอเดินผ่านวันที่ลูกกำลังนั่งเรียนออนไลน์ ก็ได้ยินเสียงเหมือนคนทะเลาะกัน จึงถามลูกไป ลูกก็บอกว่าเรียนออนไลน์อยู่ ส่วนตัวมองว่าครูไม่สมควรใช้ถ้อยคำไม่เหมาะสมพูดกับเด็ก ไม่ว่าจะกรณีใด ๆ ก็ตาม หลังจากทีโพสต์คลิปลงไปแล้ว ครูที่ก่อเหตุก็เข้ามาขอโทษผู้ปกครอง พร้อมกับโพสต์ภาพ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ นาที่นั้นรู้สึกว่าคุณครู และที่ผ่านมาจากกลุ่มผู้ปกครองเองก็ลงความเห็นแล้วว่า ไม่ต้องการให้ครูคนนี้อสอนอยู่โรงเรียนแห่งนี้ อยากให้ย้ายไปอยู่ที่อื่น ตอนนั้นกำลังรวบรวมรายชื่อไปยื่นเรื่องกับผู้ว่าราชการจังหวัด เพื่อให้ขอความช่วยเหลือ

ที่มา: <https://news.ch7.com/detail/544077>

แบบทดสอบการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ

เรื่อง ชาวนฉลาดตอบรอบคอบคิด

ชื่อ-นามสกุล..... ชั้น..... เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข่าวที่กำหนดให้และตอบคำถามต่อไปนี้

ครูแจงปมขอบริจาคทำบุญกฐิน 20 บาท หลังผู้ปกครองไม่พอใจ ยันไม่ได้บังคับแต่ขอความร่วมมือ

วันที่ 27 ก.ย.65 ได้มีผู้ปกครองนักเรียนคนหนึ่ง ต.นอกเมือง อ.เมือง จ.สุรินทร์ ได้โพสต์ระบายความในใจลงโซเชียล เฟซบุ๊ก โดยระบุข้อความว่า "คือดิฉันนั่งกับคุณครูมาก ลูกชายคนโตเรียน ชั้น ม.1#ห้องคิง แต่คุณครูบอกว่าไม่ได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครองเรื่องการบริจาคเงินเพียงแค่ 20 บาท ถึงขั้นว่าให้เด็กย้ายโรงเรียนเลยหรือ กูว่าครูแหละมึงควรย้ายประสาทมากหลายรอบละ ไปเน้นเรื่องการสอนดีกว่าไหมครู "

จากนั้นก็ได้แคปคำเขียนของครู ในกลุ่มไลน์ ห้องเรียน ม.1/1 ว่า เรียนผู้ปกครองนักเรียน ม.1/1 ครูได้ขอให้นักเรียนทำบุญ คนละ 20 บาท 37 คน 740 บาท ครูร่วมทำบุญอีก 260 บาท รวม 1000 บาท กฐิน กองละ 1000 บาท ห้อง อื่นเค้าเก็บนักเรียนคนละ 100 บาท ได้ 2000 กว่าบาท ห้องม.1/1 ครู เก็บคนละ 20 บาท ยากเหลือเกิน ไม่เคยนึกเลยว่านักเรียนและผู้ปกครองจะไม่ให้ความร่วมมือในสิ่งที่ครูขอ ร้อง รู้สึกผิดหวังมากๆ ต้องทวง ต้องถาม ต้องตามตลอด หวังว่าสอบเสร็จภาคเรียนที่ 1 ผู้ปกครองและนักเรียนคงพิจารณาว่าโรงเรียนไหนที่เหมาะสมกับนักเรียนนะคะ หลังจากที่ผู้ปกครองคนนี้ได้โพสต์ลงโซเชียลเฟซบุ๊กแล้ว ได้มีการแชร์ และแสดงความเห็นกันเป็นจำนวนมาก ส่วนใหญ่พากันต่อว่าคุณครู

เรื่องนี้ผู้สื่อข่าว ได้พบกับ ผู้ปกครองของนักเรียน ทั้งแม่ และแม่ ของเด็กเรียน โดยผู้ปกครองคนเป็นพ่อ บอกว่า เบื้องต้นคุณครูให้ทำบุญคนละ 20 บาท แต่ไม่ได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครอง เก็บได้เพียง 740 บาท ในแชทบอกว่าผู้ปกครองไม่ให้ความร่วมมือ และสุดท้ายในแชท บอกว่าเด็กควรจะไปเรียนที่ใหม่ คุณในไลน์กลุ่มห้องเรียนนี้ ผู้ปกครองเลยไม่พอใจ ค่าเล่าเรียน เราจ่ายหมดทุกอย่าง ซึ่งมันควรแล้วแต่ศรัทธา

ที่มา: <https://www.banmuang.co.th/news/region/298063>

**แบบประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่
สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 การประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 2 โปรดแสดงความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และโปรดระบุข้อความลงในช่องว่าง

ตอนที่ 1 การประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นสำหรับเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินการประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- | | | |
|----|---------|---|
| +1 | หมายถึง | แน่ใจว่าแบบประเมินสอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้ |
| 0 | หมายถึง | ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินสอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้ |
| -1 | หมายถึง | แบบประเมินไม่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้ |

แบบทดสอบการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ เรื่อง เจตนาของผู้ส่งสาร

ครูตัดผมนักเรียนหญิง จนสั้นเหมือนนักเรียนชาย จ.ขอนแก่น

สนามข่าว 7 สี - ผู้บริหารโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น ชี้แจงแล้ว กรณีครูฝ่ายปกครองตัดผมนักเรียนคนหนึ่งจนสั้นกุดเหมือนนักเรียนชาย และมีผู้นำคลิปภาพไปโพสต์ลงโซเชียล ทำให้มีชาวเน็ตเข้ามาแสดงความคิดเห็นเป็นจำนวนมาก

จากกรณีมีผู้เผยแพร่คลิปเหตุการณ์ขณะครูชายท่านหนึ่ง กำลังถือกรรไกรไล่ตัดผมนักเรียนที่สวมใส่ชุดลูกเสื่อนั่งอยู่บริเวณลานสนามหญ้าทีละคน ซึ่งนักเรียนที่ถูกตัดผมส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชายที่มีผมยาว แต่เกิดประเด็นดรามามาขึ้น ก็เพราะคุณครูชายท่านนี้ได้ตัดผมนักเรียนหญิงคนหนึ่งไปด้วย โดยตัดจนผมสั้นเกรียนเหมือนนักเรียนชาย ซึ่งผู้โพสต์ระบุว่า เหตุเกิดในโรงเรียนชื่อดังแห่งหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น มีการตัดผมเด็กเกินกว่าเหตุ น้องผู้หญิงเสื่อเปียถูกตัดผมจนสั้นถึงหนังศีรษะ

