

รายงานวิจัยนวัตกรรม ด้านการจัดการเรียนรู้



2566

การพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ
โดยใช้ กระบวนการ TTG (TEAM THINKING GAME)
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ประจำปีงบประมาณ 2566

โดย

นางสาวปาริยา เอมอ่อน

ตำแหน่ง ครู



โครงการ IFTE (INNOVATION FOR THAI EDUCATION)
นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาการศึกษาไทย สำนักงานศึกษาธิการภาค 1
โรงเรียนอุบลรัตน์ บุลธูปถัมภ์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท

คำนำ

รายงานเรื่องการพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้ กระบวนการ TTG (Team Thinking Game) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุลิตไพบูลย์ชนูปถัมภ์ ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นเพื่อฝึกให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นนวัตกรรมที่สร้างขึ้นจากความมุ่งมั่น ตั้งใจ และมุ่งหวังให้ผู้เรียนได้มีทักษะการคิด วิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างมากสำหรับการใช้ชีวิตในปัจจุบันที่ข้อมูลข่าวสารสามารถเข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็วเพียงปลายนิ้วสัมผัส ผู้เรียนจึงต้องมีทักษะการคิดที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้สามารถเลือกรับและพิจารณาข้อมูลข่าวสารได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มี การบูรณาการจัดการเรียนการสอนโดยอาศัยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำฝึกการคิดด้วยบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการคิดโดยเฉพาะ เน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด การสร้างสรรค์ทางปัญญาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา ช่วยผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ สร้าง ความรู้ให้เกิดขึ้นด้วยการลงมือปฏิบัติจริง

ผู้รายงานหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ ในกระบวนการเรียนรู้ด้วย TTG (Team Thinking Game) ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบ Active Learning การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นในผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้

ขอขอบคุณผู้บริหารโรงเรียนอุลิตไพบูลย์ชนูปถัมภ์ ที่สนับสนุนการการจัดทำรายงานเพื่อยกระดับการศึกษาอย่างต่อเนื่องโดยไม่ได้มุ่งหวังผลตอบแทนแต่อย่างใด อีกทั้งขอบคุณรูปแบบเกมการสืบสวนสอบสวนจากชมรมไขปริศนานักสืบ Kekeluo ที่เป็นส่วนหนึ่งในการทำมาพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

ปาวีญา เอมอ่อน

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
1. ความเป็นมาของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้	
1.1 ความเป็นมาและสภาพของปัญหา	3
1.2 แนวทางการแก้ไขปัญหาและหรือการพัฒนา	5
1.3 วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา	6
1.4 ขอบเขตการดำเนินงาน	7
1.4.1 ขอบเขตเนื้อหา	7
1.4.2 ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	7
1.4.3 ขอบเขตด้านตัวแปร	7
1.5 กรอบแนวคิดในการพัฒนา	8
1.6 ประโยชน์และความสำคัญ	9
2. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดการพัฒนา	
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	10
2.2 การอ่านคิดวิเคราะห์ อย่างมีวิจารณญาณ	10
2.3 การคิดอย่างมีวิจารณญาณ	11
2.4 การจัดการเรียนรู้แบบ GBL (Games Based Learning)	16
3. ผลการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ	
3.1 วิธีการดำเนินงาน	18
3.1.1 การออกแบบผลงานนวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ	18
3.1.2 การดำเนินงานพัฒนานวัตกรรม	19
3.1.3 การออกแบบการจัดการเรียนรู้	24
3.1.4 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้	25
3.1.5 การนำไปใช้	25
3.1.6 การประเมินและการปรับปรุง	26
3.2 ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทาง	27
3.2.1 ผลการดำเนินงาน	27
3.2.2 สรุปผลการดำเนินงานการพัฒนาจากการใช้นวัตกรรม	30
3.3 การขยายผล/การใช้นวัตกรรมการศึกษา	
3.3.1 การเผยแพร่วัตกรรม	31
3.3.2. ผลการขยายผล	31
บรรณานุกรม	32
ภาคผนวก	34

**รายงานผลการดำเนินงานพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรม
ภายใต้โครงการ IFTE (Innovation For Thai Education)**

ประจำปีงบประมาณ 2566

ด้านการจัดการเรียนรู้

- | | |
|--------------------------|--|
| 1. ชื่อนวัตกรรม | การพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้ กระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุลิตไพบูลย์ชนูปถัมภ์ |
| 2. ชื่อผู้เสนองาน | นางสาวปาวียา เอมอ่อน |
| ตำแหน่ง | ครู |
| โรงเรียน | อุลิตไพบูลย์ชนูปถัมภ์ อำเภอมโนรมย์ จังหวัดชัยนาท |
| โทรศัพท์ | 094-6097425 |
| E-mail | Paweeya61@gmail.com |

1. ความเป็นมาของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้

1.1 ความเป็นมาและสภาพของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและ เสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจ และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ภาษาไทยเป็นภาษาที่มีคุณค่าและมีความงามทางภาษาทั้งยังเป็นภาษาที่ซ่อนปฏิภาณ ไหวพริบ แฝงแง่คิดไว้อย่างแยบยลผ่านบทประพันธ์ คำคม คำพูดต่าง ๆ

จากความสำคัญของภาษาไทยในฐานะเป็นเครื่องมือในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ใช้ในกิจการงานต่าง ๆ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จึงได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีมาตรฐานการเรียนรู้ทั้งหมด 5 มาตรฐาน คือ การอ่าน การเขียน การฟังการดูและการพูด หลักการใช้ภาษา วรรณคดีและวรรณกรรม (กรมวิชาการ, 2551, หน้า 3) บรรดาทักษะต่าง ๆ ในภาษาไทย การอ่านถือเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญสำหรับการสื่อสารเนื่องจากมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการสร้างความคิดความเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ที่จำเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินชีวิตประจำวัน ทั้งนี้เพราะการอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ เป็นรากฐานของการศึกษาทำให้ผู้อ่านเป็นคนรอบรู้มีมุมมองและวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล รวมไปถึงทำให้ผู้อ่านสามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างสงบสุขปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ทักษะการอ่านแบ่งได้เป็น 2 ระดับ คือ **ทักษะการอ่านขั้นพื้นฐาน** ได้แก่ การอ่านออกเสียง การอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นการอ่านเพื่อหารายละเอียดของเรื่อง จุดประสงค์หลักเพื่อให้ได้ความรู้และความเพลิดเพลินจากการอ่าน และ**ทักษะการอ่านขั้นสูง** เช่น การอ่านเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า อ่านอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น การอ่านในขั้นนี้เป็นการอ่านที่ต้องใช้ความสามารถในการคิดขั้นสูงเข้ามาเกี่ยวข้องมากขึ้น โดยทักษะการ

อ่านขั้นสูงที่จำเป็นและสอดคล้องกับสภาพสังคมปัจจุบันคือ การอ่านเชิงวิเคราะห์ เพราะมิใช่เป็นเพียงการอ่านเพื่อความรู้และความเพลิดเพลินเท่านั้น แต่ยังต้องมีการวิเคราะห์สิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อสารในด้านต่าง ๆ ด้วยผู้ที่มีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์จะเป็นผู้ที่สามารถคิดได้ลึกซึ้ง ขาญฉลาด รอบคอบ สามารถปรับตัวได้ทันกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในยุคข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดนดังปัจจุบัน (กรมวิชาการ, 2546, หน้า 208-210)

อีกทั้งในสังคมปัจจุบันเป็นสังคมแห่งเทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสาร มนุษย์สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทั่วโลก สามารถแสวงหาความรู้และรับรู้ข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อต่าง ๆ คือ หนังสือ หนังสือพิมพ์วารสารและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งการรับสารเหล่านี้ต้องอาศัยทักษะการอ่านเป็นพื้นฐาน ดังนั้นการอ่านเชิงคิดวิเคราะห์จึงจำเป็นอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน กล่าวคือ การรับข้อมูลจากสารและสื่อเหล่านี้ ต้องอาศัยทักษะการอ่านควบคู่ไปกับการคิดวิเคราะห์ในการรับสาร ผู้อ่านต้องเข้าใจสารและสามารถวิเคราะห์ข้อมูลตลอดจนประเมินค่าสิ่งที่อ่านได้ โดยการอ่านเชิงวิเคราะห์เป็นทักษะการอ่าน ในระดับสูงกว่าการอ่านทั่ว ๆ ไป กล่าวคือมิใช่เป็นการอ่านเพื่อความรู้และความเพลิดเพลินเท่านั้นแต่ยังต้องมีการวิเคราะห์สิ่งที่ผู้เขียนได้เขียนไว้อีกด้วย โดยการอ่านเชิงวิเคราะห์เป็นกระบวนการการอ่านเพื่อพิจารณารายละเอียดตั้งแต่ต้นจนจบแล้วแยกรายละเอียดออกเป็นส่วน ๆ จากนั้นจึงแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์วิจารณ์รายละเอียดอย่างมีหลักการและเหตุผล

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์เป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เรียนถึงแม้ว่าหลักสูตรจะให้ความสำคัญกับการสอนการอ่านเชิงวิเคราะห์ แต่พบว่านักเรียนยังคงมีปัญหา ในเรื่องการอ่านเชิงวิเคราะห์ซึ่งพบว่าเป็นจากปัจจัย 2 ประการ คือ ปัจจัยแรกเกี่ยวข้องกับนักเรียน ด้วยนักเรียนขาดทักษะการอ่านที่ไม่ถูกต้อง ไม่สามารถเลือกอ่านได้อย่างกว้างขวางและขาดการคิดวิเคราะห์ในการอ่าน ทำให้นักเรียนจับใจความสำคัญไม่ได้ ขาดการคิดวิเคราะห์สาร ไม่สามารถแยกข้อคิดเห็นออกจากข้อเท็จจริง อีกทั้งจากการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564 ที่ผ่านมา สังเกตพบว่านักเรียนส่วนมากไม่ชอบอ่านเมื่อนักเรียนอ่านบทความ อ่านข่าว หรืออ่านโฆษณาแล้วไม่สามารถคิดวิเคราะห์ แยกข้อเท็จจริง ประเมินค่า และแสดงความคิดเห็นได้อย่างสมเหตุสมผล **ส่วนปัจจัยที่สอง**เกี่ยวข้องกับกระบวนการสอนของครูในปัจจุบัน ซึ่งพบว่าครูผู้สอนไม่ได้สอนให้นักเรียนเกิดกระบวนการอ่านเชิงวิเคราะห์ ไม่ว่าจะเป็นในการจัดการเรียนการสอน หรือการออกข้อสอบ โดยเฉพาะข้อสอบส่วนมากของครูก็จะเน้นในเรื่อง ความรู้ความจำหรือความเข้าใจสอดคล้องกับความคิดเห็นของศิษย์ แคมมณี (2547, หน้า 177) ที่กล่าวว่าจัดการเรียนรูของครูเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาในห้องเรียนและท่องจำตำราเป็นส่วนใหญ่ ผู้เรียนจึงขาดประสบการณ์การศึกษาจากความเป็นจริงรอบตัว ขาดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ขาดการนำประสบการณ์หรือข้อมูลมาสังเคราะห์ให้เป็นปัญหาที่สูงขึ้น อีกทั้งพบว่าความผิดพลาดของการสอนการอ่านเชิงวิเคราะห์ในปัจจุบัน คือ การจัดการเรียนการสอนที่ไม่น่าสนใจ เน้นการท่องจำมากกว่าการฝึกทักษะกระบวนการคิด เนื้อหาที่สอนมีมาก และนักเรียนขาดความกระตือรือร้นขณะเรียน

ดังนั้นการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นี้ ซึ่งเป็นยุคแห่งเทคโนโลยี ครูจะต้องรู้ทัน ตามทัน และเท่าทันกับกระบวนการและเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีให้มากขึ้น เพื่อที่จะสามารถ เข้าใจ เข้าถึง และพัฒนานวัตกรรมที่นำมาใช้กับนักเรียนให้ได้ผลจริง จากความก้าวหน้าของโลกด้านเทคโนโลยีขั้นสูง

จากการศึกษาสภาพปัจจุบันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุลิตไพบุลย์ชนูปถัมภ์ ทั้งจากการจัดการเรียนการสอนในห้อง และการสอบคัดกรองความสามารถในการอ่านคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ของสพฐ.) พบว่า ผลการทดสอบต่ำกว่าค่าที่ตั้งไว้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียนคิดเป็นร้อยละ 30 เท่านั้น จากปัญหาดังกล่าวผู้รายงานพบว่าประการหนึ่งเกิดจากตัวนักเรียนเองที่ไม่อ่าน ก่อนตอบ และประการที่ 2 คืออ่านแต่

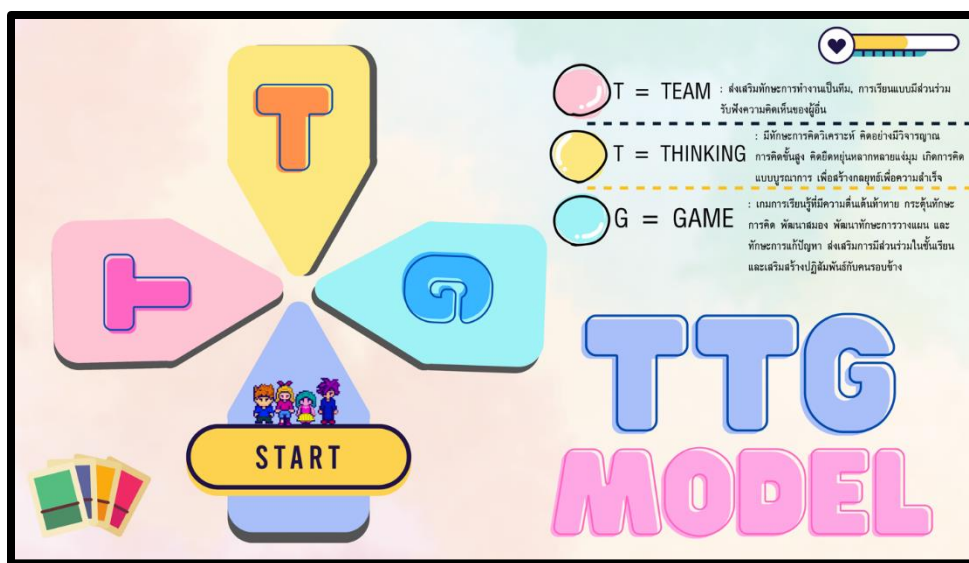
นักเรียนไม่สามารถที่จะตีโจทย์ วิเคราะห์และสังเคราะห์คำตอบออกมาได้ นอกจากนี้ผู้รายงานได้สังเกตว่าระหว่างที่ครูสอนในห้องเรียน นักเรียนขาดสมาธิ ที่จะจดจ่อในเรื่องที่ครูสอน ทำให้นักเรียนขาดทักษะด้านการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ทั้งในโลกปัจจุบันที่มีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีหรือเกมต่าง ๆ ที่สามารถดึงดูดนักเรียนได้มากกว่า แต่ด้วยความสำคัญของกระบวนการคิดวิเคราะห์ที่จะช่วยฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดแบบมีเหตุผล ใช้ตรรกะ เชื่อมโยง เพื่อไตร่ตรองข้อมูลข่าวสารก่อนลงความเห็นหรือตัดสินใจ นอกจากนี้การคิด วิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในตนเอง เป็นเครื่องหมายของผู้ที่รับการศึกษา เป็นทักษะประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน ถือเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาในปัจจุบัน จากสภาพปัญหาและทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษาข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าว

ผู้รายงานจึงได้คิดค้นและพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้ กระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ แก้ไขปัญหาและตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง สามารถทำความเข้าใจสถานการณ์และข้อมูลที่ได้รับอย่างละเอียดรอบคอบ และสามารถพิจารณาไตร่ตรองข้อมูลและนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้โดยกระบวนการทำงานแบบทีมโดยเรียนรู้ผ่าน TTG (Team Thinking Game) ยังตรงกับแนวคิดในการจัดการศึกษาของ ชัยอนันต์ สมุทรวณิช (ศาสตร์การสอน, 2562, หน้า 189) ที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ ที่เรียกว่า “**กระบวนการเพลิน**” หรือ “Plearning Process” ท่านอธิบายว่ามาจากคำว่า “Playing + Learning” หรือ “การเล่น + การเรียน ” ดังนั้นคำว่า Plearning จึงเป็นอาการเพลินที่เกิดจากการเรียนนั่นเอง เป็นการลดปัญหาที่เด็กไม่สนใจการเรียนในห้องเนื่องจากเนื้อหาเบื่อออกไปได้

จากแนวคิดดังกล่าวผู้รายงานจึงได้มีความสนใจ ที่จะใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนโดยเฉพาะในรายวิชาภาษาไทยที่เกี่ยวกับการอ่าน คิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดวิเคราะห์ การอ่านตีความ เพื่อทำใหัรายวิชาที่ยากสำหรับเด็ก ๆ กลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจและสนุกที่จะอยากเรียนรู้

1.2 แนวทางการแก้ไขปัญหาละหรือการพัฒนา

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้รายงานจึงได้มีการคิดค้นนวัตกรรมที่จะช่วยดึงดูดความสนใจให้นักเรียนกลับมาสนใจที่จะเรียนในห้อง โดยใช้การทำงานเป็นทีมและเกมมาเป็นตัวช่วยในการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) เป็นกิจกรรม การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ ฟัง อ่าน เขียน และแสดงความคิดเห็นขณะลงมือทำกิจกรรมและในขณะเดียวกันผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิดขั้นสูงได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ในสิ่งที่กำลังทำอยู่เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาและตื่นตัว มาเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ TTG Model (Team Thinking Game) ซึ่งเป็นโมเดลที่ผู้รายงานได้พัฒนาขึ้น เพื่อส่งเสริมศักยภาพทางด้านการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในทุกระดับชั้น โดยโมเดลมีรูปแบบดังนี้



TTG Model (Team Thinking Game Model)

จากรู้แบบนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนของ TTG (Team Thinking Game) จะเห็นได้ว่า T = TEAM คือการส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม เน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ฝึกให้นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งจะเสมือนการจำลองการเข้าสังคมในอีกรูปแบบหนึ่ง ลำดับถัดมาคือ T = THINKING นักเรียนจะต้องทักษะการคิดวิเคราะห์ (Thinking) คิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การคิดขั้นสูง (Higher-order Thinking) คิดยืดหยุ่น หลากหลายแง่มุม (Creative thinking) และเกิดทักษะการคิดแบบบูรณาการ สร้างกลยุทธ์ (Integrative Thinking) ซึ่งในขั้นสุดท้ายนี้นักเรียนจะสามารถใช้ทักษะการคิดของตนเองเพื่อสร้างแนวทางของตนเองได้ ในตัวสุดท้ายคือ G = Game ใช้ในเกมการเรียนรู้ ที่มาพร้อมความตื่นเต้นท้าทาย กระตุ้นทักษะการคิด พัฒนาสมอง พัฒนาทักษะการวางแผน และทักษะการแก้ปัญหา ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างเข้ามามีส่วนช่วยในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบ Active learning ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้แบบนี้จะสามารถทำให้ผู้เรียนรักษาผลการเรียนรู้ได้คงทน และเก็บเป็นระบบความจำในระยะยาว การเรียนรู้จะเป็นไปอย่างมีความหมาย

1.3 วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

รายงานเรื่องการพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุลิตไพบูลย์ชนูปถัมภ์ เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นเพื่อฝึกให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดขั้นสูง และคิดแก้ปัญหา โดยมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนาดังต่อไปนี้

1. เพื่อเป็นการพัฒนานวัตกรรมการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดแก้ไขปัญหา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการสอนเรื่องการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนภาษาไทย เรื่องพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ผ่านกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการสอนภาษาไทย เรื่องการพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ กระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.4 ขอบเขตการดำเนินงาน

1.4.1 ขอบเขตเนื้อหา

รายงานครั้งนี้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการ กระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง วิเคราะห์วิจารณ์ เรื่องที่อ่านอย่างมี วิจารณญาณ ใช้เวลา 3 ชั่วโมง พร้อมสื่อบอร์ดเกม ช่วยสอน

1.4.2. ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุลิตไพบูลย์ชนูปถัมภ์ จังหวัดชัยนาท สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 4 ห้อง รวมนักเรียนทั้งหมด 126 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนอุลิตไพบูลย์ชนูปถัมภ์ จังหวัด ชัยนาท สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 22 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling)

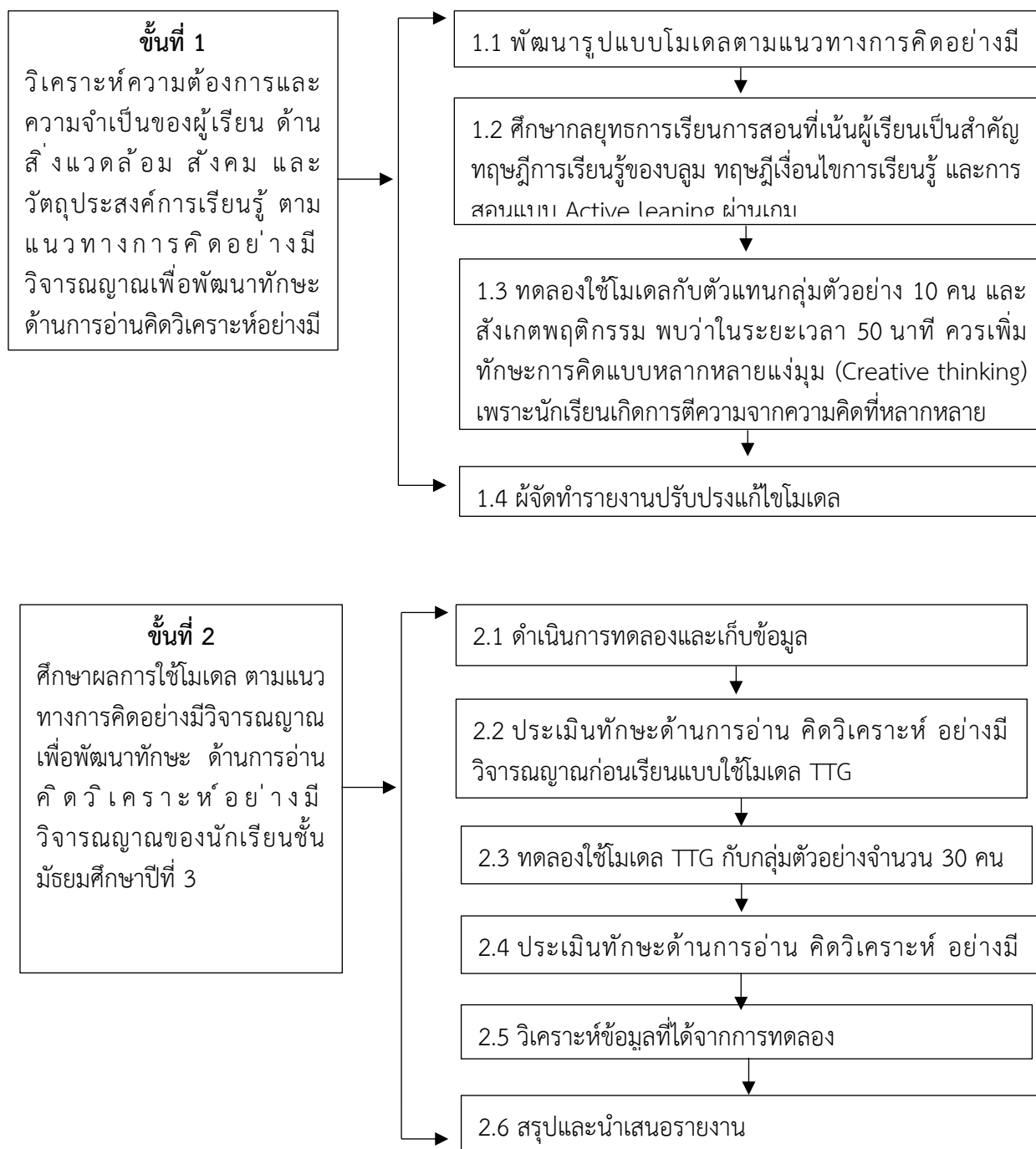
1.4.3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game)

