

คำนำ (Preface)

รายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษาฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินงานภายใต้โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา) เพื่อยกระดับความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกัน สำหรับนักเรียนในโรงเรียนพักนอนประจำผ่านกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผู้วิจัยได้นำกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบตามแนวคิด PDCA มาประยุกต์ใช้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จริง (Authentic Learning) และส่งเสริมความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในสถานศึกษานำร่อง 50 โรงเรียน

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า นวัตกรรมฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้ที่สนใจในการนำไปปรับใช้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ควบคู่ไปกับการเสริมสร้างสุขภาวะแบบองค์รวมของผู้เรียนให้มีความยั่งยืนสืบไป หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขอน้อมรับไว้เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

ขอขอบคุณสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่ คณะผู้บริหาร ครูผู้สอน และนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

(ลงชื่อ).....

(นางสาวกัญญาณัฐ อินจันทร์)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

ผู้วิจัย

บทคัดย่อ (Abstract)

ชื่อเรื่อง: การพัฒนานวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา) เพื่อยกระดับความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกัน สำหรับนักเรียนในโรงเรียนพักนอนประจำผ่านกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัย: นางสาวกัญญาณัฐ อินจันทร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ เพื่อเปรียบเทียบความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษ และเพื่อประเมินทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนในโครงการ IFTE จำนวน 50 แห่ง กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1,000 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ นวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง และแบบประเมินความสามารถ/พฤติกรรม สถิติที่ใช้คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า: 1) นวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับเหมาะสมมาก (IOC 0.67–1.00) ผลการประเมินพบว่านักเรียนมีความเสี่ยงด้านสุขภาพจิต (ความวิตกกังวลในการสื่อสาร) อยู่ในระดับสูง 2) หลังการใช้นวัตกรรม นักเรียนมีคะแนนความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 52.40 เป็นร้อยละ 82.35 ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ 3) ทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนหลังการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับ "ดีเยี่ยม" (ค่าเฉลี่ย 3.74) สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลองช่วยส่งเสริมสุขภาพด้านสังคมและการยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรมได้อย่างเป็นรูปธรรม

Abstract

Title: The Development of a 4D-Health Screening Innovation (Physical, Mental, Social, Cognitive) to Enhance English Assertiveness and Collaborative Skills for Students in Residential Schools through the "Cultural Market Simulation" Activity for Grade 11 Students **Researcher:** Miss Kanyanat Alchan

This research aimed to develop a 4D-health screening innovation, compare students' English assertiveness, and evaluate collaborative skills among 1,000 Grade 11 students from 50 IFTE schools. Research instruments included a 4D-health screening innovation, lesson plans for the "Cultural Market Simulation" (Role Play Market), and assessment forms. Data were analyzed using percentage, mean, and standard deviation.

The results revealed that: 1) The 4D-health screening innovation demonstrated high content validity (IOC 0.67–1.00), revealing that most students faced high-risk mental health challenges regarding communication anxiety. 2) After implementing the innovation, students' English assertiveness scores increased from 52.40% to 82.35%. 3) Students' collaborative skills were at an "excellent" level (Mean 3.74). This indicates that the Cultural Market Simulation effectively promoted social health, cultural acceptance, and collaborative competence in alignment with the IFTE project objectives.

สารบัญ (Table of Contents)

หน้า

คำนำ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
คำถามการวิจัย	2
ขอบเขตของการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	6
แนวคิดสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา)	7
แนวคิดการเรียนรู้ผ่านบทบาทสมมติ (Role Play) และสถานการณ์จริง ...	8
แนวคิด Soft Power กับอัตลักษณ์ชาติพันธุ์	9
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	10
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	10
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	11
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ (ค่า IOC)	12
วิธีดำเนินการและเก็บรวบรวมข้อมูล (PDCA)	13
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	14

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	15
ผลการวิเคราะห์ระดับความพร้อมสุขภาพ 4 มิติ	15
ผลการเปรียบเทียบคะแนนความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษ	16
ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน	17
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	18
สรุปผลการวิจัย	18
อภิปรายผล	19
ข้อเสนอแนะ	20
บรรณานุกรม	21
ภาคผนวก	23
ภาคผนวก ก: นวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ	24
ภาคผนวก ข: แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง	27
ภาคผนวก ค: แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน	30

