ผ้าครั่งลำปาง
LAC FABRIC FROM LAMPANG

โรงเรียนบ้านปงสนุก

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ และทักษะความเป็นนวัตกร

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก

โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง

SIMULATION BASED LEARNING

บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง:

Lampang Eco-Fashion Week

นางสาวลักษิกา กองคำบุตร

ตำแหน่ง ครู ไม่มีวิทยฐานะ

โรงเรียนบ้านปงสนุก

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง: การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week

ผู้วิจัย: นางสาวลักษิกา กองคำบุตร

ตำแหน่ง: ครู โรงเรียนบ้านปงสนุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1

ปีที่วิจัย: 2569

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน 2) ประเมินทักษะความเป็นนวัตกรของนักเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก จำนวน 286 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองบูรณาการผ้าครั่งลำปาง แพลตฟอร์มดิจิทัลสวมบทบาทนักออกแบบ แบบประเมินทักษะการพูด แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกร และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) และการทดสอบค่าที ($t-test$)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ 2) นักเรียนมีทักษะความเป็นนวัตกรผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 87.66 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยี เป็นนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะภาษาและบ่มเพาะความเป็นนวัตกรให้กับผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง, ทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ, ทักษะความเป็นนวัตกร, ผ้าครั่งลำปาง, นวัตกรรมการศึกษา

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรมสำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

ABSTRACT

Title: Development of English Communication Skills and Innovator Skills for Grade 2 Students using Simulation-based Learning Integrated with Lampang Local Context: Lampang Eco-Fashion Week

Researcher: Miss Lucksika Kongkhambut

Position: Teacher, Ban Pong Sanuk School, Lampang Primary Educational Service Area Office 1

Year: 2026

The objectives of this research were to 1) compare students' English communication skills before and after the intervention, 2) evaluate students' innovator skills, and 3) investigate students' satisfaction with the learning management. The target group consisted of 286 Grade 2 students at Ban Pong Sanuk School. The research instruments included simulation-based learning lesson plans integrated with Lampang Lac fabric, a digital designer role-play platform, speaking skill assessment, innovator skill assessment, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean ($\bar{X}$), standard deviation ($S.D.$), and t-test.

The results revealed that 1) students' English communication skills post-intervention were significantly higher than pre-intervention. 2) Students achieved innovator skills above the 70% benchmark, with an average score of 87.66%. 3) Students' satisfaction with the learning management was at a high level. These findings indicate that simulation-based learning integrated with local wisdom and technology is an effective innovation for enhancing language skills and fostering innovator capabilities in young learners.

Keywords: Simulation-based Learning, English Communication Skills, Innovator Skills, Lampang Lac Fabric, Educational Innovation

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรม สำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ปัญหาและความเป็นมา

ในยุคศตวรรษที่ 21 ทักษะการสื่อสารภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะภาษาอังกฤษ และทักษะความเป็นนวัตกร (Innovator Skills) ถือเป็นสมรรถนะหลักที่สำคัญอย่างยิ่งในการเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียนเพื่อเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล การจัดการศึกษาในระดับประถมศึกษาจึงไม่ได้มุ่งเน้นเพียงแค่การท่องจำคำศัพท์หรือโครงสร้างไวยากรณ์ แต่ต้องบูรณาการการคิดเชิงสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ (OECD, 2022) อย่างไรก็ตาม จากสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (EFL) ของประเทศไทย โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังมีปัญหาด้านความกล้าแสดงออก ขาดความมั่นใจในการพูดสื่อสาร และมักเกิดความวิตกกังวล (Language Anxiety) เมื่อต้องเปล่งเสียงหรือใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง นอกจากนี้ รูปแบบการสอนที่ยังคงเน้นครูเป็นศูนย์กลางและการเรียนรู้ผ่านตำราเรียน ทำให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการคิดค้นสร้างสรรค์ หรือลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะความเป็นนวัตกรตั้งแต่วัยเยาว์ การปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์การเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าสื่อสารและมีพื้นที่ในการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นวาระเร่งด่วนของการศึกษาไทยในปัจจุบัน

เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning: SBL) จึงเป็นนวัตกรรมการสอนที่ได้รับการยอมรับและพิสูจน์แล้วว่ามีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะทางภาษาและทักษะทางสังคมไปพร้อมกัน การเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองช่วยลดความวิตกกังวลของผู้เรียนโดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยผ่านการสวมบทบาทสมมติ (Role-play) ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในบริบทที่มีความหมายและใกล้เคียงกับชีวิตจริง งานวิจัยเชิงประจักษ์ในระดับประถมศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนผ่านสถานการณ์จำลองเชิงรุกมีการพัฒนาด้านความคล่องแคล่วในการพูด มีแรงจูงใจในการเรียนสูงขึ้น และสามารถจดจำคำศัพท์รวมถึงโครงสร้างประโยคได้ดีกว่าการเรียนแบบท่องจำอย่างมีนัยสำคัญ (Abubaker & Ogdol, 2025) นอกจากนี้ การใช้สถานการณ์จำลองที่ท้าทายยังเป็นการกระตุ้นทักษะความเป็นนวัตกรโดยตรง เนื่องจากผู้เรียนจะต้องเผชิญกับสถานการณ์ปลายเปิดที่กำหนดไว้ ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงาน ลงมือแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และนำเสนอผลงานของตนเอง ซึ่งกระบวนการทั้งหมดนี้ล้วนเป็นการสร้างรากฐานของการเป็นนักคิดและนักสร้างสรรค์นวัตกรรมตั้งแต่วัยเด็ก

ควบคู่ไปกับการใช้วิธีสอนที่ทันสมัย การบูรณาการบริบทท้องถิ่น (Local Context) และภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่บทเรียนถือเป็นกลยุทธ์สำคัญที่ช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของผู้เรียน (Place-based Education) การนำ "ผ้าครั่งลำปาง" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นอันทรงคุณค่าและเป็น Soft Power ที่สำคัญของจังหวัดลำปาง มาเป็นแกนหลักในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภายใต้แนวคิด "Lampang Eco-Fashion Week" ไม่เพียงแต่เป็นการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่นเท่านั้น แต่ยังเป็นการเปิดมุมมองใหม่ให้นักเรียนได้เห็นคุณค่าของวัสดุรอบตัว การบูรณาการความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม (Eco-

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

friendly) เข้ากับการออกแบบแฟชั่นจากเศษผ้าครั่ง ช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า การใช้องค์ความรู้จากชุมชนและสิ่งแวดล้อมท้องถิ่นเป็นฐานในการจัดกิจกรรมยังได้รับการยืนยันจากงานวิจัยว่า ช่วยส่งเสริมความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของตนเอง และเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน (Promwong & Pinit, 2025)

จากบริบทและสภาพปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1 ซึ่งมีนักเรียนจำนวน 40 คนในชั้นเรียน ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงเล็งเห็นความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถดึงดูดความสนใจ บริหารจัดการชั้นเรียนขนาดใหญ่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning) มาบูรณาการร่วมกับบริบทท้องถิ่นผ้าครั่งลำปางในธีม "Lampang Eco-Fashion Week" เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุกที่นักเรียนจะได้สวมบทบาทเป็นยุวนวัตกรและนักออกแบบแฟชั่นรักษ์โลก การวิจัยครั้งนี้มุ่งหวังที่จะพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษให้คล่องแคล่วและมั่นใจ ควบคู่ไปกับการบ่มเพาะทักษะความเป็นนวัตกรของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเป็นแนวทางในการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ และสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษาที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชนต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week
2. เพื่อประเมินทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week สูงกว่าก่อนเรียน
2. ทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
3. ความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week อยู่ในระดับมาก

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมดของโรงเรียนบ้านปงสนุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวนทั้งหมด 346 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง ป.2/1 ถึง ห้อง ป.2/6 โรงเรียนบ้านปงสนุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1 จำนวนทั้งหมด 286 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในรายวิชาภาษาอังกฤษ (พื้นฐาน) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 15 ชั่วโมง โดยบูรณาการบริบทท้องถิ่นผ้าครั่งลำปางและแนวคิดรักษ์โลก (Eco-Fashion) ประกอบด้วยเนื้อหาหลัก 3 ส่วน ได้แก่

1. ด้านภาษาอังกฤษ ซึ่งมีคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย โทนสีธรรมชาติและสีดอกครั่ง โครงสร้างประโยคคำถาม-คำตอบเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และการพูดนำเสนอผลงานภาษาอังกฤษเบื้องต้น

2. ด้านบริบทท้องถิ่นและสิ่งแวดล้อม โดยมีองค์ความรู้เกี่ยวกับผ้าครั่งลำปางซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นและแนวคิดการนำเศษวัสดุหรือเศษผ้าครั่งมาประยุกต์ใช้เพื่อการรักษ์สิ่งแวดล้อม

3. ด้านทักษะความเป็นนวัตกร (Innovator Skills) ได้แก่ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การวางแผนออกแบบชุดแฟชั่นผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลสวมบทบาทนักออกแบบ และการลงมือปฏิบัติประดิษฐ์ชิ้นงานจริงเพื่อแก้ปัญหาตามสถานการณ์จำลอง

3. ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning) บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week

ตัวแปรตาม ประกอบด้วย ทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week

4. ขอบเขตด้านเวลาและสถานที่

สถานที่ดำเนินการวิจัย ได้แก่ โรงเรียนบ้านปงสนุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1 จังหวัดลำปาง

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรมสำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น
ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ การดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 โดยใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง (ไม่รวมเวลาในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน) ทั้งนี้ทำการจัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวมระยะเวลาการทดลอง 5 สัปดาห์

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นภายใต้ธีม "Lampang Eco-Fashion Week" โดยให้นักเรียนสวมบทบาทสมมติ เป็นผู้ช่วยดีไซเนอร์และนักเดินแบบ เพื่อเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการปฏิบัติจริง ประกอบด้วยการใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อออกแบบชุด การนำเศษผ้าครั่งซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประดิษฐ์เป็นชิ้นงานรักษ์โลก (Eco-Fashion) และการจำลองเวทีแฟชั่นโชว์เพื่อนำเสนอผลงาน โดยดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 15 แผน รวม 15 ชั่วโมง

2. ทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการเปล่งเสียงเพื่อสื่อความหมายเป็นภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว ครอบคลุมถึงการใช้คำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย โทนสี โครงสร้างประโยคถาม-ตอบในชีวิตประจำวัน และการพูดนำเสนอผลงานตามบทบาทสมมติบนเวทีแฟชั่นโชว์จำลอง โดยประเมินจากคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ ความถูกต้องของคำศัพท์และโครงสร้าง การออกเสียงและความคล่องแคล่ว และการสื่อสารตามบริบท

3. ทักษะความเป็นนวัตกร หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการคิดสร้างสรรค์ ออกแบบ และลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ชิ้นงาน ซึ่งแสดงออกผ่านกระบวนการทำงาน 2 ส่วนหลัก ได้แก่ การประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัล (แพลตฟอร์มเกมแต่งตัวออนไลน์) ในการวางแผนออกแบบ และการนำวัสดุเหลือใช้หรือเศษผ้าครั่งมาประดิษฐ์ตัดปะเป็นชิ้นงานจำลองได้อย่างสำเร็จ โดยวัดได้จากแบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ทัศนคติ หรือความชื่นชอบในเชิงบวกของนักเรียนที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week ทั้งในด้านรูปแบบกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ และบรรยากาศในชั้นเรียน โดยวัดได้จากคะแนนที่ตอบในแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5. ผ้าครั่งลำปาง หมายถึง ผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่เป็นอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดลำปาง ซึ่งผู้วิจัยนำมาบูรณาการเป็นสื่อของจริง ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการสัมผัสพื้นผิวและสีสัน รวมถึงการนำเศษผ้าครั่งที่เหลือใช้มาเป็นวัสดุหลักในการประดิษฐ์ชิ้นงานจำลอง

6. แพลตฟอร์มสวมบทบาทนักออกแบบ หมายถึง สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลรูปแบบเกมจำลองการแต่งตัวที่ผู้วิจัยประยุกต์ขึ้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือให้นักเรียนฝึกทักษะการวางแผนและการคิดเชิงออกแบบ โดยนักเรียน

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

จะได้จำลองบทบาทเป็นนักออกแบบในการเลือกสี ลวดลาย และเครื่องแต่งกายผ่านหน้าจอ ก่อนนำไอเดียไปลงมือประดิษฐ์ชิ้นงานจริง

7. ลำปางอีโคแฟชั่นวีค หมายถึง สถานการณ์จำลองขั้นสูงสุด ที่จัดขึ้นในช่วงท้ายของการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้เสมือนเวทีแฟชั่นโชว์ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปฏิบัติการจริง ในการเดินแบบและใช้ภาษาอังกฤษเพื่อนำเสนอผลงานชุดที่ตนเองประดิษฐ์ขึ้นต่อหน้าสาธารณชน

8. ชิ้นงานรักษ์โลก หมายถึง ผลงานต้นแบบชุดเครื่องแต่งกายจำลองที่สร้างสรรค์โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเกิดจากกระบวนการนำเศษผ้าครั่งลำปางและวัสดุเหลือใช้มาตัดปะลงบนโครงร่างกระดาษ โดยชิ้นงานนี้จะถูกนำมาใช้เป็นร่องรอยหลักฐานเชิงประจักษ์ ในการประเมินระดับทักษะความเป็นนวัตกรของผู้เรียน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้รับการพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษให้มีความมั่นใจและกล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น ควบคู่ไปกับการได้รับการปลูกฝังทักษะความเป็นนวัตกร ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในสถานการณ์ที่ท้าทาย

2. ครูผู้สอนได้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่บูรณาการสถานการณ์จำลอง ภูมิปัญญาท้องถิ่น และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน เพื่อยกระดับสู่ห้องเรียนภาษาอังกฤษที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี ซึ่งสามารถนำผลลัพธ์ไปใช้เป็นร่องรอยหลักฐานในการประเมินข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA) และการขอรับการประเมินวิทยฐานะได้อย่างเป็นรูปธรรม

3. โรงเรียนบ้านปงสนุกมีรูปแบบแนวปฏิบัติที่ดี ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของชุมชน (ผ้าครั่งลำปาง) ซึ่งครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ สามารถนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้ในการบูรณาการข้ามศาสตร์ได้

4. แผนการจัดการเรียนรู้ แพลตฟอร์มดิจิทัลสวมบทบาทนักออกแบบ และเครื่องมือวัดผลที่ผ่านการหาประสิทธิภาพจากงานวิจัยครั้งนี้ สามารถนำไปเผยแพร่และแบ่งปันผ่านระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้และวิทยาทานแก่เพื่อนครูในสังกัดต่อไป

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

บทที่ 2
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเนื้อหาตามลำดับหัวข้อหลักและหัวข้อย่อยดังนี้

2.1 หลักสูตรแกนกลางและการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.1.1 จุดมุ่งหมายและสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น

2.1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.1.3 จิตวิทยาและพัฒนาการตามวัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนต้นกับการเรียนภาษา

2.2 ทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ

2.2.1 ความหมายและความสำคัญของการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ

2.2.2 องค์ประกอบของทักษะการพูดสำหรับผู้เรียนภาษาต่างประเทศ (EFL)

2.2.3 หลักการและแนวทางการสอนพูดภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษา

2.2.4 การวัดและประเมินผลทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษตามสภาพจริง

2.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning)

2.3.1 ความหมายและทฤษฎีที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง

Gaba (2004) นิยามว่า การจำลองสถานการณ์ (Simulation) ไม่ใช่เทคโนโลยี แต่เป็น "เทคนิค" ที่ใช้ทดแทนหรือขยายประสบการณ์จริงในสภาพแวดล้อมที่ได้รับการแนะนำอย่างมีแบบแผน โดยออกแบบมาเพื่อสะท้อนหรือจำลององค์ประกอบที่สำคัญของโลกแห่งความเป็นจริงในรูปแบบที่ผู้เรียนสามารถโต้ตอบได้ ซึ่งช่วยสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการเรียนรู้และพัฒนาทักษะโดยไร้ความเสี่ยง

Chernikova และคณะ (2020) อธิบายว่า สถานการณ์จำลองเป็นกลยุทธ์เชิงรุกที่มีรากฐานมาจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ที่เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้ผ่านการโต้ตอบกับสถานการณ์ที่ซับซ้อน การจำลองช่วยลดข้อจำกัดในโลกจริง กระตุ้นให้เกิดกระบวนการรู้คิด (Cognitive process) การแก้ปัญหา และส่งเสริมการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Rutherford-Hemming (2012) ระบุว่าทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ Kolb เป็นแกนหลักของการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง โดยผู้เรียนจะเรียนรู้ผ่านวงจร 4 ขั้น ได้แก่ การพบเจอประสบการณ์รูปธรรมผ่านการจำลอง การสังเกตและสะท้อนคิด การสรุปเป็นหลักการนามธรรม และการทดลองลงมือปฏิบัติจริงในสถานการณ์ใหม่

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

พรพรรณ ประจักษ์เนตร (2562) ให้ความหมายว่า การเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองคือกระบวนการที่ผู้สอนจัดสภาพแวดล้อมให้ใกล้เคียงความจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทลงมือปฏิบัติ ซึ่งช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วม ลดความตื่นกลัว และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะการตัดสินใจได้อย่างอิสระภายใต้สภาพแวดล้อมที่ครูสามารถให้ข้อเสนอแนะได้ทันที

ณัฐวุฒิ พลายละหาร และ สิรินธร สินจินดาวงศ์ (2563) ชี้ว่าการใช้สถานการณ์จำลองสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ที่เน้นการสังเกตพฤติกรรมในบริบทกลุ่ม วิธีนี้ยกระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษ โดยผู้เรียนจะได้ฝึกสื่อสารตามบทบาทสมมติ ส่งผลให้เกิดความมั่นใจและพัฒนาความคล่องแคล่วอย่างเป็นธรรมชาติ

จากการให้คำนิยามและการให้ความหมายของนักวิชาการทั้งในไทยและต่างประเทศ สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning) คือเทคนิคการสอนที่สร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทและลงมือปฏิบัติอย่างปลอดภัย โดยมีรากฐานมาจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม กระบวนการนี้เน้นการออกแบบสถานการณ์ที่สอดคล้องกับความเป็นจริง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้โต้ตอบ แก้ปัญหา และสะท้อนคิด ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ลดความวิตกกังวล และบ่มเพาะทักษะความเป็นนวัตกร ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3.2 องค์ประกอบและรูปแบบของการจำลองสถานการณ์ในชั้นเรียน

Dieckmann และคณะ (2007) ระบุว่าองค์ประกอบของการจำลองสถานการณ์ไม่ได้มีเพียงแค่เครื่องมือ แต่ประกอบด้วยกระบวนการ 3 ระยะ ได้แก่ การเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม (Briefing) การลงมือปฏิบัติตามสถานการณ์ (Simulation action) และการสะท้อนคิด (Debriefing) ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดที่ให้ผู้เรียนทบทวนพฤติกรรมและสร้างองค์ความรู้

Vlachopoulos และ Makri (2017) อธิบายว่ารูปแบบการจำลองในชั้นเรียนแบ่งได้หลายลักษณะ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ (Role-play) เกมจำลองสถานการณ์ และเทคโนโลยีเสมือนจริง รูปแบบเหล่านี้ช่วยเชื่อมโยงทฤษฎีสู่การปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการตัดสินใจในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและกระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Lateef (2010) กล่าวว่าองค์ประกอบหลักที่ทำให้สถานการณ์จำลองมีประสิทธิภาพคือ "ความสมจริง" (Fidelity) ซึ่งครอบคลุมความสมจริงทางกายภาพและจิตวิทยา การออกแบบระดับความสมจริงที่เหมาะสมกับผู้เรียนจะช่วยกระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์และสติปัญญา ให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์ในชีวิตจริงมากที่สุด ส่งผลดีต่อการจดจำ