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ ด้วย กระบวนการ TTG (Team Thinking Game)

1.5. กรอบแนวคิดในการพัฒนา

กรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบ TTG (Team Thinking Game) แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังภาพ



(ขั้นตอนการพัฒนารูปแบบ TTG :Team Thinking Game)

1.6 ประโยชน์และความสำคัญ

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้พัฒนาความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ TTG (Team Thinking Game)
2. ครูได้ทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ผ่านบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นโดยเฉพาะเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ TTG (Team Thinking Game) หรือการใช้กระบวนการแบบกลุ่มและเกมเป็นฐานในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถทางภาษาไทยของผู้เรียนในด้านอื่น ๆ ต่อไป
4. โรงเรียนได้มีวิธีการสอนที่เหมาะสม และมีนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ ดึงดูดความสนใจของนักเรียนไว้ใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ
5. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ คิดแก้ไขปัญหาที่สูงขึ้น
6. ส่งเสริมให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักสูตรและตอบสนองกับ ความต้องการของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการคิด การปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

2. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดการพัฒนา

การพัฒนารูปแบบการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้ กระบวนการ TTG (Team Thinking Game) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุบลวิทยานุสรณ์ชัยภูมิ ผู้จัดทำได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำหลักการ ทฤษฎี และแนวคิดที่สำคัญ มาใช้ในการดำเนินงาน โดยได้มีการศึกษาตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
2. การอ่านคิดวิเคราะห์
 - 2.1 ความหมายของการอ่าน
 - 2.2 ความหมายของการอ่านคิดวิเคราะห์
3. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 - 3.1 ความหมายความสำคัญของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 - 3.2 วัตถุประสงค์ของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 - 3.3 องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 - 3.4 ขั้นตอนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 - 3.5 ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
4. การจัดการเรียนรู้แบบ GBL (Games Based Learning)
 - 4.1 นิยามและความสำคัญของ การจัดการเรียนรู้แบบ GBL (Games Based Learning)
 - 4.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
 - 4.3 ประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนแบบ GBL (Games Based Learning)

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

เนื้อหาสาระเกี่ยวกับ “การอ่านคิดวิเคราะห์” ปรากฏในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

2.2 การอ่านคิดวิเคราะห์ อย่างมีวิจารณญาณ

การอ่านเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเรียนการสอน และมีความจำเป็นอย่างมากสำหรับนักเรียน ยิ่งในปัจจุบันโลกได้เปลี่ยนแปลงเจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว ทำให้ต้องมีการพัฒนา การอ่านได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพในการติดต่อสื่อสาร เมื่อนักเรียนมีทักษะทางด้านการอ่านมาก นักเรียนก็ได้รับความรู้และข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ มากมาย และยังทำให้มีนิสัยรักการอ่านแสวงหาความรู้และประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

2.2.1 ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นพื้นฐานของมนุษย์และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนเราอย่างมาก มีนักการศึกษาหลายคนได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ดังนี้

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542, หน้า 1) กล่าวว่า การอ่านเป็นความสามารถของมนุษย์ที่เข้าใจการสื่อความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ เนื้อเรื่อง แนวคิดจากสิ่งที่อ่านไม่ว่าจะเป็นจะเป็นจดหมาย หนังสือ บทความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย รูปภาพ และโฆษณา

บันลือ พงษ์ชนะวัน (2543, หน้า 6) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ดังนี้

1) การอ่านเป็นการแปลสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูด โดยการผสมเสียงให้ตรงกับคำพูดเพื่อใช้ในการออกเสียงให้ตรงกับคำพูด การอ่านแบบนี้เป็นการอ่านเป็นคำ ๆ เพื่อให้ อ่านออก

2) การอ่านที่ใช้ความสามารถในการผสมผสานของตัวอักษรออกเสียงเป็นคำเป็นประโยคทำให้เกิดความเข้าใจความหมายของสิ่งที่อ่าน ซึ่งผู้ฟังรู้เรื่องเรียกว่า อ่านได้

3) การอ่านที่เหนือกว่า สามารถใช้เทคนิคการจำรูปคำ เข้าใจรูปประโยคแล้วสรุปเรื่องราวเข้าใจเรื่องราวที่ผู้เขียนสื่อความคิมายังผู้อ่าน คือ อ่านแล้วสามารถประเมินผลของสิ่งที่อ่านได้เรียกว่า อ่านเป็น

4) การอ่านเป็น เป็นการพัฒนาความคิดโดยผู้อ่านใช้ความหมายหลาย ๆ ด้าน นับตั้งแต่การสังเกต การจำรูปคำ การใช้ประสบการณ์เดิมมาแปลความ ตีความ หรือถอดความให้เกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านได้ดี ตลอดจนนำสิ่งที่อ่านมาใช้ประโยชน์ และเป็นแนวคิดแนวปฏิบัติได้ดี

จากการศึกษาความหมายการอ่านสรุปได้ว่า การอ่าน หมายถึง การที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจสารหรือความรู้ที่ผู้เขียนถ่ายทอดออกมา ไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์ ประโยค ข้อความ เรื่องราวต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ผู้อ่านสามารถรับรู้ได้แล้วมาประมวลเข้ากับความรู้เดิมที่มีอยู่ และนำคุณค่าจากสิ่งที่อ่านมาใช้ให้เป็นประโยชน์ได้

2.2.2 ความหมายของการอ่านเชิงวิเคราะห์

การอ่านเป็นการเพิ่มพูนความรู้ความคิด เพื่อนำไปใช้พัฒนาคุณภาพชีวิต พัฒนาความรู้ความสามารถ ตลอดจนเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยในการรับสารต่าง ๆ การอ่านที่มีประสิทธิภาพจะช่วยกลั่นกรองข้อมูลอันเป็นประโยชน์ ดังการอ่านเชิงวิเคราะห์ที่เป็นการนำเอาทักษะการคิดวิเคราะห์มาใช้ในการรับสารจากการอ่าน เพื่อพิจารณา แยกแยะ ประเมินสิ่งที่อ่านและตัดสินใจว่าสิ่งที่ผู้เขียนนำเสนอมีเหตุผลน่าเชื่อถือหรือไม่ เพียงใด ทั้งนี้มีนักวิชาการให้ความหมายของการอ่านเชิงวิเคราะห์ ไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2546, หน้า 208) กล่าวว่า การอ่านเชิงวิเคราะห์ หมายถึง การอ่านหนังสือแต่ละเล่มอย่างละเอียดให้ได้ใจความครบถ้วน แล้วจึงแยกแยะให้ได้ว่าส่วนต่าง ๆ นั้น มีความหมายและความสำคัญอย่างไรบ้างและแต่ละด้านสัมพันธ์กับส่วนอื่น ๆ อย่างไร สอดคล้องกับ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2549, หน้า 9) ที่กล่าวว่า การอ่านเชิงวิเคราะห์ หมายถึง การอ่านที่สามารถจำแนกแยกแยะองค์ประกอบของสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกเป็นส่วน ๆ เพื่อค้นหาว่ามโนทัศน์ประกอบย่อย ๆ อะไรบ้าง ทำมาจากอะไร ประกอบขึ้นมาได้อย่างไรและมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันเชิงเหตุผลอย่างไร

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2547, หน้า 3) กล่าวว่า การอ่านเชิงวิเคราะห์ หมายถึงการแยกแยะรูปแบบของงานประพันธ์ที่อ่านว่าเป็นอย่างไร แล้วพิจารณาเนื้อหาว่าประกอบด้วยอะไรบ้างโดยแยกแยะเนื้อเรื่องออกเป็นส่วน ๆ ให้เห็นว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร เพราะเหตุใด หรือทำไมพิจารณาแต่ละส่วนให้ละเอียดลงไปว่าประกอบกันอย่างไรหรือประกอบด้วยอะไรบ้าง วิเคราะห์ทัศนคติของผู้แต่ง เพื่อทราบจุดหมายที่อยู่เบื้องหลังผ่านทางภาษาและถ้อยคำที่ใช้

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2549, หน้า 4) กล่าวว่า การอ่านเชิงวิเคราะห์ หมายถึง การอ่านที่ฝึกฝนให้ผู้อ่านรู้จักใช้ความคิด สติปัญญา และความรอบรู้ต่อสิ่งที่ได้อ่านจะต้องอาศัยทักษะการอ่านด้านต่าง ๆ เช่น การอ่านเก่ง อ่านเร็ว และอ่านเพื่อค้นคว้า

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2545, หน้า 48) กล่าวถึงการอ่านเชิงวิเคราะห์ว่า เป็นการพิจารณาส่วนประกอบย่อยจากสารที่อ่าน ในส่วนนี้จะไม่มีคำตอบที่ระบุชัดเจน ต้องอาศัยบริบทใกล้เคียงที่จะช่วยให้ผู้อ่านค้นพบคำตอบ เช่น นิสัยของตัวละคร หรือลักษณะพิเศษบางอย่างของสถานที่หรือสิ่งแวดล้อม

จากการศึกษาความหมายของการอ่านเชิงวิเคราะห์ สรุปได้ว่า การอ่านเชิงวิเคราะห์หมายถึง การพิจารณาแยกแยะเนื้อหา ประโยค ถ้อยคำ แยกข้อดีข้อบกพร่องที่ปรากฏในเรื่อง เรียงลำดับความสำคัญของเรื่อง และพิจารณาว่าส่วนใดเป็นข้อเท็จจริงส่วนใดเป็นข้อคิดเห็น ส่วนใดควรเชื่อถือรวมถึงสามารถสรุปเรื่องแนวคิดจากการอ่านได้

2.3 การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

การคิด เป็นความสามารถพื้นฐานของมนุษย์กระบวนการคิดเกิดขึ้นภายในสมองของมนุษย์ความคิดมีลักษณะเป็นนามธรรมไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรงแต่ความคิดกับมีอิทธิพลต่อมนุษย์เป็นอย่างมากทั้งนี้เพราะความคิดมีผลต่อการแสดงพฤติกรรม การปฏิบัติและการแก้ปัญหาในทุกด้านของมนุษย์จากสภาพการเรียนการสอนในอดีตที่ผ่านมาครูผู้สอนมักจะเน้นและให้ความสำคัญในเรื่องข้อมูลและความจำการเรียนการสอนที่เน้นข้อมูลและความจำก่อให้เกิดปัญหาทั้งนี้เพราะนักการศึกษาได้ทำการศึกษาวิจัยพบว่าผลจากการเรียนการสอนที่เน้นการท่องจำมากเกินไปจะทำให้ผู้เรียนไม่สามารถนำข้อมูลที่ไปประยุกต์ใช้ได้จริงสภาพที่อื่นแตกต่างไปนอกจากนั้นผู้เรียนมาขาดความเข้าใจขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์ ไม่สามารถนำความรู้ไปทำงานและแก้ไขปัญหาได้

อุนตา นพคุณ (2528 : 1) ได้กล่าวว่าการคิดเป็นเครื่องมือสำคัญของมนุษย์ช่วยให้เห็น การณ์ไกลและควบคุมตนเองไปตามเจตนาธรรม ไตร่ตรองทางเลือกและผลที่เกิดขึ้นเป็นการช่วยให้บุคคลมีสติไม่ เพอเรือ รู้ว่าตนกำลังทำอะไรอยู่ทุกขณะ

เฟลด แมน กล่าวว่ามีมนุษย์เป็นสัตว์ที่รู้จักคิดความคิด คือ การนำข้อมูลมาปฏิบัติการทาง สมองข้อมูลดังกล่าวอาจเป็นคำพูดภาพเสียงสัญลักษณ์กระบวนการการคิดของมนุษย์จะพัฒนาเป็นความคิดรวบ ยอดเพื่อนำมาใช้ในการตอบคำถามแก้ปัญหาหรือปฏิบัติการต่างๆเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ส่วนการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณนั้น

2.3.1. ความหมายความสำคัญของการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ

การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ มาจากคำว่า “Critical Thinking” ซึ่งหมายถึง การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณอัน เป็นการคิดอย่างมีระบบและทิศทาง คิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล

นักจิตวิทยา นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณไว้หลายท่านทั้งในประเทศ และต่างประเทศ ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณไว้ดังนี้

อรพรรณ ลือบุญธวัชชัย (๒๕๔๔ : ๖-๗) ได้ให้นิยามเกี่ยวกับการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณว่า เป็นการให้ ปัญญาเพื่อแก้ไขปัญหาในการพิจารณาไตร่ตรองอย่างสุขุม รอบคอบ มีเหตุผล มีการประเมินสถานการณ์ เชื่อมโยง เหตุการณ์ มีการตีความสรุปความ โยอาศัยความรู้ ความคิด และประสบการณ์ของตนในการสำรวจประเมิน หลักฐานเพื่อไปสู่บทสรุป และการตัดสินใจ

มยุรี หรุ่นขำ (๒๕๔๔ : ๑๘) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ และสรุปไว้ว่า การคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณเป็นกระบวนการคิดขั้นสูง มีความซับซ้อน โดยเริ่มที่ประเด็นปัญหาข้อโต้แย้งหรือความไม่แน่ใจ โดย อาศัยความรู้ ความคิด และประสบการณ์ของบุคคลในการทำความเข้าใจ โดยผ่านกระบวนการเชื่อมโยงข้อมูลที่มี อย่างรอบคอบ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2548 : 71 - 73) ได้กล่าวไว้ว่า การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking) หมายถึง การพิจารณาไตร่ตรองด้วย เหตุผลอย่างรอบคอบ โดยอาศัยหลักฐานข้อสรุป ที่เกี่ยวข้องกันเรื่องนั้น ๆ การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณจะเริ่มจากสถานการณ์ที่ยุ่งยาก ซับซ้อน และจบลงด้วย สถานการณ์ที่มีการพิจารณาไตร่ตรองด้วยเหตุผลว่า สิ่งใดมีความสำคัญเป็นสิ่งที่จำเป็นก่อนจะตัดสินใจเชื่อหรือ ปฏิบัติ

สุนีย์ พงษ์ศิลป์ (2547 : 22) กล่าวว่า การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ คือ การคิดพิจารณาไตร่ตรองที่ต้อง อาศัยเหตุผล ความรู้และประสบการณ์ประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหาที่ปรากฏเพื่อการตัดสินใจ

ทศนา แหมมณี (2548 : 304 - 305) กล่าวว่า การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ เป็นความคิดที่รอบคอบ สมเหตุสมผล ผ่านการพิจารณาปัจจัยรอบด้านอย่างกว้างขวาง ลึกซึ้ง และผ่านการพิจารณากลับกรอง ไตร่ตรอง ทั้งด้านคุณ-โทษ และคุณค่าที่แท้จริงของสิ่งนั้นมาแล้ว

กูด (Good. 1973 : 680) กล่าวว่า การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ คือ การคิดอย่างรอบคอบตามหลักของการ ประเมินและมีหลักฐานอ้างอิงเพื่อหาข้อสรุปที่น่าจะเป็นไปได้ตลอดจนพิจารณาองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องทั้งหมด และใช้กระบวนการตรรกวิทยาได้ อย่างถูกต้อง สมเหตุสมผล

บลูม (Bloom. 1979: 38) กล่าวว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ความสามารถทางกระบวนการทางปัญญา ที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ เกิดความจำ เข้าใจจนถึงขั้นการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า

สรุปได้ว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง การคิดอย่างสมเหตุสมผล มีความละเอียดรอบคอบ ไตร่ตรองให้ถี่ถ้วนที่จะตัดสินใจมีระบบระเบียบ และขั้นตอนในการพิจารณา และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3.2 วัตถุประสงค์ของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

คันสนีย์ ฉัตรคุปต์ และอุษา ชูชาติ (2544 : 40 - 41) ได้กล่าวถึง วัตถุประสงค์ของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ไว้ดังนี้

1. เพื่อให้รู้จักคิดวิเคราะห์
2. เพื่อให้รู้จักหาเหตุผลที่ถูกต้องได้
3. เพื่อให้รู้จักสืบค้นหาความจริงออกมาได้

สุวิทย์ มูลคำ (2549 : 10) ได้กล่าวถึง วัตถุประสงค์ของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ได้ความคิดที่รอบคอบสมเหตุสมผล ผ่านการพิจารณากลับ กรองอย่างดีแล้ว
2. เพื่อประเมินหรือทำให้ความคิดชัดเจนเพื่อกำหนดการตัดสินใจว่าควรทำหรือควรเชื่อ นำการตัดสินใจสู่การปฏิบัติ
3. เพื่อการหาคำตอบที่ถูกต้องเหมาะสมกับปัญหา มีการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล และสอดคล้อง
4. เพื่อการศึกษาวิจัยและเรียนรู้
5. เพื่อการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นการสร้างความคิดใหม่และสิ่งประดิษฐ์ใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน

สรุปได้ว่า วัตถุประสงค์ของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ เพื่อให้ใช้ความรอบคอบในการตัดสินใจวิเคราะห์ด้วยเหตุผล เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม

2.3.3 องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

สุวิทย์ มูลคำ (2549 : 11) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ไว้ดังนี้

- 3.3.1. จุดหมาย คือ เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของการคิด เพื่อหาแนวทางแก้ปัญหาหรือคิดเพื่อหาความรู้
- 3.3.2. ประเด็นคำถาม คือ ปัญหาหรือคำตอบที่ต้องการรู้โดยผู้คิดสามารถระบุปัญหาสำคัญที่ต้องการแก้ไข หรือคำถามสำคัญที่ต้องการรู้คำตอบ
- 3.3.3. สารสนเทศ คือ ข้อมูลหรือความรู้ต่าง ๆ เพื่อใช้ประกอบการคิด ข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้มาควรมีความกว้างลึก ชัดเจน ยึดหยุ่นได้และมีความถูกต้อง
- 3.3.4. ข้อมูลเชิงประจักษ์ คือ ข้อมูลที่ได้มานั้นต้องเชื่อถือได้ มีความชัดเจน ถูกต้อง และมีความเพียงพอในการใช้เป็นพื้นฐานของการคิดอย่างมีเหตุผล

3.3.5. แนวคิดอย่างมีเหตุผล คือ แนวคิดทั้งหลายที่มีอาจรวมถึงกฎ ทฤษฎี หลักการซึ่งแนวคิดดังกล่าวมีความจำเป็นสำหรับการคิดอย่างมีเหตุผล แนวคิดที่ได้มาแล้วนั้นต้องเกี่ยวข้องกับปัญหาหรือคำถามที่ต้องการหาคำตอบ และต้องเป็นแนวคิดที่ถูกตั้งด้วย

3.3.6. ข้อเสนอพื้นฐาน เป็นองค์ประกอบสำคัญของทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล เพราะผู้คิดต้องมีความสามารถในการตั้งข้อสันนิษฐานให้มีความชัดเจน สามารถตัดสินใจได้เพื่อประโยชน์ในการหาข้อมูลมาใช้ในการคิดอย่างมีเหตุผล

2.3.4 ขั้นตอนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

การคิดอย่างมีวิจารณญาณประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการคิดนับตั้งแต่การกำหนดปัญหาจนถึงการประเมินสรุปและตัดสินใจ โดยมีผู้กล่าวถึงขั้นตอนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ดังต่อไปนี้

ทิตินา แชมมณี (2548 : 305) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ไว้ดังนี้

1. ตั้งเป้าหมายในการคิด
2. ระบุประเด็นในการคิด
3. ประมวลข้อมูลทั้งทางด้านข้อเท็จจริง และความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่คิดทั้งทางกว้าง ลึก และไกล
4. วิเคราะห์ จำแนกแยกแยะข้อมูล จัดหมวดหมู่ของข้อมูล และเลือกข้อมูลที่จะนำมาใช้
5. ประเมินข้อมูลที่จะใช้ในแง่ความถูกต้อง ความเพียงพอ และความน่าเชื่อถือ
6. ใช้หลักเหตุผลในการพิจารณาข้อมูล เพื่อแสวงหาทางเลือก/คำตอบที่สมเหตุสมผลตามข้อมูลที่มี
7. เลือกทางเลือกที่เหมาะสมโดยพิจารณาถึงผลที่จะตามมา และคุณค่าหรือความหมายที่แท้จริงของสิ่งนั้น
8. ชั่งน้ำหนัก ผลได้ ผลเสีย คุณ - โทษ ในระยะสั้นและระยะยาว
9. ไตร่ตรอง ทบทวนกลับไปมาให้รอบคอบ
10. ประเมินทางเลือกและลงความเห็นเกี่ยวกับประเด็นที่คิด

สุวิทย์ มูลคำ (2549 : 13) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ไว้ดังนี้

1. การกำหนดปัญหา หมายถึง การรู้จักและทำความเข้าใจกับปัญหาโดยพิจารณารวบรวมประเด็นปัญหา แยกแยะปัญหาและจัดลำดับปัญหาเพื่อกำหนดปัญหา ข้อโต้แย้งหรือข้อมูลที่คลุมเครือรวมทั้งการนิยามความหมายของคำหรือข้อความ สิ่งเราที่เป็นจุดเริ่มต้นของการคิดอย่างมีวิจารณญาณคือปัญหานั้นเอง
2. การรวบรวมข้อมูล หมายถึง การแสวงหาสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกัปัญหาข้อโต้แย้งจากแหล่งต่าง ๆ รวมทั้งการเลือกข้อมูลหรือความรู้จากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่มาใช้ ดังนั้น วิธีการ รวบรวมข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ได้แก่ การสังเกต ด้วยตนเองและการ รวบรวมข้อมูลจากรายงานผลการสังเกตของผู้อื่น

3. การจัดระบบข้อมูล หมายถึง การพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล ความเพียงพอของข้อมูล การจัดระบบของข้อมูล ขณะเดียวกันก็ต้องประเมินความถูกต้องและความเพียงพอของข้อมูลที่รวบรวมได้ว่าจะนำไปสู่การอ้างอิงได้หรือไม่ โดยแยกแยะความแตกต่างของข้อมูลคือ จำแนกความแตกต่างระหว่างข้อมูลที่ชัดเจนกับข้อมูลที่คลุมเครือ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้อง กับปัญหาการระบุข้อตกลงเบื้องต้นเพื่อนำมาจัดกลุ่มและจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลเพื่อใช้เป็น แนวทางในการตั้งสมมติฐาน

4. การตั้งสมมติฐาน หมายถึง การพิจารณาแนวทางสรุปอ้างอิงปัญหาข้อโต้แย้งโดยนำข้อมูลที่มีการจัดระบบแล้วมาเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์เพื่อสรุปแนวทางที่น่าจะเป็นไปได้มากที่สุด

5. การสรุปอ้างอิงโดยใช้หลักตรรกศาสตร์ หมายถึง การพิจารณาเลือกแนวทางที่สมเหตุสมผลที่สุดจากข้อมูลและหลักฐานที่มีอยู่ในการตัดสินใจสรุป ซึ่งคุณลักษณะของการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณมีความสัมพันธ์กับการใช้เหตุผลแบบตรรกศาสตร์หรือใช้เหตุผลแบบอุปมานและอนุมาน

6. การประเมินสรุปอ้างอิง หมายถึง การประเมินความสมเหตุสมผลตามหลักตรรกศาสตร์ โดยประเมินว่าสมเหตุสมผลหรือไม่ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้หรือไม่ ผลที่เกิดขึ้นจะเป็นอย่างไรถ้าข้อมูลที่ได้รับการเปลี่ยนแปลง

สรุปได้ว่าขั้นตอนการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดปัญหา ขั้นตอนที่ 2 การรวบรวมข้อมูล ขั้นตอนที่ 3 การจัดระบบข้อมูล ขั้นตอนที่ 4 การตั้งสมมติฐาน ขั้นตอนที่ 5 การสรุปอ้างอิงโดยใช้หลักตรรกศาสตร์ ขั้นตอนที่ 6 การประเมิน สรุป อ้างอิง