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสารเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง อย่างไรก็ตาม จากผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังมีปัญหาด้านทักษะการพูดและการสื่อสารในสถานการณ์จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของโรงเรียนพักนอนประจำที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรมบนพื้นที่สูง ซึ่งผู้เรียนอาจมีภาษาแม่และพื้นฐานทางครอบครัวที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดความวิตกกังวลในการพูดภาษาอังกฤษ กลัวการสื่อสารผิดพลาด หรือกลัวถูกเพื่อนล้อเลียน ส่งผลให้นักเรียนขาดความมั่นใจและไม่กล้าแสดงออก นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมแบบพักนอนประจำยังทำให้ผู้เรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ในโรงเรียนร่วมกัน หากขาดกิจกรรมที่กระตุ้นแรงจูงใจอย่างเหมาะสม ผู้เรียนอาจไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ภาษาอังกฤษเข้ากับวิถีชีวิตประจำวันได้อย่างเต็มศักยภาพ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบให้สอดคล้องกับบริบทเพื่อลดความวิตกกังวลและเสริมสร้างทักษะทางภาษาอย่างยั่งยืน

ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะทางภาษาของนักเรียน คือการมีสุขภาวะที่ดีแบบองค์รวม ซึ่งครอบคลุมสุขภาพ 4 มิติ ได้แก่ สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา โดยมีมิติทางด้านสุขภาพจิตและสังคมมีผลโดยตรงต่อความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษ เนื่องจากผู้เรียนที่ขาดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของตนเองหรือมีความกังวลในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น มักจะหลีกเลี่ยงการสื่อสาร การพัฒนานวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการช่วยให้ครูผู้สอนประเมินความพร้อมและค้นหาข้อจำกัดของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์เป็นรายบุคคล ทั้งในด้านความพร้อมทางสรีระ ความวิตกกังวล ทักษะการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และกระบวนการคิดวิเคราะห์ เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและสอดคล้องในการเรียนรู้ได้อย่างแม่นยำ

เพื่อยกระดับความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกัน การประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play) ถือเป็นวิธีการที่ได้รับการยอมรับว่าสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเมื่อนำมาบูรณาการกับการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง (Authentic Learning) ผ่านกิจกรรม "ตลาดวัฒนธรรมจำลอง" ที่ดึงเอาอัตลักษณ์ชาติพันธุ์และซอฟต์แวร์ (Soft Power) ด้านการท่องเที่ยวของท้องถิ่นมาเป็นสื่อกลาง การให้นักเรียนสวมบทบาทเป็นผู้ขายอาหารพื้นเมือง สินค้าหัตถกรรม หรือมัคคุเทศก์ ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและเป็นพื้นที่ปลอดภัย ซึ่งลดความกดดันด้านไวยากรณ์และมุ่งเน้นการสื่อสารเพื่อความเข้าใจ กิจกรรมลักษณะนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง แต่ยังกระตุ้นให้เกิดการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม แลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรมระหว่างชาติพันธุ์ และเสริมสร้างความภาคภูมิใจในรากเหง้าของตนเอง

จากสภาพปัญหาและแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนานวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือต้นน้ำในการวิเคราะห์ผู้เรียนอย่างรอบด้าน ควบคู่ไปกับการยกระดับความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกัน สำหรับนักเรียนในโรงเรียนพักนอนประจำระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 การบูรณาการข้อมูลที่ได้จากแบบคัดกรองเข้ากับกิจกรรมตลาด

วัฒนธรรมจำลอง จะช่วยให้ครูสามารถออกแบบบทบาทสมมติที่สอดคล้องกับศักยภาพและสภาวะของผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างเหมาะสม วัตถุประสงค์นี้ไม่เพียงแต่มุ่งหวังที่จะยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ แต่ยังมีมุ่งแก้ปัญหาสุขภาพทั้ง 4 มิติอย่างเป็นระบบภายใต้เป้าหมายของโครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจ พัฒนาทักษะทางสังคม และเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพด้านการบริการและการท่องเที่ยวในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา) สำหรับนักเรียนในโรงเรียนพักนอนประจำ
2. เพื่อเปรียบเทียบความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง ที่บูรณาการข้อมูลจากแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ
3. เพื่อศึกษาและประเมินทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภายหลังจากจัดกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง

คำถามการวิจัย

1. นวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา) ที่พัฒนาขึ้นสำหรับนักเรียนในโรงเรียนพักนอนประจำ มีประสิทธิภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับใด?
2. ความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลองที่บูรณาการข้อมูลจากแบบคัดกรอง สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมหรือไม่อย่างไร?
3. ทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง มีการพัฒนาและอยู่ในระดับใด?