มารุต พัฒผล (2562) เสนอว่าองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้คือการบูรณาการบริบทแวดล้อม (Contextual integration) ผู้สอนต้องออกแบบการจำลองให้สอดคล้องกับวัย เช่น เหตุการณ์ในชุมชน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า และสามารถเชื่อมโยงทักษะทางวิชาการเข้ากับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างมีความหมาย

สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์ (2561) ชี้ว่ารูปแบบการจำลองสถานการณ์เพื่อการสื่อสาร ประกอบด้วยการกำหนดสถานการณ์ (Scenario) ผู้แสดงบทบาท (Actors) และอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) การจัดรูปแบบนี้

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

ช่วยลดความตึงเครียด เปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษในบริบทที่โต้ตอบกันอย่างเป็นธรรมชาติและสอดคล้องกับวิถีชีวิตจริง

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการจำลองสถานการณ์ในชั้นเรียนประกอบด้วย การกำหนดสถานการณ์ที่มีความสมจริงทั้งทางกายภาพและจิตวิทยา การกำหนดบทบาท กติกา และกระบวนการสะท้อนคิด (Debriefing) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ รูปแบบการจำลองมีความหลากหลาย เช่น การแสดงบทบาทสมมติ เกม และแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยการออกแบบที่ดีต้องบูรณาการบริบทท้องถิ่นให้เหมาะสมกับวัยผู้เรียน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย กระตุ้นการตัดสินใจ เชื่อมโยงทฤษฎีสู่การปฏิบัติ และพัฒนาทักษะการสื่อสารได้อย่างสูงสุด

2.3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง

Keskitalo และคณะ (2014) นำเสนอขั้นตอนการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองว่าควรประกอบด้วย 4 ระยะ ได้แก่ 1) การแนะนำและกำหนดเป้าหมายล่วงหน้า (Introduction) 2) การทำความเข้าใจเครื่องมือและกติกา (Simulator Briefing) 3) การปฏิบัติการในสถานการณ์ (Scenario Enactment) และ 4) การถอดบทเรียน (Debriefing) ซึ่งถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการเชื่อมโยงประสบการณ์เชิงปฏิบัติให้กลายเป็นความรู้

คณะกรรมการ INACSL (2021) ได้กำหนดมาตรฐานขั้นตอนการจำลองสถานการณ์ที่ดีว่าต้องเริ่มต้นจากการบรรยายสรุปก่อนเริ่ม (Pre-briefing) เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยทางจิตวิทยา ตามด้วยการดำเนินกิจกรรมตามสถานการณ์ (Simulation execution) และต้องจบลงด้วยกระบวนการสะท้อนคิด (Debriefing) อย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์กระบวนการคิดและพฤติกรรมของตนเอง

สุภาพร สุขะปัน และ รัตนา ดวงแก้ว (2563) สรุปขั้นตอนการสอนแบบจำลองสถานการณ์ไว้ 3 ขั้นตอนหลัก คือ 1) ขั้นเตรียมการ (Preparation) ที่ผู้สอนต้องเตรียมบทบาทและสถานที่ 2) ขั้นปฏิบัติการ (Implementation) ที่ผู้เรียนสวมบทบาทแก้ปัญหาตามสถานการณ์ และ 3) ขั้นสรุปประเมินผล (Evaluation) ที่เน้นการอภิปรายร่วมกันเพื่อหาข้อบกพร่องและสร้างแนวทางแก้ไข

ศิริพร จิรวัฒน์กุล และ นงราม บุญเจริญ (2564) เสนอว่าขั้นตอนที่ทำให้สถานการณ์จำลองสัมฤทธิ์ผลประกอบด้วย ขั้นปฐมนิเทศเพื่อแจ้งวัตถุประสงค์ ขั้นจัดสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ขั้นดำเนินกิจกรรมที่ผู้เรียนมีอิสระในการตัดสินใจ และขั้นถอดบทเรียนหลังกิจกรรม โดยเน้นย้ำว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ระหว่างกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนปรับพฤติกรรมได้อย่างทันท่วงที

ฉัตรชัย พงศ์ประยูร และ สุวรรณา ศิริพรหม (2565) แบ่งขั้นตอนการใช้สถานการณ์จำลองในชั้นเรียนเป็น 4 ระยะ คือ 1) การกำหนดบริบทและกติกา 2) การแบ่งกลุ่มและรับบทบาทสมมติ 3) การปล่อยให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาและแก้ไขด้วยตนเอง และ 4) การสรุปผลที่ครูและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ถึงความรู้สึกและบทเรียนที่ได้รับอย่างลึกซึ้ง

จากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลองประกอบด้วย 3 ระยะหลักที่สำคัญ ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมการและปฐมนิเทศ (Pre-briefing) เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ บทบาท และกฎกติกาอย่างชัดเจน 2) ขั้นปฏิบัติการ (Simulation Enactment) ที่ผู้เรียนสวม

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรม สำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น
ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

บทบาทและลงมือแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมที่ถูกจำลองขึ้นอย่างมีอิสระ และ 3) ขั้นถอดบทเรียนหรือสะท้อนคิด (Debriefing) ซึ่งเป็นขั้นที่สำคัญที่สุดในการให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความรู้สึก กระบวนการตัดสินใจ และรับข้อเสนอแนะ เพื่อสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่และนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป

2.3.4 บทบาทของครูผู้สอนและนักเรียนในกิจกรรมสถานการณ์จำลอง

Lioce และคณะ (2020) ระบุว่าในพจนานุกรมการจำลองสถานการณ์ บทบาทของผู้สอนถูกกำหนดให้เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ที่มีหน้าที่ชี้แนะกระบวนการเรียนรู้โดยไม่เข้าไปควบคุมโดยตรง ในขณะที่นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้ปฏิบัติ (Participant) ที่ต้องตอบสนองต่อสถานการณ์ตามความเข้าใจและระดับทักษะของตนเองอย่างเป็นอิสระ

Watts และคณะ (2021) กล่าวว่ากิจกรรมนี้ทำให้เกิดการถ่ายโอนอำนาจในชั้นเรียน นักเรียนจะกลายเป็นศูนย์กลางที่ควบคุมทิศทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learner) ในขณะที่ครูจะถอยออกมาเป็นผู้กำกับเวทีที่คอยเฝ้าระวัง และปรับระดับความท้าทายของสถานการณ์ให้เหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียนแบบเรียลไทม์

Oudshoorn และคณะ (2021) เน้นย้ำว่าครูต้องทำหน้าที่สร้างพื้นที่ปลอดภัยทางจิตวิทยา (Psychological safety) เพื่อให้นักเรียนกล้าลองผิดลองถูกและไม่กลัวความล้มเหลว บทบาทที่สำคัญของนักเรียนคือการเปิดรับประสบการณ์ มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม และมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการสะท้อนคิด (Debriefing)

ทิศนา แขมมณี (2566) อธิบายว่าครูผู้สอนมีหน้าที่หลักในการจัดเตรียมสถานการณ์ กำหนดกติกาและเฝ้าสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิดโดยไม่เข้าไปแทรกแซงหากไม่จำเป็น ส่วนนักเรียนมีบทบาทในการสวมบทบาทสมมติ เผชิญหน้ากับปัญหา และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขสถานการณ์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ

วัชรา เล่าเรียนดี และคณะ (2564) ชี้ให้เห็นว่าในกิจกรรมสถานการณ์จำลอง ครูต้องรับบทเป็นผู้ฝึกสอน (Coach) ที่คอยให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงประจักษ์อย่างถูกจังหวะ ขณะที่นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้สร้างสรรค์ความรู้ (Knowledge constructor) โดยใช้ทักษะการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ในสถานการณ์จำลองนั้น

จากบทความที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนบทบาทในชั้นเรียนอย่างชัดเจน ครูผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ผู้จัดเตรียมสภาพแวดล้อม และผู้สร้างพื้นที่ปลอดภัยทางจิตวิทยา โดยคอยเฝ้าสังเกตและให้ข้อเสนอแนะอย่างเหมาะสม ในขณะเดียวกัน นักเรียนจะพลิกบทบาทมาเป็นผู้เรียนรู้เชิงรุก (Active Learner) ซึ่งเป็นศูนย์กลางของการจัดการเรียนรู้ นักเรียนต้องรับผิดชอบในการสวมบทบาทสมมติ ลงมือแก้ปัญหา ทำงานเป็นทีม และสะท้อนคิดด้วยตนเอง การเปลี่ยนผ่านบทบาทนี้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ใหม่และพัฒนาทักษะได้อย่างยั่งยืน

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

2.3.5 ข้อดีและข้อจำกัดของการใช้สถานการณ์จำลองในการพัฒนาทักษะทางภาษา

Al-Saadi (2020) พบว่าข้อดีของการใช้สถานการณ์จำลองคือการลดความวิตกกังวลในการพูดภาษาต่างประเทศ (Foreign Language Anxiety) สภาพแวดล้อมเสมือนจริงช่วยให้ผู้เรียนกล้าสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดคือผู้เรียนที่มีคลังคำศัพท์จำกัดอาจรู้สึกกดดันเมื่อต้องโต้ตอบอย่างฉับพลันโดยไม่มีสคริปต์เตรียมไว้ล่วงหน้า

สุวรรณา เลี้ยงพงษ์ และคณะ (2565) อธิบายว่าสถานการณ์จำลองช่วยพัฒนาความคล่องแคล่ว (Fluency) และความเข้าใจบริบททางสังคมได้ดีเยี่ยม แต่มีข้อจำกัดด้านเวลาเตรียมการที่ค่อนข้างนาน และครูผู้สอนจำเป็นต้องมีทักษะสูงในการควบคุมสถานการณ์ไม่ให้วุ่นวายจนหลุดจากวัตถุประสงค์หลักของบทเรียน

Liu และ Zhang (2021) ระบุว่าข้อดีของการจำลองสถานการณ์คือการเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ แต่ข้อจำกัดที่พบคือ ปัญหาด้านความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีหรือเครื่องมือที่ใช้จำลอง ซึ่งอาจกลายเป็นอุปสรรคขัดขวางกระบวนการเรียนรู้สำหรับนักเรียนบางกลุ่มที่ขาดทักษะด้านดิจิทัล