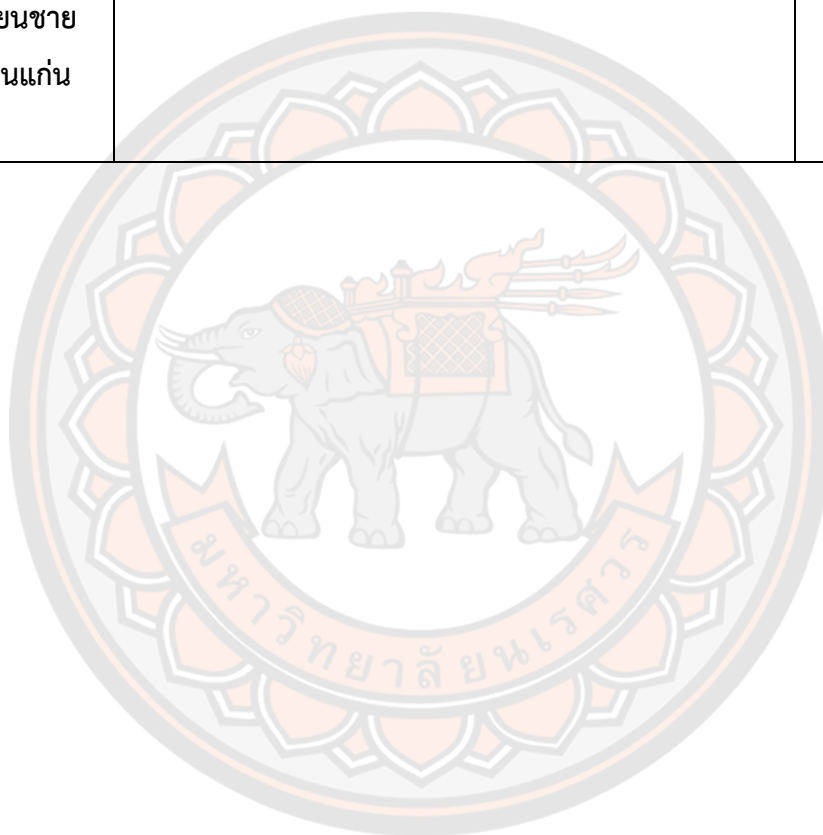
ล่าสุด ผู้อำนวยการของโรงเรียนดังกล่าว ได้ทำหนังสือชี้แจงข้อเท็จจริง ระบุว่า ทางโรงเรียนได้กำหนดให้มีการเข้าแถวเคารพธงชาติทุกเช้า โดยมีครูฝ่ายปกครองเป็นครูเวรประจำวันคอยตรวจสอบระเบียบวินัยของนักเรียน และได้คัดแยกนักเรียนกลุ่มที่มาสายไว้ ซึ่งนักเรียนที่ปรากฏในคลิปวิดีโอ เป็นนักเรียนที่มาสาย และมีเพศสภาพเป็นหญิง แต่ตัดผมสั้นใกล้เคียงกับทรงผมนักเรียนชาย ทำให้ครูเข้าใจผิดคิดว่าเป็นนักเรียนชาย เพราะความยาวของเส้นผม และชุดกีฬาที่สวมใส่ ประกอบกับครูฝ่ายปกครองท่านดังกล่าวเคยเป็นครูที่ปฏิบัติหน้าที่ในงานรักษาดินแดน จึงมีความเข้มงวดด้านระเบียบวินัยสูง นักเรียนจึงถูกตัดผมทันที

ทั้งนี้ผู้บริหารโรงเรียน พร้อมด้วยฝ่ายกิจการนักเรียน ครูที่ปรึกษา และครูแนะแนว ได้ร่วมเยี่ยมบ้านนักเรียนในเหตุการณ์ทั้ง 5 คนแล้ว เพื่อพูดคุยทำความเข้าใจ ปรับทัศนคติ และปรับพฤติกรรมนักเรียนด้วยจิตวิทยาเชิงบวก เพื่อให้ปฏิบัติตามกฎระเบียบมากขึ้น ซึ่งผู้ปกครองทั้งหมดได้รับทราบ และเข้าใจกฎระเบียบของโรงเรียน และไม่ติดใจเอาความ

ขณะเดียวกัน ทางโรงเรียนได้ตั้งคณะกรรมการตรวจสอบข้อเท็จจริงแล้ว พร้อมเน้นย้ำบุคลากรของโรงเรียนถึงเรื่องกฎระเบียบและแนวทางปฏิบัติ รวมถึงบทลงโทษให้เข้ากับสภาพการณ์ในปัจจุบัน

ที่มา: <https://news.ch7.com/detail/605683>

เนื้อหา	รายการประเมิน	ระดับความ คิดเห็น		
		+1	0	-1
ครูผู้ผสม นักเรียนหญิง জনসনহেমোন นักเรียนชาย จ.ขอนแก่น	เนื้อหาสอดคล้องกับแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ			
	เนื้อหาเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5			
	เนื้อหามีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย			



**แบบประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่
สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

ลักษณะของ การเขียนเพื่อการสื่อสาร บนพื้นที่สาธารณะ	ข้อคำถาม	ความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
การเขียนสื่อสารด้วยภาษา ที่สร้างสรรค์	1. ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีความ คิดเห็นอย่างไรเมื่ออ่านข่าวดังกล่าว แล้วถ้า นักเรียนต้องการโพสแสดงความคิดเห็นของ ตนเองผ่านเฟซบุ๊กเพื่อเป็นกระบอกเสียงใน เรื่องที่นักเรียนไม่เห็นด้วยที่ครูตัดผมนักเรียน นักเรียนจะเขียนแสดงความคิดเห็นอย่างไร			
การเขียนสื่อสารด้วยความ รักและมิตรภาพ				
การเขียนสื่อสารเพื่อสังคม				
การเขียนสื่อสารอย่างมี จรรยาบรรณและถูกต้องตาม กฎหมาย		2. ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่าการ กระทำของครูเป็นตัวอย่างที่ดีของสังคม หรือไม่ จงอธิบาย		

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....

แบบทดสอบการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
เรื่อง คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร

ครูใช้คำหยาบต่านักเรียนขณะสอนออนไลน์ จ. นครนายก

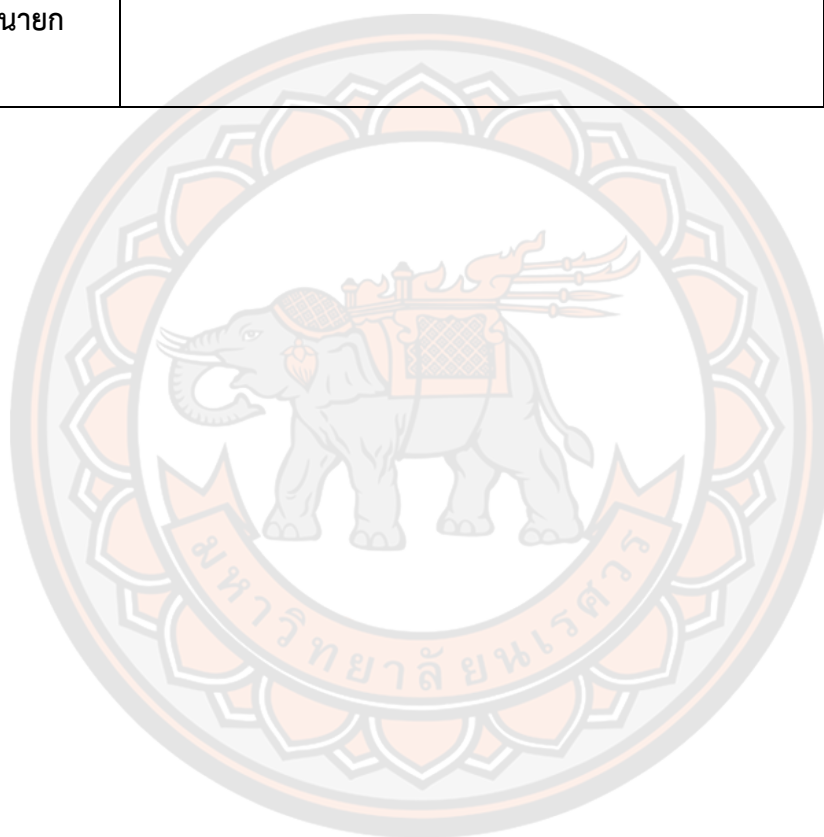
เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่วันที่ 14 มกราคม เมื่อคุณแม่ของนักเรียนคนหนึ่งซึ่งจังหวัดนครนายก นำคลิปวิดีโอครูคนหนึ่งต่าทอนักเรียนด้วยถ้อยคำหยาบคาย มาโพสต์ลงเฟซบุ๊ก โดยในคลิปเป็นนาฬิกาที่เด็กนักเรียนชั้น ม.6 กำลังเข้าเรียนออนไลน์ในวิชาคณิตศาสตร์

เด็กนักเรียนที่ถูกครูดังกล่าวต่าทอ บอกว่า วันเกิดเหตุครูสอนและมีการเช็คชื่อตามปกติ แต่วันนั้นเธอมีธุระกับทางบ้านจึงเข้าเรียนค้างไว้ ไม่ได้อยู่ จึงหะที่ครูเรียกชื่อจึงไม่ได้ตอบ ประกอบกับกิตติศัพท์ห้องของเธอที่มีแต่ตัวจืด ๆ และครูหว่านเวลาครูดามใครคนนั้นก็เลยบหายไปแล้ว จึงอาจทำให้ครูรู้สึกโมโห ทำนองว่านักเรียนเปิดโทรศัพท์ทิ้งไว้เฉย ๆ ไม่อยู่ขณะครูสอน ทำให้ครูเริ่มบ่นเรื่องการมีวินัยในการเรียน จากนั้นเพื่อนคนหนึ่งก็ถามขึ้นมาว่า วันจันทร์หนูไปแข่งกีฬา หนูมีใบรับรอง หนูจะต้องไปโรงเรียนอีกไหม หรือต้องทำอะไร ครูจึงบอกว่าให้เลือกและตัดสินใจเองว่าจะเลือกทางไหน พูดแบบมีอารมณ์ มีถ้อยคำที่รุนแรงตามที่ปรากฏในคลิป ภาพรวมของเพื่อน ๆ ในห้องเรียนตอนนั้นค่อนข้างตึงเครียด เพื่อนและผู้ปกครองไม่ค่อยโอเคกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แม้จะมีการอัปเดตคลิปวิดีโอขอโทษในกลุ่มไลน์ไปแล้วก่อนหน้านี้

ขณะที่ ผู้ปกครอง บอกว่า นี่ไม่ใช่ครั้งแรกที่ครูดังกล่าวใช้ถ้อยคำหยาบคายกับนักเรียน วันนั้นเธอเดินผ่านวันที่ลูกกำลังนั่งเรียนออนไลน์ ก็ได้ยินเสียงเหมือนคนทะเลาะกัน จึงถามลูกไป ลูกก็บอกว่าเรียนออนไลน์อยู่ ส่วนตัวมองว่าครูไม่ควรใช้ถ้อยคำไม่เหมาะสมพูดกับเด็ก ไม่ว่าจะกรณีใด ๆ ก็ตาม หลังจากทีโพสต์คลิปลงไปแล้ว ครูที่ก่อเหตุก็เข้ามาขอโทษผู้ปกครอง พร้อมกับโพสต์ภาพ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ นาที่นั้นรู้สึกที่ถูกข่มขู่ และที่ผ่านมาจากกลุ่มผู้ปกครองเองก็ลงความเห็นแล้วว่า ไม่ต้องการให้ครูดังกล่าวสอนอยู่โรงเรียนแห่งนี้ อยากให้ย้ายไปอยู่ที่อื่น ตอนนั้นกำลังรวบรวมรายชื่อไปยื่นเรื่องกับผู้ว่าราชการจังหวัด เพื่อให้ขอความช่วยเหลือ

ที่มา: <https://news.ch7.com/detail/544077>

เนื้อหา	รายการประเมิน	ระดับความ คิดเห็น		
		+1	0	-1
ครูใช้คำหยาบ ด่านักเรียนขณะ สอนออนไลน์ จ. นครนายก	เนื้อหาสอดคล้องกับแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อ การสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ			
	เนื้อหาเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5			
	เนื้อหามีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย			



**แบบประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่
สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

ลักษณะของ การเขียนเพื่อการสื่อสาร บนพื้นที่สาธารณะ	ข้อคำถาม	ความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
การเขียนสื่อสารด้วยภาษา ที่สร้างสรรค์	3. ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีความ คิดเห็นอย่างไรเมื่ออ่านข่าวดังกล่าว แล้วถ้า นักเรียนต้องการโพสแสดงความคิดเห็นของ ตนเองผ่านเฟซบุ๊กเพื่อเป็นกระบอกเสียงใน เรื่องที่นักเรียนไม่เห็นด้วยที่ครูต่านักเรียน ด้วยคำหยาบ นักเรียนจะเขียนแสดงความ คิดเห็นอย่างไร			
การเขียนสื่อสารด้วยความ รักและมิตรภาพ				
การเขียนสื่อสารเพื่อสังคม				
การเขียนสื่อสารอย่างมี จรรยาบรรณและถูกต้องตาม กฎหมาย		4. ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่าการ กระทำของครูเป็นตัวอย่างที่ดีของสังคม หรือไม่ จงอธิบาย		

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....

แบบทดสอบการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
เรื่อง ชาวนฉลาดถามตอบรอบคอบคิด

ครูแจ่มขอบริจาคทำบุญกฐิน 20 บาท หลังผู้ปกครองไม่พอใจ
ยื่นไม่ได้บังคับแต่ขอความร่วมมือ

วันที่ 27 ก.ย.65 ได้มีผู้ปกครองนักเรียนคนหนึ่ง ต.นอกเมือง อ.เมือง จ.สุรินทร์ ได้โพสต์ระบายความในใจลงโซเชียล เฟซบุ๊ก โดยระบุข้อความว่า "คือดิฉันนั่งกับคุณครูมาก ลูกชายคนโตเรียน ชั้น ม.1#ห้องคิง แต่คุณครูบอกว่าไม่ได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครองเรื่องการบริจาคเงินเพียงแค่ 20 บาท ถึงขั้นจะให้เด็กย้ายโรงเรียนเลยหรือ กว่าครูแหละมึงควรย้ายประสาทมากหลายรอบละ ไปเน้นเรื่องการสอนดีกว่าไหมครู "

จากนั้นก็ได้แคปคำเขียนของครู ในกลุ่มไลน์ ห้องเรียน ม.1/1 ว่า เรียนผู้ปกครองนักเรียน ม.1/1 ครูได้ขอ ให้นักเรียนทำบุญ คนละ 20 บาท 37 คน 740 บาท ครูร่วมทำบุญอีก 260 บาท รวม 1000 บาท กฐิน กองละ 1000 บาท ห้อง อื่นเค้าเก็บนักเรียนคนละ 100 บาท ได้ 2000 กว่าบาท ห้องม.1/1 ครู เก็บคนละ 20 บาท ยากเหลือเกิน ไม่เคยนึกเลยว่านักเรียนและผู้ปกครองจะไม่ให้ความร่วมมือในสิ่งที่ครูขอร้อง รู้สึกผิดหวังมากๆ ต้องทวง ต้องถาม ต้องตามตลอด หวังว่าสอบเสร็จภาคเรียนที่ 1 ผู้ปกครองและนักเรียนคงพิจารณาว่าโรงเรียนไหนที่เหมาะสมกับนักเรียนนะค่ะ หลังจากที่ผู้ปกครองคนนี้ได้โพสต์ลงโซเชียลเฟซบุ๊กแล้ว ได้มีการแชร์ และแสดงความเห็นกันเป็นจำนวนมาก ส่วนใหญ่พากันต่อว่าคุณครู

เรื่องนี้ผู้สื่อข่าว ได้พบกับ ผู้ปกครองของนักเรียน ทั้งแม่ และแม่ ของเด็กเรียน โดยผู้ปกครองคนเป็นพ่อ บอกว่า เบื้องต้นคุณครูให้ทำบุญคนละ 20 บาท แต่ไม่ได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครอง เก็บได้เพียง 740 บาท ในแชทบอกว่าผู้ปกครองไม่ให้ความร่วมมือ และสุดท้ายในแชทบอกว่าเด็กควรจะเรียนที่นี้ต่อไหม คุยในไลน์กลุ่มห้องเรียนนี้ ผู้ปกครองเลยไม่พอใจ ค่าเล่าเรียนเราจ่ายหมดทุกอย่าง ซึ่งมันควรแล้วแต่ศรัทธา

ที่มา: <https://www.banmuang.co.th/news/region/298063>

เนื้อหา	รายการประเมิน	ระดับความ คิดเห็น		
		+1	0	-1
ครูแจงปมขอ บริจาคทำบุญ กฐิน 20 บาท หลังผู้ปกครอง ไม่พอใจ ยัน ไม่ได้บังคับแต่ ขอความร่วมมือ	เนื้อหาสอดคล้องกับแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ			
	เนื้อหาเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5			
	เนื้อหามีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย			



**แบบประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่
สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

ลักษณะของ การเขียนเพื่อการสื่อสาร บนพื้นที่สาธารณะ	ข้อคำถาม	ความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
การเขียนสื่อสารด้วยภาษา ที่สร้างสรรค์	5. ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ามีความ คิดเห็นอย่างไรเมื่ออ่านข่าวดังกล่าว แล้วถ้า นักเรียนต้องการโพสต์แสดงความคิดเห็นของ ตนเองผ่านเฟซบุ๊กเพื่อเป็นกระบอกเสียงใน เรื่องที่นักเรียนไม่เห็นด้วยกับพฤติกรรมของ ครูในข่าว นักเรียนจะเขียนแสดงความ คิดเห็นอย่างไร			
การเขียนสื่อสารด้วยความ รักและมิตรภาพ				
การเขียนสื่อสารเพื่อสังคม				
การเขียนสื่อสารอย่างมี จรรยาบรรณและถูกต้องตาม กฎหมาย				
	6. ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่าการ กระทำของครูเป็นตัวอย่างที่ดีของสังคม หรือไม่ จงอธิบาย			

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....

ตาราง 22 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ				
	1	2	3		
ครูตัดผมนักเรียนหญิง จนสั้นเหมือนนักเรียนชาย จ.ขอนแก่น					
การพิจารณาข่าว					
เนื้อหาสอดคล้องกับแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
เนื้อหาเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
เนื้อหามีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การพิจารณาข้อความจากโฆษณา					
ข้อความที่ 1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ข้อความที่ 2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ครูใช้คำหยาด่านักเรียนขณะสอนออนไลน์ จ. นครนายก					
การพิจารณาข่าว					
เนื้อหาสอดคล้องกับแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
เนื้อหาเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
เนื้อหามีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การพิจารณาข้อความของข่าว					
ข้อความที่ 3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ข้อความที่ 4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ครูแจ้งปมขอบริจาคทำบุญฐาน 20 บาท หลังผู้ปกครองไม่พอใจ ยืนยันไม่ได้บังคับแต่ขอความร่วมมือ					
การพิจารณาข่าว					
เนื้อหาสอดคล้องกับแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ				
	1	2	3		
เนื้อหาเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
เนื้อหามีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การพิจารณาข้อคำถามของข่าว					
ข้อคำถามที่ 5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ข้อคำถามที่ 6	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

จากผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสาร บนพื้นที่สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่าข้อคำถามจำนวน 6 ข้อ มีความสอดคล้องและสามารถนำไปใช้ได้ ทั้งหมด 6 ข้อ โดยผู้วิจัยเลือกใช้ทั้งหมด 3 ข้อ ได้แก่ ข้อคำถามที่ 1, 3 และ 5

ตาราง 23 ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสาร บนพื้นที่สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งวิเคราะห์จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 คน ประเมินโดยครูผู้สอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จำนวน 2 คน

นักเรียนคนที่	คะแนนจากผู้ประเมิน		Inter-rater
	คนที่ 1	คนที่ 2	
1	46	47	.903
2	48	48	
3	45	45	
4	50	48	
5	44	42	
6	41	39	
7	49	51	
8	48	50	
9	47	47	
10	52	50	