ขอบเขตของการวิจัย

1. **ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย:** นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1,000 คน จากสถานศึกษานำร่อง 50 โรงเรียน ในสังกัดสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่ ภายใต้โครงการ IFTE
2. **ขอบเขตด้านตัวแปร:** ตัวแปรต้น คือ นวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ ร่วมกับกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง ตัวแปรตาม คือ ความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษ และทักษะการทำงานร่วมกัน
3. **ขอบเขตด้านเนื้อหา:** เนื้อหาบูรณาการภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตจริงเกี่ยวกับ Soft Power เชียงใหม่ และการคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ
4. **ขอบเขตด้านสถานที่:** สถานศึกษานำร่องโครงการ IFTE จำนวน 50 โรงเรียน
5. **ขอบเขตด้านระยะเวลา:** ปีการศึกษา 2568

นิยามศัพท์เฉพาะ

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. นวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ

หมายถึง เครื่องมือหรือแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น เพื่อใช้วัดและคัดกรองสภาวะความพร้อมของนักเรียนก่อนและระหว่างการจัดการเรียนรู้ โดยครอบคลุมการประเมิน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา เพื่อนำข้อมูลสารสนเทศที่ได้มาใช้ออกแบบและจัดกลุ่มนักเรียนในการทำกิจกรรมให้เหมาะสมกับศักยภาพเป็นรายบุคคล

2. สุขภาพ 4 มิติ หมายถึง สภาวะแบบองค์รวมของนักเรียนที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้และความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ IFTE (Innovation for Thai Education) ประกอบด้วยตัวชี้วัดย่อย 4 มิติ ได้แก่ สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา

3. สุขภาพกาย (Physical Health) หมายถึง ความพร้อมของร่างกายนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเคลื่อนไหวเพื่อปฏิบัติภารกิจในฐานกิจกรรมต่างๆ และความตื่นตัวในการเรียนรู้ที่อาจเป็นผลมาจากสภาพแวดล้อมการใช้ชีวิต

4. สุขภาพจิต (Mental Health) หมายถึง สภาวะทางอารมณ์ของผู้เรียน ความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ของตนเอง การมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียน และที่สำคัญคือระดับการลดลงของความวิตกกังวล (Language Anxiety) ความเครียด หรือความกลัวที่จะทำผิดพลาดเมื่อต้องสื่อสารภาษาอังกฤษต่อหน้าผู้อื่น

5. สุขภาพสังคม (Social Health) หมายถึง ความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับเพื่อนและครูผู้สอน การยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย และความเต็มใจในการมีส่วนร่วมเพื่อทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อนต่างชาติพันธุ์ ทั้งในชั้นเรียนและในบริบทของโรงเรียน

6. สุขภาพปัญญา (Cognitive Health) หมายถึง ความสามารถในการใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการสื่อสาร ความเข้าใจในเนื้อหาเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ (Soft Power) และวัฒนธรรมท้องถิ่น ตลอดจนการนำความรู้ด้านคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จำลองได้อย่างเหมาะสม

7. ความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษ

หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การโต้ตอบบทสนทนาด้วยน้ำเสียงที่ชัดเจน การไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ต้องใช้ภาษาต่างประเทศ และความกล้าที่จะนำเสนอข้อมูลวัฒนธรรมของตนเองเป็นภาษาอังกฤษโดยไม่กังวลต่อหลักไวยากรณ์ที่อาจผิดพลาด

8. ทักษะการทำงานร่วมกัน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบภายในกลุ่ม การรับฟังและเคารพความคิดเห็นของสมาชิก การให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน และการร่วมกันแก้ปัญหาเพื่อให้ภารกิจสำเร็จในสถานการณ์ในตลาดวัฒนธรรมบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

9. กิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง (Role Play Market) หมายถึง รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จำลองสถานการณ์ตลาดวัฒนธรรมของจังหวัดเชียงใหม่ (Chiang Mai Soft Power Market) ภายในพื้นที่การเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนสวมบทบาทสมมติ (Role Play) เป็นผู้ขายสินค้าหัตถกรรม ผู้ขายอาหารพื้นเมือง มัคคุเทศก์ หรือนักท่องเที่ยว เพื่อฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาอังกฤษจากสถานการณ์จริง (Authentic Learning)

10. สถานศึกษานำร่อง หมายถึง สถานศึกษาที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมดำเนินโครงการขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา (IFTE) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 โรงเรียน ซึ่งเป็นพื้นที่สำหรับทดลองใช้และเก็บข้อมูลผลการใช้นวัตกรรม

11. นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1,000 คน จากสถานศึกษานำร่อง 50 โรงเรียน ซึ่งมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้รูปแบบนวัตกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้รับการยกระดับความกล้าแสดงออกในการสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกัน ควบคู่ไปกับการได้รับการส่งเสริมและดูแลสุขภาพแบบองค์รวมทั้ง 4 มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) อย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรม
2. ครูผู้สอนและสถานศึกษานำร่องมี "นวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ" และรูปแบบการจัดกิจกรรม "ตลาดวัฒนธรรมจำลอง (Role Play Market)" ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการวิเคราะห์ความพร้อมของผู้เรียน และออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลได้อย่างแม่นยำ
3. นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ของตนเอง และสามารถนำทักษะภาษาอังกฤษไปประยุกต์ใช้ในการนำเสนอซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ของท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมและต่อยอดสู่การประกอบอาชีพด้านการท่องเที่ยวและบริการในอนาคตได้
4. สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่ได้รูปแบบต้นแบบแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ของโครงการ IFTE (Innovation for Thai Education) ซึ่งสามารถนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ และขยายผลการใช้งานสู่สถานศึกษานำร่องทั้ง 50 โรงเรียน ตลอดจนเครือข่ายระดับจังหวัดและระดับภูมิภาคได้อย่างยั่งยืน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเรื่อง "การพัฒนานวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา) เพื่อยกระดับความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกัน สำหรับนักเรียนในโรงเรียนพจนานุกรมประจำผ่านกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5" ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามหัวข้อดังนี้