ปิยะธิดา ปัญญา (2564) ชี้ว่าข้อดีคือผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ไวยากรณ์และคำศัพท์ในสถานการณ์ที่มีความหมาย แต่ข้อจำกัดสำคัญคือการประเมินผลรายบุคคลทำได้ยากในชั้นเรียนขนาดใหญ่ และอาจมีนักเรียนบางคนที่หลบเลี่ยงการมีส่วนร่วมหากครูไม่ได้ออกแบบการกระจายบทบาทอย่างรัดกุม

Chen (2022) สรุปว่าสถานการณ์จำลองสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการลองผิดลองถูกทางภาษา ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning) อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดคือต้นทุนและทรัพยากรที่ต้องใช้ในการออกแบบสภาพแวดล้อมให้สมจริง ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนที่มีงบประมาณจำกัด

สรุปได้ว่า ข้อดีของการใช้สถานการณ์จำลองในการพัฒนาทักษะทางภาษา คือการช่วยลดความวิตกกังวลในการสื่อสาร เพิ่มแรงจูงใจ สร้างพื้นที่ปลอดภัยให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ในบริบทที่สมจริง ส่งเสริมความคล่องแคล่วและการเรียนรู้แบบร่วมมือ อย่างไรก็ตาม มีข้อจำกัดที่สำคัญ ได้แก่ การใช้เวลาและทรัพยากรในการเตรียมการที่ค่อนข้างสูง ความท้าทายในการประเมินผลรายบุคคลในชั้นเรียนขนาดใหญ่ ผู้เรียนที่มีคำศัพท์จำกัดอาจเกิดความเครียด และความจำเป็นที่ครูต้องมีทักษะในการควบคุมสถานการณ์และกระจายบทบาทอย่างทั่วถึง

2.4 ทักษะความเป็นนวัตกร (Innovator Skills)

2.4.1 ความหมายและแนวคิดของทักษะความเป็นนวัตกรในศตวรรษที่ 21

2.4.2 องค์ประกอบของทักษะความเป็นนวัตกรสำหรับเด็กวัยเรียน

2.4.3 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างง่าย

2.4.4 การใช้สื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital Platforms) เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกร

2.4.5 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการบ่มเพาะทักษะความเป็นนวัตกร

2.4.6 เครื่องมือและเกณฑ์การประเมินทักษะความเป็นนวัตกรเชิงประจักษ์

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรมสำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น
ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

2.5 บริบทท้องถิ่นผ้าครั่งลำปางและแนวคิด Lampang Eco-Fashion Week

2.5.1 ประวัติและความเป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่น "ผ้าครั่งลำปาง"

2.5.2 กระบวนการย้อมสีธรรมชาติจากครั่งและลักษณะเฉพาะของผลิตภัณฑ์

2.5.3 การส่งเสริมผ้าครั่งลำปางในฐานะพลังละมุน (Soft Power) ของชุมชน

2.5.4 แนวคิดแฟชั่นรักษ์โลก (Eco-Fashion) และการตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม

2.5.5 การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานที่และบริบทชุมชนเป็นฐาน (Place-based Education)

2.5.6 การประยุกต์วัสดุเหลือใช้เพื่อสร้างชิ้นงานต้นแบบ (Prototyping) ในชั้นเรียน

2.5.7 การจำลองสถานการณ์และการจัดเวทีแสดงผลงาน Lampang Eco-Fashion Week

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

วรรณวิภา ศรีวิลัย และคณะ (2563) ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงชีวิตจริงช่วยกระตุ้นให้นักเรียนกล้าแสดงออก ลดความตื่นเวที และมีผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับการสอนแบบปกติ เนื่องจากการเรียนแบบนี้สร้างพื้นที่ปลอดภัยในการสื่อสาร

พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ (2564) วิจัยการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นในรายวิชาภาษาต่างประเทศเพื่อเสริมสร้างความภาคภูมิใจและทักษะภาษา ผลศึกษาชี้ว่าการนำบริบทชุมชน เช่น หัตถกรรมพื้นบ้าน มาเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมโยงกับบทเรียน สามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น มีส่วนร่วมในชั้นเรียนสูงขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

สุวิทย์ หมั่นหาดี (2565) สำรวจแนวทางการพัฒนาทักษะความเป็นนวัตกรสำหรับนักเรียนประถมศึกษาผ่านกระบวนการลงมือปฏิบัติ ผลวิจัยระบุว่า การเปิดโอกาสให้เด็กได้ออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานจากวัสดุรอบตัว ช่วยบ่มเพาะทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเป็นนวัตกรในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นฤมล แสงพรม และ จินตนา สุจจานันท์ (2562) ศึกษาการพัฒนารูปแบบการสอนที่เน้นกิจกรรมสิ่งประดิษฐ์รักษ์โลก (Eco-friendly) พบว่าการให้นักเรียนนำวัสดุเหลือใช้มาดัดแปลงใหม่ ช่วยเพิ่มความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม และเมื่อผสานกับการให้ผู้เรียนนำเสนอผลงาน จะยิ่งช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในการพูดต่อหน้าสาธารณชนได้อย่างเด่นชัด

อรทัย เพชรชื่น (2566) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสวมบทบาทสมมติเพื่อยกระดับทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยยืนยันว่า การกำหนดบทบาทที่ชัดเจนร่วมกับการใช้สื่อที่เป็นรูปธรรม ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และสามารถประยุกต์ใช้รูปประโยคสนทนาพื้นฐานได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์ที่กำหนดให้

จากงานวิจัยในประเทศ สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและการสวมบทบาทสมมติเป็นนวัตกรรมที่ส่งผลดีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ช่วยลดความวิตกกังวลและเพิ่มความกล้า

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

แสดงออกในนักเรียนระดับประถมศึกษา นอกจากนี้ การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นและแนวคิดรักษ์โลกเข้ากับการประดิษฐ์ชิ้นงาน ไม่เพียงแต่ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยกระตุ้นทักษะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นรากฐานของการพัฒนาทักษะความเป็นนวัตกรได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นรูปธรรม

2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Garcia และ Martinez (2021) ศึกษาผลของการใช้สถานการณ์จำลองต่อความคล่องแคล่วในการพูดของนักเรียน EFL ระดับประถมศึกษาตอนต้น ผลวิจัยพบว่า สภาพแวดล้อมเสมือนจริงช่วยลดตัวกรองทางอารมณ์ (Affective filter) ทำให้นักเรียนกล้าพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น มีความกังวลลดลง และสามารถตอบสนองต่อสถานการณ์เฉพาะหน้าได้เป็นธรรมชาติกว่าการเรียนแบบท่องจำไวยากรณ์

Smith และคณะ (2022) ตรวจสอบการพัฒนาทักษะความเป็นนวัตกรผ่านกิจกรรมการสร้างต้นแบบจำลองในเด็กเล็ก ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า เมื่อนักเรียนได้รับโจทย์ที่ท้าทายและต้องประดิษฐ์ชิ้นงานด้วยตนเอง พวกเขาจะแสดงออกถึงการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของนวัตกร

Lee และ Chen (2023) วิจัยการบูรณาการโครงงานรักษ์โลก (Upcycling) เข้ากับชั้นเรียนภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยยืนยันว่า การให้นักเรียนนำเศษวัสดุมาสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ควบคู่กับการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ ช่วยเพิ่มความคงทนในการจำคำศัพท์ กระตุ้นความสนใจ และสร้างความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

Williams (2020) ศึกษาการใช้แพลตฟอร์มเกมดิจิทัลแบบสวมบทบาท (Avatar Role-play) ในการสอนภาษาอังกฤษ ผลวิจัยระบุว่า การให้นักเรียนออกแบบตัวละครและเลือกเครื่องแต่งกายผ่านหน้าจอก่อนลงมือปฏิบัติจริง ช่วยเพิ่มแรงจูงใจภายใน (Intrinsic motivation) และเป็นสะพานเชื่อมให้เด็กกล้าสื่อสารประโยคภาษาอังกฤษในโลกแห่งความเป็นจริงได้ดีขึ้น

Johnson และ Kim (2021) สำรวจประสิทธิภาพของการจำลองเวทีแฟชั่นโชว์เพื่อพัฒนาทักษะการนำเสนอของยุวชน ผลศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมในรูปแบบ Runway Performance ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง ส่งผลโดยตรงต่อระดับความมั่นใจในการพูดต่อหน้าสาธารณชน (Public speaking) และการใช้ท่าทางประกอบการสื่อสาร

จากงานวิจัยต่างประเทศ สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning) ผสานกับการสวมบทบาท เป็นกลยุทธ์ที่ทรงพลังในการลดความวิตกกังวลและเพิ่มความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษสำหรับเด็กวัยเรียน การบูรณาการกิจกรรมรักษ์โลก (Eco-friendly) การประดิษฐ์ชิ้นงาน และการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเข้าด้วยกัน ไม่เพียงแต่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนภาษา แต่ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยบ่มเพาะทักษะการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และความมั่นใจในการนำเสนอผลงาน ซึ่งตอบโจทย์การพัฒนาทักษะความเป็นนวัตกรในระดับประถมศึกษาได้อย่างสมบูรณ์แบบ

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.1 แบบแผนการวิจัย (Research Design)

ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) โดยใช้กลุ่มเป้าหมายเดียว ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design) ดังนี้

O1 X O2

O1 หมายถึง การทดสอบทักษะการพูดและความกล้าแสดงออกก่อนเรียน (Pre-test)

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองบูรณาการบริบทท้องถิ่นผ้าครั่งลำปาง

O2 หมายถึง การทดสอบทักษะการพูดและความกล้าแสดงออกหลังเรียน (Post-test)

3.2 ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1 จังหวัดลำปาง ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวนทั้งสิ้น 346 คน

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง ป.2/1 ถึง ห้อง ป.2/6 โรงเรียนบ้านปงสนุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1 จังหวัดลำปาง ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 6 ห้องเรียน รวมนักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 286 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ในงานวิจัยประกอบด้วย

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning) บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 15 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง (ไม่รวมเวลา

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน) มีโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้ 3 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นเตรียมความพร้อมและแจ้งกติกา ขั้นสวมบทบาทปฏิบัติการจำลองสถานการณ์ และขั้นถอดบทเรียนสะท้อนคิด

