การพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้

DEVELOPING THAI LANGUAGE STUDENTS TO HAVE INNOVATOR SKILLS TO CREATE LEARNING MEDIA IN THE FUTURE THROUGH THE LEARNING COMMUNITY PROCESS

จตุพร บุญประเสริฐ[1], ศิวาพร พิรอด[2],
อุบลวรรณ สวนมาลี[3], ทนงศ์ จันทะมาตย์[4]
สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
Jatuporn Bunprasert [1], Siwaporn Pirod [2],
Ubolwan Suanmalee [3], Thanong Chanthamat [4]
Department of Thai, Faculty of Humanities and Social Sciences, Phetchaburi Rajabhat University
Corresponding Author E-mail : jatuporn.bun@mail.pbru.ac.th[1], siwaporn.pir@mail.pbru.ac.th[2],
nuiubol@gmail.com[3], thanong009@gmail.com[4]

(Received : November 27, 2025; Edit : December 12, 2025; accepted : February 14, 2026)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษากระบวนการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ 2. พัฒนาสื่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ และ 3.ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยที่เข้าร่วมโครงการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย ชั้นปีที่ 2 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จำนวน 51 คน ดำเนินการวิจัยตามวงจรคุณภาพ PDCA ร่วมกับขั้นตอนการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้เป็นนักนวัตกรที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพิ่มเติมอีก 4 กระบวนการ ได้แก่ 1. การสร้างทีม 2. การวิเคราะห์ 3. การปฏิบัติ และ 4. การสะท้อนผล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินผลงานสื่อสร้างสรรค์และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC จำนวน 12 เรื่อง มีค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 82.826/84.130 โดยเกิดทักษะทางเทคโนโลยีดิจิทัล และทักษะการทำงานเป็นทีม 2) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อโครงการโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.89, S.D. = 0.12) และ 3) นักศึกษาเกิดการพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา สามารถเปลี่ยนอุปสรรคทางเทคนิคให้เป็นโอกาสในการเรียนรู้ร่วมกัน นำไปสู่การเป็นนวัตกรทางการศึกษาที่มีคุณภาพ

คำสำคัญ : นักนวัตกร, ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC), การเรียนรู้เชิงรุก, สื่อสร้างสรรค์ภาษาไทย

Abstract

This research aimed to 1. Study the process of developing Thai language students to have innovator skills to create learning media in the future through the learning community process. 2. Develop Thai language learning media that promotes Active Learning through the learning community process to be effective criteria. 3. Study the satisfaction of Thai language students participating in the project to develop Thai language students to have innovator skills to create learning media in the future through the learning community process. The target group of the research was 51 second-year Thai language students, Faculty of Humanities and Social Sciences, Phetchaburi Rajabhat University. The research was conducted according to the PDCA quality cycle with 4 additional processes of developing Thai language students to be innovators developed by the research team: 1. Team building, 2. Analysis, 3. Practice, and 4. Reflection. The research instruments used were creative media performance evaluation forms and satisfaction assessment forms. The statistics used for data analysis included means and standard deviations. The research results found that 1) students were able to create 12 innovative learning media through the PLC process with an efficiency value of E_1/E_2 equal to 82.826/84.130, developing digital technology skills. 2) Students' overall satisfaction with the project was at the highest level ($\bar{x}$ = 4.89, S.D. = 0.12), 3) Students developed analytical thinking and problem solving processes, able to transform technical obstacles into opportunities for collaborative learning, leading to becoming quality educational innovators.

Keywords : Innovator, Professional Learning Community (PLC), Active Learning, Creative Thai Media

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 ได้อธิบายถึงกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผันในศตวรรษที่ 21 ทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคม ส่งผลให้ระบบการศึกษาทั่วโลกต้องปรับตัวเป็นอย่างมาก โดยได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาและการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งในหมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 65 ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิต และผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพ และมาตรา 66 ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542, 2542 : 18-19) โดยกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการส่งเสริม สนับสนุน และกำกับการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ การวิจัยและการสร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อให้การพัฒนาประเทศเท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562, 2562 : 49-53) ที่เป็นไปอย่างรวดเร็วและซับซ้อนด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สอดคล้องกับแนวคิดองค์การแห่งการเรียนรู้ของ Senge ที่ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพมนุษย์เป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้องค์กรอยู่รอดในยุคที่ซับซ้อน (Senge, 1991, อ้างถึงใน ยุรพร ศุทธรัตน์, 2552 : 23) เช่นเดียวกับงานวิจัยของพิรุฬห์พร แสนแพง ที่กล่าวว่าการพัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้บุคลากรทางการศึกษาสามารถปรับตัวรับมือกับความเปลี่ยนแปลง และดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ (พิรุฬห์พร แสนแพง, 2563) บริบทดังกล่าวทำให้บทบาทของครูภาษาไทย ไม่สามารถจำกัดอยู่เพียงผู้ถ่ายทอดเนื้อหาหลักภาษาหรือวรรณคดีแบบดั้งเดิมได้อีกต่อไป แต่จำเป็นต้องยกระดับสู่การเป็นครูนักนวัตกรที่สามารถออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้สมัยใหม่ ที่ตอบสนองต่อผู้เรียนยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บริบทเฉพาะของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย คือ การจัดการกับองค์ความรู้ที่มีลักษณะเป็นนามธรรมและสุนทรียศาสตร์ ซึ่งแตกต่างจากสาขาวิชาที่เน้นหลักฐานเชิงประจักษ์ ดังนั้น สมรรถนะนวัตกรจึงเป็นกลไกสำคัญในการเปลี่ยนผ่านกระบวนทัศน์จากการเรียนรู้แบบท่องจำ ไปสู่การออกแบบนวัตกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีเพื่อแปลงเนื้อหาทางหลักภาษาและวรรณคดีให้เป็นรูปธรรม และสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติพบว่าการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาเพื่อผลิตครูภาษาไทยยังประสบปัญหาสำคัญ คือ นักศึกษาส่วนใหญ่ยังขาดพื้นที่และโอกาสในการฝึกทักษะการสำหรับนักนวัตกรอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะการขาดทักษะในการทำงานร่วมกันเพื่อแก้ปัญหาทางวิชาการส่งผลให้เมื่อสำเร็จการศึกษา บัณฑิตอาจมีความรู้ที่แม่นยำในเนื้อหา แต่อาจขาดความมั่นใจในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการสอนภาษาไทยที่น่าสนใจและแก้ปัญหาผู้เรียนได้จริง