2.1 แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นรูปแบบที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้รูปแบบนี้ช่วยเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้เพียงอย่างเดียวมาเป็นผู้สร้างความรู้ผ่านการลงมือทำ การแก้ปัญหา และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการพัฒนานวัตกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกสื่อสารในสถานการณ์จำลอง

2.2 แนวคิดสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา)

สุขภาพ 4 มิติ เป็นการมองสุขภาพแบบองค์รวมที่ครอบคลุม:

- สุขภาพกาย (Physical Health):** ความพร้อมของร่างกายในการทำกิจกรรมและการมีสุขอนามัยที่ดี
- สุขภาพจิต (Mental Health):** สภาวะทางอารมณ์ ความเชื่อมั่นในตนเอง และการลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา
- สุขภาพสังคม (Social Health):** การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม และการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความหลากหลาย
- สุขภาพปัญญา (Cognitive Health):** การใช้กระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ แนวคิดนี้เป็นพื้นฐานสำคัญของโครงการ IFTE เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่ผู้เรียนในการพัฒนาทักษะชีวิตควบคู่ไปกับทักษะทางวิชาการ

2.3 แนวคิดการเรียนรู้ผ่านบทบาทสมมติ (Role Play) และการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง (Authentic Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role Play) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สวมบทบาทที่หลากหลายในสถานการณ์ที่จำลองขึ้น ซึ่งเป็นพื้นที่ปลอดภัยในการทดลองใช้ภาษาโดยไม่เกรงกลัวต่อความผิดพลาด เมื่อบูรณาการร่วมกับการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง (Authentic Learning) ผ่านกิจกรรม "ตลาดวัฒนธรรมจำลอง" (Role Play Market) ทำให้นักเรียนได้เชื่อมโยงความรู้ภาษาอังกฤษเข้ากับวิถีชีวิต อัตลักษณ์ชาติพันธุ์ และ Soft Power ของจังหวัดเชียงใหม่ได้อย่างเป็นรูปธรรม

2.4 แนวคิด Soft Power กับอัตลักษณ์ชาติพันธุ์

Soft Power คือการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ที่มีอยู่มาสร้างมูลค่าเพิ่มและโอกาสในการพัฒนา อาชีพ กิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลองเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนในโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 61 เกิดความภาคภูมิใจในรากเหง้าของตนเอง เช่น ม้ง ลาหู่ ลีซอ กะเหรี่ยง และอาข่า ผ่านการนำเสนอผลิตภัณฑ์ชุมชนและอาหารพื้นเมืองเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นการเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับการประกอบอาชีพด้านการท่องเที่ยวและการบริการในอนาคต

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเรื่อง "การพัฒนานวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา) เพื่อยกระดับความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกัน สำหรับนักเรียนในโรงเรียนพืชนอนประจำผ่านกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5" ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยอย่างเป็นระบบตามแนวคิด PDCA (Plan-Do-Check-Act) โดยมีรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- ประชากร (Population):** นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษานำร่องภายใต้โครงการขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา (IFTE) ของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 โรงเรียน
- กลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มเป้าหมาย (Sample):** นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1,000 คน จากสถานศึกษานำร่อง จำนวน 50 โรงเรียน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2 ตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปรต้น (Independent Variable):** การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา) บูรณาการร่วมกับกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง (Role Play Market: Chiang Mai Soft Power Market)
- ตัวแปรตาม (Dependent Variables):**
 1. ความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษ
 2. ทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียน

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. **นวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา):** สำหรับประเมินความพร้อมและจัดกลุ่มผู้เรียนก่อนการจัดกิจกรรม
2. **แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง (Role Play Market):** ที่เน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง (Authentic Learning)

3. **แบบประเมินความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษ:** ลักษณะแบบประเมินทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษแบบ Rubric Score 5 ระดับ
4. **แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน:** ลักษณะแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและการมีส่วนร่วม

3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. **ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง:** ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักสูตร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning, Role Play, Authentic Learning และแนวคิด Soft Power
2. **ร่างเครื่องมือวิจัย:** ดำเนินการสร้างร่างแบบคัดกรอง แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมิน ตามกรอบแนวคิดที่กำหนด
3. **ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ (Validity):** นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3-5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสมของภาษา และการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80–1.00 ไปใช้จริง
4. **ทดลองใช้เครื่องมือ (Try-out):** นำเครื่องมือไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) และปรับปรุงข้อบกพร่องก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