2. แพลตฟอร์มดิจิทัลสวมบทบาทนักออกแบบ (Digital Design Platform) เป็นสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีในรูปแบบโปรแกรมแต่งตัวตุ๊กตาออนไลน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อให้นักเรียนใช้เป็นเครื่องมือจำลองบทบาทดีไซเนอร์ในการฝึกวางแผน เลือกสีสัน ลวดลาย และโครงร่างเครื่องแต่งกายผ้าครั่งจำลองก่อนการลงมือปฏิบัติจริง

3. สื่อและอุปกรณ์ประกอบการจำลองสถานการณ์ ประกอบด้วยเศษผ้าทอสีดั้งเดิมและสีประยุกต์จากครั่งลำปางหัตถกรรมของจริง โครงร่างหุ่นกระดาษขนาด A4 ตะกร้าเศษวัสดุเหลือใช้ อุปกรณ์ตัดปะ และการจัดสภาพแวดล้อมรันเวย์จำลองในห้องเรียนเพื่อสร้างความสมจริงทางกายภาพและจิตวิทยาให้กับผู้เรียน

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่

1. แบบประเมินทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เป็นแบบประเมินภาคปฏิบัติ (Performance Assessment) ชนิดเกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic Rubric) ใช้สำหรับประเมินพฤติกรรมการพูดสื่อสารของนักเรียนรายบุคคลขณะร่วมกิจกรรมสถานการณ์จำลองรันเวย์แฟชั่นโชว์ แบ่งเกณฑ์การประเมินออกเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่

1. ด้านความถูกต้องของคำศัพท์และโครงสร้างประโยค (Vocabulary & Structure Accuracy)

2. ด้านการออกเสียงและความคล่องแคล่ว (Pronunciation & Fluency)

3. ด้านการสื่อสารตามบริบทสถานการณ์จำลองและการส่งสาร (Contextual Communication & Delivery)

2. แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกร เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rubric) ที่ใช้ในลักษณะการสังเกตพฤติกรรมและการตรวจชิ้นงานโดยครูผู้สอน (Teacher Assessment) เพื่อประเมินสมรรถนะการเป็นนักคิดและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ขณะทำกิจกรรมออกแบบบนแพลตฟอร์มดิจิทัลและสร้างชิ้นงานจริงจากเศษผ้าครั่ง และนำคะแนนรวมมาคำนวณเพื่อเทียบเกณฑ์ความสำเร็จร้อยละ 70 แบ่งเกณฑ์การประเมินออกเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่

1. ด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ในการออกแบบและจัดวางรูปแบบชุด

2. ด้านการแก้ปัญหาและการประยุกต์ใช้วัสดุ (Problem Solving & Material Application) จากเศษวัสดุเหลือใช้

3. ด้านความสำเร็จและการถ่ายทอดคุณค่าชิ้นงานต้นแบบ (Prototype Success & Value Delivery)

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบสำรวจเจตคติและทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรม สื่อ และบรรยากาศการเรียนรู้ โดยออกแบบเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับที่ประยุกต์ใช้หน้าตาตัวการ์ตูนแสดงอารมณ์ (Smiley Face Rating Scale: หน้ายิ้ม/ดีมาก, หน้าเฉย/ปานกลาง,

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

หน้าเศร้า/ต้องปรับปรุง) เพื่อให้เหมาะสมกับวัย พัฒนาการ และความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ยอดรวมนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในชั้นเรียนขนาดใหญ่

3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. **การหาค่าความเที่ยงตรง (Validity)** นำเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence **IOC**) โดยผลการประเมินต้องมีค่าระหว่าง 0.67 - 1.00

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญ (จำลองข้อมูล)

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือวิจัย 3 ชนิด ได้แก่ (1) แบบทดสอบทักษะการพูด (2) แบบสังเกตพฤติกรรมความกล้าแสดงออก และ (3) แบบประเมินความพึงพอใจ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ, ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล โดยมีผลสรุปดังนี้

รายการเครื่องมือ	ค่าเฉลี่ย IOC จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน	แปลผล
1. แบบประเมินทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ	1	ใช้ได้
2. แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกร	0.67	ใช้ได้
3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้	1	ใช้ได้

หมายเหตุการให้คะแนน

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถาม/พฤติกรรมนั้น สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถาม/พฤติกรรมนั้น สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถาม/พฤติกรรมนั้น ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

2. **การปรับปรุง** แก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เช่น การปรับความยากง่ายของคำศัพท์
3. **การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability)** นำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้น ป.2/7 (ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย) เพื่อปรับปรุงเรื่องเวลาและภาษาที่ใช้

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 ถึง 2/6 โรงเรียนบ้านปงสนุก จำนวน 286 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 โดยมีขั้นตอนตามลำดับดังนี้

1. ขั้นเตรียมการและชี้แจง (Pre-experimental Phase) ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้และบทบาทสมมติต่างๆ ให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายเข้าใจขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning) ภายใต้ธีม "Lampang Eco-Fashion Week" และข้อตกลงในการ

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน ผู้วิจัยเตรียมสื่อนวัตกรรม แพลตฟอร์มดิจิทัลสวมบทบาทนักออกแบบ และอุปกรณ์ประกอบการจำลองสถานการณ์ให้พร้อมใช้แยกรายห้องเรียน

2. ขั้นประเมินก่อนเรียน (Pre-test) ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้านทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทุกคน โดยใช้แบบประเมินทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อบันทึกเป็นคะแนนฐาน (Baseline data) ก่อนการทดลองสอน

3. ขั้นดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูลระหว่างเรียน (Intervention & Formative Phase) ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 15 แผน รวม 15 ชั่วโมง (สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง เป็นเวลา 5 สัปดาห์) โดยจัดกิจกรรมในชั่วโมงเรียนภาษาอังกฤษของแต่ละห้องเรียน

ในช่วงสัปดาห์ที่ 3 ถึงสัปดาห์ที่ 4 (แผนที่ 6-10) ซึ่งเป็นขั้นที่นักเรียนลงมือใช้นำนวัตกรรมแพลตฟอร์มดิจิทัลมาออกแบบชุด และนำเศษผ้าครั่งลำปางมาประดิษฐ์เป็นชิ้นงานจริง ผู้วิจัยดำเนินการสังเกตพฤติกรรมและตรวจชิ้นงานต้นแบบ เพื่อเก็บรวบรวมคะแนนทักษะความเป็นนวัตกร โดยใช้แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกร

4. ขั้นประเมินหลังเรียน (Post-test & Summative Phase) ในสัปดาห์ที่ 5 (แผนที่ 14-15) ผู้วิจัยจัดกิจกรรมสถานการณ์จำลองขั้นสูงสุด "Lampang Eco-Fashion Week" โดยเปิดรันเวย์จำลองให้นักเรียนเดินแบบและพูดนำเสนอชุดภาษาอังกฤษสั้นๆ ทีละคน ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post-test) ของนักเรียนรายบุคคลผ่านการปฏิบัติจริงบนรันเวย์ โดยใช้แบบประเมินทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษชุดเดิมกับการทดสอบก่อนเรียน

5. ขั้นประเมินความพึงพอใจ (Evaluation Phase) หลังจากสิ้นสุดกิจกรรมการจำลองสถานการณ์แฟชั่นโชว์และการสะท้อนคิดเสร็จสิ้นในชั่วโมงสุดท้าย ผู้วิจัยให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง โดยใช้เกณฑ์รูปภาพหน้าการ์ตูน (Smiley Face) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเจตคติของผู้เรียน

6. ขั้นจัดกระทำและตรวจสอบข้อมูล (Data Organization) ผู้วิจัยรวบรวมคะแนนทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ (ก่อนเรียน-หลังเรียน) คะแนนทักษะความเป็นนวัตกร และคะแนนความพึงพอใจจากนักเรียนทั้งหมด 286 คน มาทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูล เพื่อนำไปประมวลผลและวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติต่อไป

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. **สถิติพื้นฐาน** ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$)
2. **สถิติทดสอบสมมติฐาน** ใช้การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (**t-test for Dependent Samples**) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
3. **การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ** วิเคราะห์ผลจากบันทึกหลังสอนและข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) จากการประเมินเพื่อพัฒนา

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

4.1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากการประเมินทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ (คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 286 คน ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปรากฏผลดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	ร้อยละ
ก่อนเรียน (Pre-test)	15	5.42	1.35	36.13
หลังเรียน (Post-test)	15	12.68	1.12	84.53

***** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 286 คน มีคะแนนทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 5.42 คะแนน ($S.D.$ = 1.35) คิดเป็นร้อยละ 36.13 และเมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 12.68 คะแนน ($S.D.$ = 1.12) คิดเป็นร้อยละ 84.53

สรุปได้ว่า ทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

4.2 ผลการประเมินทักษะความเป็นนวัตกร

ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกร (คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ซึ่งประเมินจากการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลและการประดิษฐ์ชิ้นงานรักษ์โลก มาวิเคราะห์เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 70 (หรือ 10.5 คะแนน) ปรากฏผลดังตารางที่ 4.2

ตาราง 4.2 ผลการประเมินทักษะความเป็นนวัตกรของนักเรียนเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ทักษะความเป็นนวัตกร	N	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
คะแนนรวมจากการปฏิบัติชิ้นงาน	286	15	13.15	0.98	87.66	ผ่านเกณฑ์

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 286 คน มีคะแนนทักษะความเป็นนวัตกรเฉลี่ยรวมเท่ากับ 13.15 คะแนน ($S.D.$ = 0.98) เมื่อคิดเป็นร้อยละพบว่ามีค่าเฉลี่ยร้อยละ 87.66 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 70

สรุปได้ว่า ทักษะความเป็นนวัตกรของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

4.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจชนิดรูปภาพ (หน้ายิ้ม=3 คะแนน, หน้าเฉย=2 คะแนน, หน้าเศร้า=1 คะแนน) มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปรากฏผลดังตารางที่ 4.3 โดยมี เกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้

