



วารสารการจัดการยุคใหม่ มหาวิทยาลัยชินวัตร

Journal of Modern Management Shinawatra University

Vol. 4 No. 2 April - June 2026

ISSN: 2985-2455 (Online)

Journal of Modern Management Shinawatra University is a quarterly academic journal that serves as a platform for the dissemination of academic works and research across various fields in the humanities and social sciences, with a focus on business administration and management. Here are some key points about the journal:

1. **Publication Frequency:** The journal publishes four issues per year, with each issue covering a specific three-month period. The schedule is as follows:
 - Issue 1: January - March
 - Issue 2: April - June
 - Issue 3: July - September
 - Issue 4: October - December
2. **Target Audience:** The journal is intended to support and promote academic work and research by a wide range of contributors, including faculty, academics, researchers, students, and the general public.
3. **Scope:** The journal accepts academic work and research articles from various fields within the humanities and social sciences, including but not limited to:
 - Business Administration and Management
 - Public Administration
 - Communication Arts
 - Journalism
 - Economics
 - History
 - Law
 - Sociology
 - Linguistics
 - Education
 - Social and Community Development
4. **Editorial Process:** The editorial department follows a structured process for creating each journal issue. This process typically includes the following steps:
 - **Article Submission:** Articles are received from contributors, which may include faculty members, graduate students, and other researchers.
 - **Editorial Screening:** The editorial team reviews the submitted articles to ensure they meet the journal's criteria and guidelines.
 - **Peer Review:** Experts in each respective field are selected to conduct a peer review of the articles. Peer review is a critical step in maintaining the academic quality and integrity of the journal.

- **Certification:** Articles that pass the peer review process are considered for publication. Certification is an important criterion for article selection.
- 5. **Platform for Graduate Students:** One of the significant objectives of the journal is to provide a platform for graduate students to publish their research results. This serves as a standard criterion for graduation requests, allowing students to showcase their academic work and contribute to the journal's focus on business and management fields.

In summary, Journal of Modern Management, Shinawatra University is dedicated to advancing academic research and facilitating the publication of scholarly works across a wide range of fields, with a particular emphasis on business administration, management, and related disciplines. It is a valuable resource for academics, researchers, students, and the broader academic community.

Internal editorial board

Dr. Sarana Photchanachan
Assistant Professor Dr. Anong Rungsuk
Associate Professor Dr. Thanakorn Thanathanchuchot
Assistant Professor Dr. Dheetawat Nukulki
Assist. Prof. Dr. Sukhumpong Channuwong
Dr. Manoch Prompanyo
Dr. Wasin Promphithakkul
Dr. Pensri Bangbon
Dr. Eksiri Niyomsilp
Dr. Phatthararuethai Kenikashmanworuethai
Dr. Vissarout Krabuansob
Dr. Pratikshya Bhandari
Dr. Bijay Sigdel
Dr. A.K. Mahbubul HYE
Dr. Pradit Songsangyos
Dr. Waranist Lamyai

Editorial Team

Dr. Tippawan Lertattharkonkit, Editor
Tel. 089-205-8865, Email: tippawan.l@siu.ac.th

Support Contact

Mrs. Vipaporn Kaewkrajang
Tel. 089-028-8996, Email: vipaporn.k@siu.ac.th

Contact

Shinawatra University 99 Moo 10, Bangtoey, Samkhok, Pathum Thani 12160 Thailand.

List of contents

	Page
Improving academic achievement in the literature subject of Khun Chang Khun Phaen, specifically the episode of the birth of Phlai Ngam, using project-based learning for sixth-grade elementary school students <i>Krongkran Jampahom</i>	1-13
The Development of Learning Achievement in Thai Literature: Rammakian (The Tale of Rama), 'Narai Prab Nonthok' (Vishnu Subdues Nonthok) Chapter, using a 5-Step Ladder Model for Matthayomsuksa 2 (Grade 8) Students) <i>Supawadee Jaithat, Supawon Ruekamlang and Pakpring Polhan</i>	14-29
Modernising School Administration Through Digital Management	30-45
Practices in Public Secondary Schools in Lagos State, Nigeria <i>Jacob Alabi ADEYANJU, Peace Ifeoma EZERE and Jumoke Omotola AJIDE</i>	
Perspectives on the “Field of Play” Doctrine in Sports Law <i>Pedithep Youyuenyong</i>	46-66
Service Provider Innovations That Influence Indian Couples to Choose Hua Hin as a Wedding Destination <i>Pichaphob Panphae and Ravee Art Phoewhawm</i>	67-79
The Development of Academic Achievement in Thai Literature on Rachadhiraj The Episode of Saming Phra Ram Asar Using Creativity Based Learning for Grade 7 Students <i>Pannga Pabu and Supawan Ruekamlang</i>	80-94
Development of academic achievement in literature on Phra Abhaimanee at the end of the entrance to the city of Karavek using the mind map technique for 4th grade students. <i>Paphawee Chansawang, Supawan Ruekamlang and Pakphring Phonhan</i>	95-108
The Double-Edged Sword of Artificial Intelligence: Its Impact on Human Cognitive Processes in Learning and Work <i>Phansak phungngam</i>	109-126

Editorial

Journal of Modern Management Year 3, Issue 1 This year, the editorial team has selected interesting articles from academics, researchers, and students, through consideration by qualified experts with expertise, to present 4 interesting topics.

In addition to the commitment to selecting articles that are useful for academics and research, the editorial team of Journal of Modern Management is also aware of promoting the use of research more widely, as well as focusing on developing and improving the quality of the journal to be reliable and accepted in the academic circle, in order to expand knowledge to society and be a part in creating academic strength in media and communication.

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน
ตอนกำเนิดพลายงาม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**Improving academic achievement in the literature subject of
Khun Chang Khun Phaen, specifically the episode of the birth
of Phlai Ngam, using project-based learning for sixth-grade
elementary school students.**

กรองกาญจน์ จำปาหอม¹ Krongkran Jampahom¹

สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

Department Of Thai Language, Faculty of Education, Nakhon Phanom University

เบอร์โทรศัพท์ 092-5076702 e-mail: gifkrongkran@gmail.com

Received 27 January, 2026

Revised 10 June, 2026

Accepted 18 June, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐาน วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้คือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.9/88.8 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($M=4.39$, $SD=0.22$)

คำสำคัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์, วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน, ตอนกำเนิดพลายงาม

Abstract

This research aimed to: 1. Study of project-based learning in the study of the Khun Chang Khun Phaen epic, specifically the "Birth of Phlai Ngam" section, for sixth-grade students; 2. Study the efficacy of project-based learning in the study of the Khun Chang Khun Phaen epic, specifically the "Birth of Phlai Ngam" section, for sixth-grade students;

and 3. Study the satisfaction of sixth-grade students with project-based learning in the study of the Khun Chang Khun Phaen epic, specifically the "Birth of Phlai Ngam" section. The sample consisted of 30 students. The research instruments included lesson plans, pre- and post-tests, and a satisfaction survey. The results showed an effectiveness score of 82.9/88.8, statistically significant at the .05 was at the highest level. (M=4.39, SD=0.22).

Keywords: Improving academic achievement; the literary work Khun Chang Khun Phaen, the episode of the birth of Phlai Ngam.

บทนำ

ภาษาไทยถือเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารที่สำคัญของคนไทย เป็นสื่อในการสร้างความเข้าใจระหว่างกันของคนในชาติและใช้ในการเรียนรู้ แสวงหาความรู้ต่าง ๆ นอกจากนี้ภาษาไทยยังแสดงให้เห็นเนื้อแท้ของความเป็นไทยบ่งบอกถึงความเป็นเอกราชและเอกลักษณ์ของไทย เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่คนไทยควรภาคภูมิใจและรักษาไว้ให้คงอยู่ตลอดไป สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ที่กล่าวถึงวิชาภาษาไทยว่า “เป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย” นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

วรรณคดี เป็นมรดกของชาติที่สะท้อนให้เห็นถึงภาพของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนแต่ละยุคสมัยอันเป็นรากเหง้า และอัตลักษณ์ความเป็นชาติไทย โดยในเนื้อเรื่องก็มักสอดแทรกแนวคิด คติสอนใจ ปรัชญาที่สามารถนำไปใช้เป็นแบบอย่างแก่การดำเนินชีวิต เพื่อทำให้ผู้อ่านเกิดองค์ความรู้ ความประทับใจจนทำให้มีความรู้สึกร่วมและคล้อยตามไปกับกวี จึงถือได้ว่ามีคุณค่าในด้านประวัติศาสตร์ สังคม อารมณ์ และคุณค่าด้านวรรณศิลป์ รวมถึงเป็นเครื่องเชิดชูอารยธรรมของชาติ หลักฐานประวัติศาสตร์ทางโบราณคดีดังที่พิทล จันทน์ลาต (2565) กล่าวว่า วรรณคดีเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและถ่ายทอดแนวคิดของตนเองที่เกิดขึ้น และยังเป็นกระจกสะท้อนความเปลี่ยนแปลง ของสังคม วัฒนธรรม รวมถึงสอดแทรกแนวคิดคติธรรมไว้ด้วยกลวิธีอันแยบยลอันเป็นประโยชน์กับผู้ศึกษาซึ่งสอดคล้องกับชลธิชา นานา และบุษบา บัวสมบุรณ์ (2561) ที่กล่าวว่าการเรียนวรรณคดีมีประโยชน์ในการจรรโลงใจ ทำให้รู้จักใช้ปัญญาความคิด และความเข้าใจความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้วรรณคดีเป็นสิ่งที่รวบรวมความเจริญทางสังคมและวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่ยกระดับจิตใจให้สูงขึ้น ถือว่ามีประโยชน์ต่อวงการการศึกษาเนื่องจากทำให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้สังคม และยังได้ฝึกการใช้ความคิดอีกด้วย

ปัญหาการเรียนวรรณคดี พบว่า นักเรียนขาดความสนใจในการอ่านและการเรียนวรรณคดี และเนื้อหาจะเน้นในเรื่องความรู้ ความจำ มากกว่าความเข้าใจและซาบซึ้งในคุณค่าของวรรณคดีส่งผลให้นักเรียนขาดความสนใจ ไม่เห็นคุณค่าของการเรียนวรรณคดีและมองว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว และเนื้อหาที่มีคำศัพท์ยากเป็นจำนวนมากทำให้นักเรียนไม่มีความสนใจในการเรียน การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการจัดประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้นักเรียน เหมือนกับการทำงานในชีวิตจริงอย่างมีระบบเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา วิธีการหาความรู้ความจริงอย่างมีเหตุผล ได้ทำการทดลอง ได้พิสูจน์สิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง รู้จักการวางแผนการทำงาน ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตามตลอดจนได้พัฒนากระบวนการคิดโดยเฉพาะการคิดขั้นสูง และการประเมินตนเอง โดยมีครูเป็นผู้กระตุ้น เพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวนักเรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้อย่างได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟัง และการสังเกตจากผู้รู้ โดยนักเรียน มีการเรียนรู้ผ่านการทำงานเป็นกลุ่มที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงาน และได้เป็นผลงานแบบรูปธรรม และเน้นการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ชีวิตขณะได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ โดยมีครูเป็นผู้ให้การส่งเสริมสนับสนุน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 29, 2559)

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการส่งเสริมความสามารถ ด้านการเรียนวรรณคดี เพื่อให้นักเรียนได้รับการพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ ความเข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์อย่างมีคุณค่า จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ความคิดด้านการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานวรรณคดี เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เป็นการศึกษาเพื่อค้นพบความรู้ใหม่ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ และวิธีการใหม่ ด้วยตัวนักเรียนเอง โดยใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์มีครูอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ใหญ่ปรึกษา ความรู้ใหม่ สิ่งประดิษฐ์ และวิธีการใหม่นั้น ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เป็นประสบการณ์ตรงที่มีคุณค่าสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานต่าง ๆ ได้ การจัดการเรียนรู้โครงงานสามารถต่อเนื่องกับสอนแบบบูรณาการได้ ทั้งในรูปแบบบูรณาการภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้ และบูรณาการระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักเรียนได้นำองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้มาบูรณาการเพื่อทำโครงงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (สุชาติ วงศ์วัฒน์, 2542) มีขั้นตอน 6 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขึ้นกำหนดปัญหา หรือสำรวจความสนใจ ครูเสนอสถานการณ์หรือตัวอย่างที่เป็นปัญหาและกระตุ้นให้นักเรียนหาวิธีการแก้ปัญหา

1.2 ขึ้นกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน ครูแนะนำให้นักเรียนกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนว่าเรียนเพื่ออะไร จะทำโครงงานนั้นเพื่อแก้ปัญหาอะไร

1.3 ขึ้นวางแผนและวิเคราะห์โครงงาน ให้นักเรียนวางแผนแก้ปัญหา ซึ่งเป็นโครงงานเดี่ยวหรือกลุ่มก็ได้

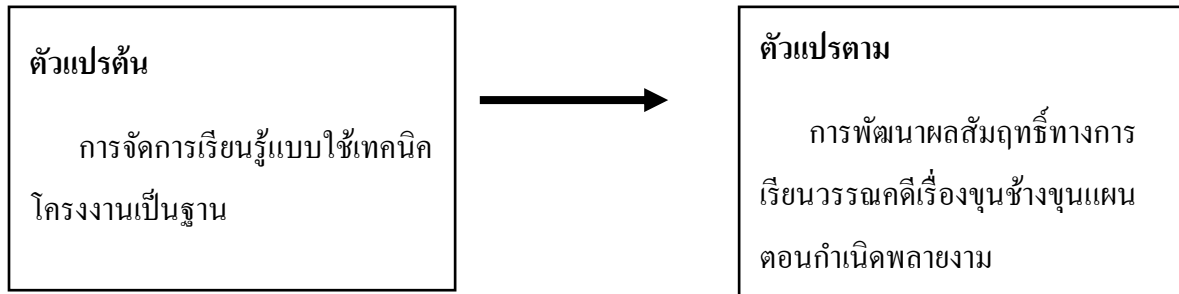
1.4 ขึ้นลงมือปฏิบัติหรือแก้ปัญหา ให้ครูลงมือปฏิบัติหรือแก้ปัญหตามแผนการที่กำหนดไว้โดยมีครูเป็นที่ปรึกษา

1.5 ขึ้นประเมินผลระหว่างปฏิบัติงาน ครูแนะนำให้นักเรียนรู้จักประเมินผลก่อนดำเนินการระหว่างดำเนินการและหลังดำเนินการ

1.6 ขึ้นสรุป รายงานผล และเสนอผลงาน เมื่อนักเรียนทำงานตามแผนและเก็บข้อมูลแล้วต้องทำการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปและเขียนรายงานเพื่อนำเสนอผลงาน

2. วรรณคดี เป็นมรดกทางภูมิปัญญาที่สำคัญยิ่งของชาติ เพราะวรรณคดีเกิดจากการสังสรรค์ประสบการณ์อย่างยาวนาน ลองผิดลองถูกพัฒนาขึ้นโดยใช้ภูมิปัญญาสร้างสรรค์ผลงานโดยวิธีการอันแยบคาย วรรณคดีโดยหลักแล้วเป็นเรื่องราวบันเทิงคดีหากแต่วรรณคดียังคงทำหน้าที่อื่น ๆ อีกด้วย เช่น บันทึกประวัติศาสตร์ ถ่ายทอดขนบธรรมเนียมประเพณี ปรัชญา ความเชื่อ ค่านิยมทางสังคม และคำสอนต่าง ๆ เป็นต้น ไข่แต่เป็นเรื่องราวประโลมโลกอย่างเดียว ในด้านการเรียนรู้ก็สามารถถอดบทค่าประพันธ์ การอ่านบทประพันธ์ การทราบถึงจังหวะ และทำนองของบทแต่ละบทได้เพื่อสื่อความหมายและความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง (ภาสกร เกิดอ่อน และคณะ, 2554)

จากการศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎีต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ สอดคล้องกันในรายละเอียด ซึ่งการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม นักเรียนชั้นประถมศึกษาโดยใช้เทคนิคการสอนแบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยสรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังต่อไปนี้



กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย/ระเบียบวิธีวิจัย/Research Methodology

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ตามลำดับ ดังนี้

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) ใช้แบบแผนทดลอง แบบ One Group Pre-test Post-test Design มีลักษณะการทดลองดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2549 : 56)
ตาราง 1 แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design

กลุ่ม	Pre-test	Treatment	test Post-test
ทดลอง	T1	X	T2

ความหมายของสัญลักษณ์

T1 แทน การทดสอบก่อนเรียน

X แทน การใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โครงงานเป็นฐานการเรียนรู้ วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม

T2 แทน การทดสอบหลังเรียน

2. การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามลำดับ ดังนี้

2.1 ชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โครงงานเป็นฐานการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม โดยแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การวัดและประเมินผลการปฏิบัติงาน และข้อตกลงในการทำกิจกรรมตามตารางเรียนและนอกตารางทดลอง