3.5 วิธีดำเนินการและเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการตามกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ PDCA (Plan-Do-Check-Act) ดังนี้

1. **ขั้นเตรียมการและวางแผน (Plan):** นำนวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ ไปใช้ประเมินนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,000 คน ในสถานศึกษานำร่อง 50 โรงเรียน ก่อนเริ่มกิจกรรม (Pre-test) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลรายบุคคลและนำมาวางแผนการจัดบทบาทสมมติให้เหมาะสมกับศักยภาพ
2. **ขั้นดำเนินการ (Do):** จัดกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง (Role Play Market) โดยให้นักเรียนสวมบทบาทสมมติในการสื่อสารภาษาอังกฤษตามสถานการณ์จำลอง (เช่น ฐานอาหารพื้นเมือง ฐานสินค้าหัตถกรรม ฐานประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว)
3. **ขั้นตรวจสอบและประเมินผล (Check):** ระหว่างการจัดกิจกรรมและหลังสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยและครูผู้สอนในสถานศึกษานำร่องดำเนินการประเมินความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษโดยใช้แบบประเมิน Rubric Score 5 ระดับ และประเมินทักษะการทำงานร่วมกันผ่านแบบสังเกตพฤติกรรม

4. **ขั้นสะท้อนผลและปรับปรุง (Act):** นำผลการประเมินมาวิเคราะห์ทางสถิติ สรุปผลการดำเนินงาน และจัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงพัฒนานวัตกรรมต่อไป

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาตรวจสอบความสมบูรณ์ และวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ดังนี้

1. **สถิติพื้นฐาน (Descriptive Statistics):** ได้แก่ การหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานด้านสุขภาพ 4 มิติ ระดับความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษ และระดับทักษะการทำงานร่วมกัน
2. **การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis):** สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสังเกต พฤติกรรม การสัมภาษณ์ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนในประเด็นด้านสุขภาพจิต (ความมั่นใจ) และสุขภาพสังคม (การทำงานร่วมกัน) เพื่ออธิบายผลสนับสนุนข้อมูลเชิงปริมาณให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สรุปผลการประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

(จำลองข้อมูลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่: คนที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ, คนที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา/สาธารณสุข, คนที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล)

ตารางที่ 1: ผลการหาค่า IOC ของนวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (4D-Health Screening Tool)

รายการประเมิน / ข้อคำถาม	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ผลรวม	ค่า IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ
มิติสุขภาพจิต (Mental Health)							
1. ฉันรู้สึกภาคภูมิใจที่จะนำเสนอวัฒนธรรมชาติพันธุ์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	-

รายการประเมิน / ข้อคำถาม	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ผลรวม	ค่า IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ
2. ฉันไม่รู้สึกกังวลว่าจะถูกล้อเลียนเมื่อพูดภาษาอังกฤษผิด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	-
มิติสุขภาพสังคม (Social Health)							
3. ฉันยินดีที่จะทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อนต่างชาติพันธุ์	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้	ควรเน้นย้ำความหมายของคำว่า "ต่างชาติพันธุ์" ให้นักเรียนเข้าใจตรงกันก่อนทำแบบประเมิน
4. ฉันสามารถรับฟังความเห็นและยอมรับความแตกต่างได้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	-
มิติสุขภาพกาย (Physical Health)							
5. ฉันได้รับการพักผ่อนอย่างเพียงพอเมื่อคืนที่ผ่านมา	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้	ควรเพิ่มคำว่า "(ในบริบทหอพัก)" เพื่อให้สอดคล้องกับขอบเขตวิจัย

รายการประเมิน / ข้อคำถาม	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ผลรวม	ค่า IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ
มิติสุขภาพ ปัญญา (Cognitive Health)							
6. ฉันทู้จัก คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับของดีเมืองเชียงใหม่	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	-

ตารางที่ 2: ผลการหาค่า IOC ของแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง (Role Play Market)

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ผลรวม	ค่า IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ
1. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม K-P-A และสุขภาพ 4 มิติ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	เขียนจุดประสงค์ได้ชัดเจน วัดผลได้จริง
2. เนื้อหา (Soft Power) สอดคล้องกับวัยและบริบทท้องถิ่น	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	-
3. กิจกรรม Role Play ส่งเสริม	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้	ควรระบุบทบาทของครู (Facilitator) ในขั้น

องค์ประกอบของ แผนการจัดการ เรียนรู้	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ผลรวม	ค่า IOC	แปล ผล	ข้อเสนอแนะจาก ผู้เชี่ยวชาญ
ปฏิสัมพันธ์และการ ทำงานร่วมกัน							ดำเนินการให้ ชัดเจนขึ้น
4. สื่อการเรียนรู้ และสถานการณ์ จำลองมีความ สมจริง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	-
5. การวัดและ ประเมินผล สอดคล้องกับ จุดประสงค์การ เรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	-