2.3.5 ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ

ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณเป็นความสามารถทางสมองซึ่งเป็นการวัดการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณไม่สามารถเอาเครื่องมือวัดสิ่งนั้นได้โดยตรง เนื่องจากไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง การวัดแต่ละครั้ง ต้องผ่านกระบวนการทางสมอง (Mental Process) แต่สามารถอนุมานโดยทางอ้อมว่าได้เกิดพฤติกรรมภายในชั้น มินักวิชาการได้กล่าวถึงความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ ไว้ดังนี้

เอนนิส (Ennis. 1985 : 44 - 46) ได้สรุปความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ ไว้ดังนี้

1. สามารถกำหนดหรือระบุประเด็นคำถามหรือปัญหา
2. สามารถคิดวิเคราะห์ข้อโต้แย้ง
3. ถามด้วยคำถามที่ท้าทายและตอบคำถามได้อย่างชัดเจน
4. พิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลได้
5. สามารถสังเกต และตัดสินใจผลข้อมูลที่ได้จากการสังเกตด้วยตนเอง
6. สามารถนิรนัยและตัดสินใจผลนิรนัย.
7. สามารถอุปนัยและตัดสินใจผลอุปนัย
8. สามารถตัดสินใจคุณค่าได้
9. สามารถให้ความหมายได้
10. สามารถระบุข้อสันนิษฐานได้
11. สามารถตัดสินใจเพื่อนำไปปฏิบัติได้
12. สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้

กรมวิชาการ (2543 : 4 - 5 , อ้างอิงใน อารีย์ วาสุเทพ. 2549 : 35) ได้สรุปความสามารถในการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ ไว้ดังนี้

1. มีกระบวนการคิดที่รอบคอบ สมเหตุสมผล ผ่านการพิจารณาข้อมูลรอบด้านอย่างรอบคอบ กว้างไกล ลึกซึ้ง

2. มีการตรวจสอบความถูกต้องจากแหล่งที่ให้ข้อมูล มีการกลั่นกรองความน่าเชื่อถือได้ของข้อมูล

3. มีการไตร่ตรองผลที่สามารถเกิดได้จากการตัดสินใจทั้งด้านคุณและโทษ คุณค่าที่แท้จริงหรือคุณค่าเทียมของสิ่งนั้น

4. มีการทบทวนเพื่อหาข้อสรุปก่อนนำไปสู่การตัดสินใจ พฤติกรรมที่แสดงแบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้

4.1 ระดับการตัดสินใจโดยใช้ความรู้และประสบการณ์ของตนเองเป็นหลัก

4.2 ระดับการตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลรอบด้านในการพิจารณา

4.3 ระดับการตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลรอบด้านพิจารณาอย่างมีเหตุผลทั้งด้านดีและ ด้านเสีย

4.4 ระดับการตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลรอบด้านพิจารณาอย่างมีเหตุผล และมีการทบทวนคำถามของการตัดสินใจ

สรุปได้ว่าความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของบุคคลที่กล่าวมาข้างต้นจัดเป็นพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกมา ซึ่งใช้เป็นตัวบ่งชี้ที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณสมบัติของบุคคลที่มีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หากบุคคลได้แสดงพฤติกรรมนั้น ๆ ออกมาก็สามารถสรุปได้ว่าเขาเป็นผู้ที่มีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2.4. การจัดการเรียนรู้แบบ GBL (Games Based Learning)

วิธีการสอนโดยใช้เกม คือ วิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทศนา แหมมณี, 2557: 81)

2.4.1 นิยามและความสำคัญของ การจัดการเรียนรู้แบบ GBL (Games Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้จะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อยู่ด้วย และมีลักษณะเป็นดิจิทัลมีเดีย (Digital Game) เช่น Kahoot, Quizzes, Adobe Flash เป็นต้น และผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายจากคอมพิวเตอร์หรือมือถือ นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัยหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม

ทศนา แหมมณี (2565 : 365) ได้ให้ความหมายของวิธีการสอนโดยใช้เกม คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำ

เนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545: 90) ได้อธิบายการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ ดังนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอน ให้ผู้เรียนได้เล่นเกมที่มี เงื่อนไข กติกา หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากสลับซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริงและเป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

จากนิยามและความหมายของการสอน โดยใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นฐานหมายถึงกระบวนการสอนที่ผู้สอนใช้ ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา นำเนื้อหาของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่นเกม และผลการเล่นของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายและสรุปการเรียนรู้

2.4.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม อธิบายได้ ดังนี้ (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, 2545: 93; อัจฉรา เปรมปรีดา, 2558)

1. ขั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนสามารถเลือกเกมที่นำมาใช้จัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้โดยผู้สอนจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์ หรือ

1.2 ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้ว นำมาปรับให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอน หรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะได้เห็นข้อขัดแย้ง ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ ชัดเจนพร้อมทั้งเปิดโอกาส

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ ชัดเจนพร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่นที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนควรให้ผู้เรียนลองซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. ขั้นเล่นเกม ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.3 ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้อภิปรายหลังการเล่น

4. ขั้นตอนอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้ ขั้นตอนนี้สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ทฤษฎีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ควรดำเนินการดังนี้

4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะ ชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้ แพ้เพราะเหตุใด

4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และมีวิธีใดจะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบ ความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

2.4.3 ประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนแบบ GBL (Games Based Learning)

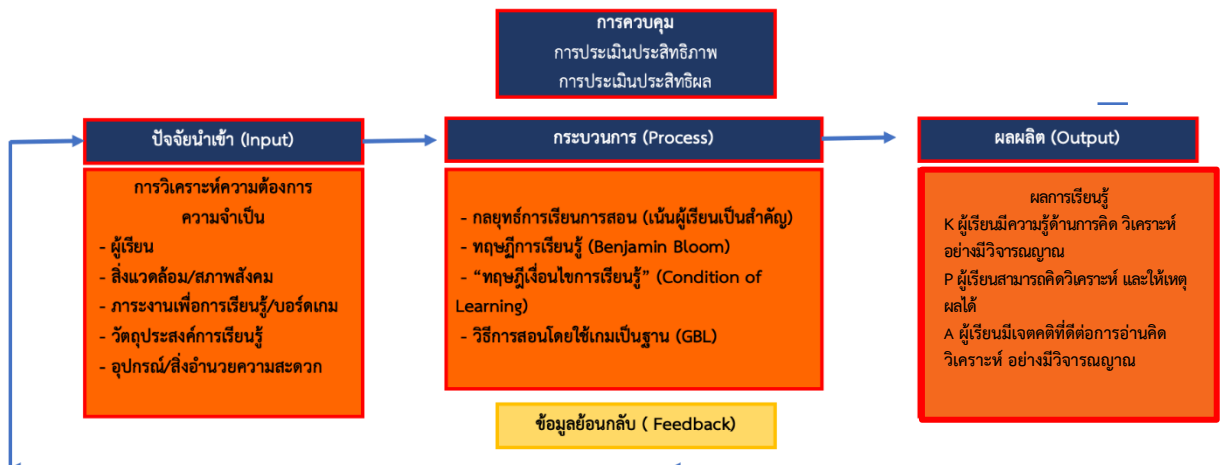
ประโยชน์ของการเรียนรู้ผ่านเกมมีจุดเด่น คือ สามารถสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน สามารถให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลายรวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้ เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหา สามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ ลดความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคน เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะเห็นได้ว่าเกมเพื่อการเรียนรู้เป็นสื่อการสอนที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจและเปิดกว้างในการรับรู้ อีกทั้งยังได้ในเรื่องการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เรียน การมีส่วนร่วม เป็นสื่อที่น่าสนใจในการนำเอามาพัฒนาการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ (ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์, 2560) นอกจากนี้เกมมีประโยชน์ต่อผู้เรียน คือ ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียน เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด มีความเข้าใจในเนื้อหาเพิ่มมากขึ้น ได้ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ส่งเสริมความสามัคคี การทำงานร่วมกัน ฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง และทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน (ประภาศิริ ปราโมทย์, 2561)

3. ผลการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ

3.1 วิธีการดำเนินงาน

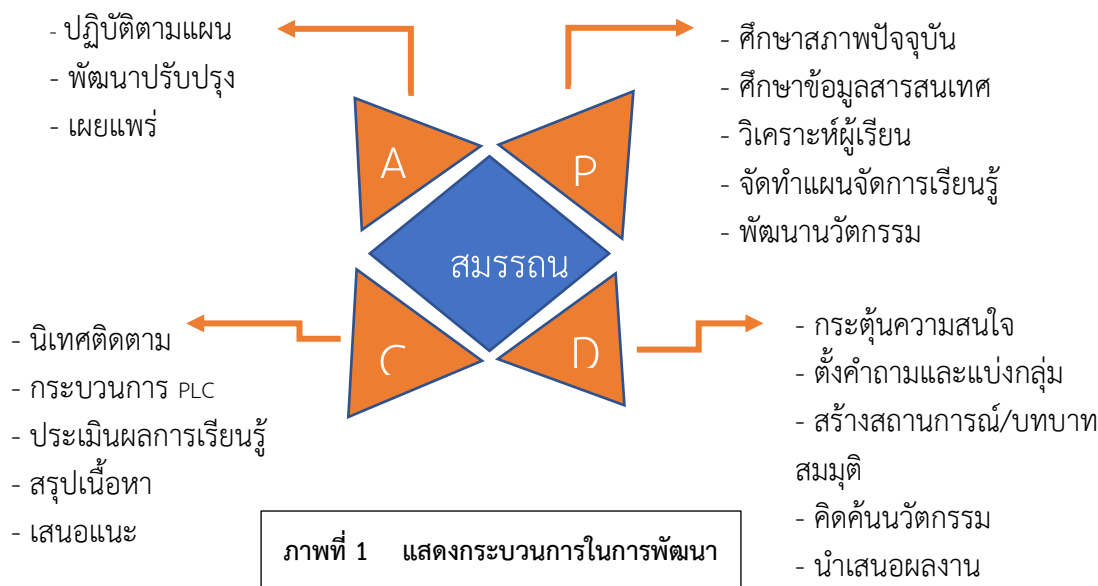
3.1.1 การออกแบบผลงานนวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

การพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุลิตไพบูลย์ชนูปถัมภ์ ได้ออกแบบตามปรัชญาการศึกษา ด้านประสบการณ์นิยม (Progressivism) ใช้วิธี System Approach ประกอบด้วย Input Process Output Feedback และทุกขั้นตอนจะควบคุม โดยวงจรคุณภาพ PDCA ดังแสดงในแผนภาพ ดังนี้



3.1.2 การดำเนินงานพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุลิตไพลูย์ชนูปถัมภ์ ได้นำแนวคิดการบริหารของ วงจรเดมมิ่ง (Deming Cycle) ของ ดร.เอ็ดเวิร์ด เดมมิ่ง (Edward W. Deming) ในการบริหารงานภาพรวมของโมเดลทั้งในส่วนของการวางแผนงาน (Plan) การปฏิบัติ (Do) การตรวจสอบ (Check) และการปรับปรุง (Act) / ทฤษฎีศึกษาพฤติกรรมการณ์การเรียนรู้ของมนุษย์ เบนจามิน บลูม (Benjamin Bloom) นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา / ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of Learning) ของ โรเบิร์ต กาเย่ (Robert Gagne) นักปรัชญาและนักจิตวิทยาการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนานวัตกรรม มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการพัฒนานวัตกรรม มีกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ซึ่งจะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์และทักษะทางการอ่านคำประพันธ์ของนักเรียนให้เพิ่มมากขึ้น โดยมีรูปแบบกระบวนการดำเนินงานตามวงจรเดมมิ่ง มีขั้นตอนดังนี้ (Deming) ในการบริหารงานภาพรวมของโมเดลทั้งในส่วนของการวางแผนงาน (Plan) การปฏิบัติ (Do) การตรวจสอบ (Check) และการปรับปรุง (Act) / ทฤษฎีศึกษาพฤติกรรมการณ์การเรียนรู้ของมนุษย์ เบนจามิน บลูม (Benjamin Bloom) นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา / ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of Learning) ของ โรเบิร์ต กาเย่ (Robert Gagne) นักปรัชญาและนักจิตวิทยาการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนานวัตกรรม มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการพัฒนานวัตกรรม มีกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ซึ่งจะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์และทักษะทางการอ่านคำประพันธ์ของนักเรียนให้เพิ่มมากขึ้น โดยมีรูปแบบกระบวนการดำเนินงานตามวงจรเดมมิ่ง มีขั้นตอนดังนี้