2.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม เก็บคะแนนผลสอบก่อนเรียน

2.3 ดำเนินการสอนตามบทเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้การเรียนรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม บันทึกคะแนนประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียนการประเมินผลและแบบฝึกทักษะท้ายบทเรียน เก็บเป็นคะแนนรวมระหว่างเรียน

2.4 เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม มาทดสอบกับนักเรียนที่ได้เรียนแล้วเก็บคะแนนผลสอบหลังเรียน

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ใช้เวลาทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน สอนครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 5 ชั่วโมง (โดยไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน) ผู้วิจัยดำเนินการสอนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับ ดังนี้

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคโครงงานเป็นฐานการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. การวิเคราะห์ประสิทธิผลของการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคโครงงานเป็นฐานการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคโครงงานเป็นฐานการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ

1.1 แบบทดสอบการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม

1.1.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามโดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552: 105)

1.1.2 การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามแบบอิงเกณฑ์โดยใช้วิธีของเบรินแนน (Brennan) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552: 107)

1.1.3 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวรรณคดีการเรียนเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามแบบอิงเกณฑ์โดยใช้วิธีของโลเวท (Lovett) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552: 109)

2. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

2.1 ร้อยละ (Percentage) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552: 123)

2.2 ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552: 128)

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคโครงงานเป็นฐานการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โดยการวิเคราะห์ความแตกต่างก่อนเรียนกับหลังเรียนใช้สถิติ Holtelling T2 (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2553: 174-175)

ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

จากการดำเนินวิจัยมีผลการศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามโดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	เกณฑ์ 80/80	
วรรณคดี เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิด	E1	E2
พลายงาม โดยใช้เทคนิคการใช้โครงงาน	82.9	88.8
เป็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6		

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ผลการทดลองใช้แผนจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามโดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแผนจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม มีคะแนนเฉลี่ยจากการทำใบงานเรื่องวรรณคดีขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม (E1) และคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านความรู้เรื่องวรรณคดีขุนช้างขุนแผนในภาษาไทย (E2) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.9/88.8 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 การศึกษาประสิทธิผลของการใช้เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เทคนิคการใช้โครงงานเป็นฐานเรื่องวรรณคดีขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 2 ประสิทธิผลของการใช้ประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เทคนิคการใช้โครงงานเป็นฐานเรื่องวรรณคดีขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มทดลอง	N	M	SD
ก่อนเรียน	22	24.27	1.96
หลังเรียน	22	26.64	1.65

จากตารางที่ 2 แสดงว่า แบบทดสอบวัดความสามารถด้านความรู้เรื่องวรรณคดีขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคการใช้โครงงานเป็นฐานเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคการใช้โครงงานเป็นฐานเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประเด็นความพึงพอใจ	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
1. ด้านกระบวนการเรียนการสอน				
1.1 นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคโครงงาน ด้วยการแบ่งหน้าที่กันในกลุ่ม	4.09	0.62	มาก	3
1.2 สื่อการเรียนรู้ที่ใช้จัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคโครงงาน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม	4.14	0.42	มาก	2
1.3 นักเรียนสนใจในการร่วมกิจกรรมกลุ่มทุกครั้ง	4.90	0.60	มากที่สุด	1
รวมความคิดเห็นด้านกระบวนการเรียนการสอน	4.38	1.64	มาก	2
2. ด้านคุณภาพครู				
2.1 เนื้อหาที่ใช้การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามเข้าใจง่าย	4.27	0.62	มาก	3
2.2 นักเรียนสนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามที่หลากหลาย	4.41	0.58	มาก	2
2.3 นักเรียนมีทัศนคติที่ดีกับครูต่อการแนะนำการทำกิจกรรมกลุ่ม	4.45	0.58	มาก	1
รวมความคิดเห็นด้านคุณภาพครู	4.38	1.78	มาก	2
3. ด้านการวัดผลและประเมินผล				
3.1 นักเรียนได้ทดสอบความรู้ความสามารถในวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม	4.45	0.58	มาก	3
3.2 นักเรียนใช้เวลาตามกำหนดในการทดสอบวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม	4.45	0.58	มาก	3
3.3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่มวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม	4.64	0.48	มากที่สุด	2

3.4 นักเรียนสามารถอธิบายวรรณคดีเรื่องขุนช้าง ขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามตามรูปแบบที่กำหนด ได้ถูกต้อง	4.68	0.47	มากที่สุด	1
รวมความคิดเห็นด้านการวัดผลและประเมินผล	4.56	5.04	มากที่สุด	1
รวมความคิดเห็นทั้งหมด	4.39	0.22	มาก	

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคการใช้
โครงงานเป็นฐานวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M=4.36, SD=0.75$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากมากไปน้อย
ได้แก่ อันดับที่ 1 ด้านการวัดและการประเมินผลเครื่องมือวัดผล ($M=4.56, SD=5.04$) อันดับที่ 2 ด้าน
คุณภาพครู ($M=4.38, SD=1.78$) อันดับที่ 2 ด้านกระบวนการเรียนการสอน ($M=4.38, SD=1.64$) แต่ละ
ด้านมีรายละเอียดดังนี้

1. ความคิดเห็นด้านการวัดและการประเมินผลเครื่องมือวัดผล พบว่า สิ่งที่นักเรียนคิด
ว่าทำให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด คือ เนื้อหาวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามมีปริมาณ
เหมาะสมกับเวลาที่ใช้จัดการเรียนรู้ ($M=4.36, SD=0.75$) โดยมีความเห็นในระดับมาก และสิ่งที่การ
เรียนรู้ที่น้อยที่สุด คือ นักเรียนใช้เวลาตามกำหนดในการทดสอบวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน
กำเนิดพลายงาม และนักเรียนได้ทดสอบความรู้ความสามารถในวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน
กำเนิดพลายงาม ($M=4.45, SD=0.58$) โดยมีความเห็นในระดับมาก

2. ความคิดเห็นด้านกระบวนการเรียนการสอน พบว่า สิ่งที่นักเรียนคิดว่าทำให้เกิดการ
เรียนรู้สูงสุด คือ นักเรียนสนใจในการร่วมกิจกรรมกลุ่มทุกครั้ง ($M=4.90, SD=0.60$) โดยมีความเห็นใน
ระดับมากที่สุด และสิ่งที่เกิดการเรียนรู้ที่น้อยที่สุด คือ นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน
โดยใช้เทคนิคโครงงาน ด้วยการแบ่งหน้าที่กันในกลุ่ม ($M=4.09, SD=0.62$) โดยมีความเห็นในระดับมาก

3. ความคิดเห็นด้านคุณภาพครู พบว่า สิ่งที่นักเรียนคิดว่าทำให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด คือ
นักเรียนมีทัศนคติที่ดีกับครูต่อการแนะนำการทำกิจกรรมกลุ่ม ($M=4.45, SD=0.58$) โดยมีความเห็นใน
ระดับมากและสิ่งที่เกิดการเรียนรู้ที่น้อยที่สุด คือ เนื้อหาที่ใช้การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีเรื่องขุน
ช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามเข้าใจง่าย ($M=4.27, SD=0.62$) โดยมีความเห็นในระดับมาก

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวรรณคดีขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามโดยใช้
เทคนิคโครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สรุปผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดคนปลายงาม โดยใช้เทคนิคการใช้โครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.9/88.8

2. ความสามารถด้านความรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดคนปลายงามในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดคนปลายงามโดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.39$, $SD=0.22$)

อภิปราย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดคนปลายงามโดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผลการเพื่อหาประสิทธิภาพการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดคนปลายงามโดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ มีคะแนนเฉลี่ยจากการทำใบงานเรื่องวรรณคดีขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดคนปลายงาม เท่ากับ 82.9/88.8 หมายความว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทดลองใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐาน ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดคนปลายงาม โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร และมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาไทย รวมทั้งเอกสารประกอบหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง เพื่อวางแผนสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐาน เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาความสามารถด้านความรู้วรรณคดีซึ่งเป็นงานเขียนหรือวรรณกรรมไทยที่ได้รับการยกย่อง วรรณคดีไทยเป็นผลงานที่ทรงคุณค่าด้านวรรณศิลป์และส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทยให้อยู่สืบต่อไป ด้วยเหตุผลดังกล่าวการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดคนปลายงาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจึงมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. การใช้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดคนปลายงามโดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่านักเรียนมีความสามารถด้านความรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดคนปลายงามภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน พบว่า นักเรียนทุกคนมีความตั้งใจในการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านความรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดคนปลายงามในภาษาไทย เนื่องจากแบบทดสอบมีลำดับ

ขั้นตอนที่เหมาะสม และท้าทายความสามารถของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นการทดสอบหลังเรียน ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้การใช้แบบทดสอบความรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามในภาษาไทย นอกจากนี้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามที่สร้างขึ้นเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ทำให้ผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสาเหตุที่ทำให้ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เพราะการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานที่สร้างขึ้นเป็นการผสมผสานการใช้สื่อชนิดต่าง ๆ จัดระเบียบใช้ให้เหมาะสมการนำเสนอเนื้อหาแต่ละชนิด เพื่อให้คำตอบที่กระชับและเป็นประโยชน์น่าสนใจแก่นักเรียน และองค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบการจัดระบบสื่อประสมไม่ใช่เป็นแค่เพียงการใช้เครื่องมือทางโสตทัศนมากกว่า 2 ชนิดขึ้นไปเท่านั้น แต่จะต้องเป็นการประสานความสัมพันธ์ของสื่อที่ใช้เพื่อใช้ประโยชน์ จากคุณลักษณะ และความสามารถ หรือศักยภาพของสื่อแต่ละชนิดนั้น ๆ ให้ได้ประโยชน์มากที่สุด ทำให้สื่อแต่ละชนิดที่ใช้อำนวยประโยชน์แก่กันและกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีได้มากขึ้น

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคโครงงานเป็นฐานวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความคิดเห็นของนักเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้นักเรียนได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน โดยส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติและปรับปรุงแก้ไขด้วยตนเอง ตลอดจนนำสื่อการเรียนการสอนที่มีความชัดเจนทั้งรูปแบบและเนื้อหา ทำให้นักเรียนตระหนักถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยจัดบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กัน ผ่านกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้นักเรียนสังเคราะห์ประเด็นที่สำคัญและแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน โดยที่มิครูให้ความช่วยเหลือในประเด็นที่นักเรียนตัดสินใจทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

ดังนั้นสรุปได้ว่าการนำเทคนิคการใช้โครงงานเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผนสามารถส่งเสริมความสามารถวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามได้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเกิดความตระหนักเรื่องคำราชาศัพท์ได้อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะในการวิจัย (Research Recommendations)

1. ควรให้ความรู้ครูก่อนที่จะนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามก่อนนำไปใช้ไปให้นักเรียนทดลองใช้
2. ควรให้ความรู้แก่นักเรียนก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามก่อนนำไปใช้ไปทดลองใช้
3. ควรวางแผนและเตรียมความพร้อมก่อนใช้ควรให้ความรู้ครูก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคโครงงานเป็นฐานวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามก่อนนำไปใช้โดยการเตรียมคอมพิวเตอร์ให้พร้อมก่อนสอนทุกครั้ง

เอกสารอ้างอิง

- นรากร ชินพิมาย. (2565). ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง *เสภาขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม* โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ.
- นเรศ ทองอินทร์. (2560). ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.
- นัฏริยา ปิ่นทอง. (2564). ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง *มัทนะพาธา* ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.
- ประสพลาภ นุ่มนวล. (2565). ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง *ขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม* โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA Model).
- วัชรภรณ์ ศรีสิทธิยานนท์. (2559). ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และเจตคติในการเรียนสาระวรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.
- Dow Anaya Garcia. (2001). อ้างถึงใน วัชรภรณ์ ศรีสิทธิยานนท์ (2559). ศึกษาการใช้วรรณคดีที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมของครู.
- Nancy B. Hertzog. (2007). ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานในห้องเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2.
- Wurdinger Scott. (2011). ศึกษาแบบสำรวจออนไลน์เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนที่ใช้การเรียนรู้ด้วยโครงงาน.
- Zimmerman. (2010). ศึกษาการสอนแบบโครงงานเป็นฐานในห้องเรียนสังคมศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา.

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทก
โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
**The Development of Learning Achievement in Thai
Literature: Rammakian (The Tale of Rama), 'Narai Prabs
Nonthok' (Vishnu Subdues Nonthok) Chapter, using a 5-Step
Ladder Model for Matthayomsuksa 2 (Grade 8) Students)**

สุภาวดี ใจทัศน์¹, สุภาวรรณ ธากำลัง², พกศรีพรัง พลหาญ³

Supawadee Jaithat¹, Supawon Ruekamlang², Pakpring Polhan³

¹สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

Department Of Language, Faculty Of Education Nakhon Phanom University

เบอร์โทรศัพท์ 0625270132 e-mail : supawadee9748@gmail.com

สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

Department Of Language, Faculty Of Education Nakhon Phanom University

Received 27 January, 2026

Revised 10 June, 2026

Accepted 18 June, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทก โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทก โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทก โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนมุกดาหาร จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.81/93.33 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.87, SD=0.18$)

คำสำคัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน,วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์,นารายณ์ปราบหนทก

Abstract

This research aimed to: 1. Study the effectiveness of teaching and learning to improve academic achievement in the Ramakien epic, specifically the episode of Narayana defeating Nonthok, using the 5-step learning ladder model for Grade 8 students; 2. Study the effectiveness of teaching and learning to improve academic achievement in the Ramakien epic, specifically the episode of Narayana defeating Nonthok, using the 5-step learning ladder model for Grade 8 students; and 3. Study the satisfaction of Grade 8 students with the teaching and learning management to improve academic achievement in the Ramakien epic, specifically the episode of Narayana defeating Nonthok, using the 5-step learning ladder model. The sample consisted of 28 Grade 8 students from Mukdahan School. The results showed that the instructional management achieved an efficiency of 81.81/93.33. The post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level, and the students' overall satisfaction was at the highest level ($M = 4.87$, $SD = 0.18$).

Keywords: Improving academic achievement, Ramakien (Thai epic), Narayana defeats Nonthok

บทนำ

ภาษาไทย เป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพและเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริงด้วยความสำคัญของภาษาไทยที่ต้องฝึกฝนทักษะให้ เกิดความชำนาญกระทรวงศึกษาธิการจึงมีการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 โดยมีการจัดการศึกษาตามหลักสูตร แกนกลางไว้ 5 สาระด้วยกันคือ สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้ และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ เขียนย่อความ และเขียน เรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่าง มีประสิทธิภาพสาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่าง มี วิจารณ์พูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึก ในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณ์และสร้างสรรค์ สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษาภูมิปัญญาทางภาษาและอนุรักษ์ภาษาไทยในฐานะสมบัติ ของชาติสาระ ที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์ วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

วรรณคดี เป็นสิ่งสำคัญที่สามารถบ่งบอกถึงสภาพสังคมในสมัยนั้นขนบธรรมเนียมและประเพณีต่าง ๆ รวมไปถึงช่วยจรรโลงใจให้กับผู้อ่านหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงได้มีการกำหนดให้เรียนวรรณคดีในทุกระดับชั้นและยังกล่าวถึงการเรียนวรรณคดีว่าเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยได้กำหนดตัวชี้วัด ของการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมไว้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมและกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ของนักเรียนไว้ว่านักเรียนต้องเข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งวรรณคดีที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้คัดเลือกให้เรียนนั้นมีคุณค่าทั้งทางด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ด้านสังคมและสามารถให้นักเรียนเรียนนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่น วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก เป็นวรรณคดีที่มีความโดดเด่นในด้านเนื้อหา มีคุณค่าและให้ข้อคิดแก่นักเรียนในสถานการณ์ปัจจุบันเป็นอย่างมากในเรื่องของการกลั่นแกล้งหรือรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่าตน การใช้อำนาจในทางที่ผิดเป็นโดยสะท้อนผ่านพฤติกรรมของตัวละครที่ทุกคนล้วนมีความรัก โลก โกรธ หลง ซึ่งนักเรียนต้องไตร่ตรองให้ดีก่อนนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตให้ถูกทำนองคลองธรรม

ปัญหาการเรียนวรรณคดี พบว่า การเรียนวรรณคดีมีนักเรียนไม่ค่อยให้ความสำคัญกับเนื้อหา วรรณคดีเนื่องจากมีเนื้อหาที่โบราณและค่อนข้างยาวนักเรียนจึงเกิดความเบื่อหน่ายและไม่มีสิ่งกระตุ้นที่ทำให้ให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนส่งผลให้นักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหา ทำให้ไม่สามารถทำข้อสอบได้และยังพบว่านักเรียนหลายคนไม่เข้าใจคำศัพท์ในเนื้อหาวรรณคดี อีกทั้งยังไม่สามารถวิเคราะห์วิจารณ์ ประเมินค่าวรรณคดีได้ นักเรียนไม่กล้าแสดงออกในขณะที่ทำการเรียนการสอนขาดความสนใจในรายวิชาวรรณคดีทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนยังต่ำกว่าเกณฑ์จากที่นักเรียนทดสอบหลังเรียน และการนำเสนองานหน้าชั้นเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนที่ค่อนข้างต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ครูได้กำหนดไว้ในกาประเมินนักเรียน

การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เป็นกระบวนการ ที่ต้องการให้นักเรียนเป็นบุคคลที่เต็มไปด้วยคุณภาพมีทักษะในการแสวงหาความรู้ข้อมูลต่าง ๆ มีทักษะการคิดทั้งการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพสามารถร่วมมือในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น จึงเหมือนบันไดที่ทำให้นักเรียนได้ก้าวไปสู่ความสำเร็จพัฒนาไปสู่ผู้มีความรู้พัฒนาความสามารถในการคิดการค้นหาค้นหาและสามารถลง

มือปฏิบัติร่วมกับผู้อื่นได้สามารถเรียนรู้ในการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ซึ่งถือว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องการให้นักเรียนมีความเป็นพลวัตก้าวทันความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ตรงกับความต้องการของสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐานที่ต้องการผลักดันให้มีการปรับเปลี่ยนหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มศักยภาพการจัดการศึกษาไทยให้พร้อมสำหรับการแข่งขันในเวทีโลกในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งหนึ่งในข้อผลักดันคือต้องการพัฒนาทักษะการคิดสำหรับนักเรียนให้มากขึ้น เพราะในปัจจุบันโรงเรียนยังไม่สามารถพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียนได้ดีเท่าที่ควรเนื่องจากการเรียนการสอนยังเน้นให้นักเรียนคิดตามสิ่งที่ครูป้อนความรู้ให้นักเรียนมากกว่าการให้นักเรียนคิดสิ่งใหม่ ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2555) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น มาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพราะวิธีสอนนี้จะทำให้นักเรียนเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมให้นักเรียนมีนิสัยช่างสังเกตมีทักษะในการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง สามารถวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาสร้างเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้อีกทั้งยังมีทักษะในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและบริการสังคมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งวิธีสอนนี้จะดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้นักเรียนเกิดความอยากรู้และสามารถพัฒนาตนเองให้เป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ที่มีคุณภาพได้ทำให้นักเรียนเป็นบุคคลที่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ให้กับนักเรียนโดยผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น มาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพราะวิธีสอนนี้จะทำให้นักเรียนเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมให้นักเรียนมีนิสัยช่างสังเกตมีทักษะในการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองสามารถวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาสร้างเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้อีกทั้งยังมีทักษะในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและบริการสังคมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งวิธีสอนนี้จะดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้นักเรียนเกิดความอยากรู้และสามารถพัฒนาตนเองให้เป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ที่มีคุณภาพได้ทำให้นักเรียนเป็นบุคคลที่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนาท โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้นของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนาท โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้นของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น หรือเทคนิคบันได 5 ขั้นตอน เป็นกระบวนการที่เน้น ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตั้งแต่การตั้งคำถาม การค้นคว้าข้อมูล การสร้างองค์ความรู้ การสื่อสาร และการนำความรู้ไปใช้จริงในสังคมซึ่งเป็นเทคนิคการลำดับการสื่อสารหรือเนื้อหาจากเรื่องทั่วไปสู่เรื่องเฉพาะจากง่ายไปหายากเป็นขั้นตอนแบบ “บันได” โดยเน้นให้ผู้ฟังผู้อ่านค่อย ๆ เข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งขึ้นทีละขั้น โดย (Limbach and other) ได้ทำการศึกษาเพื่อหาวิธีการสอนที่จะทำมาพัฒนาทักษะการคิดระดับสูงให้แก่ นักเรียน ซึ่ง Five Step Model ที่ Limbach และคณะพัฒนาขึ้นมาได้สร้างขึ้นมาจากหลักการกำหนดจุดมุ่งหมายทางการศึกษาของ Revised Bloom's Taxonomy (1961) โดย Bloom เชื่อว่าสมรรถภาพทางความคิดของคนเราแยกย่อยและเรียงลำดับจากง่ายไปยาก โดยอาศัยพฤติกรรมที่มีความซับซ้อนมากขึ้นและมีลักษณะรวมเอาพฤติกรรมตอนต้นเอาไว้ด้วยซึ่งจุดมุ่งหมายทางการศึกษาของ Bloom นั้นแบ่งออกได้เป็นขั้นตอน ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจการนำไปใช้การวิเคราะห์การสังเคราะห์ และการประเมินค่าจากขั้นตอนเหล่านี้จึงได้กระบวนการ 5 ขั้นตอน เพื่อฝึกพัฒนาการคิดระดับสูงเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมในกิจกรรมการเรียนรู้และเพื่อให้นักเรียนมีพัฒนาการในเรื่องความคิดระดับสูงการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ตามรูปแบบของ Limbach and other ดังนี้

ขั้นที่ 1 การตั้งคำถามหรือสมมติฐาน เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักคิด รู้จักสังเกตตั้งคำถามอย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์ ซึ่งจะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในการตั้งคำถาม สมมติฐาน Learning to Question (2006)

ขั้นที่ 2 ขั้นการสืบค้นความรู้และสารสนเทศ เป็นขั้นตอนการฝึกแสวงหาค้นคว้าข้อมูลความรู้และสารสนเทศต่าง ๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น อินเทอร์เน็ตห้องสมุดห้องออนไลน์ และออนไลน์บุคคลรอบตัวหรือจากการฝึกปฏิบัติทดลองเป็นต้น ซึ่งขั้นตอนนี้จะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ในการแสวงหาความรู้ (Learning to Search)

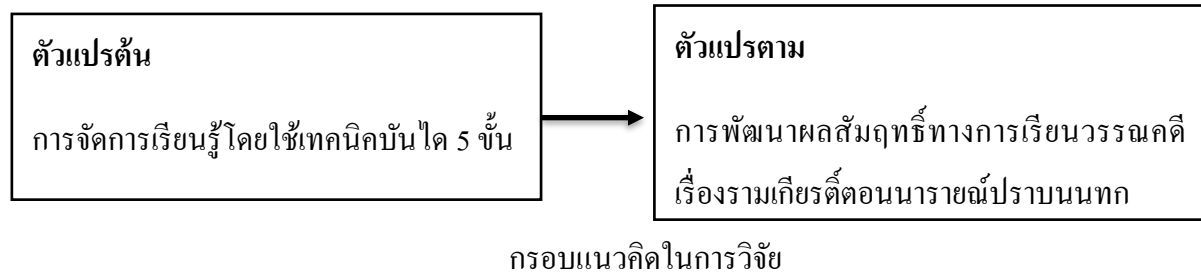
ขั้นที่ 3 การสร้างองค์ความรู้ เป็นการฝึกให้นักเรียนนำความรู้และสารสนเทศที่ได้จากการแสวงหาความรู้ มาแลกเปลี่ยนกัน อภิปรายความรู้ที่สืบค้น เพื่อนำไปสู่การสรุปและสร้างองค์ความรู้ (Learning to Construct)

ขั้นที่ 4 การสื่อสารและนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการฝึกให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากขั้นตอนก่อนหน้ามาสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีทักษะในการสื่อสาร (Learning to Communicate)

ขั้นที่ 5 การบริการสังคมและจิตสาธารณะ เป็นการนำความรู้ที่ได้สู่การปฏิบัติซึ่งนักเรียนจะต้องเชื่อมโยงความรู้เพื่อนำไปสู่การทำให้แก่สังคมและชุมชนรอบตัวตามวิถีภาวะของนักเรียนและจะส่งผลให้นักเรียนมีจิตสาธารณะและบริการสังคม (Learning to Serve จากการศึกษาหลักการ แนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์สอดคล้องกันในรายละเอียด ซึ่งการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการศึกษาหลักการ แนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น (ประภาพร ษณฺ, 2555)

2. วรรณคดี หมายถึง ภูมิปัญญาของกวีหรือนักประพันธ์ไทยเปรียบเสมือนเพชรล้ำค่าเป็นสมบัติคู่แผ่นดินไทยมาทุกยุคทุกสมัยซึ่งสะท้อนภาพของสังคมไทยตามทัศนะและประสบการณ์ของกวีที่อยู่ในสังคมนั้น ๆ โดยนำเสนอภาพตามมุมมองของตนผ่านตัวอักษรในแง่มุมต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านวรรณศิลป์ ออกสู่สายตาผู้อ่าน เพราะวรรณคดีก็คือภาพสะท้อนสังคมหรือเปรียบเสมือนกระจกเงาบานใหญ่ของสภาพสังคมไทยวรรณคดีจึงจัดเป็นมรดกทางภูมิปัญญาที่สำคัญยิ่งของชาติ เพราะวรรณคดีเกิดจากการสังสมประสบการณ์อย่างยาวนานลองผิดลองถูกพัฒนาขึ้น โดยใช้ภูมิปัญญาสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการอันแยบคาย วรรณคดีโดยหลักแล้วเป็นเรื่องราวบันเทิงคดีหากแต่วรรณคดียังคงทำหน้าที่อื่น ๆ อีกด้วยวรรณคดีมีคุณค่าทั้งในทางประวัติศาสตร์สังคมและอารมณ์ตลอดจนทรงคุณค่าในด้านคติสอนใจและคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ด้วยหรือจะกล่าวว่วรรณคดีนับเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่ตกทอดเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติซึ่ง บรรพบุรุษได้ดูแลสร้างสรรค์ขึ้นด้วยอัจฉริยภาพก็ย่อมได้ (วิทย์ ศิวะศรียานนท์, 2544)

จากการศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎีต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์สอดคล้องกันในรายละเอียด ซึ่งการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทก โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยสรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังต่อไปนี้



วิธีดำเนินการวิจัย/ระเบียบวิธีวิจัย

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ตามลำดับ ดังนี้

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) ใช้แบบแผนทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design มีลักษณะการทดลองดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2549 : 56)

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design

กลุ่ม	Pre-test	Treatment	test Post-test
ทดลอง	T1	X	T2

ความหมายของสัญลักษณ์

T1 แทน การทดสอบก่อนเรียน

X แทน การใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการรูปแบบบันได 5 ขั้น

การเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนาทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

T2 แทน การทดสอบหลังเรียน

2. การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามลำดับ ดังนี้

2.1 ชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการรูปแบบบันได 5 ขั้น การเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนาทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การวัดและประเมินผลการปฏิบัติงานและข้อตกลงในการทำกิจกรรมตามตารางเรียนและนอกตารางการทดลอง

2.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบเรื่องการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เก็บคะแนนผลสอบก่อนเรียน

2.3 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามบทเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 บันทึกคะแนนประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียนการประเมินผลและแบบฝึกทักษะท้ายบทเรียน เก็บเป็นคะแนนรวมระหว่างเรียน

2.4 เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยนำแบบทดสอบเรื่องการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มาทดสอบกับนักเรียนที่ได้เรียนแล้วเก็บคะแนนผลสอบหลังเรียน

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน สอนครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 5 ชั่วโมง (โดยไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน) ผู้วิจัยดำเนินการสอนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับ ดังนี้

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น การเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2. การวิเคราะห์ประสิทธิผลของการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น การเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น การเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1.1.3 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แบบอิงเกณฑ์โดยวิธีของโลเวท (Lovett) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552)

2. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

2.1 ร้อยละ (Percentage) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552)

2.2 ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552)

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น การเรียนวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนาทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการวิเคราะห์ความแตกต่างก่อนเรียนกับหลังเรียนใช้สถิติ Holtelling T2 (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2553)

ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยมีผลการศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนาทโดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนาท โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้นของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	เกณฑ์ 80/80	
	E1	E2
	81.81	93.33

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ผลการทดลองใช้แผนจัดการเรียนรู้เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทโดยใช้เทคนิคการจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏว่านักเรียนที่เรียนด้วยแผนจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาท มีคะแนนเฉลี่ยจากการทำใบงานวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาท (E1) และคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านความรู้เรื่องวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทในภาษาไทย (E2) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.81/93.33 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 การศึกษาประสิทธิผลของการใช้เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เทคนิคการใช้บันได 5 ขั้นเรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาท ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 2 ประสิทธิภาพของการใช้ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เทคนิคการใช้บันได 5 ขั้น เรื่อง
วรรณคดีรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มทดลอง	N	M	SD
ก่อนเรียน	28	24.542	1.75
หลังเรียน	28	28.000	1.17

จากตารางที่ 2 แสดงว่า แบบทดสอบวัดความสามารถด้านความรู้เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์
ตอน นารายณ์ปราบนาท มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.05

ตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคการใช้บันได
5 ขั้น เรื่อง วรรณคดีรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ความพึงพอใจของนักเรียนต่อ การจัดการ
เรียนรู้เทคนิคการใช้บันได 5 ขั้น เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2

ประเด็นการพิจารณา	M	SD	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
1. ด้านกระบวนการเรียนการสอน				
1.1 นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น ด้วยการแบ่งหน้าที่กันในกลุ่ม	4.79	0.41	มากที่สุด	2
1.2 สื่อการเรียนรู้ที่ใช้จัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น มีความเหมาะสมกับเนื้อหาวรรณคดีวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอน นารายณ์ปราบนาท	4.86	0.35	มากที่สุด	1
1.3 นักเรียนสนใจในการร่วมกิจกรรมกลุ่มทุกครั้ง	4.71	0.59	มากที่สุด	3
รวมความคิดเห็นด้านกระบวนการเรียนการสอน	4.78	0.45	มากที่สุด	3

ประเด็นการพิจารณา	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
2.ด้านคุณภาพครู				
2.1 เนื้อหาที่ใช้การจัดการเรียนการสอนนักเรียน วรรณคดีวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ ปราบนทกเข้าใจง่าย	4.89	0.31	มากที่สุด	3
2.2 นักเรียนสนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมการเรียน วรรณคดีที่หลากหลาย	5.00	0.00	มากที่สุด	1
2.3 นักเรียนมีทัศนคติที่ดีกับครูต่อการแนะนำการ ทำกิจกรรมกลุ่ม	5.00	0.00	มากที่สุด	1
รวมความคิดเห็นด้านคุณภาพครู	4.96	0.31	มากที่สุด	1
3. ด้านการวัดผลและประเมินผล				
3.1 นักเรียนได้ทดสอบความรู้ความสามารถใน การเรียนวรรณคดี	5.00	0.00	มากที่สุด	1
3.2 นักเรียนใช้เวลาตามกำหนดในการทดสอบ อ่านเรียนวรรณคดี	5.00	0.00	มากที่สุด	1
3.3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำ กิจกรรมกลุ่มเรียนวรรณคดี	5.00	0.00	มากที่สุด	1
3.4 นักเรียนสามารถเรียนวรรณคดีตามรูปแบบที่ กำหนดได้ถูกต้อง	4.43	0.49	มาก	4
รวมความคิดเห็นด้านการวัดผลและประเมินผล	4.85	0.49	มากที่สุด	2
รวมความคิดเห็นทั้งหมด	4.87	0.18	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคการใช้บันได 5 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.87, SD=0.18$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ อันดับที่ 1 ด้านคุณภาพครู ($M=4.96, SD=0.31$) อันดับที่ 2 ด้านการวัดผลและประเมินผล ($M=4.85, SD=0.49$) และอันดับที่ 3 ด้านกระบวนการเรียนการสอน ($M=4.78, SD=0.45$) แต่ละด้านมีรายละเอียดดังนี้

1. ความคิดเห็นด้านกระบวนการเรียนการสอน พบว่า สิ่งที่นักเรียนคิดว่าทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสูงสุด คือ สื่อการเรียนรู้ที่ใช้จัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น มีความ

เหมาะสมกับเนื้อหาวรรณคดีวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนทก ($M=4.86, SD=0.35$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด และสิ่งที่การเรียนรู้น้อยที่สุด คือ นักเรียนมีทัศนคติที่ดีกับครูต่อการแนะนำการทำกิจกรรมกลุ่ม ($M=4.71, SD=0.59$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด

2. ความคิดเห็นด้านคุณภาพครู พบว่า นักเรียนสนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีที่หลากหลาย ($M=5.00, SD=0.00$) และนักเรียนมีทัศนคติที่ดีกับครูต่อการแนะนำการทำกิจกรรมกลุ่ม ($M=5.00, SD=0.00$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด และสิ่งที่เกิดการเรียนรู้น้อยที่สุด คือ เนื้อหา ที่ใช้การจัดการเรียนการสอนนักเรียนวรรณคดีวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนทกเข้าใจง่าย ($M=4.89, SD=0.31$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนทก โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการดำเนินการวิจัยมีประเด็น สำคัญในการอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลการเพื่อหาประสิทธิภาพการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนทกโดยใช้เทคนิคบันได 5 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ มีคะแนนเฉลี่ยจากการทำใบงานเรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก เท่ากับ 81.81/93.33 หมายความว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทดลองใช้เทคนิคการใช้บันได 5 ขั้นซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก โดยใช้เทคนิคบันได 5 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร และมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาไทย รวมทั้งเอกสารประกอบหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง เพื่อวางแผนสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 5 ขั้น เพื่อให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้วรรณคดีซึ่งเป็นงานเขียนหรือวรรณกรรมไทย ที่ควรยกย่องด้วยเหตุผลดังกล่าวว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 5 ขั้น วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอน นารายณ์ปราบนทกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจึงมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับผลการวิจัยของหลายคน ได้แก่ งานวิจัยของกนกวรรณ ขอบทอง (2559) ศึกษาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา โดยเรียนรู้แบบเทคนิคบันได 5 ขั้น (Big Five Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่าร้อยละ 82.76 ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80.06 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ วรรณภา ศรีสายัณห์ (2563) วิจัยเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ

81.31/81.25 งานวิจัยของกัลยาณี ม่วงไทย (2561) วิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นเรื่อง Subject-Verb Agreement สำหรับนักศึกษาสาขาวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าเท่ากับ 74.53/74.23 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อีกทั้ง 2) ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ ค่าเท่ากับ 0.57 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นทำให้นักศึกษามีความก้าวหน้าในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน ร้อยละ 57.00

2. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาท โดยใช้เทคนิคบันได 5 ขั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่านักเรียนมีความสามารถด้านความรู้เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทในภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน พบว่า นักเรียนทุกคนมีความตั้งใจในการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านความรู้เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทในภาษาไทย เนื่องจากแบบทดสอบมีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสมและท้าทายความสามารถของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นการทดสอบหลังเรียน ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้การใช้แบบทดสอบความรู้เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทในภาษาไทย นอกจากนี้วรรณคดีรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทที่สร้างขึ้นเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพทำให้ผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสาเหตุที่ทำให้ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เพราะการจัดการเรียนรู้เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาท โดยใช้เทคนิคบันได 5 ขั้นที่สร้างขึ้นเป็นการผสมผสานการใช้สื่อชนิดต่าง ๆ จัดระเบียบใช้ให้เหมาะสมการนำเสนอสื่อเนื้อหาแต่ละชนิด เพื่อให้คำตอบที่กระชับและเป็นประโยชน์น่าสนใจแก่นักเรียน และองค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบการจัดระบบสื่อประสมไม่ใช่เป็นแต่เพียงการใช้เครื่องมือทางโสตทัศนมากกว่า 2 ชนิดขึ้นไปเท่านั้น แต่จะต้องเป็นการประสานความสัมพันธ์ของสื่อที่ใช้เพื่อใช้ประโยชน์ จากคุณลักษณะ และความสามารถ หรือศักยภาพของสื่อแต่ละชนิดนั้น ๆ ให้ได้ประโยชน์มากที่สุด ทำให้สื่อแต่ละชนิดที่ใช้อำนวยประโยชน์แก่กันและกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีได้มากขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของหลายคน ได้แก่ ผลวิจัยของพรสุดา พรวัฒนกุล (2558) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย กลอนบทละครเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนาท ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 งานวิจัยของเอกชน มั่นปาน (2559) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยวรรณคดีเรื่องสังข์ทองผลการศึกษาพบว่าสื่อ

มัลติมีเดียวรรณคดีเรื่องสังข์ทองตอนกำเนิดพระสังข์มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 งานวิจัยของภารดี โพธิ์ราม (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ความคิดเห็นของนักเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้นักเรียนได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน โดยส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติและปรับปรุงแก้ไขด้วยตนเอง ตลอดจนนำสื่อการเรียนการสอนที่มีความชัดเจนทั้งรูปแบบและเนื้อหาทำให้นักเรียนตระหนักถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยจัดบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กัน ผ่านกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้นักเรียนสังเคราะห์ประเด็นที่สำคัญและแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน โดยที่มิครูให้ความช่วยเหลือในประเด็นที่นักเรียนตัดสินใจทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของนักการศึกษาที่แสดงทัศนะเกี่ยวกับการจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ได้แก่ งานวิจัยของ พรสุดา พรวัฒนกุล (2558) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย กลอนบทละครเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้สื่อประสมอยู่ในระดับที่สูงมาก งานวิจัยของพร้อมเพื่อน จันทน์นวล (2560) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทยผลการศึกษาพบว่าหลังจากการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์พระไชยสุริยาผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยใช้เกม KAHOOT อยู่ในระดับมากที่สุด งานวิจัยของวรรณภา ศรีสายัณห์ (2563) วิจัยเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ดังนั้นสรุปได้ว่าการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทกโดยใช้การจัดรูปแบบบันได 5 ขั้นได้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเกิดความตระหนักรู้เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกได้อย่างแท้จริง

3. ด้านการวัดผลและประเมินผล พบว่า สิ่งที่นักเรียนคิดว่าทำให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด คือ นักเรียนได้ทดสอบความรู้ความสามารถในการเรียนวรรณคดี ($M=5.00$, $SD=0.00$) นักเรียนใช้เวลาตามกำหนดในการทดสอบอ่านเรียนวรรณคดี ($M=5.00$, $SD=0.00$) และนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่มเรียนวรรณคดี ($M=5.00$, $SD=0.00$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด และสิ่งที่เกิดการ

เรียนรู้ที่น้อยที่สุด คือ นักเรียนสามารถเรียนวรรณคดีตามรูปแบบที่กำหนดได้ถูกต้อง ($M=4.43, SD=0.18$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทโดยใช้เทคนิคบันได 5 ขั้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สรุปผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทโดยใช้เทคนิคบันได 5 ขั้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.81/93.33
2. ความสามารถด้านความรู้เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทโดยใช้เทคนิคบันได 5 ขั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M=4.87, SD=0.18$)

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กนกวรรณ ขอบทอง. (2559). *การศึกษาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา โดยใช้เทคนิคบันได 5 ขั้น (Big Five Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กัลยาณี ม่วงไทย. (2561). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เรื่อง Subject-Verb Agreement สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 1*. สารนิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประภาพร นคร. (2555). *การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: เอ็มพันธ์.
- ประภาพร นคร. (2562). *การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พร้อมเพื่อน จันทน์ว. (2560). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พรสุดา พรวัฒนกุล. (2558). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น (QSCCS) กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- การดี โพธิ์ราม. (2560). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น (QSCCS) ร่วมกับแนวคิดการศึกษานานาชาติที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วรรณภา ศรีสาขันธ์. (2563). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิทย์ ศิวะศรียานนท์. (2544). *วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: ชรรษชาติ.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2552). *ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. มหาสารคาม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เอกชน มั่นปาน. (2559). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น (QSCCS). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212–218.
- Limbach, B., & Waugh, W. (2010). Developing higher level thinking. *Journal of Instructional Pedagogies*, 3, 1–9.

Modernising School Administration Through Digital Management Practices in Public Secondary Schools in Lagos State, Nigeria

Jacob Alabi ADEYANJU¹, Peace Ifeoma EZERE² and Jumoke Omotola AJIDE³

Department of Educational Management University of Lagos, Nigeria^{1,2,3}

Corresponding Author J. A. Adeyanju

Email: jadeyanju@unilag.edu.ng Phone No.: 08037155903

Received 06 February, 2026

Revised 27 May, 2026

Accepted 11 June, 2026

Abstract

Technology is gradually replacing the traditional, manual administrative processes in the education sector. The traditional methods are often plagued by delays and inefficiencies, leading to a high level of wastage in the operational mode of educational institutions. On this premise, this study aimed to provide a localised perspective on the impact of digital integration within the unique context of a highly diverse, resource-constrained environment like Lagos. The research investigated the relationship between digital management practices (e-supervision, e-marking, and e-communication) and administrative effectiveness in public senior secondary schools in Lagos State, Nigeria. A descriptive survey research design was adopted. A multi-stage sampling approach was used to select three Education Districts, 70 schools, and 3,150 teachers using the stratified random sampling, simple random sampling and purposive sampling techniques, respectively. Principals in all the 70 selected schools were chosen purposively. Data were collected using a validated instrument entitled: "Digital Management Practices and Administrative Effectiveness Questionnaire" (DMPAEQ), which achieved a reliability coefficient of .78. The three hypotheses were tested using the Pearson Product-Moment Correlation at a .05 level of significance. The findings revealed a statistically significant positive relationship between all three digital management practices and administrative effectiveness. These results lead to the rejection of the three null hypotheses, suggesting that the adoption of e-supervision, e-marking, and e-communication is vital for enhancing administrative functions, such as staff supervision, assessment processes, and stakeholder interaction, in public secondary schools in Lagos State. The study underscores the need for strategic investment in ICT infrastructure and targeted capacity-building programmes to bridge the gap between the enthusiasm for digital tools and their practical implementation, ensuring that administrative systems can meet the demands of an evolving educational landscape.

Keywords: Digital Management, E-supervision, E-marking, E-communication, Administrative efficiency

Background to the Study

The accelerating pace of technological advancement has reshaped organisational management across sectors, compelling institutions to adopt digital tools that enhance efficiency, transparency, and service delivery. In education, the integration of digital management practices has become indispensable for strengthening administrative systems and improving institutional performance. Digital tools such as e-supervision, e-marking, and e-communication now play a central role in streamlining administrative processes, supporting data-driven decision-making, and facilitating effective coordination among stakeholders. These innovations reflect a global shift toward digital transformation, where organisations increasingly rely on technology to optimise operations, reduce human error, and respond to the complexities of contemporary management environments. As educational systems evolve, school administrators are expected to leverage digital technologies to ensure that administrative functions remain responsive, efficient, and aligned with modern governance standards.

In an era where technology drives efficiency and innovation across industries, the education sector can no longer afford to remain static. From automating record keeping to enabling seamless communication, digital management practices have become the backbone of effective school administration. In Lagos State, where public secondary schools cater to a growing population of learners, the need for efficient, technology-driven administrative systems has never been more urgent. Traditionally, administrative tasks in schools relied heavily on manual processes, which are often plagued by delays, inaccuracies, and inefficiencies. These challenges have hindered the ability of school administrators, especially in public schools, to meet the demands of an evolving educational landscape. In recent times, school organisations and institutions are shifting from the traditional way of doing things to electronic (digitalised) ways, ranging from e-supervision, e-marking and e-communication.

In Nigeria, and particularly in Lagos State, the nation's most populous, urbanised, and culturally diverse region, the need for technologically enhanced school administration has become more urgent. Public secondary schools in Lagos State face mounting pressures arising from rapid population growth, increasing enrolment, infrastructural constraints, and heightened expectations for accountability and performance. Traditional manual administrative methods, characterised by delays, inaccuracies, and inefficiencies, are increasingly inadequate for managing the demands of a dynamic educational landscape. Despite the global momentum toward digital transformation, many public schools in Lagos continue to grapple with inconsistent ICT infrastructure, limited digital literacy among staff, and insufficient policy support for technology integration. These challenges underscore the necessity of modernising school administration through digital management practices that can enhance operational efficiency, strengthen communication, and improve

the overall effectiveness of school leadership. Understanding how digital tools function within the unique socio-economic and infrastructural context of Lagos State is, therefore, essential for developing practical, evidence-based strategies that can support sustainable administrative improvement and educational excellence.

E-supervision involves overseeing teaching and learning processes through digital platforms, ensuring real-time monitoring and feedback. According to Awulor-Hephzibah (2020), e-supervision is the process of using online technology to support the teacher trainees in the field. A well-developed electronic supervision is an efficient and convenient method of building a standard and balanced administrative system. In line with these observations, e-supervision provides complete and open access to the administrators to guide and support the work of their staff by using various digital tools. E-Supervision in education helps to build an educational collaborative environment between school administrators and other stakeholders with several kinds of tasks to perform, such as skill development, experience-sharing, group meetings and discussing teaching and administrative strategies. With e-supervision, information could be transmitted and stored through emails and other resource-sharing facilities such as the Database Management System (DBMS). This makes preservation and retrieval of data easier for assessment purposes.

E-marking, or electronic marking, is another component of digital management practice. It is a process of grading or assessing assignments, examinations, or other forms of student work using digital tools and technology instead of traditional pen-and-paper methods. It typically involves the use of computers or specialised software to record, evaluate, and store the results. The use of e-assessment can save financial and time resources, improve efficiency, and reduce energy spent on administrative processes (Sharma & Baliya, 2023). E-marking streamlines the assessment process, reduces administrative work, eliminates the problem of lost examination papers, makes grading more secure, and reduces cost items related to printing, transportation, invigilation, marking, and result processing are less expensive (Bowden, 2022). E-marking enables school administrators to closely monitor markers during the marking process, helping to curb bribery and corruption often found in some schools. It prevents situations where teachers unfairly allocate marks to undeserving students due to favouritism or bribes. Additionally, parents can receive direct feedback without the risk of students manipulating their results. E-marking also addresses issues where some teachers exploit students before releasing their report sheets. By conducting assessments electronically, these unethical practices can be eliminated.

E-communication is a mode of communication that uses electronic media to transmit information or messages using computers, e-mail, telephone, video calling, FAX machines, etc. Electronic communication has become the preferred method of communication at most schools, through the use of text messages, email, teleconferencing or other means. Administrators cannot afford to ignore this medium of communication, as it is a fast and efficient means of communication between members of the school. E-communication allows administrators, teachers, and district officials to interact seamlessly

without needing to be physically present at the district office or the administrator's office, avoiding the disruption of leaving students unattended. Forms and other essential information can be completed online, streamlining processes, reducing delays, and improving efficiency.

Administration is the task of overseeing an organisation with the optimum use of all the available resources (human and non-human) for achieving its goals and objectives. Administration involves processes such as planning, organising, directing, coordinating, controlling and evaluating performance against the stated objectives of the organisation. Whenever these administrative duties are done without wastage of resources, including time, it is described as effective. Oyedemi (2015) defined effective administration as the ability of the organisation's leader to effectively link the various organisational units and ensure the smooth communication and transmission of information from one part to the other. Effective educational administration requires setting educational standards, developing academic programmes, monitoring students' progress, training and motivating staff, ensuring a positive school environment, record keeping, effective communication with stakeholders, as well as managing systems and processes towards improving school performance.

The principles of technological development, the advancement of science, technology, and innovative methods for organising economic processes, often referred to as breakthrough technologies, form the foundation of digital management (Kryshtanovych et al., 2022). It is a multifaceted concept, driven by the need for organisations, whether in education, business, or the public sector, to navigate the challenges and opportunities presented by rapid, effective technological advancements (Ming et al., 2023). Digital management has been defined by Sow and Aborbie (2018) as the exercise of influence to embrace methods for proven digital transformation processes. In line with that, Mihardjo, Sasmoko, Almasjan, and Djap (2019) explained that digital leadership is a blend of digital competence and digital culture. Its value lies in its ability to adapt to the rapidly changing digital landscape, where traditional leadership approaches may not be as effective

According to Hussein (2024), digital management refers to the strategic integration of digital tools and technologies into organisational processes to enhance administrative effectiveness and employee performance. Digital management is defined as the use of information and communication technologies (ICT) to transform administrative processes and public services into digital formats, aiming to improve service quality, accessibility, and efficiency (Malets et al., 2024). Digital management involves the integration of digital tools and systems to support administrative functions and achieve tangible outcomes, moving beyond the traditional concept of management to a more comprehensive digital framework. Digital management could lead to improved operational efficiency through the automation of administrative tasks, enhanced information management by ensuring accurate and accessible data, and facilitated communication and collaboration among

staff, teachers, students, and parents. The strength of digital technologies does not lie in the technologies individually. Instead, it stems from how managers integrate them to transform their business and how they work (Kane et al. 2015). However, while digital management has gained popularity, questions have been raised about its effectiveness and the challenges it poses in implementation. School leaders should therefore possess a deep understanding of both the educational landscape and technological advancements to effectively guide their organisations toward successful digital transformation (Ming & Mansor, 2023).

Digital management practice involves the integration of web-based and mobile-based systems to enhance operational efficiency, data management, and communication within schools, ultimately improving the overall effectiveness of institutional management (Saryoko et al., 2024). Digital management practice could also refer to the use of collective intelligence (the combined knowledge and expertise of groups or teams) and artificial intelligence (AI-driven tools and systems) to enable effective digital management and innovation. He further emphasises that it involves the integration of human collaboration and advanced technologies to drive digital transformation and organisational success, grounded in Drucker's principles. Digital management practice offers new capabilities that resulted in significant changes in organisations, enhanced new methods of information dissemination within and outside the organisation (Ugwoke, Onu, Agangan & Ugwuanyi, 2015). In fact, it was discovered that both managers and teachers ascribed their efficiency and effectiveness to a wide range of exposure to digital tools. This lessened their workload and made the management process seamless (Ampofo, 2020; Jacob, Jegede, & Musa, 2020)

Junger et al. (2023) emphasised that while technology offers significant benefits, challenges such as infrastructure limitations, training gaps, and potential distractions must be addressed to maximise its effectiveness. Jacob, Jegede, and Musa (2020) and Nkata (2020) also identified the lackadaisical attitude of some administrators as a major hindrance, noting that some educators resist adopting technology for managing school data, which negatively impacts the integration of digital tools. Additionally, ICT incompetence among school administrators poses another challenge, as many lack basic computer skills necessary for effective digital management (Jacob et al., 2020). Similarly, lack of computer self-efficacy further prevents administrators from using digital tools confidently, as their belief in their ability to operate digital systems is low (Nkata, 2020).