*คะแนนเต็ม 60 คะแนน

แบบประเมินความสอดคล้องของเกณฑ์การให้คะแนนของแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง

แบบประเมินความสอดคล้องของเกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาพิจารณาความสอดคล้องของเกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ขอให้ท่าน ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านและกรุณาเขียนข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าแบบวัดสอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าแบบวัดสอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้
-1	หมายถึง	แบบวัดไม่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้

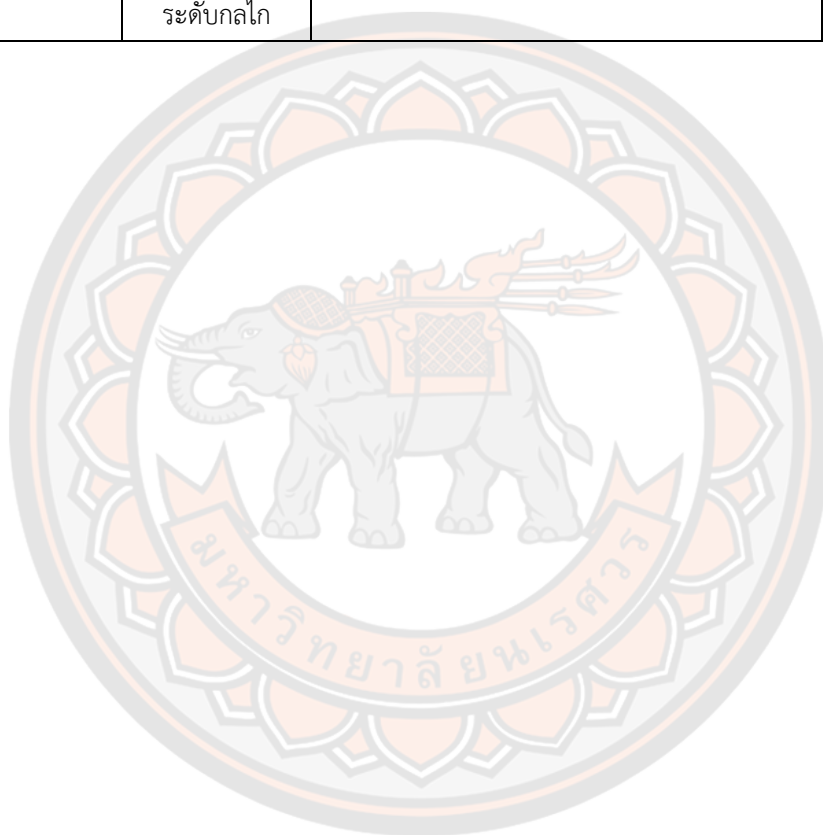
เกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยใช้
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ลักษณะของ การเขียนเพื่อการ สื่อสาร บนพื้นที่ สาธารณะ	ระดับคะแนน	คำอธิบาย	ความสอดคล้อง		
			+1	0	-1
1. การเขียน สื่อสารด้วยภาษา ที่สร้างสรรค์	5 ระดับวิเคราะห์ วิจารณ์	5. เขียนแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์วิจารณ์จาก สถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ 4. เขียนเรียงความสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ 3. เขียนเรียงลำดับสถานการณ์อย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ 1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท			
	4 ระดับสื่อสาร	4. เขียนเรียงความสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ 3. เขียนเรียงลำดับสถานการณ์อย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ 1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท			
	3 ระดับถ่ายโอน	3. เขียนเรียงลำดับสถานการณ์อย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ 1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท			
	2 ระดับความรู้	2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ 1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท			
	1 ระดับกลไก	1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท			
2. การเขียน สื่อสารด้วยความ รักและมิตรภาพ	5 ระดับวิเคราะห์ วิจารณ์	5. เขียนแสดงความคิดเห็นด้วยเจตนาที่ดี ให้เกียรติ ผู้อื่น 4. เขียนเรียบความการแสดงความคิดเห็นได้ 3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่าง เป็นลำดับได้ 2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน 1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น			
		4. เขียนเรียบความการแสดงความคิดเห็นได้ 3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่าง			

ลักษณะของ การเขียนเพื่อการ สื่อสาร บนพื้นที่ สาธารณะ	ระดับคะแนน	คำอธิบาย	ความสอดคล้อง		
			+1	0	-1
	4 ระดับสื่อสาร	เป็นลำดับได้ 2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน 1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น			
	3 ระดับถ่ายโอน	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่าง เป็นลำดับได้ 2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน 1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น			
	2 ระดับความรู้	2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน 1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น			
	1 ระดับกลไก	1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรง หรือดูหมิ่นผู้อื่น			
	3. การเขียน สื่อสารเพื่อสังคม	5 ระดับวิเคราะห์ วิจารณ์	5. เขียนแสดงความคิดเห็นในแง่คิดที่เป็นประโยชน์ ในการช่วยหรือพัฒนาในสังคมเปลี่ยนแปลงไปใน ทิศทางที่ดีได้ 4. เขียนเรียงความเกี่ยวกับการช่วยเหลือหรือพัฒนา สังคมได้ 3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือ พัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณี ที่ดั้งเดิมของไทยได้ 1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอน ด้านศีลธรรมของสังคมไทย		
	4 ระดับสื่อสาร	4. เขียนเรียงความเกี่ยวกับการช่วยเหลือหรือพัฒนา สังคมได้ 3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือ พัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณี ที่ดั้งเดิมของไทยได้ 1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอน ด้านศีลธรรมของสังคมไทย			

ลักษณะของ การเขียนเพื่อการ สื่อสาร บนพื้นที่ สาธารณะ	ระดับคะแนน	คำอธิบาย	ความสอดคล้อง		
			+1	0	-1
	3 ระดับถ้อยโณน	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือพัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดึงดูดใจของไทยได้ 1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย			
	2 ระดับความรู้	2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดึงดูดใจของไทยได้ 1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย			
	1 ระดับกลไก	1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย			
4. การเขียน สื่อสารอย่างมี จริยธรรมและ ถูกต้องตาม กฎหมาย	5 ระดับวิเคราะห์ วิจารณ์	5. เขียนแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์วิจารณ์อย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย 4. เขียนเรียงความสถานการณ์โดยไม่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นได้ 3. เขียนเรียงลำดับการเขียนอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย 2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้องได้ 1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นของผู้อื่น			
	4 ระดับสื่อสาร	4. เขียนเรียงความสถานการณ์โดยไม่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นได้ 3. เขียนเรียงลำดับการเขียนอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย 2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้องได้ 1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นของผู้อื่น			
	3 ระดับถ้อยโณน	3. เขียนเรียงลำดับการเขียนอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย 2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้องได้ 1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นของผู้อื่น			