จากแผนผังวงจรเดิมมีข้างต้น สามารถอธิบายวงจรการพัฒนาและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

1. ขั้นตอนของการวางแผน (Plan) ได้แก่

1. ศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการของผู้เรียน รับฟังความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา
2. วิเคราะห์สภาพบริบทของโรงเรียนอัสสัมชัญบึงฉลวยชลบุรี ศึกษาปัจจัยที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะเรื่องการใช้สื่อเทคโนโลยี เกมเข้ามาจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน
3. ศึกษาข้อมูลสารสนเทศของสถานศึกษาในทุกด้าน ผลการประเมินคุณภาพการจัดการศึกษาภายในและผลการประเมินคุณภาพภายนอกสำนักงานรับรองประเมินคุณภาพการจัดการศึกษา
4. วิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน ผู้ปกครอง ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ในการจัดการเรียนรู้
5. วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและกำหนดทิศทางการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษาที่ชัดเจน
6. กำหนดทิศทาง วิธีการวัดและประเมินผลอย่างหลากหลาย รวมทั้งผลที่คาดว่าจะได้รับจากการใช้นวัตกรรม ประกอบด้วย
 - 6.1 ร้อยละของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น
 - 6.2 ร้อยละของผู้เรียนมีสมรรถนะที่สำคัญตามหลักสูตรสถานศึกษาในความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6.3 จำนวนผู้เรียนมีความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ มีทักษะความรู้ที่สอดคล้องกับทักษะ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

6.4 ร้อยละของผู้เรียนที่มีศักยภาพได้รับโอกาสเข้าสู่เวทีการแข่งขัน

7. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และออกแบบกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน
8. จัดทำกำหนดการสอนและปฏิทินการสอน
9. พัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี ในการสนับสนุนการจัดกิจกรรมที่หลากหลายทั้งในส่วนของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของครู
10. ประชาสัมพันธ์ให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งในส่วนของผู้เรียนและครู ผู้ปกครอง

2. ขั้นตอนดำเนินงาน (Do)

การพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน อุดมวิทยุชนูปถัมภ์ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้ทฤษฎีศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์ เบนจามิน บลูม (Benjamin Bloom) นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา /ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of Learning) ของ โรเบิร์ต กาเย่ (Robert Gagne) นักปรัชญาและนักจิตวิทยาการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนานวัตกรรม อีกทั้งโครงสร้างหลักของรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานพัฒนามาจากโครงสร้างการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวขนานของ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโนนั้น ข้าพเจ้าได้นำแนวคิดการบริหารงานโดยมีขั้นตอนในพัฒนารูปแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้ TTG (Team Thinking Game) ดังนี้

2.1 ขั้นตอนที่ 1 สร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม

เป็นการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนของเรากระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยากเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ ถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบ TTG

1. ใช้ภาพตัวอย่างเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้
2. ใช้เหตุการณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน หรือสิ่งที่ผู้เรียนสนใจเป็นตัวกระตุ้น
3. ใช้สื่อมัลติมีเดีย การใช้สื่อมัลติมีเดียถือเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ดี ทั้งรูปภาพ เสียง ข้อความต่างๆที่นำมาใช้
4. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบทีมเพื่อฝึกทักษะการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
5. นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจหรือตามเงื่อนไขที่กำหนด



ภาพที่ 2 ภาพแสดงตัวอย่างสถานการณ์สมมุติ

บอร์ดเกมคดีหาสนักคุณย่า



ภาพที่ 3 ภาพแสดงตัวอย่างสถานการณ์สมมุติในบอร์ดเกม

2.2 ขั้นตอนที่ 2 ระดมความคิด

ขั้นตอนต่อมาหลังจากการกระตุ้นความสนใจคือการตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจ กระบวนการนี้ทั้งหมดจะเป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวนำ ขั้นการตั้งปัญหาในรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบ TTG นั้นครูผู้สอนต้องเปิดพื้นที่อิสระทางการคิด ให้นักเรียนกล้าคิดอย่างมีเหตุผล ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุด นักเรียนจะเกิดกระบวนการคิดอย่างหลากหลาย ทั้งการคิดวิเคราะห์ ตีความ คิดยืดหยุ่น คิดเชื่อมโยงเหตุการณ์เพื่อหาคำตอบ จากปัญหาที่คุณครูได้วางไว้ นักเรียนช่วยกันหาสิ่งที่บ่งชี้ว่าบางสิ่งเกิดขึ้นได้อย่างไร ตัวอย่างเช่น ถ้าคุณทำสิ่งหนึ่ง (X) อีกสิ่งหนึ่งจะเกิดขึ้น (Y) ถ้าสิ่งนั้น (X) อนุญาตให้คุณสามารถทำสิ่งหนึ่งได้ (Y) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นกระบวนการคิดที่มุ่งไปที่การตรวจสอบความถูกต้องของ ข้อมูล เหตุผล และหลักฐานของเรื่องราวที่ต้องพิจารณา / การรับฟังและแสดงความคิดเห็นจากเพื่อนร่วมทีม สามารถโต้แย้งได้อย่างมีเหตุผล/พิจารณาเหตุผลของทีมและร่วมกันสรุปผล และขณะเดียวกันการระดมสมองแบบทีมจะช่วยส่งเสริมความคิดของนักเรียนคนหนึ่งสู่เพื่อนอีกคนหนึ่ง เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ที่สามารถพัฒนาและต่อยอดในอนาคตได้



ภาพที่ 3 การสวมบทบาทสมมุติเพื่อค้นหาคำตอบ

2.3 พื้นที่แสดงความคิดเห็น

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะต้องพูดหรือนำเสนอแนวคิดของตนเองอย่างมีเหตุผล บนพื้นที่ความปลอดภัยที่ครูได้สร้างขึ้น นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองหรือทีมได้อย่างอิสระ โดยเพื่อนร่วมชั้นเรียนจะต้องเป็นผู้ฟังที่ดี ในขั้นนี้ครูผู้สอนจะเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์และปล่อยหน้าที่การตั้งคำถามให้แก่เพื่อนร่วมชั้นเรียนของนักเรียน



ภาพที่ 6 ภาพการนำเสนอประเด็นปัญหาที่ค้นพบ

2.4 ประเมินผล

ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของ การเรียนรู้ในรูปแบบ TTG ว่าผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งด้านของ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

3. ขั้นตอนตรวจสอบ (Check) ได้แก่

- 1) การนิเทศ กำกับ ติดตาม วัดประเมินผลการดำเนินงาน ด้วยการนำระบบการพัฒนาครูโดยกระบวนการสร้างระบบการชี้แนะการเป็นพี่เลี้ยง จากหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มบริหารวิชาการ มุ่งเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการจัดการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น
- 2) จัดทำเอกสารสรุปรายงานผลการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งเผยแพร่สู่สาธารณชนในรูปแบบของเอกสารรายงานกิจกรรม วารสารของโรงเรียน และแผ่นประชาสัมพันธ์
- 3) การทำแบบประเมินเพื่อสอบถามความพึงพอใจ

4. ขั้นตอนการปรับปรุงและพัฒนา (Act) ได้แก่

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางพิจารณาในการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน โดยการสร้างเครือข่ายทางวิชาการ การจัดนิทรรศการ แลกเปลี่ยนผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) และกระบวนการนิเทศการสอนภายใน เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผนพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในปีการศึกษาต่อไป รวมทั้งยังใช้เป็นข้อมูลสารสนเทศในการอ้างอิงการดำเนินงาน

3.1.3 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

เมื่อได้มีการพัฒนานวัตกรรมแล้วได้นำเอานวัตกรรม TTG Model มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลเพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
2. กำหนดเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ด้านองค์ความรู้ ทักษะกระบวนการตามมาตรฐาน ตัวชี้วัด
3. ออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามเป้าหมายที่ต้องการพัฒนา
4. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โมเดล TTG (Team Thinking Game) และแนวคิดการบริหารของ วงจรเดมมิง (Deming Cycle) ของดร.เอ็ดเวิร์ด เดมมิง (Edward W. Deming) ในการบริหารงานภาพรวมของโมเดลทั้งในส่วนของการวางแผนงาน (Plan) การปฏิบัติ (Do) การตรวจสอบ (Check) และการปรับปรุง (Act) /ทฤษฎีศึกษาคณิตศาสตร์การเรียนรู้ของมนุษย์ เบนจามิน บลูม (Benjamin Bloom) นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา /ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of Learning) ของ โรเบิร์ต กาเย่ (Robert Gagne) นักปรัชญาและนักจิตวิทยาการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนานวัตกรรม มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการพัฒนานวัตกรรม มีกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ซึ่งจะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์และทักษะการคิดของนักเรียน
5. ศึกษาเทคนิคและวิธีการสอนแบบใหม่ที่จะดึงดูดใจนักเรียน และเหมาะสมกับการเรียนรู้
6. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ครบถ้วนและผ่านการตรวจสอบแผนการ จัดการเรียนรู้ก่อนการนำไปใช้

คุณครูออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมกับกระบวนการสอนแบบ Active learning โดยมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม

ขั้นตอนที่ 2 ระดมความคิด

ขั้นตอนที่ 3 พื้นที่แสดงความคิดเห็น

ขั้นตอนที่ 4 ประเมินผล

รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 1. หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้: ศึกษาค้นคว้า 2. นวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรมการเรียนรู้ มาตรฐาน: พ. 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้ความเข้าใจโดยใช้วิธีคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ 3. สาระสำคัญทางคณิตศาสตร์ ทักษะการอ่านและเขียนเชิงวิเคราะห์ที่ใช้ในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้ ประสบการณ์ใหม่จากแหล่งความรู้ในสังคม การอ่านและเขียนเชิงวิเคราะห์ การอ่านและเขียนเชิงวิเคราะห์ การอ่านและเขียนเชิงวิเคราะห์ การอ่านและเขียนเชิงวิเคราะห์ 4. ขั้นตอนการเรียนรู้ 4.1 ขั้นตอนการเรียนรู้ การอ่านและเขียนเชิงวิเคราะห์ การอ่านและเขียนเชิงวิเคราะห์ การอ่านและเขียนเชิงวิเคราะห์ 5. ความหมายของคณิตศาสตร์ 5.1 ความหมายของคณิตศาสตร์ 5.2 ความหมายของคณิตศาสตร์	แผนการจัดการเรียนรู้ รหัสวิชา: MAT302 ครูผู้สอน: นางสาวกนกวรรณ เวลา: 3 ชั่วโมง
---	---



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วย
กระบวนการ TTG
(Team Thinking Game)

3.1.4 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ TTG (Team Thinking Game) มีขั้นตอนการพัฒนา คือ

1. ออกแบบพัฒนาสื่อนวัตกรรมที่สะดวกและง่ายต่อการนำไปใช้ สื่อนวัตกรรมเป็นตัวเสริมสร้างการเรียนรู้ และการบูรณาการร่วมกัน ควรยืดหยุ่นและสะดวกต่อการใช้งาน คุ่มค่าและมีประสิทธิภาพ
2. นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบและผลิตสื่อนวัตกรรม หากนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบและพัฒนา นวัตกรรมจะช่วยสร้างความรู้สึกรักที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ฝึกกระบวนการวางแผน การคิดวิเคราะห์ และเกิดนวัตกรรมที่จะร่วมสร้างนวัตกรรมจากผู้เรียนเพื่อผู้เรียน
3. สื่อนวัตกรรม สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ มีการออกแบบสร้างนวัตกรรม (Innovation Processes) กระบวนการทำงานที่ สอดคล้องกับนโยบายของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โดยมีการออกแบบสื่อและนวัตกรรมที่ยึดเป้าหมายในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้เป็นหลัก และพัฒนา ปรับปรุง ให้ทันสมัยและเหมาะสมแก่ผู้เรียน
4. มีการประเมินสื่อ โดยการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือในการประเมินสื่อการเรียนการสอนโดยครูผู้สอนเป็นผู้ทำแบบสอบถาม/สำรวจ ความพึงพอใจของผู้เรียน ในการใช้สื่อการเรียนรู้ เพื่อทราบถึง ความ สอดคล้องของสื่อการเรียนการสอนที่สามารถนำมาพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะและการเรียนรู้ได้
5. นำผลการประเมินมาใช้ในการพัฒนาปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ให้มีคุณภาพ