Akinyemi and Ajayi (2020) explored the implementation of electronic supervision (e-supervision) systems in Nigerian educational institutions to enhance professional development and administrative efficiency. Using a descriptive survey design, the study highlighted that e-supervision significantly improved communication between supervisors and teachers, allowing for timely feedback and support. Respondents noted key advantages such as reduced travel costs and increased time efficiency, enabling supervisors to manage multiple sessions remotely. Despite these benefits, challenges included limited access to ICT infrastructure and resistance from educators unfamiliar with digital tools.

Awodiji, Ayanwale, and Oyedoyin (2022) explored the availability and utilisation of e-supervision facilities in private secondary schools in Lagos State during the post-COVID-19 era. Using a descriptive survey design, 226 respondents (principals, vice-principals, and teachers) highlighted how e-supervision tools, such as synchronous (Zoom, Skype) and asynchronous (emails, discussion boards) platforms, improved instructional supervision. Key benefits included enhanced communication, reduced travel costs, and real-time feedback for teachers. However, challenges like insufficient ICT training and inadequate infrastructure persisted.

Awulor-Hephzibah (2024) explored e-supervision as a tool for quality assurance in Nigerian schools, emphasising its potential to transform instructional supervision by enabling real-time communication, providing immediate feedback, and reducing logistical challenges like travel. The study highlighted the importance of e-supervision in enhancing the frequency and effectiveness of supervision sessions, which ultimately support teacher development and student learning outcomes. Challenges identified included inadequate ICT infrastructure, a lack of qualified supervisors proficient in technology, and poor funding for the education sector. The paper recommended training programs to improve supervisors' ICT skills, increased government investment in educational technology, and the enactment of policies to institutionalise e-supervision.

Research on e-marking has consistently highlighted its potential to improve assessment efficiency, accuracy, and academic integrity. Ramakrishna et al. (2012) emphasise the technical design and implementation of e-marking systems, demonstrating how digital platforms can automate evaluation processes, reduce human error, and streamline administrative tasks. Their work shows that well-designed e-marking systems enhance reliability and transparency by standardising marking procedures.

Kamal and Khan (2026) extend this discussion by examining e-marking within a large open university context. Their case study at Allama Iqbal Open University (AIU) reveals that e-marking not only improves efficiency but also strengthens academic integrity by minimising opportunities for malpractice and ensuring secure handling of examination scripts. They highlight improved turnaround time, enhanced monitoring of markers, and greater fairness in grading.

Vergés Bausili (2018) provides a broader conceptual perspective by mapping the transition from e-submission to full electronic management of assessment (EMA). The study illustrates how e-marking fits into a wider digital assessment ecosystem, improving workflow, feedback quality, and consistency across grading journeys. The author notes that EMA systems support scalability, reduce administrative burdens, and enhance the student experience through clearer, more timely feedback.

Abualrish and Khasawneh (2024) examined the use of social media as a platform for communication between school administration and local communities to promote inclusive education for children with special needs in Saudi Arabia. The study adopted

a descriptive survey design, engaging 265 parents across different cities and academic stages through a 10-item online questionnaire. Findings showed that school administrations effectively utilised WhatsApp groups for informal communication and Twitter/Instagram accounts as media interfaces, fostering collaboration with parents. Notably, parents' age did not significantly influence their perspectives, indicating familiarity with social media across generations. Male parents, however, rated school communication slightly higher than female parents did.

Kombo and Mwila (2024) examined the role of ICT in enhancing school administration in secondary schools within Tanzania's Ilala Municipality, with a focus on communication and resource management. The study found that 78.7% of school administrators agreed that ICT simplifies administrative tasks such as record-keeping and data analysis, while 73.8% acknowledged its role in improving communication with stakeholders.

Firmansyah et al. (2024) developed a web-based school information system aimed at enhancing administrative and communication efficiency in junior high schools. Using a qualitative approach and case study design, the authors collected data through interviews, observations, and documentation, which were analysed thematically. The study found that the system significantly improved administrative tasks, such as managing student data, grades, and attendance, with a notable reduction in manual errors and processing time. Additionally, e-communication between schools, students, and parents improved, leading to faster and more transparent information sharing.

Riinawati (2024) examined the effects of information and communication technology (ICT) integration on efficacy and efficiency in the management of educational administration at SMA Negeri 6 Banjarmasin. The author gathered information through observations, interviews, and documentation using a qualitative methodology and case study design. The information was then subjected to a thematic analysis. The study discovered that administrative procedures were greatly enhanced by the use of ICT technologies, such as digital communication platforms, student database systems, and attendance management software.

This study extensively reviewed relevant literature on digital management practices and their designs and methodologies, examining e-record keeping, e-supervision, e-communication, and e-marking. However, some gaps were identified in the review. In terms of methodology, many studies focused on specific regions with limited generalisability, as they were conducted in environments with better technological access, making it difficult to apply their findings to schools in under-resourced areas like public secondary schools in Lagos State. Additionally, many of these studies were conducted in mono-ethnic or homogenous societies, raising concerns about their applicability to Lagos State, a highly diverse and multicultural city where administrative challenges may differ.

The existing literature lacks in-depth analysis of how each digital management practice, such as e-supervision, e-marking, and e-communication, uniquely affects key administrative functions like decision-making, staff supervision, and record-keeping efficiency. Therefore, more studies are needed to explore the specific challenges and opportunities within public secondary schools in Lagos State to ensure that recommendations for improving school administration are both relevant and practical. This study aims to bridge these gaps by providing a more localised perspective on how digital management practices relate to administrative effectiveness in Public Secondary Schools in Lagos State.

Statement of the Problem

The increasing demands for efficiency, transparency, and responsiveness in educational administration, especially by the stakeholders, have put the public senior secondary schools in Lagos State in a continuous struggle for efficiency. Despite the global shift toward digital transformation, many schools still rely on traditional methods for supervision, assessment, and communication. These methods are often slow, error-prone, and poorly suited to the dynamic needs of modern education. The consequences of these inefficiencies are far-reaching, leading to delayed decision-making, poor record-keeping, inconsistent teacher evaluation, and weak stakeholder engagement. These challenges undermine the capacity of school administrators to deliver quality education and meet policy expectations. While digital tools such as E-supervision, E-marking, and E-communication have emerged as promising solutions, their adoption and impact on administrative effectiveness remain underexplored in the Lagos State public school system.

Given the scale of the education sector in Lagos, with over 63,000 teachers across 331 senior secondary schools, there is an urgent need to investigate whether digital management practices are being effectively utilised and whether they contribute meaningfully to administrative outcomes. Without empirical evidence, policymakers and school leaders lack the data needed to justify investments in digital infrastructure and training. This study, therefore, examined the relationship between digital management practices and administrative effectiveness in public senior secondary schools in Lagos State.

Research Objectives

The study:

1. investigated the relationship between E-supervision and administrative effectiveness in public senior secondary schools in Lagos State.
2. examined the relationship between e-marking and administrative effectiveness in public senior secondary schools.
3. studied the relationship between e-communication and administrative effectiveness in public senior secondary schools.

Hypotheses

The following hypotheses guided the study:

1. There is no significant relationship between E-supervision and administrative effectiveness in public senior secondary schools in Lagos State.
2. There is no significant relationship between e-marking and administrative effectiveness in public senior secondary schools.
3. E-communication has no significant relationship with administrative effectiveness in public senior secondary schools.

Theoretical Framework

This study is anchored on the Technology Acceptance Model (TAM) by Fred Davis in 1989 and the Systems Theory by Von Bertalanffy in 1968. The model and the theory provide a conceptual lens for understanding the relationship between the indicators of digital management practices (E-supervision, E-marking, and E-communication) and administrative effectiveness in public senior secondary schools

The TAM postulates that users' acceptance of technology is primarily influenced by their Perceived Usefulness (PU) and Perceived Ease of Use (PEOU). In the context of this study, TAM explains how school administrators and teachers adopt digital tools such as e-supervision platforms, electronic marking systems, and communication technologies based on their perceived ability to enhance administrative tasks and reduce complexity. This provides a foundation for understanding the behavioural intention behind the adoption of digital management practices and their impact on administrative effectiveness.

The Systems Theory views an organisation as a complex set of interrelated and interdependent components working together to achieve common goals. In institutional administration, schools function as systems where inputs (resources, personnel, technology) are transformed through processes (supervision, communication, assessment) to produce quality outputs efficiently. This Theory supports the idea that the integration of digital tools into school administration leads to improved functionality, responsiveness, and goal attainment.

Together, TAM and Systems Theory provide a robust theoretical foundation for this study. While TAM explains the behavioural and perceptual factors influencing the adoption of digital tools, Systems Theory contextualises their role in enhancing organisational effectiveness. These frameworks guide the formulation of research hypotheses and interpretation of findings, offering insight into how digital management practices contribute to administrative success in Lagos State's public senior secondary schools.

Methodology

This study adopted a descriptive survey research design, which is appropriate for collecting data on existing conditions and examining relationships among variables without manipulating them. The population comprised all 63,896 senior secondary school teachers across the 331 public senior secondary schools in Lagos State (Federal Ministry of Education, 2024). A multistage sampling procedure was used to select the sample for the study. In the first instance, a stratified random sampling technique was used to select three Education Districts out of the six in the state to ensure adequate representation. Furthermore, from the selected districts, 70 senior secondary schools were chosen through a simple random sampling technique. Similarly, the purposive sampling technique was used to choose all the Principals in the 70 selected schools, while a total of 3,150 teachers were selected as respondents through the simple random sampling technique. This figure was determined by selecting 45 teachers per school ($45 \times 70 = 3,150$), ensuring consistency and eliminating sampling contradictions. In all, a total of 3,220 respondents (teachers and principals) were used for the study.

The research instrument was a self-developed and validated questionnaire titled Digital Management Practices and Administrative Effectiveness Questionnaire (DMPAEQ). The instrument contained 25 items measuring e-supervision, e-marking, e-communication, and administrative effectiveness using a modified four-point Likert scale: Strongly Agree (4), Agree (3), Disagree (2), and Strongly Disagree (1). To establish reliability, the instrument was pilot-tested on 50 teachers from schools outside the sampled districts. The resulting reliability coefficient of 0.78 indicated acceptable internal consistency.

Data collection was done by visiting the principals of the 70 sampled schools to obtain teacher registers. Names were arranged alphabetically, and 45 teachers per school were selected using the balloting method. Their phone numbers were collected, and a Google Form version of the questionnaire was distributed electronically. Completed responses were retrieved, coded, and analysed. The Pearson Product-Moment Correlation was used to test the three hypotheses at the .05 level of significance. Ethical considerations, including informed consent, confidentiality, voluntary participation, and data security, were strictly observed throughout the study.

Results

Research Hypothesis One: There is no significant relationship between E-supervision and administrative effectiveness in public senior secondary schools in Lagos State.

Table 1

E-Supervision and Administrative Effectiveness

Variable	M	SD	N	df	r-value	p-value	Remark	Decision
E-Supervision	3.82	.64	3220	3218	.612	.000	Sig	Ho rejected
Administrative Effectiveness	4.15	.71						

As indicated in Table 1, the r-value of .612 indicated a moderate to strong positive correlation between E-supervision and administrative effectiveness. Hence, the null hypothesis was rejected. However, since the p-value of .000 is less than .05, the result is statistically significant. Therefore, the hypothesis which states that there is no significant relationship between E-supervision and administrative effectiveness in public senior secondary schools in Lagos State is rejected. This showed that there was a significant positive relationship between e-supervision and administrative effectiveness in public senior secondary schools in Lagos State ($r = .612$; $p < .05$).

Research Hypothesis Two: There is no significant relationship between e-marking and administrative effectiveness in public senior secondary schools.

Table 2

E-Marking and Administrative Effectiveness

Variable	M	SD	N	df	r-value	p-value	Remark	Decision
E-Marking	3.76	.68	3220	3218	.587	.000	Sig	Ho rejected
Administrative Effectiveness	4.12	.73						

The Pearson Product-Moment Correlation was used to examine the relationship between E-marking and administrative effectiveness among public senior secondary school teachers in Lagos State. As shown in Table 2, the correlation coefficient (r) was .587, indicating a positive relationship between the two variables. The p-value of .000 is less than the 0.05 significance level, confirming that the relationship is statistically significant. Based on this result, the null hypothesis stating that there is no significant relationship between E-marking and administrative effectiveness in public senior secondary schools in Lagos State is rejected. This implies that using electronic marking systems has a positive impact on administrative effectiveness ($r = .587$; $p < .05$).

Research Hypothesis Three: E-communication has no significant relationship with administrative effectiveness in public senior secondary schools.

Table 3

E-Communication and Administrative Effectiveness

Variable	M	SD	N	df	r-value	p-value	Remark	Decision
E-Communication	3.89	.66	3220	3218	.641	.000	Sig	Ho rejected
Administrative Effectiveness	4.18	.72						

To test this hypothesis, the Pearson Product-Moment Correlation analysis was conducted to assess the relationship between E-communication and administrative effectiveness. The results showed a statistically significant positive correlation ($r = .641$, $p < .05$), indicating that the effective use of electronic communication tools such as email systems, messaging platforms, and digital reporting channels enhances administrative coordination, decision-making, and responsiveness within the school system.

Summary of Findings

1. There was a significant positive relationship between E-Supervision and administrative effectiveness in selected secondary schools in Lagos State. ($r = .612$; $p < .05$).
2. There was a significant positive relationship between E-marking and administrative effectiveness in selected secondary schools in Lagos State. ($r = .587$; $p < .05$).
3. There was a significant positive relationship between E-Communication and administrative effectiveness in selected Secondary Schools in Lagos State. ($r = .641$; $p < .05$).

Discussion of Findings

This study examined the relationship between digital management practices and administrative effectiveness in public secondary schools in Lagos State, focusing on three key variables, namely, e-supervision, e-marking, and e-communication. The findings are discussed in relation to each hypothesis.

The first finding of this study revealed a positive and significant relationship between e-supervision and administrative effectiveness. This demonstrates that when school administrators perceive digital supervision tools as useful and easy to apply (key constructs of the TAM), they are more likely to adopt them, resulting in improved record-keeping, staff coordination, and policy implementation. The effectiveness of

e-supervision observed in this study aligns with Awulor-Hephzibah (2020), who noted that digital supervision enhances real-time monitoring and timely feedback. Similarly, Akinyemi and Ajayi (2020) found that e-supervision strengthens communication between supervisors and teachers, supporting professional development. From the Systems Theory perspective, e-supervision functions as a subsystem that enhances the flow of information, strengthens feedback loops, and improves overall system responsiveness. Amfofo's (2020) findings further support this, showing that digital supervision fosters collaboration and shared problem-solving. Collectively, these insights illustrate how e-supervision not only improves individual administrative tasks but also enhances the interconnected processes that sustain effective school management.

The second finding established a positive and significant relationship between e-marking and administrative effectiveness. This outcome aligns with the Technology Acceptance Model (TAM), which suggests that administrators are more likely to adopt digital tools when they perceive them as useful and easy to use. The efficiency gains associated with e-marking, such as reduced administrative burden, faster result processing, and improved grading accuracy, indicate strong perceived usefulness, thereby reinforcing TAM's core assumptions. This finding is consistent with Kombo and Mwila (2024), who reported that electronic marking systems streamline assessment processes and enhance transparency. It also corroborates the earlier finding of Ramakrishna et al. (2012), who found that digital platforms can automate evaluation processes, reduce human error, and streamline administrative tasks. From a Systems Theory perspective, e-marking functions as a subsystem that strengthens the broader administrative system by improving information flow, reducing bottlenecks, and enhancing coordination among teachers and administrators. By ensuring accuracy, fairness, and efficiency in student evaluation, e-marking contributes to the smooth functioning of interconnected administrative processes. Thus, the adoption of e-marking not only improves assessment practices but also enhances the overall effectiveness and responsiveness of the school system.

The third finding also showed a positive and significant relationship between e-communication and administrative effectiveness. The finding emphasises the importance of digital literacy and infrastructure in school administration, suggesting that investment in E-communication technologies can lead to measurable improvements in organisational effectiveness. This is in line with Abualrish and Khasawneh (2024), who emphasised that digital communication tools, such as emails and messaging platforms, enhanced coordination, reduced delays, and improved stakeholder engagement in the school system. The study found that schools utilising e-communication platforms experienced faster dissemination of information, better collaboration among staff, and stronger parent-school relationships. This also aligns with Firmansyah et al (2024), who identified WhatsApp, Google Drive, and Zoom as highly effective tools for administrative tasks.

Limitation of the Study

The limitation of this study lies in its reliance on data from a restricted sample of public senior secondary schools in Lagos State, which may limit the generalizability of the findings to other regions or private institutions. The use of self-reported questionnaires may also introduce response bias, as participants could overstate or understate their use of digital management practices. Additionally, the study focused only on three digital practices, namely, e-supervision, e-marking, and e-communication; it excluded other potentially influential digital tools. Finally, the cross-sectional design prevents establishing causality, capturing only a snapshot rather than long-term administrative effects.