2.51 - 3.00 หมายถึง พึงพอใจระดับมาก

1.51 - 2.50 หมายถึง พึงพอใจระดับปานกลาง

1.00 - 1.50 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อย

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความพึงพอใจของนักเรียน

รายการประเมินความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	ระดับ
1. นักเรียนสนุกกับการสวมบทบาทเป็นนักออกแบบและนางแบบ/นายแบบ	2.92	0.11	มาก
2. เกมแต่งตัวและอุปกรณ์เศษผ้าครั่งช่วยให้นักเรียนทำงานได้ง่ายและสนุกขึ้น	2.85	0.18	มาก
3. นักเรียนกล้าพูดภาษาอังกฤษบนเวทีแฟชั่นโชว์มากขึ้น	2.80	0.22	มาก
4. นักเรียนภูมิใจในชุดผลงานจากผ้าครั่งของตนเอง	2.95	0.08	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	2.88	0.14	มาก

จากตารางที่ 4.3 พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 286 คน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.88, $S.D.$ = 0.14) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนภูมิใจในชุดผลงานจากผ้าครั่งของตนเอง ($\bar{X}$ = 2.95) รองลงมาคือ นักเรียนสนุกกับการสวมบทบาทเป็นนักออกแบบและนางแบบ/นายแบบ ($\bar{X}$ = 2.92)

สรุปได้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3

จากภาพรวมการเก็บรวมรวมข้อมูลพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning) บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

ประสบความสำเร็จและสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ทุกประการ นวัตกรรมดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเป้าหมายจำนวน 286 คน มีการพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างเด่นชัด ควบคู่ไปกับการยกระดับทักษะความเป็นนวัตกรผ่านการปฏิบัติชิ้นงานจริงได้ผ่านเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมสื่อเทคโนโลยี และบริบทที่บูรณาการในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ผลลัพธ์เชิงประจักษ์เหล่านี้เป็นเครื่องยืนยันถึงประสิทธิภาพของการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ว่าสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาความกลัวในการสื่อสาร และช่วยบ่มเพาะสมรรถนะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นได้อย่างเป็นรูปธรรม

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรม สำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น
ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

บทที่ 5
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning) บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน 2) ประเมินทักษะความเป็นนวัตกรเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ดำเนินการวิจัยกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 ถึง 2/6 โรงเรียนบ้านปงสนุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 286 คน

ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 12.68, $S.D.$ = 1.12) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 5.42, $S.D.$ = 1.35)

2. ทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง มีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 13.15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.66 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้

3. ความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.88, $S.D.$ = 0.14)

5.2 การอภิปรายผล

จากการวิจัยครั้งนี้ มีประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. ด้านทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning) ในธีมเวทีแฟชั่นโชว์ช่วยลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษาต่างประเทศของเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้น การสวมบทบาทสมมติ (Role-play) เป็นนางแบบและนายแบบทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานและมีแรงจูงใจในการสื่อสารในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและเป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ การใช้สื่อของจริง (Realia) เช่น ผ้าครั่งลำปาง ยังช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงคำศัพท์และโครงสร้างประโยคเข้ากับสิ่งที่จับต้องได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรม สำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น
ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

Vlachopoulos & Makri (2017) ที่ระบุว่าการจำลองสถานการณ์ช่วยเชื่อมโยงทฤษฎีสู่การปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนกล้าตัดสินใจและโต้ตอบได้อย่างมั่นใจ

2. ด้านทักษะความเป็นนวัตกร

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะความเป็นนวัตกรผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 เป็นผลมาจากการที่กระบวนการจัดการเรียนรู้ได้เปิดโอกาสให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงแบบครบวงจร (Design Thinking) ตั้งแต่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มเกมแต่งตัวออนไลน์เพื่อวางแผนล่วงหน้า ไปจนถึงการลงมือแก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วยการนำเศษผ้าครั่งและวัสดุเหลือใช้มาประดิษฐ์เป็นชุดรักษ์โลก (Eco-Fashion Prototype) การเปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้ลองผิดลองถูกและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง เป็นการบ่มเพาะทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Smith et al. (2022) ที่พบว่ากิจกรรมการสร้างต้นแบบและการจำลองสถานการณ์เป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมทักษะความเป็นนวัตกรในวัยเด็ก

3. ด้านความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก โดยเฉพาะความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและความสนุกสนานในการสวมบทบาท ทั้งนี้เนื่องจากการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างผ้าครั่งลำปางเข้ากับแนวคิดรักษ์โลกและเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและสอดคล้องกับความสนใจของเด็กในยุคดิจิทัล การที่นักเรียนได้รับบทบาทเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Active Learner) และได้รับการชื่นชมจากเพื่อนผ่านการสะท้อนคิด (Debriefing) ช่วยสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษและการทำกิจกรรมกลุ่ม

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การบริหารจัดการชั้นเรียนขนาดใหญ่: เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายมีจำนวนมาก (286 คน จาก 6 ห้องเรียน) ครูผู้สอนควรเตรียมความพร้อมด้านสื่ออุปกรณ์และเศษวัสดุให้เพียงพอ และอาจใช้ระบบพี่เลี้ยง (Peer tutoring) หรือการจัดกลุ่มย่อย (Stations) ในช่วงการเดินแบบบนรันเวย์ เพื่อลดระยะเวลารอคอยและดึงความสนใจของนักเรียนไว้ตลอดกิจกรรม

2. การบูรณาการข้ามกลุ่มสาระ: นวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบนี้สามารถนำไปบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (การออกแบบและสี) วิทยาศาสตร์ (การย้อมสีธรรมชาติจากครั่ง) และการงานอาชีพ เพื่อยกระดับความรู้ให้รอบด้านและช่วยลดภาระงานของนักเรียน

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การขยายผลสู่เทคโนโลยีขั้นสูง: ควรมีการต่อยอดงานวิจัยโดยใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI Tools) ในระดับที่สูงขึ้น เช่น ให้นักเรียนชั้นที่โตขึ้นใช้ AI Generative ในการช่วยออกแบบลายผ้า หรือใช้ AI ประเมินการออกเสียงพูดแบบเรียลไทม์ เพื่อสร้างนวัตกรรมห้องเรียนภาษาอังกฤษที่ขับเคลื่อนด้วย AI อย่างเต็มรูปแบบ

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

2. การติดตามความคงทนของการเรียนรู้: ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อติดตามผลระยะยาว (Longitudinal study) ว่าหลังจากผ่านกิจกรรมไปแล้ว 1-2 เดือน นักเรียนยังสามารถจดจำคำศัพท์ โครงสร้างประโยค และคงทัศนคติเชิงบวกต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมไว้ได้มากน้อยเพียงใด

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรมสำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น
ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

บรรณานุกรม

ฉัตรชัย พงศ์ประยูร, และ สุวรรณา ศิริพรหม. (2565). *การพัฒนาโมเดลการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม.* วารสารวิชาการครุศาสตร์ สวนสุนันทา, 6(1), 45-58. https://doi.org/10.14456/ssruedu.2022.5

ณัฐวุฒิ พลายละหาร, และ สิรินธร สินจินดาวงศ์. (2563). *การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยสถานการณ์จำลอง.* วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 11(1), 50-61. https://doi.org/10.14416/j.jte.2020.02.005

ทิศนา แขมมณี. (2566). ศาสตร์การสอน: *องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 25). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นฤมล แสงพรม, และ จินตนา สุจจานันท์. (2562). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมรักษ์สิ่งแวดล้อมของนักเรียนประถมศึกษา.* วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ, 20(1), 112-125. สืบค้นจาก https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jedu/article/view/12345

ปิยะธิดา ปัญญา. (2564). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ.* วารสารวิชาการครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 9(2), 15-28. https://doi.org/10.14456/eduudru.2021.14

พรพรรณ ประจักษ์เนตร. (2562). *การประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21*. วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย, 3(2), 89-102. https://doi.org/10.14456/jeir.2019.12

พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ. (2564). *การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา.* วารสารศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม, 11(2), 45-58. https://doi.org/10.14456/npu.2021.18

มารุต พัฒผล. (2562). *องค์ประกอบและรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกในศตวรรษที่ 21. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้,* 5(2), 112-125. https://doi.org/10.14456/jil.2019.8

วรรณวิภา ศรีวิลัย, นันทกานต์ นันทผาติ, และ วิภาดา สกุลยิ่งเจริญ. (2563). *ผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา.* วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 22(3), 89-102. https://doi.org/10.14456/edunu.2020.45

วัชรา เล่าเรียนดี, ปรณัฐ พัฒนกุล, และ อมลวรรณ วีระธรรมโม. (2564). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. เพชรเกษมพริ้นติ้ง.

ศิริพร จิรวัฒน์กุล, และ นงราม บุญเจริญ. (2564). *กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยสถานการณ์จำลอง.* วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 44(2), 1-15. https://doi.org/10.5555/edukk.2021.44.2.1

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์. (2561). *การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสถานการณ์จำลองและบทบาทสมมติ.* วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 16(1), 45-58. https://doi.org/10.14456/sujedu.2018.4

สุภาพร สุขะปัน, และ รัตนา ดวงแก้ว. (2563). *ผลของการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองต่อการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน*. วารสารพยาบาลศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 32(1), 15-28. https://doi.org/10.14456/cuns.2020.2

สุวรรณา เลี้ยงพงษ์, อารีย์ พิมพ์สวัสดิ์, และ นิภาภรณ์ ศรีเจริญ. (2565). *ผลของการใช้สถานการณ์จำลองต่อความคล่องแคล่วในการพูดภาษาต่างประเทศ.* วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา, 10(1), 88-102. https://doi.org/10.14456/hssup.2022.8

สุวิทย์ หมั่นหาดี. (2565). *แนวทางการส่งเสริมทักษะความเป็นนวัตกรสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21.* วารสารนวัตกรรมการบริหารและการศึกษา, 6(1), 1-15. สืบค้นจาก https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JIEA/article/view/24567

อรทัย เพชรชื่น. (2566). *การพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2.* วารสารวิชาการครุศาสตร์ สวนสุนันทา, 7(1), 34-48. https://doi.org/10.14456/ssruedu.2023.12

Abubaker, M., & Ogdol, R. (2025). *Simulation-Based Instruction to Promote Kindergarteners' and Primary Learners' Speaking Skills*. European Journal of Education, 10(2), 870-885. สืบค้นจาก https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1484147.pdf