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) จึงถูกนำมาใช้เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อน โดย Sergiovanni ได้เสนอแนวคิดที่เปลี่ยนมุมมองจากโรงเรียนในฐานะองค์การที่เต็มไปด้วยระเบียบควบคุม มาสู่ความเป็นชุมชนที่ยึดโยงกันด้วยวิสัยทัศน์ร่วม และความเอื้ออาทร ซึ่งเอื้อให้สมาชิกกล้าที่จะสืบเสาะค้นหาวิธีการใหม่ ๆ ในการทำงาน (Sergiovanni, 1994 : 37-46) สอดคล้องกับองค์ประกอบของ PLC ตามแนวคิดของ พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และพเยาว์ ยินดีสุข ที่เน้นการสร้างวัฒนธรรมการทำงานร่วมพลังและการสะท้อนคิดเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน (พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และพเยาว์ ยินดีสุข, 2561) นอกจากนี้ วิราวรรณ์ เพ็ชรนาวา ยังค้นพบว่ากระบวนการกลุ่มกัลยาณมิตรทางวิชาการคือหัวใจสำคัญที่ช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้เข้มแข็ง การนำกระบวนการ PLC มาบูรณาการในการเตรียมความพร้อมนักศึกษาครู จึงเป็นมากกว่าการฝึกเทคนิค แต่เป็นการบ่มเพาะวัฒนธรรม นักนวัตกรที่ช่วยเสริมสร้างทั้ง Hard Skills (การผลิตสื่อ) และ Soft Skills (การทำงานร่วมกัน) อันเป็นพื้นฐานที่สอดรับกับแนวปฏิบัติจริงในโรงเรียนมัธยมศึกษา (วิราวรรณ์ เพ็ชรนาวา, 2563)

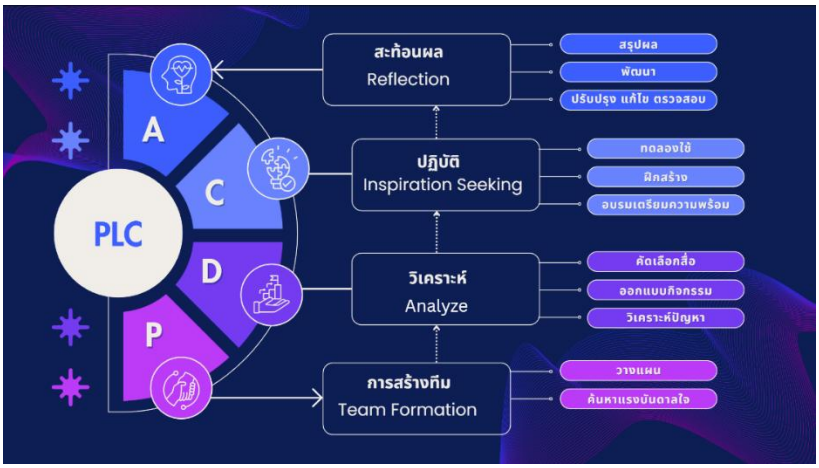
จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความจำเป็นเร่งด่วนในการวิจัยเรื่องการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถก้าวข้ามอุปสรรคทางเทคนิค สร้างสรรค์สื่อการสอนภาษาไทยที่มีคุณภาพ และเตรียมความพร้อมสำหรับการเป็นครูมืออาชีพ อันจะเป็นกำลังสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาไทยให้เกิดประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้
2. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E1/E2 เท่ากับ 80/80
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยที่เข้าร่วมโครงการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้เป็นนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้

กรอบแนวคิดการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดที่ใช้ในการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของการเป็นนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยนำเอาวงจร PDCA มาบูรณาการร่วมกับขั้นตอนของการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้เป็นนักนวัตกรที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพิ่มเติมอีก 4 กระบวนการ ได้แก่ 1. การสร้างทีม 2. การวิเคราะห์ 3. การปฏิบัติ และ 4. การสะท้อนผล ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของการเป็นนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้

สมมติฐานการวิจัย

1. กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ สามารถพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของการเป็นนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้ในโลกอนาคตได้
2. สื่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่พัฒนาขึ้นผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
3. นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยที่เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อภาพรวมของการเข้าร่วมโครงการอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย ชั้นปีที่ 2 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จำนวน 51 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive or Judgmental sampling) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555 : 123)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย ชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จำนวน 54 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive or Judgmental sampling) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555 : 123)

ตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยด้วยกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ทักษะของนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคต

2.. สื่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่พัฒนาขึ้นผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยที่เข้าร่วมโครงการ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แบบประเมินผลงานสื่อสร้างสรรค์ แบ่งเป็น 5 ประเด็น ได้แก่ 1. ความถูกต้องและสมบูรณ์ของเนื้อหา 2. การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร 3. รูปแบบและองค์ประกอบของสื่อ 4. ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม และ5. ประโยชน์ต่อการเรียนรู้ (การจัดการเรียนการสอน)