Recommendations

The study recommended that:

1. The Lagos State Ministry of Education, through the Education Resource Centre, should organise quarterly hands-on digital literacy workshops for principals, vice-principals, heads of departments, and administrative officers. These workshops should focus on practical skills such as using e-supervision platforms, digital assessment tools, cloud storage, and communication apps. Training should include follow-up mentoring and competency assessments to ensure that staff can apply the skills in real administrative tasks.
2. The Lagos State Government should develop and enforce a clear Digital School Administration Policy (DSAP) that mandates the use of approved digital tools for supervision, communication, record-keeping, and assessment. This policy should include minimum ICT standards for all public schools, timelines for implementation, monitoring mechanisms, and sanctions for non-compliance.
3. Each school should be made to formally institutionalise the use of digital communication systems by adopting standard platforms such as official school email accounts, WhatsApp Business groups, Google Workspace, or Microsoft Teams for internal and external communication. School administrators should create structured communication protocols, such as designated channels for staff notices, parent updates, and district correspondence, to reduce delays, improve documentation, and ensure accountability. Regular audits should be conducted to ensure consistent usage.

Conclusion

The study shows that digital management practices, that is, e-supervision, e-marking, and e-communication, significantly improve administrative effectiveness in Lagos State public senior secondary schools. These tools enhance leadership, streamline operations, and strengthen overall administrative outcomes. The findings highlight the need for continued investment in digital infrastructure, staff training, and supportive policy

frameworks to sustain effective technology integration. As the state's education system grows, adopting digital practices will be essential for long-term efficiency and improved educational quality. The study also points to areas for further research, including barriers to digital adoption and comparative analyses across school types or other public service sectors to identify best practices.

References

- Abualrish, M. A., & Khasawneh, M. A. (2024). Using social media as a platform of communication between school administration and the local communities to promote inclusive education for children with special needs. *Studies in Media and Communication*, 12(2), 79-95.
- Akinyemi, T. F., & Ajayi, A. I. (2020). Time management and administrative effectiveness among secondary school principals in Ekiti State. *International Journal of Academic Research in Business, Arts and Science*, 2(8), 1-11.
- Ampofo, J. A. (2020). Information system (MIS) in Ghana: A case study of University for Development Studies, Wa campus. *International Journal of Management & Entrepreneurship Research*, 2(5), 332–343.
- Awodiji, O. A., Ayanwale, M. A., & Oyedoyin, M. M. (2022). Availability and utilisation of e-supervision of instruction facilities in the post-COVID-19 era. *European Journal of Humanities and Social Sciences*, 3(11), 140–157.
- Awulor-Hephzibah, B.N. (2020). E-supervision as tool for quality assurance in school administration: Implications for Nigerian supervisors. *International Journal for Educational Management (IJEM)*, 18(1): 77-92.
- Bowden, J. (2022). Digital transformation in education: The role of e-marking. *Educational Technology Research and Development*, 70(3), 1125-1143.
- Firmansyah, A., Syahputra, A., Riduan, R., & Suratman, S. (2024). Implementasi sistem informasi manajemen di MTS Negeri 1 Paser Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v4i1.6317>
- Hussein, I. A., & Nabil, J. (2024). Digital management and its impact on raising the efficiency of employee performance (A field study on a sample of Iraqi private companies). *International Journal on Economics, Finance and Sustainable Development*, 6(2), 47–59.
- Jacob, O. N., Jegede, D., & Musa, A. (2020). Administration of information communication technology (ICT) in Nigerian secondary schools: challenges and the ways forward. *Electronic Research Journal of Engineering, Computer and Applied Sciences*, 2, 50-63.
- Junger, A. P., Oliveira, V. I., Yamaguchi, C. K., Oliveira, M. A. M. L., Aguiar, H. M., & Lima, B. L. S. (2023). The role of school management in technological practices as a tool for futuristic teaching. *Revista GeSec*, 14(7), 10,749–10,765.
- Kamal, B. M., & Khan, M. S. (2026). Enhancing academic integrity and efficiency through e-marking: A Case study of Allama Iqbal Open University (AIU). *Journal of Management Science Research Review*, 5(2), 706-725.

- Kane, G. C., Phillips, A. N., Copulsky, J., & Andrus, G. (2019). How digital leadership is (n't) different. *MIT Sloan Management Review*, 60 (3), 34-39.
- Kombo, L., & Mwila, P. M. (2024). Role of information and communication technologies in improving school administration in secondary schools: A case of Ilala municipality. *International Journal of Scientific Research and Modern Technology*, 3(12), 1-14.
- Kryshtanovych, M., Gorban, I., Kornat, L., Dykyi, A., & Marushko, N. (2022). Socio-Economic Systems in the Context of Ensuring Security. *IJCSNS. International Journal of Computer Science and Network Security*, 2(6), 733-738.
- Margiene, A., & Ramanauskaite, S. (2022). Efficiency of e-assessment tools in secondary education. *Computers & Education*, 180, 104432.
- Mihardjo, L., Sasmoko, S., Alamsjah, F., & Djap, E. (2019). Digital leadership role in developing business model innovation and customer experience orientation in industry 4.0. *Management Science Letters*. 9. 1749–1762.
- Ming, G.K., & Mansor, Mahaliza. (2023). Exploring the impact of Chat-GPT on teacher professional development: Opportunities, challenges, and implications. *Asian Journal of Research in Education and Social Sciences*, 5(4), 54-67.
- Nkata, A. S. (2020). Education management information system for tracking students' academic progress in secondary schools: A case of Arusha region (Unpublished Master's thesis, Nelson Mandela African Institution of Science and Technology). NM-AIST Institutional Repository
- Oyedemi, O. (2015). ICT and effective school management, administrators' perspective. *Proceedings of the World Congress on Engineering*, 1, 249-253.
- Ramakrishna, A., Navya Sree, B., Sri Harish, P., Swarna, S., & Vasundhara, C. H. (2012). Design and implementation procedure for administration and evaluation in e-marking-system. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)*, 2(1), 15-19.
- Riinawati, R. (2024). Integration of information and communication technology in educational administration management at school. *Al-Tanzim: Journal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 285–294.
- Sharma1, P., & Baliya, J. N. (2023). E-assessment tools a potent futuristic approach for economic learning among learners. *International Journal for Multidisciplinary Research (IJFMR)*, 5(5), 1-8.
- Ugwoke, S. C., Onu, O., Agangan, M. A., & Ugwuanyi, J. (2015). Principals challenges in the use of ICT in secondary school administration in Nigeria. *SAUSSUREA*, 5(6), 132-149.
- Vergés Bausili, A. (2018). From piloting e-submission to electronic management of assessment (EMA): Mapping grading journeys. *British Journal of Educational Technology*, 49(3), 463-478.

มุมมองต่อหลัก “Field of Play” ในกฎหมายกีฬา Perspectives on the “Field of Play” Doctrine in Sports Law

ปีดิเทพ อยู่ยืนยง¹ Pedithep Youyuenyong¹

¹คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ¹Faculty of Law, Chiang Mai University

Corresponding Author.: E-Mail pedithep.y@cmu.ac.th

Received 27 January, 2026

Revised 28 May, 2026

Accepted 12 June, 2026

บทคัดย่อ

หลัก “Field of Play” ถือเป็นหลักการพื้นฐานในการปกป้องความเป็นอิสระของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬา และถือเป็นสิ่งสำคัญใช้ในการปกป้องให้คำตัดสินในสนามกีฬาของพวกเขาเหล่านี้เป็นที่ยุติ หลักการนี้ครอบคลุมไปถึงคุณค่าที่สำคัญเกี่ยวกับความบริสุทธิ์ยุติธรรมในการแข่งขันกีฬา อันถือเป็นแก่นแท้ของความยุติธรรมในการกีฬาที่คุ้มครองไปถึงอำนาจอิสระของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาระหว่างการแข่งขันกีฬา การมีหลอมรวมของคุณค่าเหล่านี้ต่อความเป็นอิสระของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬา ได้รับการกำหนดอย่างชัดเจนภายใต้ lex ludica (กฎหมายของเกม) และ lex sportiva (กฎระเบียบของกีฬาระดับสากล) องค์การระดับข้อพิพาทในหลากหลายชนิดกีฬามักปฏิเสธที่จะกลับคำตัดสินของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาที่เกิดขึ้นในสนาม (เช่น การทำฟาวล์ การหักคะแนน หรือการตัดสินผิดพลาดลงแข่งขัน) เว้นแต่นักกีฬาและทีมจะพิสูจน์ได้อย่างแน่ชัดว่ามีกรรมการทำหน้าที่อย่างมีอคติ ไม่ยุติธรรม มีเจตนาทุจริต กระทำตามอำเภอใจ หรือกระทำผิดกฎหมายอย่างร้ายแรง) อย่างไรก็ตาม สถาบันเหล่านี้กลับทำหน้าที่เป็นผู้พิทักษ์หลัก “Field of Play” โดยตรวจสอบให้แน่ใจว่าคำตัดสินในสนามกีฬาที่เกิดจากการทำหน้าที่ของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬานั้นเป็นไปตามหลักการพื้นฐานของหลักที่กล่าวมานี้อย่างเคร่งครัด ซึ่งศาลอนุญาโตตุลาการทางการกีฬา (ศาล CAS) ก็ออกมาทำหน้าที่ปกป้องหลักการนี้ เสมือนเป็นผู้พิทักษ์สูงสุด โดยทำหน้าที่ปกป้องคำตัดสินในสนามกีฬาของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาเช่นว่านี้ ให้เป็นถือที่สุด

คำสำคัญ: มุมมอง, หลัก Field of Play, กฎหมายกีฬา

Abstract:

The "field of play" doctrine constitutes a fundamental principle of protection of autonomy of judges, referees, or umpires during a sports competition and is viewed as an essential protection of finality of their autonomous decisions on the fields. This doctrine, which encompasses significant values associated with fairness in sports games, is core to the sports justice for protecting autonomous powers of judges, referees, or umpires during a sports competition. The contribution of these values to autonomy of judges, referees, or umpires has been established by the *lex ludica* (law of the game) and *lex sportiva* (rules and regulations of global sports). Main dispute-resolution bodies in various sports jurisdictions generally refuse to overturn on-field decisions by referees, umpires, or judges (such as fouls, point deductions, or disqualifications) unless athletes and teams clearly prove bias, unfair, bad faith, arbitrariness, or a gross legal error. However, they sometimes serve as the guardians of "field of play" doctrine by ensuring that all autonomous decisions on the fields strictly adhere to the foundational principles of this doctrine. The Court of Arbitration for Sport (CAS) also protects this doctrine by acting as the ultimate guardian of finality of their autonomous decisions in the fields

Keywords: Perspectives, Field of Play Doctrine, Sports Law

บทนำ

การแข่งขันกีฬา (Sports Competition) ประกอบไปด้วยการที่คู่ต่อสู้ประชันความสามารถด้านกีฬาตั้งแต่สองฝ่ายหรือสองทีมขึ้นไป โดยมีเป้าหมายเพื่อแข่งขันชิงชัยชนะระหว่างกันหรือแข่งขันกันเพื่อที่จะได้ครอบครองรางวัลในฐานะผู้ชนะ เหตุนี้เองในการแข่งขันกีฬาจึงมักมีการวางกฎกติกาในการแข่งขันกีฬาหรือ *Lex Ludica* เอาไว้ เพื่อให้กฎกติกาเหล่านี้ถูกใช้เป็นแนวทางในการแข่งขันกีฬาสากลร่วมกัน อันนำมาซึ่งการแข่งขันกีฬาให้มีความเป็นระเบียบเรียบร้อยและดำรงไว้ซึ่งความบริสุทธิ์ยุติธรรม กฎกติกาเหล่านี้มักเกิดขึ้นจากองค์กรบริหารปกครองกีฬา (Sports Governing Bodies หรือ SGBs) เช่น สหพันธ์กีฬานานาชาติ (International Sports Federations หรือ IFs) ใช้วางหลักเกณฑ์ควบคุมพฤติกรรมของนักกีฬาและความประพฤติของบุคลากรทางการกีฬาระหว่างที่การแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่ ด้วยเหตุนี้องค์กรบริหารปกครองกีฬาจึงมักแต่งตั้งหรือมอบหมายให้บุคคลธรรมดาผู้มีความรู้ความสามารถด้านกีฬาหรือความประสบการณ์ด้านกีฬาในแต่ละชนิดกีฬา มาทำหน้าที่เป็นผู้ตัดสิน (Referees) หรือผู้ชี้ขาด (Judges) โดยบุคคลเหล่านี้ได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่ตัดสินหรือชี้ขาดไปในทางหนึ่งทางใดเพื่อบังคับใช้กฎกติกาในการแข่งขันกีฬาให้เป็นไปอย่างมีแบบแผน เพื่อให้การแข่งขันกีฬาดำเนินไปอย่างราบรื่นและดำรงไว้ซึ่งความบริสุทธิ์ยุติธรรม โดยผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดต้องดูแลข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น พร้อมกับปรับข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นให้เข้ากับกฎกติกาในการแข่งขันกีฬาเพื่ออำนวยความสะดวกให้เกิดขึ้นในการแข่งขันกีฬา มีหน้าที่การแข่งขันกีฬาให้เป็นไปอย่างมีแบบแผนและเป็น

ระเบียบเรียบร้อย ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดมักต้องผ่านการคัดเลือกอย่างเข้มงวดตามคุณสมบัติและสมรรถนะที่จำเป็น สำหรับการทำหน้าที่ผู้ตัดสิน (Judges) หรือผู้ชี้ขาด (Referees หรือ Umpires) เช่น ความรู้ ความสามารถ ทักษะ หรือประสบการณ์ในการตัดสินหรือชี้ขาดการแข่งขันกีฬา เป็นต้น

เหตุนี้ผู้คนในวงการกีฬายังเคารพยกย่องและยอมรับนับถือผู้ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาด เพราะไม่เพียงบุคคลเหล่านี้จะมีลักษณะและคุณสมบัติตามมาตรฐานการเป็นผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดตามข้อกำหนดเกี่ยวกับองค์ประกอบ คุณสมบัติ คุณลักษณะและวิธีการได้มา ที่พึงประสงค์ในการปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันกีฬานั้น แต่บุคคลเหล่านี้ต้องยึดมั่นถือมั่นจริยธรรม (Ethics) ในการเป็นผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดตามเกณฑ์มาตรฐานของการเป็นผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดที่องค์กรบริหารปกครองกีฬาได้กำหนดขึ้น ประกอบกับบุคคลเหล่านี้ยังต้องยึดจรรยาบรรณ (Code of Conduct) (Schreiber, 2018) เพื่อให้ตนนั้นทำหน้าที่ของตนอย่างซื่อสัตย์หรือดำรงชีวิตของตนอย่างมีเกียรติมีศักดิ์ศรี สมกับที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นผู้ตัดสิน หรือผู้ชี้ขาดการแข่งขันกีฬา (Mohamadinejad, Mirsafian, Nemes, & Soltanhoseini, 2012)

อนึ่ง การที่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดจะปฏิบัติหน้าที่ให้ได้รับการยอมรับและเป็นที่น่าเชื่อถือ ก็ควรมีหลักการพื้นฐานที่ใช้ยึดถือในการความแน่นอนในการปฏิบัติงานในฐานะผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาด ให้สาธารณชนได้มั่นใจในคำตัดสินว่าผลของคำตัดสินมีความแน่นอนไม่อาจเปลี่ยนแปลงไปได้หรือผลของคำตัดสินมีความชัดเจนจนสร้างความมั่นใจให้กับผู้เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬา สำหรับหลักการพื้นฐานที่สำคัญประการหนึ่ง ที่ผู้คนในวงการกีฬายอมรับนับถือว่าคำตัดสินของผู้ตัดสินหรือคำชี้ขาดของผู้ชี้ขาดในระหว่างที่การแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่ให้มีความเป็นที่สุด (Finality) (Berman, 2010) โดยเมื่อผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดได้ตัดสินหรือชี้ขาดในการแข่งขันกีฬาแล้ว คำตัดสินหรือคำชี้ขาดนั้นให้ถือเป็นที่สุด (Final) มีผลผูกพันคู่แข่งขันทุกฝ่าย และมีผลเป็นการระงับข้อพิพาทหรือยุติข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเกมการแข่งขันกีฬาระหว่างการแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่อย่างเด็ดขาด หลักการนี้ ได้แก่ หลัก “Field of Play”

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่ออธิบายให้เห็นชัดเกี่ยวกับแนวคิดของหลัก “Field of Play” โดยอธิบายความหมาย ขอบเขต ความเชื่อมโยงกับ “Lex Ludica” (กฎหมายของเกมกีฬา) และ “Lex Sportiva” (กฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาสากล) ตามการกำกับดูแลตนเองขององค์กรบริหารปกครองกีฬา และการอ้างอิงเหตุผลสนับสนุน การวิเคราะห์ยังแยกแยะประเด็นความเป็นอิสระของผู้ตัดสิน หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาออกจากความเป็นอิสระของในการใช้อำนาจบริหารปกครองกีฬาขององค์กรบริหารปกครองกีฬา รวมไปถึงความเป็นอิสระจากการแทรกแซงของรัฐ ท้ายที่สุดบทความฉบับนี้นำเสนอความท้าทายที่ศาล CAS อาจจะต้องเผชิญในอนาคต