3.1.5 การนำไปใช้

การพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอน ดังนี้

- 1) จัดการ PLC แลกเปลี่ยน/เสนอแนะ โดยการสะท้อน แผนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้จริง
- 2) ออกแบบกิจกรรมการแก้ปัญหา ที่เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) สร้างเรื่องราว สถานการณ์สมมติเพื่อดึงดูดความสนใจของ ผู้เรียนให้รู้สึกคล้อยตาม และ กระตุ้นความอยากรู้อยากค้นหาคำตอบ
- 3) กำหนดเวลาในการสวมบทบาทสมมติโดยอิงเรื่องราวและสถานการณ์จริง ให้ผู้เรียนเกิดความ ตื่นเต้นและรู้สึกมีส่วนร่วม กับสถานการณ์
- 4) ปฏิบัติการสอนกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการสุ่มอย่างเจาะจง
- 5) สะท้อนผล สรุปผลการนำรูปแบบ/วิธีการในการนำไปแก้ไขปัญหา อภิปรายผล การแก้ปัญหา/เสนอแนะแนวทางการพัฒนา
- 6) การนิเทศแบบสังเกตการสอน เข้าไปสังเกตการสอนอย่างไม่เป็นทางการ ไม่เฉพาะเจาะจงจุดใดจุดหนึ่งหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยไม่ต้องมีการบอกล่วงหน้า
- 7) ได้นวัตกรรม/Best Practice ที่มีคุณภาพ
- 8) สร้างเครือข่าย โดยการจัดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ครู และผู้เรียน

3.1.6 การประเมินและการปรับปรุง

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการสอนภาษาไทยเรื่องการพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผลการประเมินความพึงพอใจ จากการศึกษา พัฒนา และออกแบบ ปรากฏดังนี้

ตาราง 1 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game)

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับต่อเนื่องไม่สับสน	4.59	0.50	มากที่สุด
กิจกรรมไม่ยากจนเกินไป นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้	4.56	0.64	มากที่สุด
ส่งเสริมให้นักเรียนได้คิด และมีอิสระในการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.30	0.87	มาก
ส่งเสริมให้นักเรียนได้ปฏิบัติกระบวนการกลุ่ม	4.41	0.80	มาก
ส่งเสริมให้นักเรียนได้ตั้งคำถามและหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
นักเรียนได้รู้จักแหล่งศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมที่หลากหลาย	4.30	0.82	มาก
รวมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.52	0.61	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้			
นักเรียนมีความสุขในการเรียนและทำกิจกรรมในห้องเรียน	4.15	0.77	มาก
นักเรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันมากขึ้น	4.56	0.58	มากที่สุด
ครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อนักเรียนบรรยากาศในการเรียนเป็นกันเอง	4.59	0.50	มากที่สุด
ครูคอยช่วยเหลือและแนะนำนักเรียนอย่างทั่วถึง	4.33	0.62	มาก
รวมด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.41	0.62	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
นักเรียนมีความรู้สึที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น	4.74	0.45	มากที่สุด
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการคิดวิเคราะห์เพิ่มมากขึ้น	4.67	0.62	มากที่สุด
นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม	4.44	0.75	มาก
นักเรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน	4.48	0.51	มาก
นักเรียนนำความรู้และข้อคิดจากการเรียนเรื่องการคิดวิเคราะห์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.41	0.80	มาก
รวมด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.55	0.62	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	4.50	0.61	มากที่สุด

จากตาราง 1 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสอน การอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.61) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด ซึ่งเรียงลำดับดังนี้ ลำดับหนึ่ง คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.62) ลำดับที่สอง คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.61) และลำดับที่สาม คือ ด้านการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.62) ซึ่งแต่ละด้านมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความพึงพอใจโดยในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์พึงพอใจมากที่สุดเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยมากขึ้น ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.45) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจความเข้าใจในการคิดวิเคราะห์เพิ่มมากขึ้น ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.62) นักเรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.51) นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.75) นักเรียนนำความรู้และข้อคิดจากการเรียนเรื่องการคิดวิเคราะห์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.80) ตามลำดับ

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจโดยในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์พึงพอใจมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ส่งเสริมให้นักเรียนได้ตั้งคำถามและหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการรู้ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับต่อเนื่องไม่สับสน ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.50) กิจกรรมไม่ยากจนเกินไป นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้ ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.64) ส่งเสริมให้นักเรียนได้ปฏิบัติกระบวนการกลุ่ม ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.80) นักเรียนได้รู้จักแหล่งศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมที่หลากหลาย ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.82) ส่งเสริมให้นักเรียนได้คิด และมีอิสระในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.87) ตามลำดับ

ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจโดยในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์พึงพอใจมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อนักเรียนบรรยากาศในการเรียนเป็นกันเอง ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.50) นักเรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันมากขึ้น ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.58) ครูคอยช่วยเหลือและแนะนำนักเรียนอย่างทั่วถึง ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.62) นักเรียนมีความสุขในการเรียนและทำกิจกรรมในห้องเรียน ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.77) ตามลำดับ

3.2 ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทาง

3.2.1 ผลการดำเนินงาน

รายงานเรื่อง การพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลปรากฏดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องการอ่านคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนผ่านการใช้เกมบทบาทสมมุติ ที่ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ TTG (Team Thinking Game)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการสอนภาษาไทยเรื่องการพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ผ่านเกมบทบาทสมมติ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีรายละเอียดในแต่ละตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องการพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน ที่ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ TTG (Team Thinking Game)

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องการพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนผ่านการใช้เกมบทบาทสมมติ ที่ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ TTG (Team Thinking Game) มีรายละเอียด ดังตาราง

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) (n=22)

การทดสอบ	จำนวน (n)	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	22	30	16.44	2.65	6.63	2.59	13.30*	0.0000
หลังเรียน	22	30	23.07	2.59				

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า การทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) เองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.44 คะแนน และ 23.07 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการสอนภาษาไทยเรื่องการพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีรายละเอียดดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game)

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนผ่านเกมบทบาทสมมติ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับต่อเนื่องไม่สับสน	4.59	0.50	มากที่สุด
กิจกรรมไม่ยากจนเกินไป นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้	4.56	0.64	มากที่สุด
ส่งเสริมให้นักเรียนได้คิด และมีอิสระในการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.30	0.87	มาก
ส่งเสริมให้นักเรียนได้ปฏิบัติกระบวนการกลุ่ม	4.41	0.80	มาก
ส่งเสริมให้นักเรียนได้ตั้งคำถามและหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการรู้	5.00	0.00	มากที่สุด

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนผ่านเกมบทบาทสมมติ ด้วยกระบวนการด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
นักเรียนได้รู้จักแหล่งศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมที่หลากหลาย	4.30	0.82	มาก
รวมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.52	0.61	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้			
นักเรียนมีความสุขในการเรียนและทำกิจกรรมในห้องเรียน	4.15	0.77	มาก
นักเรียนมีโอกาสดูแลเปลี่ยนความคิดเห็นกันมากขึ้น	4.56	0.58	มากที่สุด
ครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อนักเรียนบรรยากาศในการเรียนเป็นกันเอง	4.59	0.50	มากที่สุด
ครูคอยช่วยเหลือและแนะนำนักเรียนอย่างทั่วถึง	4.33	0.62	มาก
รวมด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.41	0.62	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
นักเรียนมีความรู้สึที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น	4.74	0.45	มากที่สุด
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการคิดวิเคราะห์เพิ่มมากขึ้น	4.67	0.62	มากที่สุด
นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม	4.44	0.75	มาก
นักเรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน	4.48	0.51	มาก
นักเรียนนำความรู้และข้อคิดจากการเรียนเรื่องการคิดวิเคราะห์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.41	0.80	มาก
รวมด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.55	0.62	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	4.50	0.61	มากที่สุด

จากตาราง 2 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอน ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.61) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์มากที่สุดซึ่งเรียงลำดับดังนี้ ลำดับหนึ่ง คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.62) ลำดับที่สอง คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.61) และลำดับที่สาม คือ ด้านการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.62) ซึ่งแต่ละด้านมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความพึงพอใจโดยในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์พึงพอใจมากที่สุดเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ นักเรียนมีความรู้สึที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น ($\bar{X}$ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความพึงพอใจโดยในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์พึงพอใจมากที่สุดเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ นักเรียนมีความรู้สึที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.45) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจความเข้าใจในการคิดวิเคราะห์เพิ่มมากขึ้น ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.62) นักเรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.51) นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.75) นักเรียนนำความรู้และข้อคิดจากการเรียนเรื่องการคิดวิเคราะห์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.80) ตามลำดับ

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจโดยในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์พึงพอใจมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ส่งเสริมให้นักเรียนได้ตั้งคำถามและหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการรู้ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับต่อเนื่องไม่สับสน ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.50) กิจกรรมไม่ยากจนเกินไป นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้ ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.64) ส่งเสริมให้นักเรียนได้ปฏิบัติกระบวนการกลุ่ม

($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.80) นักเรียนได้รู้จักแหล่งศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมที่หลากหลาย ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.82) ส่งเสริมให้นักเรียนได้คิด และมีอิสระในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.87) ตามลำดับ

ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจโดยในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์พึงพอใจมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อนักเรียนบรรยากาศในการเรียนเป็นกันเอง ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.50) นักเรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันมากขึ้น ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.58) ครูคอยช่วยเหลือและแนะนำนักเรียนอย่างทั่วถึง ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.62) นักเรียนมีความสุขในการเรียนและทำกิจกรรมในห้องเรียน ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.77) ตามลำดับ

3.2.2 สรุปผลการดำเนินงานการพัฒนาจากการใช้นวัตกรรม

จากผลการศึกษาการพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกระบวนการ TTG (Team Thinking Game) ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ไขปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุลิตไพบูลย์ชนูปถัมภ์ ก่อนและหลังเรียนผ่านการใช้เกมบทบาทสมมติ ที่ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ TTG (Team Thinking Game) **สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05** เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ TTG (Team Thinking Game) ซึ่งถือได้ว่าเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้อีกวิธีหนึ่งที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองอย่างเป็นขั้นตอนอีกทั้งผู้เรียนยังได้นำองค์ความรู้เดิมมาสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองส่งผลให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญและเข้าใจสาระสำคัญของบทเรียนมากยิ่งขึ้น

2) นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา เห็นได้จากการประเมินตามสภาพจริงในห้องเรียนที่นักเรียนสามารถคิด วิเคราะห์แยกแยะเพื่อตอบคำถาม จากสถานการณ์ สมมุติได้ (รายละเอียดในภาคผนวก ข แผนการจัด และผลงานนักเรียน)

- 3) นักเรียนมีอัตราการตกซ้ำขึ้นน้อยลง
- 4) นักเรียนมีอัตราการขาดเรียนลดลง
- 5) นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา
- 6) นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
- 7) นักเรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 8) นักเรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

9) นักเรียนมีความสุขและสนุกในการเรียนมากขึ้น จากการสอบถามผู้เรียนส่วนใหญ่ พบว่าชอบวิธีการเรียนการสอนเพราะมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเฉพาะการใช้เกมในการสอน

3.3 การขยายผล/การใช้นวัตกรรมการศึกษา

3.3.1 การเผยแพร่นวัตกรรม

1. ชื่อหน่วยงาน/กลุ่มเป้าหมาย/ระยะเวลา

1.1 โรงเรียนบ้านบ่อคู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรี เขต 2 จังหวัดลพบุรี
กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระยะเวลา ภาคเรียนที่ 1-2 ปีการศึกษา 2565

1.2 โรงเรียนอนุบาลวังม่วง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรี เขต 2 อำเภอวังม่วง จังหวัดสระบุรี กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระยะเวลา ภาคเรียนที่ 1-2 ปีการศึกษา 2565