ลักษณะของ การเขียนเพื่อการ สื่อสาร บนพื้นที่ สาธารณะ	ระดับคะแนน	คำอธิบาย	ความสอดคล้อง		
			+1	0	-1
	2 ระดับความรู้	2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้องได้ 1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นของผู้อื่น			
	1 ระดับกลไก	1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดูหมิ่นของผู้อื่น			



ตาราง 24 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเกณฑ์การให้คะแนนของแบบวัดความสามารถ
ในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การ
สะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ลักษณะของ การเขียนเพื่อ การสื่อสาร บนพื้นที่ สาธารณะ	ระดับ คะแนน	คำอธิบาย	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปล ผล
			1	2	3		
1. การเขียน สื่อสารด้วย ภาษาที่ สร้างสรรค์	5 ระดับ วิเคราะห์ วิจารณ์	5. เขียนแสดงความคิดเห็นเชิง วิเคราะห์วิจารณ์จากสถานการณ์ที่ กำหนดให้ได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
		4. เขียนเรียงความสถานการณ์ที่ กำหนดให้ได้					
		3. เขียนเรียงลำดับสถานการณ์อย่าง เป็นขั้นตอนได้					
		2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่ กำหนดให้ได้					
		1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท					
	4 ระดับสื่อสาร	4. เขียนเรียงความสถานการณ์ที่ กำหนดให้ได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
		3. เขียนเรียงลำดับสถานการณ์อย่าง เป็นขั้นตอนได้					
		2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่ กำหนดให้ได้					
	3 ระดับถ้อย โณน	3. เขียนเรียงลำดับสถานการณ์อย่าง เป็นขั้นตอนได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
		2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่ กำหนดให้ได้					
2 ระดับความรู้	1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท						
	2. เขียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่ กำหนดให้ได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้	
		1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท					

ลักษณะของ การเขียนเพื่อ การสื่อสาร บนพื้นที่ สาธารณะ	ระดับ คะแนน	คำอธิบาย	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปล ผล
			1	2	3		
	1	1. ใช้ภาษาเขียนที่สุภาพ มีมารยาท	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	ระดับกลไก						
		5. เขียนแสดงความคิดเห็นด้วยเจตนา ที่ดี ให้เกียรติผู้อื่น	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. การเขียน สื่อสารด้วย ความรักและ มิตรภาพ	5	4. เขียนเรียงความการแสดงความคิดเห็นได้					
	ระดับ วิเคราะห์ วิจารณ์	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นลำดับได้					
		2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน					
		1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรงหรือดูหมิ่นผู้อื่น					
		4. เขียนเรียงความการแสดงความคิดเห็นได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
		3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นลำดับได้					
	4	2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน					
	ระดับสื่อสาร	1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรงหรือดูหมิ่นผู้อื่น					
		3. เขียนเรียงลำดับวิธีการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นลำดับได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	3	2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน					
	ระดับถ่าย โอน	1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรงหรือดูหมิ่นผู้อื่น					
		2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
		1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรงหรือดูหมิ่นผู้อื่น					
	2	2. เขียนตอบคำถามด้วยเนื้อหาที่ชัดเจน					
	ระดับความรู้	1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรงหรือดูหมิ่นผู้อื่น					

ลักษณะของ การเขียนเพื่อ การสื่อสาร บนพื้นที่ สาธารณะ	ระดับ คะแนน	คำอธิบาย	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปล ผล
			1	2	3		
	1 ระดับกลไก	1. ไม่เขียนโต้ตอบด้วยความรุนแรงหรือดูหมิ่นผู้อื่น	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3. การเขียน สื่อสารเพื่อสังคม	5 ระดับ วิเคราะห์ วิจารณ์	5. เขียนแสดงความคิดเห็นในแง่คิดที่เป็นประโยชน์ในการช่วยหรือพัฒนาในสังคมเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีได้ 4. เขียนเรียงความเกี่ยวกับการช่วยเหลือหรือพัฒนาสังคมได้ 3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือพัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดีงามของไทยได้ 1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	4 ระดับสื่อสาร	4. เขียนเรียงความเกี่ยวกับการช่วยเหลือหรือพัฒนาสังคมได้ 3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือพัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้ 2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมและประเพณีที่ดีงามของไทยได้ 1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนาและคำสอนด้านศีลธรรมของสังคมไทย	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	3 ระดับถ่าย โอน	3. เขียนเรียงลำดับวิธีการช่วยเหลือสังคมหรือพัฒนาสังคมอย่างเป็นขั้นตอนได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ลักษณะของ การเขียนเพื่อ การสื่อสาร บนพื้นที่ สาธารณะ	ระดับ คะแนน	คำอธิบาย	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปล ผล
			1	2	3		
		2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรม และประเพณีที่ดั้งเดิมของไทยได้					
		1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนา และคำสอนด้านศีลธรรมของ สังคมไทย					
	2 ระดับความรู้	2. เขียนเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรม และประเพณีที่ดั้งเดิมของไทยได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
		1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนา และคำสอนด้านศีลธรรมของ สังคมไทย					
	1 ระดับทั่วโลก	1. ไม่เขียนสื่อสารที่ขัดต่อหลักศาสนา และคำสอนด้านศีลธรรมของ สังคมไทย	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
		5. เขียนแสดงความคิดเห็นเชิง วิเคราะห์วิจารณ์อย่างมีจริยธรรม และถูกกฎหมาย	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
4. การเขียน สื่อสารอย่างมี จริยธรรมและ ถูกต้องตาม กฎหมาย	5 ระดับ วิเคราะห์ วิจารณ์	4. เขียนเรียงความสถานการณ์โดยไม่ ส่งผลกระทบต่อในทางเสียหายต่อผู้อื่น ได้					
		3. เขียนเรียงลำดับการเขียนอย่างมี จริยธรรมและถูกกฎหมาย					
		2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูล อย่างถูกต้องได้					
		1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดู หมิ่นของผู้อื่น					
	4 ระดับสื่อสาร	4. เขียนเรียงความสถานการณ์โดยไม่ ส่งผลกระทบต่อในทางเสียหายต่อผู้อื่น ได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
		3. เขียนเรียงลำดับการเขียนอย่างมี จริยธรรมและถูกกฎหมาย					

ลักษณะของ การเขียนเพื่อ การสื่อสาร บนพื้นที่ สาธารณะ	ระดับ คะแนน	คำอธิบาย	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปล ผล
			1	2	3		
		2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูล อย่างถูกต้องได้					
		1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดู หมิ่นของผู้อื่น					
	3	3. เขียนเรียงลำดับการเขียนอย่างมี จริยธรรมและถูกกฎหมาย	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	ระดับถ้อย โณน	2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูล อย่างถูกต้องได้					
		1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดู หมิ่นของผู้อื่น					
	2	2. เขียนตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูล อย่างถูกต้องได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	ระดับความรู้	1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดู หมิ่นของผู้อื่น					
	1	1. ใช้ภาษาเขียนที่ไม่ละเมิดสิทธิหรือดู หมิ่นของผู้อื่น	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	ระดับกลไก						