หลัก “Field of Play”

ในรอบหลายปีที่ผ่านมากระบวนการยุติธรรมทางกีฬา (Sports Judicial Processes) ได้มีการพัฒนาหลักการ (Doctrines) เพื่อผู้บังคับใช้กฎหมายกีฬาหรือผู้มีส่วนร่วมในการบริหารปกครองกีฬา ตลอดจนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับวงการกีฬายอมรับนับถือ จนนำมาใช้อ้างอิงเพื่อให้ความยุติธรรมแก่คู่ขัดแย้งหรือคู่พิพาทที่น่าข้อขัดแย้งหรือข้อพิพาทขึ้นสู่กระบวนการยุติธรรมทางกีฬา (Coccia, 2024) สังเกตได้ว่าหลักการที่ถูกพัฒนาขึ้นอาจถูกบรรจุเอาไว้ในกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาที่กำหนดสาระสำคัญของสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบของผู้ปฏิบัติงานด้านกีฬาเอาไว้เป็นลายลักษณ์อักษร หรือบรรจุข้อห้ามประกอบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือห้ามประพฤติปฏิบัติที่สร้างความเสียหายแก่ผู้ร่วมวงการกีฬาเดียวกันเอาไว้อย่างชัดเจนเท่านั้น แต่กระนั้นผู้ใช้กฎหมายที่อยู่ในกระบวนการยุติธรรมทางกีฬาที่ต้องใช้หลักการต่าง ๆ เหล่านี้ ประกอบการพิจารณาข้อขัดแย้งหรือข้อพิพาทเพื่อจะบังคับให้เป็นไปตามสิทธิ หน้าที่หรือความรับผิดชอบของผู้ปฏิบัติงานด้านกีฬาหรือผู้คนในวงการกีฬา เพื่อก่อให้เกิดผลเป็นไปตามกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาที่องค์กรบริหารปกครองกีฬาได้วางเอาไว้ หลักการนี้ใช้เป็นแนวทางในการตีความหรืออุดช่องว่างของกฎหมายกีฬา (Sports Law) เพื่อให้การบังคับใช้กฎหมายกฎหมายกีฬาเพื่อควบคุมความประพฤติของผู้คนในวงการกีฬาให้ผูกพันปฏิบัติตามเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสามารถอำนวยความสะดวกให้กับทุกฝ่าย อีกทั้งหลักการนี้ยังอาจนำมาใช้กำหนดว่าพฤติกรรมแบบใดหรือความประพฤติอย่างไรหน ผู้มีพฤติกรรมหรือแสดงความประพฤติเช่นไรจะต้องเผชิญความรับผิดชอบหรือไม่ต้องเผชิญความรับผิดชอบ

ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดเป็นผู้บังคับใช้ “กฎกติกาในการแข่งขันกีฬา” หรือ “Lex Ludica” (Law of the Game) เพื่อให้การแข่งขันกีฬาสามารถดำเนินต่อไปได้อย่างเป็นระเบียบเรียบร้อยและเป็นไปอย่างบริสุทธิ์ยุติธรรม (Cornelius, 2004) องค์กรบริการปกครองกีฬามักกำหนดมาตรฐานความประพฤติที่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดต้องยึดถือในขณะปฏิบัติหน้าที่ในสนามกีฬา เพื่อดำรงรักษาชื่อเสียงเกียรติคุณของวงการกีฬา และรักษาความน่าเชื่อถือของผู้ปฏิบัติงานในฐานะผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในการแข่งขันกีฬา ตลอดจนคุ้มครองผู้เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการแข่งขันกีฬาไม่ให้ได้รับผลกระทบจากการปฏิบัติหน้าที่ของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดที่ไม่เป็นไปตามกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาหรือไม่ตรงตามที่กฎหมายบ้านเมืองกำหนดเอาไว้ โดยการปฏิบัติหน้าที่ต้องเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โปร่งใส ตรวจสอบได้ และเป็นธรรมต่อทุกฝ่ายโดยคำนึงถึงประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นต่อการแข่งขันกีฬาหรือวงการกีฬาอย่างสูงสุด (Mew & Cornelius, 2012) นอกจากนี้ยังมีหลักการมาคุ้มครองความเป็นอิสระของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดที่ปฏิบัติหน้าที่ในระหว่างที่การแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่ หากผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดกระทำหน้าที่หรือปฏิบัติหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์สุจริต ไม่ทุจริตอันฝ่าฝืนต่อกฎระเบียบ การใช้ดุลพินิจของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดให้ถือเป็นที่สุด (Finality of Results) แต่หากผู้ตัดสิน

หรือผู้ชี้ขาดกระทำหน้าที่หรือปฏิบัติหน้าที่ด้วยความไม่ซื่อสัตย์สุจริต ทุจริตอันฝ่าฝืนต่อกฎระเบียบ ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดไม่เพียงต้องรับผิดชอบวินัยเป็นการส่วนตัวเท่านั้น แต่ยังอาจเปิดช่องหรือเปิดโอกาสให้บุคคลที่สามมาทบทวนความชอบด้วยกฎระเบียบของการทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดได้ (Easterbrook & Sufi, 2024)

หลัก “Field of Play” ได้แก่ หลักที่ผู้คนในวงการกีฬายอมรับนับถือร่วมกันว่าการใช้อำนาจตัดสินหรือชี้ขาดของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในระหว่างที่การแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่นั้น ถือเป็นการใช้อำนาจอย่างอิสระ โดยที่องค์กรบริหารปกครองกีฬาที่แต่งตั้ง มอบหมายหรือมอบอำนาจให้ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดทำหน้าที่ก็ไม่อาจก้าวล่วงการใช้อำนาจของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในระหว่างที่การแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่ได้ อีกทั้งศาลในฐานะสถาบันตุลาการของรัฐหรือหน่วยงานภายนอกการแข่งขันกีฬาก็ไม่อาจก้าวล่วงการใช้ดุลพินิจในการตัดสินหรือชี้ขาดเกมการแข่งขันกีฬาในสนามของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในระหว่างที่การแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่หรือภายหลังจากการแข่งขันกีฬาเสร็จสิ้นแล้ว (Israel, 2025) หลักเช่นนี้เป็นหลักในการทำหน้าที่ของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดที่ปฏิบัติหน้าที่อยู่ในสนามกีฬา (Fields) ระหว่างที่การแข่งขันกีฬา (Competition) กำลังดำเนินอยู่หรือการเล่นกีฬา (Play) ในสนามกำลังดำเนินต่อไป เท่ากับว่าหลักนี้ประกันความเป็นอิสระความเป็นอิสระ (Independence) และความเป็นกลางไม่เข้าข้างคู่แข่งฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด (Impartiality) ของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาด เพื่อให้เกมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาสามารถดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่องไม่สะดุดหยุดลงและการแข่งขันดำเนินต่อไปได้อย่างบริสุทธิ์ยุติธรรม โดยผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดต้องปฏิบัติหน้าที่ในสนามกีฬาอย่างเป็นอิสระโดยไม่ปล่อยให้เกิดการแทรกแซงจากองค์กรหนึ่งองค์กรใดหรือไม่อยู่ในสภาพที่ถูกครอบงำการทำหน้าที่จากบุคคลหนึ่งบุคคลใด เพื่อให้สาธารณะชนเลื่อมใสศรัทธาในการแข่งขันกีฬาและมีความเชื่อมั่นว่าเกมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาดำเนินไปอย่างบริสุทธิ์ยุติธรรมแท้จริง (Lebbon, 2012)

จากที่กล่าวถึงนิยามและขอบเขตของหลัก “Field of Play” ในข้างต้นแสดงให้เห็นถึงบริบทของหลัก “Field of Play” ที่มุ่งปกป้องคุ้มครองการตัดสินหรือการชี้ขาดของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดระหว่างที่เกมการแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่ ซึ่งการทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดดังกล่าวย่อมเป็นไปตามหลักความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ และข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นในสนาม เพื่อกำหนดในการตัดสินหรือชี้ขาดอันนำไปสู่การดำรงความบริสุทธิ์ยุติธรรมให้คงอยู่คู่การแข่งขันกีฬาและทำให้การแข่งขันกีฬาที่กำลังดำเนินอยู่นั้นดำเนินต่อไปได้อย่างราบรื่น ไม่มีอุปสรรคขวางกั้นหรือมีปัญหาทำให้สะดุดหยุดลง แม้ไม่มีการบัญญัติศัพท์ในการจัดการกีฬาของไทยหรือการกำหนดนิยามความหมายในระบบกฎหมายไทย ที่สร้างคำแปลศัพท์บัญญัติเอาไว้เป็นภาษาไทยของหลัก “Field of Play” แต่ผู้คนที่อยู่ในวงการกีฬานานาชาติและผู้ปฏิบัติงานในกระบวนการยุติธรรมทางการกีฬาสากลต่างรู้ดีและคุ้นเคยว่าหลัก “Field of Play” มี

นิยามความหมาย บริบทแวดล้อมและประโยชน์ที่ได้รับจากการยอมรับนับถืออย่างไร หากพิจารณาจากหลัก “Field of Play” ที่กล่าวมาเป็นภาษาอังกฤษนี้ น่าจะแปลได้เป็นภาษาไทยว่า “สนามแข่งขันกีฬา” นั่นก็คือสถานที่ที่ถูกจัดเอาไว้ใช้สำหรับการจัดการแข่งขันกีฬา แล้วสถานที่นี้ก็ต้องมีมาตรฐานเพื่อให้การแข่งขันกีฬาสามารถดำเนินไปได้อย่างสะดวก ปลอดภัยและไร้อุปสรรค สามารถรองรับนักกีฬามุขการทางการกีฬา ผู้ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ด้านกีฬา และผู้ชมการแข่งขันกีฬาได้อย่างครบถ้วน อีกด้านหนึ่งกิจกรรมในสนามกีฬา นั่นก็คือ การแข่งขันกีฬาจำเป็นต้องมีผู้กำกับดูแลหรือผู้ควบคุมทำให้การแข่งขันกีฬาในสถานที่ดังกล่าวเป็นไปได้อย่างราบรื่น ภายใต้การปรับใช้กฎกติกาที่วงการกีฬายอมรับนับถืออย่างเป็นทางการในการกำกับดูแลและควบคุมการแข่งขันกีฬาให้ดำเนินไปได้อย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย และเป็นไปด้วยความบริสุทธิ์ยุติธรรม หลัก “Field of Play” จึงใช้คำว่า “Field of Play” หรือ “สนามแข่งขันกีฬา” มุ่งแสดงให้เห็นว่าสถานที่ดังกล่าวต้องมีผู้กำกับดูแลหรือผู้ควบคุมทำให้การแข่งขันกีฬาในสถานที่ดังกล่าวเป็นไปได้อย่างราบรื่น และมุ่งแสดงให้เห็นว่าเขตอำนาจในการตัดสินหรือการชี้ขาดของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดย่อมมีใน “Field of Play” หรือ “สนามแข่งขันกีฬา” ขอบเขตในเชิงพื้นที่ที่มีการจัดการแข่งขันกีฬาหรืออำนาจหน้าที่ตามกฎหมายในการแข่งขันกีฬาและกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาที่กำหนดว่าผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดใดมีอำนาจตัดสินหรือชี้ขาด เพื่อให้สาธารณชนหรือผู้คนทั่วไปยอมรับนับถือขอบเขตการใช้อำนาจของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในการแข่งขันกีฬา (Jurisdiction of a referee in a sports field) ที่ถูกต้องตามกฎหมายว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬา ขอบด้วยกฎกติกาการแข่งขันกีฬา และเป็นธรรมตามกฎหมายบ้านเมือง ในสนามกีฬาผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดจึงมีอำนาจในพื้นที่สนามกีฬา โดยที่ปราศจากการแทรกแซงจากฝ่ายนิติบัญญัติ ฝ่ายบริหารหรือฝ่ายตุลาการของรัฐ รวมทั้งปราศจากการชี้นำ ครอบงำ สั่งการหรือบังคับบัญชาจากบุคคลภายนอกหรือองค์กรภายนอก อีกด้านหนึ่งผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดก็ต้องตัดสินหรือชี้ขาดผูกพันกับข้อเท็จจริงหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสนามกีฬาเท่านั้น

องค์ประกอบของหลัก “Field of Play”

หลัก “Field of Play” องค์ประกอบอันเป็นสาระสำคัญอยู่ 4 ประการ คือ

ประการที่หนึ่ง หลัก “Field of Play” เกิดจากการวางเนื้อหาสาระสำคัญในกฎระเบียบอันเป็นที่ยึดถือเพื่อใช้บริหารปกครองกีฬาอย่างสากลหรือ “Lex Sportiva” ซึ่งกฎระเบียบต่าง ๆ เหล่านี้กำหนดสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในการแข่งขันกีฬา รวมทั้งจริยธรรม จรรยาบรรณและข้อห้ามประพฤติปฏิบัติในระหว่างปฏิบัติหน้าที่ต่าง ๆ ของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาด เพื่ออธิบายความว่าการประพฤติปฏิบัติเช่นไรถูกต้อง หรือพฤติกรรมเช่นไรผิด หรือทำลายความบริสุทธิ์ยุติธรรมในการแข่งขันกีฬา (Foster, 2020) เนื้อหาสาระสำคัญดังกล่าวขึ้นยันถึงผลของการใช้อำนาจทำ

คำตัดสินหรือคำชี้ขาดในสนามกีฬาถือว่าเป็นการใช้อำนาจเพื่อให้คำตัดสินหรือคำชี้ขาดเป็นที่สุด (Final Authority) ผลของการใช้อำนาจดังกล่าวนั้นก็คือ ผู้เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการแข่งขันกีฬาในสนามไม่สามารถอุทธรณ์คำตัดสินหรือคำชี้ขาดดังกล่าวได้อีก และทำให้ข้อพิพาท ข้อโต้แย้ง สถานการณ์ หรือเหตุการณ์ได้เสร็จสิ้นอย่างเด็ดขาด ต้องดำเนินการแข่งขันอย่างต่อเนื่องไปในทันที ตัวอย่างเช่น คณะกรรมการสมาคมกีฬาฟุตบอลระหว่างประเทศ (International Football Association Board หรือ คณะกรรมการ IFAB) ในฐานะที่เป็นองค์กรอิสระ (Independent Body) ทำหน้าที่ในฐานะผู้พิทักษ์ปกป้องกฎกติกาการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาที่จัดการแข่งขันในสหราชอาณาจักร ได้กำหนดกฎระเบียบว่าด้วยหน้าที่ บทบาทและความรับผิดชอบของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในสนามกีฬาระหว่างที่การแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่ ซึ่งกฎระเบียบที่กล่าวมานี้จัดวางบทบาทให้ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดมีสถานะเปรียบเสมือนเป็นผู้พิทักษ์ปกป้องกฎกติกาการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬา (Guardian of Laws of the Game) โดยกำหนดให้ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดสามารถตีความและบังคับใช้กฎกติกาการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาที่การแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่ได้อย่างอิสระ ทั้งยังให้ถือว่าคำตัดสินหรือคำชี้ขาดของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดกระทำขึ้นในสนามเป็นที่สุด นั้นหมายความว่าองค์กรอิสระอย่างคณะกรรมการ IFAB ได้วางกฎระเบียบไปในทางที่ให้ความคุ้มกัน (Immunity) แก่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดที่กำลังปฏิบัติหน้าที่ในสนามกีฬา (International Football Association Board, 2025) เป็นต้น

ประการที่สอง หลัก “Field of Play” เกิดขึ้นมาจากบทบาทของศาลอนุญาโตตุลาการทางการกีฬา (Court of Arbitration for Sport หรือศาล CAS) ในฐานะที่เป็นสถาบันระดับข้อพิพาทชั้นสูงสุดของหลากหลายชนิดกีฬา ที่ไม่เพียงมีอำนาจวินิจฉัยชี้ขาดข้อพิพาทที่อุทธรณ์จากสถาบันระดับข้อพิพาทในแต่ละชนิดกีฬา โดยคำวินิจฉัยชี้ขาดอนุญาโตตุลาการ (Arbitral Award) หรือคำสั่งของศาล CAS ให้ถือเป็นที่สุดและมีผลผูกพันผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย (Kane, 2003) ทั้งศาล CAS ยังมีบทบาทสำคัญในการวางบรรทัดฐานสร้างหลักกฎหมายเพื่อการบริหารปกครองกีฬาหรือหลักอันเป็นที่ยึดถือเพื่อใช้บริหารปกครองกีฬาอย่างสากล (Lex Sportiva) ผ่านการทำคำวินิจฉัยชี้ขาด (Foster, 2020) ซึ่งคำวินิจฉัยชี้ขาดเดิมจะสร้างหลักการที่ถูกยึดถือโดยทั่วไปหรือจะใช้แนวทางปฏิบัติที่ต้องปฏิบัติตาม (Precedent) ศาล CAS ได้เคยสร้างหลัก “Field of Play” ผ่านการวินิจฉัยข้อพิพาทและตีความกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องของศาล CAS ตัวอย่างเช่น คดี Behdad Salimi & National Olympic Committee of the Islamic Republic of Iran (NOCIRI) v. International Weightlifting Federation (IWF) (CAS OG 16/28) (หรือคดี CAS ad hoc Division (OG Rio) 16/028, award of August 21, 2016) ซึ่งมีข้อเท็จจริงเป็นนัยว่า Behdad Salimi นักกีฬายกน้ำหนักอิหร่านกับคณะกรรมการโอลิมปิกแห่งชาติสาธารณรัฐอิสลามอิหร่าน (National Olympic Committee of the Islamic Republic of Iran หรือ NOCIRI) และคณะกรรมการโอลิมปิกอิหร่าน ได้ยื่น