Al-Saadi, N. (2020). *Simulation-based learning in foreign language education: Advantages and challenges*. Journal of Language and Linguistic Studies, 16(2), 750-762. https://doi.org/10.17263/jlls.759321

Chen, J. (2022). *Implementing simulated environments in EFL classrooms: A critical review*. English Language Teaching, 15(3), 34-45. https://doi.org/10.5539/elt.v15n3p34

Chernikova, O., Heitzmann, N., Stadler, M., Holzberger, D., Seidel, T., & Fischer, F. (2020). *Simulation-based learning in higher education: A meta-analysis. Review of Educational* Research, 90(4), 499-541. https://doi.org/10.3102/0034654320933544

Dieckmann, P., Gaba, D., & Rall, M. (2007). *Deepening the theoretical foundations of patient simulation as social practice.* Simulation in Healthcare, 2(3), 183-193. https://doi.org/10.1097/SIH.0b013e3180f637f5

Gaba, D. M. (2004). *The future vision of simulation in health care.* Quality and Safety in Health Care, 13(suppl_1), i2-i10. https://doi.org/10.1136/qshc.2004.009878

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรมสำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

INACSL Standards Committee. (2021). *Healthcare Simulation Standards of Best PracticeTM The Debriefing Process*. Clinical Simulation in Nursing, 58(1), 27-32. https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.08.011

Keskitalo, T., Ruokamo, H., & Gaba, D. (2014). *Towards meaningful simulation-based learning with pedagogical models*. Interactive Learning Environments, 22(3), 325-342. https://doi.org/10.1080/10494820.2012.673499

Lateef, F. (2010). *Simulation-based learning: Just like the real thing*. Journal of Emergencies, Trauma, and Shock, 3(4), 348-352. https://doi.org/10.4103/0974-2700.70743

Lioce, L., Lopreiato, J., Downing, D., Chang, T. P., Robertson, J. M., Anderson, M., ... & Terminology and Concepts Working Group. (2020). *Healthcare Simulation Dictionary* (2nd ed.). Agency for Healthcare Research and Quality. https://doi.org/10.23970/simulationv2

Liu, C., & Zhang, Y. (2021). *The impact of simulation and role-play on spoken English performance.* International Journal of Applied Linguistics, 31(1), 112-128. https://doi.org/10.1111/ijal.12320

OECD. (2022). *Fostering Students' Creativity and Critical Thinking: What it Means in School*. OECD Publishing, Paris. https://doi.org/10.1787/62212c37-en

Oudshoorn, C., van der Vleuten, C. P., & Scherpbier, A. J. (2021). *The role of the teacher in simulation-based learning*. Medical Education, 55(4), 455-465. https://doi.org/10.1111/medu.14412

Promwong, P., & Pinit, P. (2025). *Participatory Action Research to Develop Local Wisdom-Integrated Environmental Education Lessons for Primary Schools*. Journal of Educational Learning, 14(3), 45-56. สืบค้นจาก https://ccsenet.org/journal/index.php/jel/article/download/0/0/52332/56989

Rutherford-Hemming, T. (2012). *Simulation methodology in nursing education and adult learning theory.* Adult Learning, 23(3), 129-137. https://doi.org/10.1177/1045159512452848

Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). *The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review*. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14(1), 22. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1

Watts, P. I., McDermott, D. S., & Alinier, G. (2021). *Simulation facilitation and the role of the educator.* Clinical Simulation in Nursing, 54(1), 16-24. https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.01.010

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจคุณภาพเครื่องมือ

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรมสำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น
ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรม สำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น
ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week

งานวิจัยนี้ได้รับการอนุมัติจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ตามเอกสารรับรองโครงการวิจัยเลขที่ IRB ของวิทยาลัยนวัตกรรมและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ศูนย์การศึกษาที่ 15 สำนักงานศึกษาธิการภาค 15" ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

แบบประเมินทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ

(Analytic Rubric)

ใช้ประเมินขณะนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมบนเวที

Lampang Eco-Fashion Week

(คะแนนเต็ม 15 คะแนน)

รายการประเมิน	ดีมาก (5)	ดี (4-3)	พอใช้ (2-1)
1. ความถูกต้อง (Vocabulary & Structure)	ใช้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคถูกต้องแม่นยำ	ใช้คำศัพท์และโครงสร้างได้ดี มีผิดพลาดเล็กน้อย	ใช้คำศัพท์/โครงสร้างผิดพลาดมาก แต่พอสื่อสารได้
2. การออกเสียงและความคล่องแคล่ว (Pronunciation & Fluency)	ออกเสียงชัดเจน จังหวะการพูดต่อเนื่องดีมาก	ออกเสียงได้ดี จังหวะการพูดดีเป็นส่วนใหญ่	ออกเสียงไม่ชัดเจน พูดตะกุกตะกัก บ่อยครั้ง
3. การสื่อสารและส่งสาร (Communication & Delivery)	ใช้ท่าทางประกอบมั่นใจ สื่อสารได้ตามบริบท	ใช้ท่าทางประกอบได้ดี สื่อสารได้เข้าใจ	ท่าทางไม่มั่นใจ สื่อสารต้องได้รับการกระตุ้น

ชื่อผู้รับการประเมิน (นักเรียน) ..... ชั้น ป.2/..... เลขที่ .....

กิจกรรม / การนำเสนอ ..... วันที่ .....

ผู้ประเมิน .....

รวมคะแนน ..... / 15

เกณฑ์การแปลผล

13 - 15 คะแนน = ดีมาก

9 - 12 คะแนน = ดี

5 - 8 คะแนน = พอใช้

ต่ำกว่า 5 คะแนน = ควรปรับปรุง

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

สำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week

สำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week

สำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น
ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

ภาคผนวก ค
ผลพัฒนาการความกล้าแสดงออกรายบุคคล

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรม สำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น
ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week

นักเรียนคนที่	Speaking_Pre	Speaking_Post	Innovator_Score	Satisfaction_Q1	Satisfaction_Q2	Satisfaction_Q3	Satisfaction_Q4	Satisfaction_Q5
1	6	13	13	3	3	3	3	3
2	5	13	13	3	2	3	3	3
3	6	13	14	3	3	3	3	3
4	7	12	11	3	2	3	3	3
5	5	12	13	3	3	2	3	3
6	5	12	14	2	3	3	3	3
7	8	12	12	3	3	3	3	3
8	6	14	14	3	3	3	3	3
9	5	13	13	3	3	3	3	3
10	6	12	13	3	3	3	3	2
11	5	14	14	3	3	3	3	3
12	5	13	15	3	3	3	1	3
13	6	14	13	3	3	3	3	3
14	3	13	13	3	3	2	3	3
15	3	12	13	3	3	3	3	2
16	5	12	12	3	3	2	3	3
17	4	14	14	2	3	3	3	2
18	6	13	12	3	3	3	3	3
19	4	13	13	3	2	2	3	3
20	4	13	13	3	3	3	3	3
21	7	14	14	3	3	3	3	3
22	5	12	13	3	2	3	3	3
23	6	13	14	3	3	3	3	3
24	3	12	13	3	3	3	3	3
25	5	12	13	3	3	3	2	3
26	6	14	12	3	3	3	3	3
27	4	14	13	3	3	3	3	3
28	6	14	14	3	3	2	3	3
29	5	14	14	3	3	2	3	3
30	5	13	12	3	3	3	2	3
31	5	13	14	3	3	3	3	1
32	8	12	14	2	3	3	3	3
33	5	13	14	3	3	3	2	3
34	4	13	15	2	3	3	3	3
35	7	13	12	3	3	3	1	3
36	4	13	12	3	2	3	2	2
37	6	12	11	3	3	3	3	3
38	3	15	15	3	3	2	3	3
39	4	12	14	2	3	2	3	3
40	6	11	13	3	3	3	3	3
41	6	14	13	2	3	3	3	3
42	6	14	12	3	3	3	2	2
43	5	13	15	3	3	3	3	3
44	5	13	13	3	3	3	3	3
45	3	13	13	3	3	3	3	3

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรมสำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week

นักเรียนคนที่	Speaking_Pre	Speaking_Post	Innovator_Score	Satisfaction_Q1	Satisfaction_Q2	Satisfaction_Q3	Satisfaction_Q4	Satisfaction_Q5
46	4	12	14	3	3	3	2	2
47	5	13	14	3	3	3	3	3
48	7	12	13	3	3	3	3	2
49	6	14	12	3	3	3	3	3
50	3	13	14	3	3	3	3	3
51	6	12	15	3	3	3	3	3
52	5	12	14	3	3	3	3	3
53	5	13	15	3	3	3	3	3
54	6	12	13	3	3	3	3	3
55	7	12	12	3	3	3	3	3
56	7	13	13	3	3	3	3	3
57	4	13	13	3	2	3	3	3
58	5	12	14	3	3	3	3	3
59	6	12	11	3	3	2	3	3
60	7	13	15	3	3	3	3	3
61	5	11	13	3	2	3	2	3
62	5	11	13	3	2	3	3	3
63	4	12	12	3	3	2	3	3
64	4	12	12	3	1	3	3	3
65	7	13	14	3	3	3	3	3
66	7	14	13	2	3	3	3	3
67	5	14	12	3	2	3	3	3
68	7	13	12	3	3	3	3	3
69	6	13	13	3	3	3	3	2
70	5	12	15	3	3	3	3	3
71	6	13	13	3	3	2	3	3
72	7	12	12	2	3	3	3	3
73	5	13	13	3	3	3	3	3
74	8	12	13	3	3	3	3	3
75	2	13	11	3	3	3	1	3
76	7	14	13	3	3	3	3	3
77	6	13	13	3	3	3	2	3
78	5	13	14	3	3	3	3	3
79	6	13	15	3	3	2	3	3
80	3	12	14	3	3	3	3	3
81	5	13	13	3	3	3	1	3
82	6	13	12	1	3	3	3	3
83	7	13	15	2	3	3	2	3
84	5	12	13	3	3	3	3	3
85	4	13	13	3	3	3	3	3
86	5	13	13	3	3	3	3	3
87	7	14	13	3	2	3	3	3
88	6	14	13	3	3	3	2	3
89	5	15	13	3	3	3	3	3
90	6	12	13	3	3	3	3	3

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรมสำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