2. แบบประเมินความพึงพอใจ ประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ 1.ด้านเนื้อหา/กิจกรรมของโครงการ (เน้นความเป็นนวัตกรและการเรียนรู้ในโลกอนาคต) 2.ด้านกระบวนการชุมชนแหล่งการเรียนรู้ (Learning Community) 3.ด้านวิทยากร/ผู้ดำเนินการโครงการ 4.ด้านการบูรณาการเนื้อหาภาษาไทยกับการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ 5.ด้านการบริหารจัดการโครงการ (สิ่งอำนวยความสะดวก/ระยะเวลา) และ 6.ด้านผลลัพธ์และความคาดหวังโดยรวม

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย ให้มีทักษะของนักนวัตกร มีรายละเอียดดังนี้

1. คณะนักวิจัยร่วมกันประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) เพื่อกำหนดวางแผนการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

2. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องการการสร้างเครื่องมือ และการหาประสิทธิภาพเครื่องมือ

3. คณะนักวิจัยสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ และแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ

4. คณะนักวิจัยนำเครื่องมือเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล ตรวจสอบความเที่ยวตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence : IOC) ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้

5. นำเครื่องมือที่สร้างไปใช้กับประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนา (R&D: Research and Development) โดยนำการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษากระบวนการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ และการวิจัยเชิงปริมาณเพื่อประเมินประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่พัฒนาขึ้นผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ และศึกษาความพึงพอใจต่อภาพรวมของการเข้าร่วมโครงการ มีระยะเวลาของการวิจัย คือ เดือนกันยายน-ตุลาคม 2568 โดยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ศึกษา รวบรวมค้นคว้าความรู้จากงานวิจัย บทความวิชาการในประเด็นการพัฒนาทักษะของการเป็นนักนวัตกรทางการศึกษา การจัดการเรียนรู้เชิงรุก แนวคิดของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)

2. ศึกษา รวบรวมค้นคว้าความรู้จากเอกสาร ตำรา งานวิจัย บทความวิชาการเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในโลกแห่งอนาคต เช่น เรื่องการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา รูปแบบของเทคโนโลยีที่นำมาใช้กับการจัดการเรียนรู้

3. สังเคราะห์กระบวนการดำเนินงาน และออกแบบกิจกรรมย่อย โดยมีการบูรณาการแนวคิด PDCA ร่วมกับขั้นตอนการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้เป็นนักนวัตกรที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพิ่มเติมอีก 4 กระบวนการ ได้แก่ 1. การสร้างทีม 2. การวิเคราะห์ 3. การปฏิบัติ และ 4. การสะท้อนผล

4. พัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้เนื้อหาหลักภาษาและเนื้อหาวรรณคดี วรรณกรรม

5. ปรับปรุง แก้ไข พัฒนาสื่อการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

6. ทดลองใช้สื่อการเรียนรู้

7. กิจกรรมสะท้อนคิด ประเมินผลโครงการและกิจกรรม เขียนสรุปผลการดำเนินงาน

การวิจัยดำเนินการตามกรอบแนวคิดในการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของการเป็น นักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวางแผนและการเตรียมการ (P)

ผู้วิจัยจัดประชุมคณะกรรมการและผู้รับผิดชอบ เพื่อวางแผนการดำเนินงานและกำหนดตัวชี้วัดของโครงการให้มีความชัดเจน ในกระบวนการนี้เริ่มจากการสร้างทีม (Team Formation) โดยประชาสัมพันธ์โครงการและรับสมัครนักศึกษาที่มีความสนใจที่ต้องการพัฒนาทักษะด้านการผลิตสื่อเพื่อให้สำหรับการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย และเตรียมความพร้อมในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ก่อนที่จะออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในสถานศึกษา ในขั้นสร้างทีมนี้ มีกิจกรรมย่อม 2 กิจกรรม ได้แก่ การให้สมาชิกในทีมร่วมวางแผน และค้นหาแรงบันดาลใจเพื่อกำหนดเป้าหมายที่การพัฒนา

ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินงานตามแผน (D)

กระบวนการสำคัญ คือ การวิเคราะห์ (Analyze) โดยจัดกิจกรรมตามแผนที่ได้กำหนดไว้ มีกิจกรรมย่อย ได้แก่ การวิเคราะห์ปัญหาและแนวโน้มที่เกิดจากผลิตสื่อการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในปัจจุบัน จากนั้นร่วมกันออกแบบกิจกรรมที่เน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกให้นักศึกษาได้ปฏิบัติ ประกอบด้วย กิจกรรมการร่วมกันคัดเลือกรูปแบบของสื่อที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ของเด็กยุคใหม่ คือ สื่อมัลติมีเดีย โดยแบ่งกลุ่มนักศึกษาให้ร่วมกันดำเนินกิจกรรมในรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Community) ในการกำหนดเนื้อหาตามความสนใจประกอบด้วยเนื้อหาหลักภาษาไทยและเนื้อหาวรรณคดีไทย จากนั้นร่วมกันจัดกิจกรรมประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) สะท้อนคิดด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติจริงเพื่อร่วมกันออกแบบสื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ตามที่กำหนด นักศึกษาได้ร่วมกันกำหนดเรื่องที่จะนำมาพัฒนาสื่อการเรียนรู้ จำนวน 12 เรื่อง ได้แก่ 1. ไตรยางศ์ 2. คำนาม 3. คำวิเศษณ์ 4. คำพ้อง 5. คำประสม 6. ชนิดของประโยคแบ่งตามโครงสร้าง 7. ชนิดของประโยคแบ่งตามเจตนา 8.คณะฉันท์ 9. องค์ประกอบของบันเทิงคดี 10. การวิเคราะห์ภูมิหลังทางวรรณคดีไทย 11. บทบาทและคุณค่าของวรรณคดี และ 12. สุนทรียศาสตร์ในวรรณคดี