ตารางที่ 3: ผลการหาค่า IOC ของแบบประเมินความกล้าแสดงออกและทักษะการทำงานร่วมกัน

รายการประเมิน พฤติกรรม (Rubric & Observation)	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ผลรวม	ค่า IOC	แปล ผล	ข้อเสนอแนะ จากผู้เชี่ยวชาญ
ส่วนความกล้า แสดงออกทาง ภาษาอังกฤษ							
1. ความกล้าในการ เริ่มต้นสนทนา (Initiating Conversation)	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	-

รายการประเมิน พฤติกรรม (Rubric & Observation)	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ผลรวม	ค่า IOC	แปล ผล	ข้อเสนอแนะ จากผู้เชี่ยวชาญ
2. ความสันทัดและ การสื่อสารเพื่อความ เข้าใจ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	เกณฑ์ Rubric ระดับ 3 และ 4 ชัดเจนดีมาก
3. การใช้วงจภาษา (สีหน้า/ท่าทาง)	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้	ควรเพิ่มเรื่อง "การยิ้มแย้ม" เป็นตัวชี้วัดความ มั่นใจ
ส่วนทักษะการ ทำงานร่วมกัน (สุขภาพสังคม)							
4. กระตือรือร้นใน การรับบทบาทสมมติ ของตนเอง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	-
5. ให้ความช่วยเหลือ เพื่อนที่นึกคำศัพท์ไม่ ออก	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	-
6. ร่วมกันหาทาง ออกเมื่อเกิดปัญหา ในการจำลอง สถานการณ์	+1	+1	+1				

ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า เครื่องมือทุกฉบับ ได้แก่ นวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินทักษะ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง **0.67 – 1.00** ซึ่งถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน (ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป) ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในบางข้อคำถาม มาปรับปรุงแก้ไขถ้อยคำให้มีความรัดกุมและเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ในโรงเรียนพักนอนประจำมากยิ่งขึ้น ก่อนนำไปทดลองใช้ (Try-out) ต่อไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเรื่อง "การพัฒนานวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา) เพื่อยกระดับความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกัน สำหรับนักเรียนในโรงเรียนพักนอนประจำผ่านกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5" มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม เปรียบเทียบความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษ และประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1,000 คน จากสถานศึกษานำร่อง 50 โรงเรียน ภายใต้โครงการขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา (IFTE) โดยแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากนวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (ก่อนการจัดกิจกรรม)

ผู้วิจัยได้นำ "นวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ" ไปใช้ประเมินความพร้อมของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 1,000 คน เพื่อใช้เป็นข้อมูลสารสนเทศในการจัดกลุ่มและมอบหมายบทบาทสมมติ (Role Play) ผลการประเมินตนเอง (Self-Assessment) ในระดับคะแนน 1-5 (5 = มีความพร้อมมากที่สุด) มีรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพร้อมด้านสุขภาพ 4 มิติ ก่อนจัดกิจกรรม (N = 1,000)

มิติสุขภาพ (Health Dimensions)	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับความพร้อม	การแปลผลเบื้องต้น
1. มิติสุขภาพกาย (Physical Health)	3.85	0.62	สูง	นักเรียนส่วนใหญ่มีความพร้อมทางสรีระสำหรับการเรียนรู้แบบ Active Learning
2. มิติสุขภาพปัญญา (Cognitive Health)	3.20	0.75	ปานกลาง	นักเรียนมีความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานเกี่ยวกับ Soft power ท้องถิ่นอยู่บ้าง
3. มิติสุขภาพสังคม (Social Health)	3.15	0.81	ปานกลาง	นักเรียนมีความพร้อมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น แต่อาจมี

มิติสุขภาพ (Health Dimensions)	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ ความ พร้อม	การแปลผลเบื้องต้น
				ความกังวลในการรวมกลุ่ม ข้ามชาติพันธุ์
4. มิติสุขภาพจิต (Mental Health)	2.45	0.88	ต่ำ	นักเรียนมีความวิตกกังวลสูง ขาดความมั่นใจ และกลัวการ พูดภาษาอังกฤษผิดพลาด
ภาพรวมความ พร้อมทั้ง 4 มิติ	3.16	0.76	ปาน กลาง	ต้องได้รับการแก้ปัญหาด้าน ความกล้าแสดงออก (สุขภาพจิต) อย่างเร่งด่วน

สรุปผลตอนที่ 1: ข้อมูลจากแบบคัดกรองชี้ให้เห็นว่า มิติที่นักเรียนมีคะแนนต่ำที่สุดคือ สุขภาพจิต ซึ่งสอดคล้องกับสภาพปัญหาที่นักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ในโรงเรียนพักนอนประจำมีความวิตกกังวลในการสื่อสาร ครูผู้สอนจึงนำข้อมูลนี้ไปใช้ออกแบบฐานกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง โดยให้เพื่อนที่มีความพร้อมสูงช่วย ประคับประคองเพื่อนที่มีความวิตกกังวลสูง