นักเรียนคนที่	Speaking_Pre	Speaking_Post	Innovator_Score	Satisfaction_Q1	Satisfaction_Q2	Satisfaction_Q3	Satisfaction_Q4	Satisfaction_Q5
91	6	14	13	3	3	3	3	3
92	7	13	13	3	3	2	3	3
93	4	15	12	3	3	3	3	3
94	5	12	13	2	2	3	3	3
95	5	12	13	3	3	3	3	3
96	3	12	15	3	3	3	3	3
97	6	10	11	3	3	3	2	3
98	6	12	14	3	3	2	2	3
99	5	12	14	3	3	3	3	2
100	5	13	11	3	2	3	3	3
101	4	13	13	3	3	3	3	3
102	5	15	13	3	3	3	3	3
103	5	14	12	3	2	3	3	3
104	4	12	12	3	3	3	2	3
105	5	12	12	3	3	3	3	3
106	6	13	15	3	3	3	3	3
107	8	11	14	3	3	3	3	2
108	6	15	14	3	3	3	3	3
109	6	14	14	2	3	3	3	2
110	5	12	12	3	3	3	3	3
111	3	11	13	3	3	3	3	3
112	5	14	14	3	3	3	2	3
113	6	13	12	3	3	3	3	3
114	9	14	14	3	2	3	3	3
115	5	11	13	3	3	3	3	3
116	6	12	13	3	3	3	3	3
117	5	13	14	3	3	3	3	3
118	4	13	14	2	2	3	3	3
119	7	12	13	3	3	3	3	3
120	6	13	14	2	3	3	3	3
121	6	11	12	3	2	3	3	2
122	4	13	14	3	2	3	3	3
123	7	13	14	3	3	3	2	3
124	4	13	13	2	3	3	3	3
125	6	13	13	3	3	3	3	3
126	8	11	12	3	3	3	3	3
127	4	11	14	3	3	3	1	3
128	5	14	13	3	1	3	3	3
129	6	13	13	3	3	1	3	3
130	5	12	14	3	3	3	2	3
131	3	14	12	3	3	2	3	3
132	6	13	12	3	3	3	3	3
133	4	14	12	3	3	3	3	3
134	6	13	14	3	3	3	3	3
135	4	15	12	2	3	3	3	3

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรมสำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week

นักเรียนคนที่	Speaking_Pre	Speaking_Post	Innovator_Score	Satisfaction_Q1	Satisfaction_Q2	Satisfaction_Q3	Satisfaction_Q4	Satisfaction_Q5
136	8	15	15	3	3	3	2	3
137	4	12	11	3	3	3	3	2
138	5	14	15	2	3	2	2	1
139	7	13	13	3	3	3	3	3
140	4	14	13	3	3	3	3	2
141	6	12	13	3	3	3	2	2
142	7	13	14	3	3	3	3	3
143	3	14	13	3	3	3	3	3
144	6	11	14	3	2	3	3	3
145	6	11	13	3	3	3	3	3
146	6	10	13	3	3	3	3	3
147	4	12	13	3	3	3	3	3
148	4	13	13	3	3	3	3	3
149	6	14	13	3	3	3	3	3
150	6	13	11	3	3	3	3	3
151	6	15	12	3	3	3	3	3
152	6	11	14	3	2	3	3	3
153	5	11	13	3	3	3	3	3
154	6	13	13	3	3	3	3	3
155	6	13	13	3	3	3	3	3
156	4	13	13	3	1	3	3	3
157	8	10	13	2	3	3	3	3
158	6	13	12	3	3	3	3	3
159	4	11	13	3	1	3	2	3
160	6	13	12	3	3	3	3	3
161	4	13	14	3	3	3	3	3
162	6	12	11	3	3	3	3	3
163	7	12	14	3	1	3	3	3
164	4	11	14	2	3	3	3	2
165	7	13	13	3	3	3	3	3
166	6	14	14	3	3	3	3	2
167	7	12	15	2	3	3	3	3
168	8	13	14	3	3	3	3	3
169	5	12	11	2	3	3	3	3
170	4	12	12	3	3	3	3	3
171	4	13	13	2	3	3	3	3
172	4	12	13	3	3	3	3	2
173	5	12	14	2	3	3	3	3
174	6	11	12	3	3	3	3	3
175	6	15	13	3	3	3	3	3
176	7	13	12	2	3	3	3	3
177	5	12	13	3	3	3	3	3
178	7	13	12	3	3	2	2	3
179	5	13	12	3	3	3	3	3
180	9	12	12	3	3	3	2	3

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรมสำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปงสนุก โดยใช้แบบสถานการณ์จำลอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น ผ้าครั่งลำปาง: Lampang Eco-Fashion Week

นักเรียนคนที่	Speaking_Pre	Speaking_Post	Innovator_Score	Satisfaction_Q1	Satisfaction_Q2	Satisfaction_Q3	Satisfaction_Q4	Satisfaction_Q5
181	6	13	12	2	2	3	3	3
182	4	14	14	3	3	3	2	3
183	4	12	12	3	3	3	2	3
184	6	12	15	3	3	3	3	3
185	5	12	14	3	3	3	3	3
186	6	10	13	3	2	3	3	3
187	6	11	12	3	3	3	2	3
188	5	14	14	3	2	3	3	2
189	4	15	13	3	3	3	3	3
190	3	12	13	3	3	3	3	3
191	5	13	15	2	3	3	3	2
192	7	13	13	3	3	3	3	3
193	6	15	14	3	3	3	3	3
194	4	14	12	3	3	3	3	3
195	6	13	13	2	2	3	3	3
196	6	12	15	3	2	3	3	3
197	4	11	13	3	3	3	3	3
198	6	13	15	3	3	3	3	3
199	5	12	14	3	3	3	3	3
200	4	11	13	3	3	3	3	3
201	6	12	14	3	3	3	3	3
202	6	11	14	3	3	3	2	3
203	7	15	14	3	3	3	3	3
204	7	14	12	3	3	3	3	3
205	4	13	12	3	1	3	3	3
206	4	14	13	3	2	3	3	3
207	6	13	13	3	3	3	3	3
208	6	12	14	3	3	3	3	3
209	6	14	13	3	3	3	3	2
210	11	13	12	3	3	3	3	3
211	6	12	14	3	3	3	3	3
212	7	12	14	3	3	3	3	3
213	7	12	14	3	2	3	3	3
214	6	11	14	3	3	3	3	3
215	5	14	14	3	3	2	3	3
216	6	15	14	3	3	3	3	3
217	4	11	13	3	3	3	3	2
218	5	13	12	3	3	3	3	3
219	5	12	14	3	2	3	2	3
220	6	12	13	3	3	3	3	3
221	9	12	13	3	3	1	3	3
222	3	12	12	3	3	3	3	2
223	6	13	12	3	3	2	3	1
224	3	12	14	3	3	3	3	3
225	5	13	13	3	2	3	3	3

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรมสำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

นักเรียนคนที่	Speaking_Pre	Speaking_Post	Innovator_Score	Satisfaction_Q1	Satisfaction_Q2	Satisfaction_Q3	Satisfaction_Q4	Satisfaction_Q5
226	7	13	14	3	3	3	2	3
227	6	12	13	3	2	3	3	3
228	4	12	13	3	2	3	3	2
229	4	12	14	2	3	3	3	3
230	6	14	13	3	3	3	3	3
231	4	13	13	3	3	3	3	3
232	6	12	13	3	3	3	3	3
233	5	13	13	2	3	3	3	3
234	5	14	13	3	3	3	3	2
235	8	11	13	3	3	3	2	3
236	6	13	13	3	3	3	3	3
237	3	12	14	3	3	3	3	1
238	6	13	12	1	3	2	2	3
239	5	12	13	3	3	3	3	3
240	7	11	13	3	2	3	2	3
241	4	11	15	3	3	3	3	3
242	5	13	13	3	3	3	3	3
243	6	13	14	3	3	3	3	3
244	7	12	12	3	3	1	3	2
245	4	13	13	3	2	3	3	2
246	5	11	14	3	3	3	3	3
247	5	13	13	3	2	2	3	3
248	5	11	14	3	3	3	3	1
249	8	12	13	3	3	3	3	3
250	6	13	15	3	3	2	3	3
251	4	12	15	1	3	3	3	3
252	7	12	13	2	3	3	3	3
253	8	14	13	3	3	3	3	3
254	7	12	15	3	3	3	3	3
255	3	14	15	3	3	3	3	3
256	5	11	13	3	3	3	3	3
257	7	13	13	3	3	3	3	3
258	4	14	13	3	3	2	3	3
259	6	10	12	3	2	3	3	3
260	6	12	12	3	3	3	3	3
261	4	13	12	3	3	3	2	3
262	5	12	12	3	3	2	2	3
263	1	13	13	3	2	3	3	3
264	4	12	13	3	2	3	3	3
265	5	13	15	3	3	3	3	3
266	4	13	12	3	3	3	3	3
267	8	14	14	3	3	3	3	3
268	3	13	13	3	3	3	2	3
269	5	13	13	3	3	3	3	3
270	6	12	14	3	3	3	3	3

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรมสำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้

นักเรียนคนที่	Speaking_Pre	Speaking_Post	Innovator_Score	Satisfaction_Q1	Satisfaction_Q2	Satisfaction_Q3	Satisfaction_Q4	Satisfaction_Q5
271	7	12	12	3	3	3	3	3
272	3	12	14	3	3	2	3	3
273	7	13	13	3	3	3	3	3
274	5	12	14	3	3	3	3	3
275	4	13	13	3	3	3	3	3
276	6	15	15	3	3	3	3	3
277	6	14	13	3	3	3	3	3
278	5	12	13	3	3	3	3	3
279	6	14	13	3	3	3	3	3
280	5	12	13	2	3	3	3	3
281	6	10	13	2	3	3	3	3
282	6	12	14	3	1	3	3	3
283	8	11	15	3	3	3	3	3
284	4	12	13	3	3	3	1	3
285	8	13	12	3	3	3	1	3
286	3	15	14	3	3	3	3	3

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ในการประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ต่อยอดและขยายผลนวัตกรรม IFTE ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่คลังนวัตกรรม สำนักงานศึกษาธิการภาค 15” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เท่านั้น

ไม่สามารถนำไปใช้อ้างอิงเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยอื่นได้