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินผลและการติดตาม (C)

ขั้นตอนนี้คณะผู้วิจัยได้ติดตามและประเมินผลการดำเนินงานโครงการจากการปฏิบัติ (Inspiration Seeking) ของนักศึกษา โดยจะร่วมกันประเมินผลลัพธ์ผ่านกิจกรรมย่อยที่กำหนด ได้แก่ กิจกรรมการอบรมเตรียมความพร้อมด้านการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ จากนั้นนักศึกษาจะได้ร่วมกันฝึกสร้างสื่อด้วยตนเองจากคำแนะนำของวิทยากร เมื่อนักศึกษาผลิตสื่อสร้างสรรค์เรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่กิจกรรมทดลองใช้สื่อ ซึ่งในระหว่างนี้นักศึกษาจะต้องนำสื่อที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และประเมินคุณภาพสื่อให้ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย ชั้นปีที่ 1 จำนวน 51 คน

ขั้นตอนที่ 4 การสรุปและปรับปรุงโครงการ (A) กระบวนการหลักของขั้นตอนนี้ คือ การสะท้อนผล (Reflection) มีกิจกรรมย่อยที่ผู้ร่วมโครงการต้องทำร่วมกัน คือ การปรับปรุง แก้ไข ตรวจสอบ สื่อสร้างสรรค์ที่นักศึกษาร่วมกันคิดร่วมกันพัฒนา จากนั้นร่วมกันเปิดเวทีประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) เพื่อร่วมกันถอดบทเรียน สรุปผลการดำเนินโครงการและจัดทำรายงาน นำผลการประเมินและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขสำหรับการดำเนินงานในครั้งต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistics)

1. การวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่พัฒนาขึ้นผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 (วาโร เพ็งสวัสดิ์, 2546 : 42-43)

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยที่เข้าร่วมโครงการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้

3. วิเคราะห์คำตอบจากคำถามปลายเปิดและการอภิปรายกลุ่มด้วยการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive analysis)

ผลการวิจัย

ผลจากการศึกษากระบวนการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์ สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ มีดังนี้

1.ผลการศึกษากระบวนการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้

1.1 ผลด้านการสร้างทีม พบว่า กระบวนการของโครงการทำให้นักศึกษาเกิดวัฒนธรรมแห่งความไว้วางใจและการสนับสนุน เนื่องจากสมาชิกในกลุ่มกล้าที่จะเปิดใจให้เพื่อนเข้ามาสังเกตและรับข้อเสนอแนะ แสดงให้เห็นถึงความไว้วางใจและมิตรภาพที่ดีงาม ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่ขับเคลื่อนกระบวนการ PLC ให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นักศึกษามีเป้าหมายร่วมกันที่จะมุ่งมั่นเพื่อที่ออกแบบและผลิตสื่อให้มีคุณภาพสำหรับจัดการเรียนการสอน และเกิดภาวะผู้นำที่สนับสนุนการเรียนวิชาภาษาไทยให้เกิดประสิทธิภาพ เกิดวัฒนธรรมความร่วมมือที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ เกิดแนวปฏิบัติที่ดีในจัดการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry Best Learning) และเกิดการร่วมมือรวมพลังของสมาชิกและสร้างให้เกิดภาวะผู้นำ นักศึกษาได้ร่วมกันพูดคุย แลกเปลี่ยน และร่วมกันปรับแนวทางจนสำเร็จ โดยใช้วิธีแบ่งหน้าที่กันศึกษาส่วนต่าง ๆ แล้วมาสอนแลกเปลี่ยนกัน ทำให้สมาชิกในทีมสามารถเข้าใจและใช้งานโปรมแกรมได้เร็วขึ้น

1.2 ผลด้านการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อการคัดเลือกและออกแบบกิจกรรม พบว่า นักศึกษาต้องพยายามเอาชนะอุปสรรคทางเทคนิคในการเริ่มต้น เริ่มตั้งแต่การตั้งค่าภาพและเสียงใน OBS ที่ค่อนข้างซับซ้อน เพราะเป็นโปรแกรมใหม่สำหรับนักศึกษา การรวมแนวคิดที่มีมุมมองต่างกันให้เป็นไปแนวทางเดียวกัน นักศึกษาใช้วิธีการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเปิดใจ และให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ จึงสามารถสร้างผลงานที่ทุกคนภาคภูมิใจร่วมกันได้ นักศึกษายังพบปัญหาเรื่องเนื้อหาในการสอนมีความยากและมีข้อจำกัด ที่คลิปอาจจะสามารถอัปโหลดได้เพียงไม่กี่นาที แต่วิธีการแก้ปัญหา คือ นักศึกษาสรุปและรวบรวมประเด็นสำคัญและอธิบายประเด็นเหล่านั้นให้เข้าใจให้ง่ายที่สุด ปัญหาที่นักศึกษาเผชิญในการพูดนำเสนอ คือ นักศึกษาหลายคนเป็นคนที่เขินอาย กล้อง และตื่นเต้น สิ่งที่นักศึกษารับมือได้ก็คือ การฝึกพูดให้มากขึ้นจะช่วยลดความตื่นเต้นให้น้อยลงได้