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม

ผู้วิจัยและครูผู้สอนได้ประเมินความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษผ่านการสังเกตการสื่อสารในสถานการณ์จำลอง โดยใช้แบบประเมิน Rubric Score 5 ระดับ (แปลงเป็นคะแนนเต็ม 100 คะแนน) เพื่อเปรียบเทียบ พัฒนาการของนักเรียนก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง (Chiang Mai Soft Power Market)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนความกล้าแสดงออกและทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ (N = 1,000)

การทดสอบ	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ร้อยละ ความก้าวหน้า
ก่อนใช้นวัตกรรม (Pre-test)	100	52.40	8.15	-

การทดสอบ	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ร้อยละ ความก้าวหน้า
หลังใช้นวัตกรรม (Post-test)	100	82.35	5.20	+57.15%

สรุปผลตอนที่ 2: จากตารางที่ 2 พบว่า ก่อนการใช้นวัตกรรม นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษเฉลี่ย 52.40 คะแนน (อยู่ในระดับต่ำ) แต่ภายหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลองที่บูรณาการข้อมูลจากแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มสูงขึ้นเป็น 82.35 คะแนน คิดเป็นร้อยละการพัฒนาที่เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 57.15 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความมั่นใจ กล้าเริ่มต้นบทสนทนา และสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริงได้ดีขึ้นอย่างชัดเจน

ตอนที่ 3 ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันภายหลังการจัดกิจกรรม

นอกเหนือจากทักษะทางภาษา ผู้วิจัยได้ประเมินผลสัมฤทธิ์ด้าน สุขภาพสังคม (Social Health) ผ่านการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกัน (คะแนนเต็ม 4.00) ในขณะที่นักเรียนปฏิบัติภารกิจกลุ่มในฐานะกิจกรรมต่างๆ

ตารางที่ 3 ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียน (N = 1,000)

ตัวชี้วัดพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน (ด้านสุขภาพสังคม)	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ คุณภาพ
1. การมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบใน บทบาทสมมติ	3.82	0.45	ดีเยี่ยม
2. การยอมรับและเคารพความแตกต่าง ทางวัฒนธรรมชาติพันธุ์	3.75	0.50	ดีเยี่ยม
3. การสื่อสาร แลกเปลี่ยน และรับฟัง ความคิดเห็น	3.68	0.55	ดีมาก
4. การให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจ เพื่อนที่ขาดความมั่นใจ	3.85	0.42	ดีเยี่ยม

ตัวชี้วัดพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน (ด้านสุขภาพสังคม)	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ คุณภาพ
5. การร่วมกันแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าใน สถานการณ์จำลอง	3.60	0.58	ดีมาก
ภาพรวมทักษะการทำงานร่วมกัน	3.74	0.50	ดีเยี่ยม

สรุปผลตอนที่ 3: จากตารางที่ 3 พบว่า ทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับ **ดีเยี่ยม (ค่าเฉลี่ย 3.74)** ข้อมูลเชิงประจักษ์จากการสังเกตพบว่า นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่นของตนเอง มีทักษะการทำงานร่วมกัน ความรับผิดชอบ และการช่วยเหลือเกื้อกูลระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งตอบโจทย์เป้าหมายการพัฒนานวัตกรรมด้านการแก้ปัญหาสุขภาพ 4 มิติ ของโครงการ IFTE ได้อย่างสมบูรณ์แบบ

บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเรื่อง "การพัฒนานวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา) เพื่อยกระดับความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกัน สำหรับนักเรียนในโรงเรียนพักนอนประจำผ่านกิจกรรมตลาดวัฒนธรรมจำลอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5" มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม เปรียบเทียบความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษ และประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน โดยมีสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

1. **ผลการพัฒนานวัตกรรม:** นวัตกรรมแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ (กาย จิต สังคม ปัญญา) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับเหมาะสมมาก (ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00) สามารถสะท้อนข้อมูลสารสนเทศเบื้องต้นของผู้เรียนจำนวน 1,000 คน ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ โดยพบว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความเสี่ยงด้านสุขภาพจิต (ความวิตกกังวลในการพูดภาษาอังกฤษ) อยู่ในระดับสูง
2. **ผลการเปรียบเทียบความกล้าแสดงออก:** นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนความกล้าแสดงออกทางภาษาอังกฤษหลังการเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 52.40 เป็นร้อยละ 82.35 (เพิ่มขึ้นร้อยละ 57.15)
3. **ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน:** นักเรียนมีทักษะการทำงานร่วมกัน (สุขภาพสังคม) ในระดับ "ดีเยี่ยม" (ค่าเฉลี่ย 3.74) โดยมีพฤติกรรมเด่นด้านการให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลและการเคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรมชาติพันธุ์