3.3.2. ผลการขยายผล

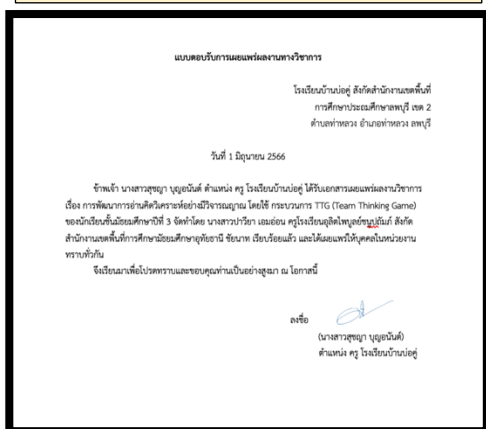
2.1 ครูมีนวัตกรรมในการพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน

2.2 นักเรียนมีความสามารถด้านคิด วิเคราะห์แยกแยะเพื่อตอบคำถามดียิ่งขึ้น

2.3 นักเรียนมีพัฒนาการกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ดียิ่งขึ้น

2.4 นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรายวิชาภาษาไทย

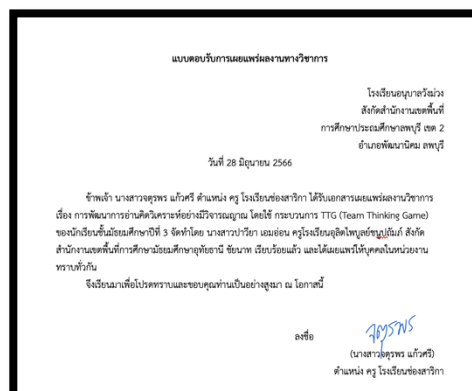
หนังสือตอบรับการเผยแพร่
นวัตกรรมจากโรงเรียนบ้านบ่อคู จังหวัดลพบุรี



หนังสือตอบรับการเผยแพร่
นวัตกรรมจากโรงเรียนอนุบาลวังม่วง จังหวัดสระบุรี



หนังสือตอบรับการเผยแพร่
นวัตกรรม จากโรงเรียนช่องสาธิต
จังหวัดลพบุรี



บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2546). **การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับและส่งสินค้าพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- _____. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2552). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กิดานันท์ มลิทอง, (2543), เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2547). **การคิดเชิงวิเคราะห์**. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ชัคเชสมิเดีย.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). **การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศิลปาบรรณาคาร.
- ฐปนันท์ สุวรรณณิษฐ์. (2560). **การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร**. การประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13: วิจัยและนวัตกรรม.
- ทิตนา แคมมณี. (2547). **ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บันลือ พฤกษ์วัน. (2543). **การอ่านเร็ว คิดเป็น**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ประภาศิริ ปราโมทย์. (2561). **การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกม เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์หลักสูตรครุศาสตร มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- มยุรี หุ่นขำ, (2544), **ผลการใช้รูปแบบพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาในบริบทชุมชนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษา บัณฑิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คันสนีย์ฉัตรคุปต์และคณะ. (2544). **การเรียนรู้อย่างมีความสุข: สารเคมีในสมองกับความสุข และการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: สยามสปอร์ตซินดิเคท.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). **แนวทางการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาเพื่อพร้อมรับการประเมินภายนอก**. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา(องค์การมหาชน).
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2548). **การประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2549). **แนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน.**

กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2544). **หลักและวิธีสอนอ่าน.** (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

กับการพัฒนาประเทศ, ณ อาคารเอกาทศรถ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก วันที่ 21-22 กรกฎาคม 2560: 1700-1715.

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). **21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

_____. (2547). **กลยุทธ์การสอนคิดวิเคราะห์.** กรุงเทพฯ: ดวงกมลสมัย.

_____. (2547). **กลยุทธ์การสอนคิดแก้ปัญหา.** กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

อรพรรณ ลือบุญธวัชชัย. 2545. **การพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช.** กรุงเทพฯ: ด้านสุขภาพการพิมพ์.

Ennis. (1985). **A logical Basic for Measuring Critical Thinking Skills.** California : Miderst Publications.

ภาคผนวก

สื่อ Powerpoint เรื่อง การอ่านวิเคราะห์ วิจัย อย่างมีวิจารณญาณ

การอ่านวิเคราะห์ วิจัย อย่างมีวิจารณญาณ

ครูปวิศา กองอ่อน

การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ

การอ่านอย่างมีวิจารณญาณเป็นทักษะการอ่านขั้นสูง ที่ผู้อ่านจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน เพื่อเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์วิจารณ์ในขั้นสูงต่อไป ทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกของข้อมูลข่าวสารในปัจจุบัน ทั้งนี้เพราะจะช่วยให้ผู้อ่านรู้จักวิเคราะห์ ตรวจสอบ และเลือกกับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล

**หลักการวิเคราะห์
วิจัย**

มีหลักการง่าย ๆ ดังนี้

Go!

วิเทศนุชนเป็นสิ่งที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยบุคคลทุกคนจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับโลกภายนอก และมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจ

มาดูกัน

1. อ่านเนื้อหาอย่างละเอียด เพื่อให้ทราบถึงข้อมูล ความรู้บ้างชัดเจนและสามารถสรุปเรื่องที่อ่านได้
2. นึกตั้งคำถามเชิงคาดคะเนเหตุการณ์ที่อ่านได้พบ เหตุผลประกอบ
3. เรียงลำดับความสำคัญของประเด็นต่างๆ ที่คิดว่า เป็นประเด็นสำคัญและจำเป็นต้องนำมากล่าวในคำวิจารณ์

ขั้นตอนการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ

1. เข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่าน สรุปประเด็นของเรื่อง เรียงลำดับเหตุการณ์ หรือ ลำเรื่องได้
2. นำเหตุการณ์และถ้อยคำ หรือ ประโยคที่ได้จากการอ่านไปเทียบเคียง หรือแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน
3. วิเคราะห์แยกแยะรายละเอียดของเนื้อเรื่อง

การอ่านวิเคราะห์และวิจารณ์เป็นกระบวนการของการอ่านเนื้อหาอย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้ว ซึ่งการที่ผู้ดูแลเนื้อหา การวิเคราะห์และวิจารณ์ ไม่ใช่การนำข้อความรู้สึกส่วนตัว ส่วนการอ่านประเมินคุณค่า เป็นกระบวนการหลังจาก การอ่านวิเคราะห์และวิจารณ์ โดยจะต้องอธิบายถึงลักษณะของเนื้อหาว่าดีหรือไม่ มีจุดที่เน้นหรือบกพร่องอย่างไร

— การอ่านวิเคราะห์และวิจารณ์

critical thinking

READ!

การอ่าน อย่างมี วิจารณญาณ

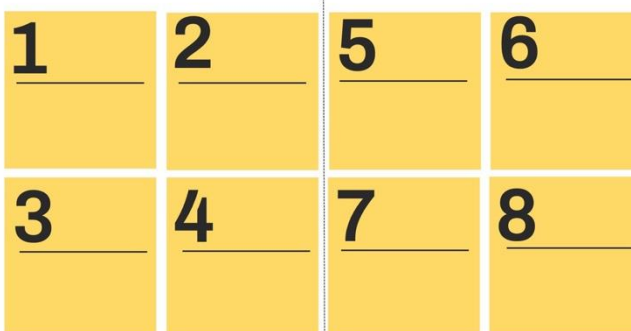
มาดูกัน

4. วิเคราะห์เนื้อหา แยกแยะองค์ประกอบของเรื่องราวได้
5. จัดลำดับประเด็นเพื่อวิจารณ์เนื้อหา แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องที่อ่านทั้งด้านดีและจุดบกพร่องอย่างมีเหตุผล

ขั้นตอนการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ

4. สังเคราะห์โดยการเปรียบเทียบกับสถานการณ์ คติ สำนวน สุภาษิตที่เกี่ยวข้อง
5. พิจารณาตัดสินข้อเท็จจริง หรือข้อคิดเห็น รวมทั้งคุณค่าเหตุผล
6. ตรวจสอบ และเลือกรับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล

เกมสำหรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การอ่านวิเคราะห์ วิจัย อย่างมีวิจารณญาณ



ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

1. หลักฐานสำคัญที่เห็นว่าคุณเจมมีอะไรบ้าง

2. ทำไมคุณถึงคิดว่าหลักฐานเหล่านั้นเกี่ยวข้องกับคดี

3. ลองเล่าเหตุการณ์ที่คุณคิดว่าเกิดขึ้นในคืนก่อเหตุให้ฟังหน่อย

4. คุณคิดว่าใครทำผิดไหม ใครช่วย อธิบาย

5. คุณเห็นฐานว่าใครคือคนร้ายเพราะเหตุใด

6. หากให้คุณคาดเดาแรงจูงใจของคนร้าย คุณคิดว่า?

ให้นักสืบแต่ละกลุ่มตอบคำถามดังต่อไปนี้

ณ เวลาเกิดเหตุ...

เพื่อนสนิทคนรักของคุณชื่อเจมมี อายุ 3 ปี เพราะรู้ว่าเพื่อนสนิททำงานกลางคืน ซึ่งไม่ได้อยู่บ้านแน่นอน ทำให้คุณต้องพามาจนหลับไปเปิดประตูได้ จากนั้นเมื่อมีเสียงคนร้องดังขึ้น แล้วคุณก็รีบวิ่งไปที่ห้องนอน แล้วจึงร้องถามและไล่ช้างคว่ำคว่ำดูด้วย จากนั้นจึงใช้ของแหลมกรีดมือผู้ร้าย แล้ววิ่งไปนอนในห้องนอน แล้วใช้ลิปสติกเขียนว่าช่วยก่อน เพื่อให้เหมือนว่าตัวคุณ

ย้อนกลับไปวันเกิดเหตุ...

คนที่มาร่วมกันก็คือ...

1. คำให้การที่ว่าไม่มีคนคิดสังหาร เธอไม่ไปเพราะตำรวจไม่ได้บอกว่าสายเพราะอะไร แต่เรียกไปสอบปากคำ (แต่ไม่รู้เพราะเหตุใด)

2. รอยปริศนาที่เขียนที่กระดานดำว่ามีมือขวานทำที่หนึ่ง และว่า เป็นคนร้ายชื่อ... ชื่อคือชื่อ... ไม่รู้ชื่อจริงว่า... แล้วว่าชื่อชื่อ...

3. ผู้ตายจะอยู่คนเดียวในโรงประตูดังนั้นร้าย ทำให้ต้องคิด... ออกจากห้องและพบกับเพื่อน แต่เห็นได้ว่าถูกกรีดด้วยขวานที่ตอกน้ำ เป็น 2 คน แสดงว่าผู้ตายกับ... คำนึงเพื่อนหมู่จะมีอยู่... ผู้ตายไม่จำเป็นต้องไปเปิดประตูได้

4. มีรอยน้ำตาจากตึกโรงเรียนเข้าไปข้างใน แสดงว่าไม่มีเรื่อง... คือเป็น... ผู้หญิงนี้จะคือคนงานที่ชื่อ...

เพื่อนสนิท

ฉันชื่อเจมมีชื่อจริง... คงไปไม่ได้



คลิปปวีดีโอ
บรรยายภาคการ
จัดกิจกรรม
การเรียนรู้

บทวิทยานิพนธ์เรื่อง
ข้อเขียนคดีคดี 3

แผนการวิทยานิพนธ์
คดีคดี 323102

ผู้ดูแลการวิทยานิพนธ์ภาค
เวลา 3 ชั่วโมง

1. วัตถุประสงค์
1.1 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...
1.2 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...
1.3 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...

2. วัตถุประสงค์
2.1 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...
2.2 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...
2.3 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...

3. วัตถุประสงค์
3.1 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...
3.2 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...
3.3 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...

4. วัตถุประสงค์
4.1 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...
4.2 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...
4.3 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...

5. วัตถุประสงค์
5.1 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...
5.2 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ...



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วย
กระบวนการ TTG
(Team Thinking Game)

เกมเศรษฐีคุณย่า



THINKING



รายงานวิจัยหัตถกรรมด้านการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ
โดยใช้ กระบวนการ TTG (TEAM THINKING GAME)
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ประจำปีงบประมาณ 2566

โรงเรียนอุลิตไพบูลย์ชนูปถัมภ์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท

START