1.3 ผลด้านการปฏิบัติกิจกรรมการพัฒนาสื่อ พบว่า นักศึกษาเกิดทักษะด้านการสื่อสารเพิ่มเติม คือ ฝึกการพูดนำเสนอหน้ากล้องให้ชัดเจนและน่าสนใจ พัฒนา บุคลิกภาพ/การสื่อสาร นักศึกษาเกิดทักษะด้านเทคนิคเรียนรู้ เทคนิคการตัดต่อและการเพิ่มลูกเล่นในวิดีโอให้ดึงดูดผู้เรียนยิ่งขึ้น เน้นการพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพ และช่วยให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหา การประเมินความถูกต้องของเนื้อหาหลักภาษาไทย และวรรณคดีไทย เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

1.4 ผลด้านการสะท้อนแนวทางการพัฒนา แบ่งเป็นประเด็น ดังนี้

1.4.1 ด้านความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสอน พบว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะเฉพาะทาง ได้แก่ การบันทึกหน้าจอและการตัดต่อวิดีโอเบื้องต้นด้วยโปรแกรม OBS มีการประยุกต์ใช้เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ คือ การนำวิดีโอไปสร้างกิจกรรมแบบมีปฏิสัมพันธ์ใน Edpuzzle ที่ทำให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวกต่อผู้เรียน คือ ทำให้การสอนน่าสนใจและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เนื้อหาหลักภาษาไทยและวรรณคดีไทยจากสื่อที่พัฒนาขึ้น

1.4.2 ด้านการเปลี่ยนแปลงสู่การเรียนรู้เชิงรุก พบว่า นักศึกษาได้เห็นต้นแบบที่ชัดเจน เป็นตัวอย่างจากครูรุ่น ใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ นักศึกษาเห็นเป้าหมายส่วนตัว คือ เกิดแรงผลักดันที่จะเป็นผู้พัฒนาทักษะ ด้านสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างการเรียนรู้ แบบ Active Learning วิชา หลักภาษาไทย และวรรณคดีไทย ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากให้ง่ายต่อการเรียนรู้ของนักเรียนต่อไป

1.5 ผลลัพธ์ของกระบวนการ PLC กับ การเชื่อมโยงแนวคิด PDCA ได้ข้อสรุป ดังนี้

1.5.1 การวิเคราะห์ปัญหาอย่างลึกซึ้ง พบว่า นักศึกษาได้เรียนรู้ที่จะมองปัญหาและวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน เช่น ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกันในกลุ่ม ได้เห็นมุมมองของผู้อื่น จากการสังเกตในชั้นเรียน ทำให้เห็นสาเหตุที่แท้จริงของปัญหาและหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่ตรงจุด

1.5.2 การออกแบบและทดลองนวัตกรรมร่วมกัน พบว่า นักศึกษาได้เรียนรู้วิธีการออกแบบสื่อการสอนโดยใช้นวัตกรรมใหม่ ๆ ผสานกับการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) จากนั้นนำไปทดลองใช้จริงในชั้นเรียน แล้วนำผลลัพธ์มาแลกเปลี่ยนและสะท้อนผล ทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาอย่างรวดเร็ว

1.5.3 การสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมที่เป็นระบบ พบว่า นักศึกษาต้องการพัฒนาเรื่องการบันทึกและจัดเก็บองค์ความรู้ หรือ Best Practice ที่ได้จากการทำกิจกรรมในโครงการ เทคนิค เนื้อหาหลักภาษาไทยและวรรณคดีไทย ผ่านกระบวนการ PLC ให้เป็นระบบมากขึ้น เพื่อจะได้นำกระบวนการ เทคนิค องค์ความรู้ที่ได้เรียนไปประยุกต์และสร้างให้เกิดนวัตกรรมที่สามารถนำไปปรับใช้ หรือขยายผลในวงกว้างได้

1.5.4 การสนทนาสะท้อนผลอย่างสุนทรียะและสร้างสรรค์ พบว่า นักศึกษาต้องการพัฒนาทักษะการเป็นผู้สะท้อนผลที่ดีในกลุ่ม PLC โดยเฉพาะการใช้สุนทรียสนทนา เพื่อให้การวิพากษ์กระบวนการต่าง ๆ การสังเกตการสอนเป็นไปอย่างเปิดใจ ให้กำลังใจ และนำไปสู่การปรับปรุงที่ดีขึ้น โดยไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง

1.5.5 การขยายผลและสร้างเครือข่าย PLC พบว่า นักศึกษาต้องการพัฒนาการทำงานร่วมกับกลุ่ม PLC อื่นๆ (ต่างช่วงชั้นหรือต่างโรงเรียน) เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความเชี่ยวชาญให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

1.5.6 นักศึกษามีเป้าหมายที่ชัดเจนร่วมกัน หลังจากที่ได้เห็นเพื่อนร่วมงานมีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนร่วมกันอย่างแท้จริง ทำให้รู้สึกว่างานของครูมีความหมายและไม่โดดเดี่ยว

2. ผลจากการพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้(PLC) ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E1/E2 เท่ากับ 80/80 มีรายละเอียดดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าประสิทธิภาพของสื่อ

ก่อนเรียน	E_1	**หลังเรียน**	E_2
	82.826		84.130

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์เนื้อหาหลักภาษาไทยและวรรณคดีไทย มีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) ร้อยละ 82.826 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ร้อยละ 84.130 สรุปว่าสื่อสร้างสรรค์เนื้อหาหลักภาษาไทยและวรรณคดีไทยมีค่าเท่ากับ 82.826/84.130 มีเกณฑ์ที่กำหนด E_1/E_2 คือ 80/80 แสดงว่าสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

3. ผลจากการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคต ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ จากผู้เข้าร่วมโครงการซึ่งเป็นนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยชั้นปีที่ 2 จำนวน 51 คน แบ่งเป็น เพศชาย จำนวน 7 คน เพศหญิง จำนวน 44 คน แบ่งการประเมินออกเป็น 6 ด้าน สรุปผลดังนี้

1. ด้านเนื้อหา/กิจกรรมของโครงการ (เน้นความเป็นนวัตกรและการเรียนรู้ในโลกอนาคต) ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.87 S.D.= .14) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า เนื้อหาของโครงการมีความสอดคล้องและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองให้เป็นนักนวัตกรอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 5.00 S.D.= .00) รองลงมา คือ เนื้อหาของโครงการส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถบูรณาการความรู้ด้านภาษาไทย (เช่น หลักภาษาไทย วรรณคดีไทย) เข้ากับการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้จริง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.90 S.D.= .30) การนำเสนอเนื้อหาหรือกิจกรรมของโครงการมีความหลากหลายและน่าสนใจไม่น่าเบื่อ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.84 S.D.= .37) กิจกรรมของโครงการส่งเสริมให้เกิดทักษะด้านนวัตกรรม เช่น ทักษะการตั้งคำถาม การสังเกต การเชื่อมโยงความคิด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.84 S.D.= .37) และเนื้อหาของโครงการมีความทันสมัยและสอดคล้องกับทิศทางการเรียนรู้และการทำงานในโลกอนาคตของครูภาษาไทย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.78 S.D.= .42) ตามลำดับ

2. ด้านกระบวนการชุมชนแหล่งการเรียนรู้ (Learning Community) ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.92 S.D.= .11) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า กระบวนการกลุ่มหรือกิจกรรมที่จัดขึ้นในโครงการส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 5.00 S.D.= .00) มีการจัดสรรทรัพยากร/ช่องทางที่เหมาะสมสำหรับการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ในชุมชนอย่างต่อเนื่อง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 5.00 S.D.= .00) รองลงมา คือ รูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์และให้ความร่วมมือ (Collaboration) อย่างแท้จริงอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.92 S.D.= .27) การมีส่วนร่วมในโครงการช่วยสร้างบรรยากาศของการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่ดี อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.88 S.D.= .33) และกิจกรรมของโครงการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานหรือนวัตกรรมร่วมกัน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.84 S.D.= .37) ตามลำดับ

3. ด้านวิทยากร/ผู้ดำเนินการโครงการ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.90 S.D.= .14) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านวิทยากร/ผู้ดำเนินการเปิดโอกาสให้ซักถามและตอบคำถามได้อย่างชัดเจนตรงประเด็น ด้านการให้คำแนะนำหรือข้อเสนอแนะเพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมมีความเป็นประโยชน์ และด้านวิทยากร/ผู้ดำเนินการมีทัศนคติที่ดีและให้กำลังใจในการพัฒนาผลงานของนักศึกษา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.94 S.D.= .24) รองลงมา คือ วิทยากร/ผู้ดำเนินการใช้เทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (เช่น กิจกรรมลงมือปฏิบัติ, กรณีศึกษา) อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.88 S.D.=

.33) และ วิทยากร/ผู้ดำเนินการมีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และสามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ชัดเจน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.78 S.D.= .42) ตามลำดับ

4. ด้านการบูรณาการเนื้อหาภาษาไทยกับการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.90 S.D.= .12) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า สื่อสร้างสรรค์ที่นักศึกษาออกแบบช่วยให้เข้าใจและเข้าถึงเนื้อหาวิชาภาษาไทยได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.96 S.D.= .20) รองลงมา คือ นักศึกษาได้พัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และถ่ายทอดเนื้อหาภาษาไทย และ นักศึกษามีความพึงพอใจต่อผลงานสื่อสร้างสรรค์ที่ได้พัฒนาขึ้นจากโครงการนี้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.94 S.D.= .24) นักศึกษาได้รับความรู้และทักษะในการใช้เครื่องมือหรือเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์สื่ออย่างมีประสิทธิภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.92 S.D.= .27) และนักศึกษาเห็นแนวทางการใช้ความรู้ภาษาไทยเพื่อสร้างสื่อสมัยใหม่ (เช่น สื่อดิจิทัล, เกม, แอนิเมชัน) อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.90 S.D.= .30) ตามลำดับ

5. ด้านการบริหารจัดการโครงการ (สิ่งอำนวยความสะดวก/ระยะเวลา) ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.89 S.D.= .12) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การจัดเตรียมเอกสารประกอบการอบรม/สื่อการเรียนรู้มีความครบถ้วนและเป็นระเบียบ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.96 S.D.= .20) รองลงมา คือ ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.94 S.D.= .24) การเตรียมพร้อมและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าของผู้จัดโครงการ (เช่น การปรับเปลี่ยนกิจกรรมเมื่อมีเหตุการณ์ไม่คาดฝัน) เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและรวดเร็ว อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.92 S.D.= .27) การประชาสัมพันธ์และการติดต่อสื่อสารในโครงการมีความชัดเจนและทั่วถึง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.84 S.D.= .37) และสถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม สะอาด และมีความพร้อมของอุปกรณ์ต่าง ๆ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.82 S.D.= .39) ตามลำดับ