ตาราง 25 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน

แผนที่	คะแนนระหว่างเรียน	นักเรียนคนที่			รวม	E ₁	E ₂
		1	2	3			
1	ใบงานเรื่อง เจตนาของผู้ส่งสาร (20)	12	10	14	36	68.33	-
2	ใบงานเรื่อง คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร (20)	15	11	9	35	60.00	-
3	ใบงานเรื่อง ชาญฉลาดตอบรอบคอบคิด (20)	14	15	11	40	56.67	-
	คะแนนทดสอบหลังเรียน (60)	41	36	39	116	-	65.56
รวมเฉลี่ย E ₁ / E ₂ = 61.67/65.56							

ตาราง 26 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 9 คน

แผนที่	คะแนนระหว่างเรียน	นักเรียนคนที่									รวม	E ₁	E ₂
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	ใบงานเรื่อง เจตนาของผู้ส่งสาร (20)	13	14	14	18	16	12	15	17	14	133	73.89	-
2	ใบงานเรื่อง คุณธรรมและมารยาทในการสื่อสาร (20)	15	13	17	12	18	13	16	15	17	136	75.56	-
3	ใบงานเรื่อง ชาญฉลาดตอบรอบคอบคิด (20)	12	13	14	14	17	15	13	16	12	126	70.00	-
	คะแนนทดสอบหลังเรียน (60)	46	49	47	42	46	43	45	48	44	366	-	75.93
รวมเฉลี่ย E ₁ / E ₂ = 73.15/75.93													

ตาราง 27 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 จำนวน 1 ห้องเรียน

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน			รวม	ผลการทดสอบ หลังเรียน (60)
	แผนที่ 1 (20)	แผนที่ 2 (20)	แผนที่ 3 (20)		
1	15	14	17	46	51
2	16	18	15	49	47
3	13	16	15	44	45
4	18	13	13	44	52
5	14	15	15	44	45
6	17	16	18	51	43
7	13	15	12	40	46
8	17	15	16	48	43
9	14	17	12	43	54
10	13	18	16	47	51
11	15	16	18	49	48
12	20	16	18	54	50
13	14	16	17	47	42
14	17	16	16	49	51
15	14	16	15	45	45
16	19	15	17	51	43
17	15	15	18	48	46
18	15	16	14	45	41
19	13	17	16	46	45
20	14	13	15	42	46
21	16	13	15	44	51
22	12	15	13	40	49
23	15	15	13	43	46
24	17	13	12	42	48
25	14	17	12	43	51
26	19	14	16	49	47
27	17	15	15	47	49

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน			รวม	ผลการทดสอบ หลังเรียน (60)
	แผนที่ 1 (20)	แผนที่ 2 (20)	แผนที่ 3 (20)		
28	13	15	14	42	42
29	15	13	16	44	44
30	12	13	13	38	41
31	11	16	14	41	45
32	12	10	14	36	42
33	14	14	16	44	51
34	16	17	17	50	40
35	15	14	14	43	43
36	13	17	17	47	46
37	12	15	13	40	45
38	18	16	17	51	42
39	14	17	13	44	42
40	15	15	16	46	41
รวม	596	607	603	1,806	1,839
เฉลี่ย	14.90	15.18	15.08	45.15	45.98
เฉลี่ยร้อยละ	74.50	75.88	75.38	75.25	76.63
รวมเฉลี่ย $E_1 / E_2 = 75.25 / 76.63$					

ตาราง 28 ผลคะแนนการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่
เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 5

คนที่	คะแนนสอบก่อนเรียน (60 คะแนน)	คะแนนสอบหลังเรียน (60 คะแนน)	คะแนนผลต่าง
1	35	59	24
2	34	57	23
3	38	58	20
4	28	55	27
5	29	56	27
6	38	54	16
7	34	52	18
8	37	53	16
9	39	55	16
10	5	54	49
11	35	51	16
12	29	50	21
13	38	52	14
14	36	51	15
15	37	53	16
16	34	56	22
17	36	55	19
18	35	57	22
19	35	53	18
20	34	54	20
21	32	52	20
22	34	49	15
23	37	48	11

คนที่	คะแนนสอบก่อนเรียน (60 คะแนน)	คะแนนสอบหลังเรียน (60 คะแนน)	คะแนนผลต่าง
24	37	47	10
25	38	45	7
26	34	49	15
27	31	51	20
28	30	53	23
29	32	52	20
30	35	53	18
31	38	51	13
32	40	50	10
33	32	52	20
34	32	53	21
35	36	53	17
36	34	54	20
37	33	55	22
38	32	51	19
39	29	50	21
40	30	49	19
\bar{x}	33.55	52.55	19.00
S.D.	5.55	2.99	6.53

**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับ
บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 2 แสดงความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมละโปรดระบุข้อความลงในช่องว่าง

ตอนที่ 1 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นสำหรับเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความ

สามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- | | |
|------------|---|
| +1 หมายถึง | แน่ใจว่าแบบประเมินสอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้ |
| 0 หมายถึง | ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินสอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้ |
| -1 หมายถึง | แบบประเมินไม่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้ |

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม		
		+1	0	-1
1	เนื้อหารายวิชา			
	1.1 เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีความสำคัญ มีความน่าสนใจต่อนักเรียน			
	1.2 รายวิชาภาษาไทยมีการลำดับเนื้อหาอย่างเหมาะสมแล้วเข้าใจง่าย			
	1.3 เนื้อหารายวิชามีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา			
	1.4 ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม			
2	การจัดการเรียนการสอนและประเมินผลการเรียนรู้			
	2.1 นักเรียนมีความสุขในการเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม			
	2.2 ครูส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ			
	2.3 ครูแจ้งรายละเอียดของการจัดการเรียนการสอน หัวข้อของการสอนและการประเมินอย่างชัดเจนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชา			
	2.4 เอกสาร/สื่อการสอนประกอบการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม			
	2.5 บรรยากาศในการเรียน เน้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อให้เกิดความรู้ที่หลากหลาย			
	2.6 การวัดและประเมินผลรายวิชามีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจน			
	2.7 การวัดและประเมินผลรายวิชาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชา			
	2.8 การวัดและประเมินผลการศึกษา มีความเหมาะสมและเที่ยงตรง			
3	ความพึงพอใจต่อ เนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนรายวิชานี้ในภาพรวม			
	3.1 ความพึงพอใจต่อเนื้อหาวิชานี้ในภาพรวม			
	3.2 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนรายวิชานี้ในภาพรวม			
	3.3 ความพึงพอใจต่อปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้			
4	ความพึงพอใจต่อครูและเทคนิคการสอน			
	4.1 ครูเข้าสอนตรงเวลา และสอนเข้าใจง่าย			
	4.2 ครูมีเทคนิคที่หลากหลายในการสอนให้เกิดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ			
	4.3 ครูมีความสนใจนักเรียนทุกคนและมีความยืดหยุ่นในการเรียน			
	4.4 ความพึงพอใจต่อครูรายวิชานี้ในภาพรวม			