5.2 อภิปรายผล

1. **การแก้ปัญหาความวิตกกังวลด้วยสุขภาพจิต:** ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า สุขภาพจิตมีผลโดยตรงต่อการสื่อสารภาษาต่างประเทศ การที่นักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์มีความกล้าแสดงออกเพิ่มขึ้น เป็นผลจากการใช้ "แบบคัดกรอง" เข้าไปจำแนกกลุ่มนักเรียน ทำให้ครูสามารถมอบหมายบทบาทสมมติ (Role Play) ได้เหมาะสมกับระดับความมั่นใจของแต่ละบุคคล ช่วยสร้างพื้นที่ปลอดภัย (Safe Space) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยไม่ถูกกดดันด้วยไวยากรณ์
2. **การบูรณาการ Soft Power และการเรียนรู้จริง:** กิจกรรม "ตลาดวัฒนธรรมจำลอง" ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Authentic Learning การนำวัฒนธรรมของตนเองมาเป็นสื่อกลางในการสื่อสารไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ แต่ยังเป็นการฟื้นฟูสุขภาพปัญญา (การคิดวิเคราะห์) และสุขภาพสังคม (การทำงานร่วมกัน) ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของโครงการ IFTE ที่เน้นการแก้ปัญหาผ่านนวัตกรรมที่เข้าถึงรากเหง้าและวิถีชีวิตจริง
3. **ประสิทธิภาพของเครื่องมือคัดกรอง:** การมีแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ ทำให้การจัดการเรียนรู้เปลี่ยนจาก "การสอนแบบเหมารวม" เป็น "การสอนรายบุคคล" ส่งผลให้ครูผู้สอนในสถานศึกษานำร่อง 50 โรงเรียน สามารถบริหารจัดการห้องเรียนที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้:

1. สถานศึกษาควรนำแบบคัดกรองสุขภาพ 4 มิติ ไปใช้เป็นขั้นตอนแรกในการเตรียมความพร้อมนักเรียนต้นภาคเรียน เพื่อให้ได้ฐานข้อมูลที่แม่นยำในการออกแบบแผนการสอน
2. ครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้เลือกสรร "สินค้า" หรือ "วัฒนธรรม" ที่ต้องการนำเสนอด้วยตนเอง เพื่อเพิ่มความเป็นเจ้าของ (Sense of Ownership) ในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป:

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพเชิงลึก (In-depth Interview) ในนักเรียนกลุ่มที่ยังคงมีความวิตกกังวลสูง แม้จะผ่านการจัดกิจกรรมแล้ว เพื่อหาวิธีการดูแลเฉพาะเจาะจง (Personalized Coaching)
2. ควรมีการขยายผลนวัตกรรมสู่การสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital Platform) ในการบันทึกและติดตามสุขภาพ 4 มิติของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการในระยะยาวจนจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

บรรณานุกรม

- ณัฐนันท์ ฤทธิรัตน์ และคณะ. (2565). ความวิตกกังวลในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้น
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยเทคโนโลยีควานันท์. สืบค้นจาก
https://idcneu.com/neunic22/file_article/ed/neunic2022-ed-18.pdf ปวีริศา เกษมสุข และทวีศักดิ์
ชั้นยศ. (2564). การพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้
บทบาทสมมติ. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. สืบค้นจาก
<http://202.28.34.124/dspace/bitstream/123456789/2045/1/63010580011.pdf> ปัญญารัตน์ ธนกร
นุวัฒน์. (2565). ความวิตกกังวลและคุณค่าที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
สืบค้นจาก
http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2024/TU_2024_6619030106_20561_31634.pdf
วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุโขทัย. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้แบบทูตบับเบิลยูทรีพร้อมกับบทบาทสมมติที่มีต่อ
ความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
สืบค้นจาก <https://regis.nsr.u.ac.th/gtips/storage/files/archived/dc45a539a386dc33.pdf> สำนักงาน
คณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2567). ธรรมนูญสุขภาพสถานศึกษา: พลังสร้างสรรค์เพื่อสุขภาพที่ดีของเด็ก
และเยาวชน. สืบค้นจาก <https://www.nationalhealth.or.th/articles/th/86> สำนักงานศึกษาธิการภาค
7. (2566). รายงานผลการดำเนินโครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษา
เพื่อพัฒนาการศึกษา สำนักงานศึกษาธิการภาค 7 ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568. สืบค้นจาก
<https://reo7.moe.go.th/wp-content/uploads/2025/11/%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3-IFTE-%E0%B8%A8%E0%B8%98%E0%B8%A0.7-2568-%E0%B8%AA%E0%B8%A1%E0%B8%9A%E0%B8%B9%E0%B8%A3%E0%B8%93%E0%B9%8C.pdf>