6. ด้านผลลัพธ์และความคาดหวังโดยรวม ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.89 S.D.= .12) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมของผู้เข้าอบรมต่อการเข้าร่วมโครงการ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.94 S.D.= .24) รองลงมา คือ ผู้เข้าอบรมมองเห็นโอกาสในการพัฒนาอาชีพครูในอนาคตที่เกี่ยวข้องกับภาษาไทยและนวัตกรรมมากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.92 S.D.= .27) ผู้เข้าร่วมอบรมมีความประสงค์จะเข้าร่วมโครงการลักษณะนี้อีกในอนาคต อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.90 S.D.= .30) ผู้เข้าอบรมมีความมั่นใจเพิ่มขึ้นในการนำความรู้และทักษะที่ได้ไปใช้สร้างสรรค์ผลงานจริง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.86 S.D.= .35) และ โครงการนี้เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาศักยภาพในฐานะนักศึกษาสาขาภาษาไทย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.84 S.D.= .37) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

กระบวนการพัฒนานักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยให้มีทักษะของนักนวัตกรเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในโลกอนาคตผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ พบว่า ช่วยพัฒนานักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการให้เกิดทักษะของการเป็นนักนวัตกรในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสอน ด้านการพัฒนาทักษะการสื่อสารและผลิตสื่อขั้นสูง ด้านการเปลี่ยนแปลงสู่การเรียนรู้เชิงรุก 4. ด้านความท้าทายที่นักศึกษาต้องเผชิญ และด้านการเชื่อมโยงกับแนวคิด PLC ซึ่งทักษะการเป็นนักนวัตกรของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ สอดคล้องกับทักษะของนักนวัตกรในงานวิจัยของ วสันต์ สุทธาวาศ และ ธีรวัฒน์ จันทึก (วสันต์ สุทธาวาศ และ ธีรวัฒน์ จันทึก, 2559) ที่กล่าวว่า นวัตกรต้องมีความเชี่ยวชาญเฉพาะใน 5 ทักษะ คือ การเชื่อมโยงความคิด ตั้งคำถาม สังเกตปฏิสัมพันธ์และทดลอง นอกจากนี้ ต้องกล้าทำสิ่งใหม่ ไม่พอใจกับสถานภาพปัจจุบัน กล้าเสี่ยงอย่างชาญฉลาดในการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง มีความกระตือรือร้นในการตั้งคำถาม และที่สำคัญ คือ นวัตกรต้องมีความฉลาดทางการค้นพบ (Discovery Quotient: DQ) ประกอบด้วย ทักษะการค้นพบ ได้แก่ เชื่อมโยงความคิด ตั้งคำถาม สังเกต ปฏิสัมพันธ์ และทดลอง รวมถึงทักษะการส่งมอบ ได้แก่ วิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามรายละเอียด และปฏิบัติให้สำเร็จลุล่วงตามแผน (Dyer and et al, 2011, อ้างถึงใน วสันต์ สุทธาวาศ และ ธีรวัฒน์ จันทึก, 2559 : 753) โดยสะท้อนออกทางบุคลิกภาพของนวัตกร (Innovator Personality) ซึ่งมีแนวโน้มที่จะมีพลังขับเคลื่อนเชิงบวกในการทำงานเชิงสร้างสรรค์ให้ประสบผลสำเร็จ และไม่ย่อท้อต่อการทำงานหนัก ทำงานเชิงรุกและรวดเร็ว อดทนต่อความกดดันได้ดี (Landrum, 1991, อ้างถึงใน วสันต์ สุทธาวาศ และ ธีรวัฒน์ จันทึก, 2559 : 753) นอกจากนี้ เฟอร์ และ ดายเออร์ (Furr and Dyer, 2014, อ้างถึงใน วสันต์ สุทธาวาศ และ ธีรวัฒน์ จันทึก, 2559 : 753) ได้กล่าวถึง 4 กระบวนการทำงาน ที่บ่งชี้ความเป็นนวัตกร คือ 1. ค้นหาข้อมูลเชิงลึก (Insight) 2. กำหนดปัญหาให้ชัดเจน (Problem) เพื่อพิจารณาสิ่งที่สมควรดำเนินการ (Job to be Done) ได้อย่างเหมาะสม 3. พัฒนาแนวทางแก้ปัญหา (Solution) และ 4. พัฒนารูปแบบเชิงกลยุทธ์ (Model)

การหาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา พบว่า สื่อสร้างสรรค์เนื้อหาหลักภาษาไทยและวรรณคดีไทยมีค่าเท่ากับ 82.826/84.130 มีเกณฑ์ที่กำหนด E_1/E_2 คือ 80/80 แสดงว่าสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับที่ วาโร เพ็งสวัสดิ์ (วาโร เพ็งสวัสดิ์, 2545) กล่าวว่า การจะยอมรับหรือไม่ยอมรับประสิทธิภาพของนวัตกรรม เมื่อทดลองนวัตกรรมภาคสนามแล้ว ให้เทียบ E_1/E_2 ที่หาได้จากนวัตกรรมกับค่า E_1/E_2 ของเกณฑ์ เพื่อดูว่าจะยอมรับประสิทธิภาพหรือไม่ การยอมรับประสิทธิภาพของนวัตกรรม คือ เกณฑ์ประสิทธิภาพที่ได้สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่าเกิน 2.5 % โดยสื่อนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นระดับที่ผู้ผลิตนวัตกรรมพึงพอใจว่า ถ้าหากนวัตกรรมมีประสิทธิภาพถึงระดับที่กำหนดแล้วก็มีคุณภาพพอที่จะนำไปใช้ได้ และคุ้มค่าแก่การลงทุนผลิตออกมา ซึ่งเป็นการประเมินพฤติกรรมพฤติกรรมต่อเนื่อง (E_1) และการประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (E_2)

การประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อโครงการภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.89, S.D. = 0.12) ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความพึงพอใจของนักศึกษา (n=51)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Community)	4.92	0.11	มากที่สุด
2. ด้านวิทยากร/ผู้ดำเนินการโครงการ	4.94	0.24	มากที่สุด
3. ด้านการบูรณาการเนื้อหาภาษาไทยกับการออกแบบสื่อสร้างสรรค์	4.90	0.12	มากที่สุด
4. ด้านเนื้อหา/กิจกรรมของโครงการ	4.87	0.14	มากที่สุด
5. ด้านการบริหารจัดการโครงการ (สิ่งอำนวยความสะดวก/ระยะเวลา)	4.89	0.12	มากที่สุด
6. ด้านผลลัพธ์และความคาดหวังโดยรวม	4.89	0.12	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	**4.89**	**0.12**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 1 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก คือ ด้านวิทยากร ($\bar{x}$ = 4.94) รองลงมาคือ ด้านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.92) และ ด้านการบูรณาการเนื้อหาภาษาไทย ($\bar{x}$ = 4.90) ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่ากระบวนการกลุ่มและการมีพี่เลี้ยงที่ดีเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จ ผลของการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการใช้กระบวนการ PLC ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สามารถพัฒนานักศึกษาให้เป็นนวัตกรได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้สามารถอภิปรายผลได้ใน 2 ประเด็นหลัก ดังนี้ 1. การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้และการทำงานเป็นทีม ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เปิดใจรับฟัง และสร้างวัฒนธรรมความไว้วางใจภายในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สมเกียรติ สัจจารักษ์ และคณะ ที่กล่าวว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) ช่วยให้ครูมีความรู้ความเข้าใจในบริบทของวิชามีความสัมพันธ์แบบกัลยาณมิตร ทำงานร่วมกันเป็นทีม มีความสุขและสนุกสนานในการทำงาน ส่งผลให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้รูปแบบหรือเทคนิคการสอนใหม่ ๆ (สมเกียรติ สัจจารักษ์ และคณะ, 2563 : 116) 2. การพัฒนาทักษะนวัตกรและภาวะผู้นำการที่นักศึกษาได้เผชิญปัญหาและร่วมกันหาทางออกไม่ว่าจะเป็นด้านเทคนิคหรือด้านเนื้อหา ก่อให้เกิดภาวะผู้นำร่วม และทักษะการคิดขั้นสูง ซึ่งแสดงว่านักศึกษาไม่ได้เป็นเพียงผู้รับความรู้เท่านั้นแต่เป็นผู้สร้างสรรค์ความรู้ ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นของครูนักนวัตกรในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรส่งเสริมให้มีการนำนวัตกรรมที่ได้ไปทดลองใช้จริงในโรงเรียนเครือข่าย เพื่อให้นักศึกษาได้รับผลสะท้อนกลับจากผู้เรียนจริง (Feedback loop)

1.2 ผู้สอนหรือผู้นำกิจกรรมควรให้ความสำคัญกับการสร้างบรรยากาศของความไว้วางใจ และการเปิดใจ ดังที่ผลการวิจัยพบว่าการที่สมาชิกกล้าเปิดใจให้เพื่อนสังเกตและรับข้อเสนอแนะโดยไม่ขัดแย้ง เป็นรหลักสำคัญ ที่ขับเคลื่อน PLC

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1ควรมีการปูพื้นฐานด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เช่น OBS, การตัดต่อ ก่อนเริ่มกิจกรรม PLC เพื่อลดความกังวลด้านเทคนิคในช่วงแรก

2.2 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และทักษะนวัตกรระหว่างกลุ่มที่ใช้กระบวนการ PLC ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้นกับกลุ่มที่ใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบปกติ หรือรูปแบบ Active Learning อื่น ๆ เพื่อยืนยันประสิทธิผลของโมเดลให้ชัดเจนยิ่งขึ้นในเชิงสถิติ

เอกสารอ้างอิง

พิรุฬห์พร แสนแพง. (2563). การพัฒนารูปแบบการพัฒนาตนเองด้วยกระบวนการ PLC ของครูศูนย์การศึกษา นอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย. **วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต.** มหาวิทยาลัยบูรพา.

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และพเยาว์ ยินดีสุข. (2561). **การเรียนรู้เชิงรุกแบบรวมพลังกับ PLC เพื่อการพัฒนา.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. (2542, 19 สิงหาคม). **ราชกิจจานุเบกษา**. เล่ม 116 ตอนที่ 74 ก., 1- 23.

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562. (2562, 1 พฤษภาคม). **ราชกิจจานุเบกษา**. เล่ม 136 ตอนที่ 57ก, 49-53.

มาเรียม นิลพันธุ์. (2555). **วิธีวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 7)**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ยุรพร ศุทธรัตน์. (2552). **องค์การเพื่อการเรียนรู้**. กรุงเทพ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

วสันต์ สุทธาวาศ และ ธีระวัฒน์ จันทึก. (2559). วิธีพัฒนาศักยภาพความเป็นนวัตกรการศึกษา. **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal,** *Silpakorn University*. *9* (1), 148-167.

วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2546). **การวิจัยในชั้นเรียน.** กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

วิราวรรณ์ เพ็ชรนาวา. (2563). แนวทางการพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพของโรงเรียนมัธยมศึกษาในสห วิทยาเขตวิภาวดี. **วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.** มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สมเกียรติ สัจจารักษ์ และคณะ. (2563). การจัดการเรียนรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) ของโรงเรียน เทศบาลปลูกปัญญา ในพระอุปถัมภ์สมเด็จพระเจ้าภคินีเธอเจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดาสิริโสภาพัณณวดี. **วารสารสังคมศาสตร์วิจัย.** 11(2). 147-167.

Sergiovanni, T. J. (1994). **Leadership as pedagogy, capital development and school effectiveness**. International Journal of Leadership in Education, 1, 37-46.