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

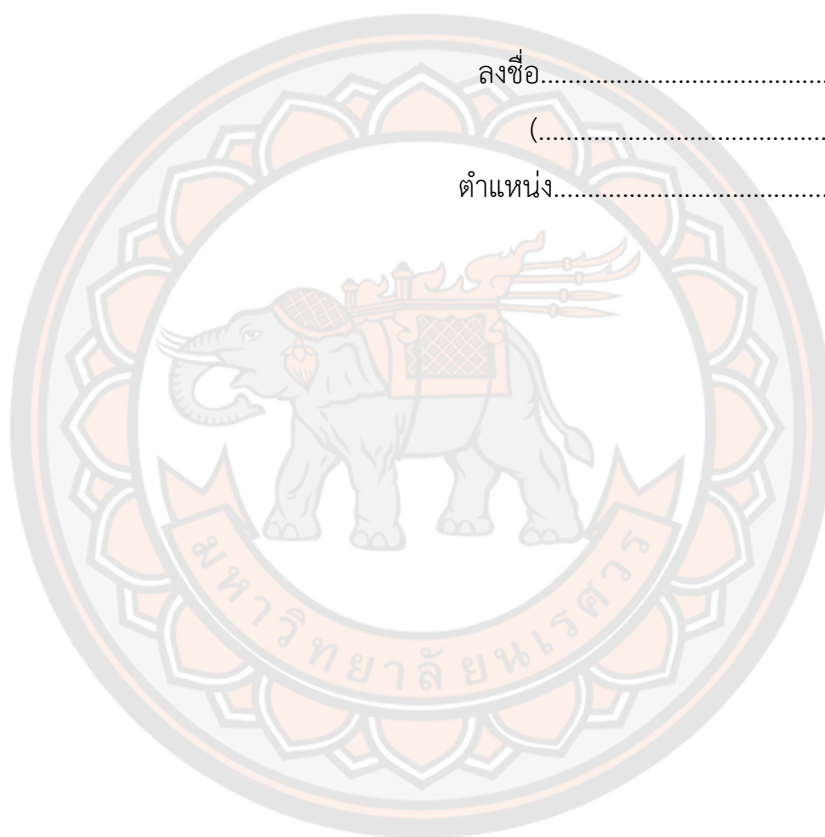
.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....



ตาราง 29 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
14	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
16	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
17	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
19	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 30 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อน
คิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่
สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

รายการประเมิน	จำนวนนักเรียนที่ประเมิน ระดับความพึงพอใจ					n = 40		ระดับความ พึงพอใจ
	5	4	3	2	1	\bar{X}	S.D.	
1. เนื้อหารายวิชา								
1.1 เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีความสำคัญ มีความน่าสนใจต่อนักเรียน	28	11	1	0	0	4.73	0.51	มากที่สุด
1.2 รายวิชาภาษาไทยมีการลำดับเนื้อหาอย่างเหมาะสมแล้วเข้าใจง่าย	27	12	1	0	0	4.65	0.53	มากที่สุด
1.3 เนื้อหารายวิชามีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา	27	9	4	0	0	4.55	0.71	มากที่สุด
1.4 ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม	23	14	3	0	0	4.50	0.64	มากที่สุด
2. การจัดการเรียนการสอนและประเมินผลการเรียนรู้								
2.1 นักเรียนมีความสุขในการเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม	25	14	1	0	0	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 ครูส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ	28	11	1	0	0	4.70	0.52	มากที่สุด
2.3 ครูแจ้งรายละเอียดของการจัดการเรียนการสอน หัวข้อของการสอนและ	23	15	2	0	0	4.53	0.60	มากที่สุด

รายการประเมิน	จำนวนนักเรียนที่ประเมิน ระดับความพึงพอใจ					n = 40		ระดับความ พึงพอใจ
	5	4	3	2	1	\bar{X}	S.D.	
การประเมินอย่างชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของรายวิชา								
2.4 เอกสาร/สื่อการสอน ประกอบการจัดการเรียนการ สอนมีความเหมาะสม	31	9	0	0	0	4.78	0.42	มากที่สุด
2.5 บรรยากาศในการเรียน เน้นการแลกเปลี่ยนความคิด เพื่อให้เกิดความรู้ที่ หลากหลาย	22	17	1	0	0	4.53	0.55	มากที่สุด
2.6 การวัดและประเมินผล รายวิชามีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจน	27	11	2	0	0	4.63	0.59	มากที่สุด
2.7 การวัดและประเมินผล รายวิชาสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์รายวิชา	25	12	3	0	0	4.55	0.64	มากที่สุด
2.8 การวัดและประเมินผล การศึกษา มีความเหมาะสม และเที่ยงตรง	27	13	0	0	0	4.68	0.47	มากที่สุด
3. ความพึงพอใจต่อ เนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนรายวิชานี้ในภาพรวม								
3.1 ความพึงพอใจต่อเนื้อหา รายวิชานี้ในภาพรวม	24	16	0	0	0	4.60	0.50	มากที่สุด
3.2 ความพึงพอใจต่อการ จัดการเรียนการสอนรายวิชา นี้ในภาพรวม	23	17	0	0	0	4.58	0.50	มากที่สุด
3.3 ความพึงพอใจต่อปัจจัย สนับสนุนการเรียนรู้	22	18	0	0	0	4.55	0.50	มากที่สุด

รายการประเมิน	จำนวนนักเรียนที่ประเมิน ระดับความพึงพอใจ					n = 40		ระดับความ พึงพอใจ
	5	4	3	2	1	\bar{X}	S.D.	
4. ความพึงพอใจต่อครูและเทคนิคการสอน								
4.1 ครูเข้าสอนตรงเวลา และ สอนเข้าใจง่าย	20	20	0	0	0	4.50	0.51	มากที่สุด
4.2 ครูมีเทคนิคที่หลากหลาย ในการสอนให้เกิด ความสามารถในการเขียน เพื่อการสื่อสารบนพื้นที่ สาธารณะ	26	14	0	0	0	4.65	0.48	มากที่สุด
4.3 ครูมีความสนใจนักเรียน ทุกคนและมีความยืดหยุ่นใน การเรียน	26	14	0	0	0	4.65	0.48	มากที่สุด
4.4 ความพึงพอใจต่อครู รายวิชานี้ในภาพรวม	24	16	0	0	0	4.60	0.50	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม						4.60	0.53	มากที่สุด



ภาพ 7 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5