อุทธรณ์ต่ออนุญาโตตุลาการเฉพาะกิจของศาล (CAS ad hoc Division) ที่กรุงริโอ เดอ จาเนโร เพื่อขอให้ศาล CAS ใช้อำนาจเปลี่ยนแปลงคำตัดสินของคณะกรรมการตัดสินการแข่งขันหรือ Jury คำวินิจฉัยชี้ขาดของศาล CAS ได้วินิจฉัยโดยให้เหตุผลว่า “ศาล CAS ได้ยืนยันตลอดว่า ศาล CAS ในฐานะสถาบันระดับข้อพิพาทชั้นสูงสุด จะไม่วินิจฉัยชี้ขาดข้อพิพาทไปในทางที่กลับคำตัดสินหรือคำชี้ขาดของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาด หรือเจ้าหน้าที่อื่น ๆ ที่ปฏิบัติหน้าที่บังคับใช้กฎกติกาในการแข่งขันกีฬา เว้นแต่จะมีหลักฐานปรากฏอย่างชัดเจนว่าผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดทำหน้าที่โดยทุจริตผิดกฎระเบียบหรือไม่ชอบด้วยกฎกติกา ศาล CAS ไม่ได้มีความรู้ ความชำนาญและความเชี่ยวชาญในทุกชนิดกีฬา และทั้งปรากฏว่าศาล CAS ก็ไม่ได้อยู่ในการแข่งขันกีฬาอันเป็นสถานที่เกิดข้อพิพาท อาจถือว่าไม่เป็นธรรมต่อผู้ตัดสิน ผู้ชี้ขาดและนักกีฬา หากศาล CAS ใช้อำนาจไปก้าวล่วงแทรกแซงคำตัดสินหรือคำชี้ขาดของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในสนาม ซึ่งถือว่าเป็นผู้เชี่ยวชาญและผู้ปฏิบัติงานด้านเทคนิคตามตำแหน่งหน้าที่ของตนโดยตรง เหตุผลที่ศาล CAS หยิบยกขึ้นมาเป็นการนำเอาหลัก “Field of Play” มาใช้เพื่อทำให้การแข่งขันกีฬาที่ดำเนินไปในสนามกีฬาไม่สะดวกหยุดลงและสามารถดำเนินต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งป้องกันไม่ให้มีการขัดจังหวะการแข่งขันกีฬาที่กำลังดำเนินอยู่ในสนามจากการอุทธรณ์ต่อผู้ตัดสิน ผู้ชี้ขาดหรืออนุญาโตตุลาการเฉพาะกิจของศาล CAS” (Court of Arbitration for Sport, 2016) เป็นต้น

ประการที่สาม การพัฒนาหลัก “Field of Play” เกิดขึ้นบนพื้นฐานของหลักอิสระในการบริหารปกครองและกำกับดูแลตนเองของแต่ละชนิดกีฬา (Autonomy of Sports) (Smirnova et al., 2025) การอำนาจขององค์กรบริหารปกครองกีฬาในการตัดสินใจวางขอบเขตและบริบททางกฎกติกาการแข่งขันกีฬาและกฎระเบียบในการบริหารปกครองกีฬาของตนเองเองและด้วยตนเองทั้งในทางการกำกับดูแลตนเองและในทางการให้บรรดาสมาชิก (และบุคคลผู้เข้ามาเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับชนิดกีฬาของตน) เหตุนี้เองหลัก “Field of Play” ต้องถูกยอมรับนับถือจากบรรดาสมาชิกขององค์กรบริหารปกครองกีฬาและผู้ยอมรับคนผูกพันเข้ามาอยู่ภายใต้อำนาจบริหารปกครองกีฬาต้องนับถือปฏิบัติตามหลักการนี้

ประการที่สี่ ความเป็นที่สุดของคำตัดสิน (Finality of Decision) ได้แก่คำตัดสินหรือคำชี้ขาดอันถือเป็นที่สุด (Final Decisions) ที่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดได้ใช้อำนาจทำขึ้นในช่วงระยะเวลาที่ตนมีอำนาจทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดเท่านั้น ซึ่งผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดมักมีอำนาจในช่วงเวลาดังแต่ก่อนการแข่งขันกีฬากำลังจะเริ่ม (Pre-Match Inspection) (เช่น การใช้อำนาจตรวจสอบความปลอดภัยและความเรียบร้อยของสนามกีฬาก่อนการแข่งขันกีฬากำลังจะเริ่ม) ไปจนถึงผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดเดินออกจากสนามกีฬาภายหลังจากการแข่งขันกีฬาสิ้นสุดลง (Leaving the Field of Play After the Match Ends) เมื่อผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดเดินออกจากสนามกีฬาภายหลังจากการแข่งขันกีฬาสิ้นสุดลงแล้ว ให้ถือว่าอำนาจตัดสินหรืออำนาจชี้ขาดของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในการแข่งขันกีฬาดังกล่าวสิ้นสุดลง การใช้อำนาจของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในการทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดในสนามกีฬาย่อมสิ้นสุดลง กล่าวอีกนัยหนึ่งคำตัดสิน

หรือคำชี้ขาดที่ทำขึ้นระหว่างระยะเวลาที่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดมีอำนาจให้ถือว่าเสร็จสิ้นเด็ดขาด ไม่อาจขอให้เปลี่ยนแปลงแก้ไขหรืออุทธรณ์ได้อีก ยิ่งไปกว่านั้นคำตัดสินหรือคำชี้ขาดอันถือเป็นที่สุด เป็นคำตัดสินหรือคำชี้ขาดที่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดได้ใช้อำนาจทำขึ้นสถานที่ที่ตนมีอำนาจทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดเท่านั้น โดยทั่วไปองค์กรบริหารปกครองกีฬามักวางกฎกติกาการแข่งขันกีฬาที่ให้อำนาจแก่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดสามารถทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดอย่างหนึ่งอย่างใดในสนามกีฬา (On-Field) ซึ่งสนามกีฬาถือเป็นเขตอำนาจในเชิงพื้นที่แรกที่สำคัญสำหรับการทำหน้าที่ของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดเพื่อให้การแข่งขันกีฬาดำเนินต่อไปได้อย่างปลอดภัยและเป็นไปอย่างราบรื่น แต่กระนั้นเพื่อเป็นการรักษาวินัยให้เกิดขึ้นในเวลาที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬา องค์กรบริหารปกครองกีฬาจึงให้อำนาจแก่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดเพื่อตัดสินหรือชี้ขาดหลังจากที่การแข่งขันกีฬาสิ้นสุด ก็ต่อเมื่อมีการกระทำผิดวินัยของนักกีฬาหรือบุคลากรทางการกีฬาเกิดขึ้นทันทีทันใดภายหลังจากการแข่งขันกีฬาสิ้นสุดลงแล้ว (Immediate Post-Match Incidents) (Elite Law, n.d.)

ข้อยกเว้นหลัก “Field of Play”

แม้ว่าหลัก “Field of Play” ค้ำครองความเป็นอิสระของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดที่กำลังทำหน้าที่ในสนามกีฬาระหว่างที่การแข่งขันกีฬากำลังดำเนินไป นั้นหมายความว่าผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดสามารถใช้ดุลพินิจในการใช้อำนาจทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดตามข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นในการแข่งขันกีฬาที่กำลังดำเนินอยู่หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสนามแข่งขันกีฬา ซึ่งหลัก “Field of Play” มุ่งเน้นรับรองความเป็นอิสระในการทำหน้าที่อย่างเป็นกลางและการทำหน้าที่โดยไม่ถูกรบกวนหรือแทรกแซงจากอิทธิพลภายนอก แต่ถ้าผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดปฏิบัติหน้าที่ด้วยความไม่เป็นกลางและไม่ยุติธรรมแล้ว หลักนี้ก็ไม่อาจถูกอ้างอิงมาใช้คุ้มครองมีความเป็นอิสระในการทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดภายใต้กฎกติกาการแข่งขันกีฬา หรือแม้กระทั่งไม่อาจถูกอ้างอิงมาใช้รับรองความเป็นที่สุดของคำตัดสินหรือคำชี้ขาดของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดขณะทำหน้าที่ในการแข่งขันกีฬา กล่าวอีกนัยหนึ่งถ้าการตัดสินเป็นไปอย่างไม่เป็นกลางหรือการชี้ขาดเป็นไปอย่างไม่บริสุทธิ์ยุติธรรมแล้ว ให้ถือว่าคำตัดสินหรือคำชี้ขาดที่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดได้ทำขึ้นในการแข่งขันกีฬายังไม่เป็นที่ยุติหรือไม่เป็นที่สุด ผู้ถูกโต้แย้งสิทธิสามารถขอให้ทบทวน (Review) การถูกโต้แย้งสิทธิตามคำตัดสินหรือคำชี้ขาดในประเด็นเดิมได้ เพื่อยุติการถูกโต้แย้งสิทธิในการแข่งขันกีฬาและระงับข้อพิพาทที่เกิดขึ้นอันเนื่องมาจากการทำหน้าที่อย่างไม่เป็นกลางหรือไม่บริสุทธิ์ยุติธรรมของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาด ไม่ให้ถือว่าคำตัดสินหรือคำชี้ขาดที่ไม่ชอบด้วยกฎกติกาการแข่งขันกีฬาหรือไม่เป็นไปตามกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬามีสภาพเด็ดขาดที่ทำให้คำตัดสินหรือคำชี้ขาดเป็นที่สุด เหตุนี้เองจึงมีข้อยกเว้นของหลัก “Field of Play” ดังต่อไปนี้

(ก) การทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดอันมีเจตนาทุจริต (Bad Faith) และการคอร์รัปชัน (Corruption) ด้วยการใช้อำนาจหน้าที่ทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดในทางที่มีขอบ เพื่อแสวงหาประโยชน์แก่ตัวของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดเอง หรือสร้างผลประโยชน์ทับซ้อน (Conflict of Interest) ระหว่างตนเองกับทีมที่ได้ผลดีจากคำตัดสินหรือคำชี้ขาดของตน (เช่น การรับสินบน (Bribery Scandal) จากทีมกีฬาหรือธุรกิจพนัน) การใช้อำนาจหน้าที่ทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดเช่นว่านี้ไม่เพียงสร้างความเสียหายต่อความน่าเชื่อถือและภาพลักษณ์ของวงการกีฬาแล้ว แต่ยังมีผลทำให้คำตัดสินหรือคำชี้ขาดที่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดได้ทำขึ้นในการแข่งขันกีฬายังไม่เป็นที่ยุติหรือไม่เป็นที่สุด สามารถถูกสถาบันใช้อำนาจบริหารปกครองกีฬาขององค์กรบริหารปกครองกีฬา สถาบันระดับข้อพิพาททางการกีฬาขององค์กรบริหารปกครองกีฬาหรือศาล CAS สามารถถูกพิจารณาทบทวนความเคารพกฎกติกา ความถูกต้องตามกฎหมาย หรือความชอบด้วยกฎหมายได้

(ข) การทำหน้าที่ฝ่าฝืนต่อกฎกติกาการแข่งขันกีฬา (Violations of Law of the Games) โดยผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดทำหน้าที่ไม่เป็นไปตามกฎกติกาการแข่งขันกีฬาเสียเอง มีความประหลาดหรือแสดงพฤติกรรมอันฝ่าฝืน ไม่ปฏิบัติตามกฎกติกาที่ตั้งเอาเป็นมาตรฐานการตัดสินหรือการชี้ขาดในการแข่งขันกีฬา

(ค) การใช้ดุลพินิจไม่ชอบด้วยกฎกติกา (Arbitrary Discretion) ใช้อำนาจตัดสินหรือชี้ขาดการแข่งขันกีฬา โดยปราศจากการอ้างอิงเหตุผลที่ถูกต้อง ไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในการแข่งขันกีฬา หรือไม่เป็นไปตามข้อเท็จจริงที่ปรากฏในการแข่งขันกีฬา ส่งผลให้การตัดสินหรือชี้ขาดดังกล่าวไม่ชอบด้วยกฎกติกาการแข่งขันกีฬาหรือกฎระเบียบว่าด้วยวินัยของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาด เช่น การจงใจกลั่นแกล้งให้ทีมหนึ่งทีมใดเสียหาย การใช้อำนาจตามอำเภอใจไม่สนใจเคารพต่อกฎกติกา ฯลฯ

(ง) ความผิดพลาดหรือบกพร่องที่อาจเกิดขึ้นได้ในกระบวนการทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาด (Procedural Errors) ที่เกิดจากการไม่ปฏิบัติตามขั้นตอนหรือกระบวนการที่กฎกติกาการแข่งขันกีฬากำหนดเอาไว้ ส่งผลให้คำตัดสินหรือคำชี้ขาดถูกทบทวนความชอบด้วยกฎระเบียบหรือความถูกต้องตามกฎหมายในภายหลัง ทั้งนี้การไม่ยึดถือขั้นตอนหรือกระบวนการที่กำหนดเอาไว้ไม่เพียงส่งผลต่อคำตัดสินหรือคำชี้ขาดของตนเองแล้ว ยังอาจเป็นผลโดยตรงให้เกิดความเสียหายต่อนักกีฬาจากความผิดพลาดของตนเองด้วย เช่น คดี Romanian Gymnastics Federation & Bărbosu v. Fédération Internationale de Gymnastique & Sacchi, CAS OG 24/15 (Ad Hoc Div. (Oly. Games)) (Court of Arbitration for Sport 2024, August 14) อันเป็นข้อพิพาทระหว่างสหพันธ์กีฬายิมนาสติกโรมาเนีย (Romanian Gymnastics Federation) (และ Ana Bărbosu นักกีฬายิมนาสติกโรมาเนีย) กับ Donatella Sacchi ในฐานะประธานคณะกรรมการผู้ตัดสินทางเทคนิคยิมนาสติกสากลประเภทหญิงของสหพันธ์ยิมนาสติกสากล (President of the Women's Artistic Gymnastics Technical Committee of the

Fédération Internationale de Gymnastique) ที่เกิดขึ้นในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ปารีส 2024 (Olympic Games Paris 2024) เพราะเหตุว่า Ana Bărbosu นักกีฬายิมนาสติกประเภทหญิงทีมชาติโรมาเนียได้เข้าร่วมการแข่งขันกีฬากับ Jordan Chiles นักกีฬายิมนาสติกประเภทหญิงทีมชาติสหรัฐอเมริกา ปรากฏว่า Jordan Chiles ได้ลงทำการแข่งขันเป็นคนสุดท้ายภายหลังจากที่ Ana Bărbosu ได้แข่งขันไปเรียบร้อยแล้ว ปรากฏว่า Jordan Chiles มีผลคะแนนจากการแข่งขันน้อยกว่า Ana Bărbosu ผู้ฝึกสอนของ Jordan Chiles จึงสอบถามทักท้วงผลคำตัดสินในการแข่งขันกีฬาดังกล่าว เป็นเหตุให้กรรมการผู้ตัดสินทางเทคนิคที่ปฏิบัติหน้าที่ในขณะนั้น เปลี่ยนแปลงแก้ไขผลคำตัดสิน กลายเป็นว่า Jordan Chiles มีคะแนนเหนือกว่า Ana Bărbosu ผลที่ตามมาทำให้ Jordan Chiles ได้รับรางวัลเหรียญทองแดงในการแข่งขันดังกล่าว Jordan Chiles จึงได้รับรางวัลเหรียญทองแดง เพราะกรรมการรับคำทักท้วงจากผู้ฝึกสอนของ Jordan Chiles และปรับคะแนนของ Jordan Chiles ให้สูงขึ้น เหตุนี้เอง Ana Bărbosu จึงพลาดรางวัลเหรียญทองแดงในการแข่งขันกีฬาดังกล่าวไป Ana Bărbosu จึงยื่นฟ้องต่อศาลอนุญาโตตุลาการเฉพาะกิจของศาล CAS ซึ่งทำปฏิบัติหน้าที่ระงับข้อพิพาทที่เกิดขึ้นในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ปารีส 2024 สหพันธ์กีฬายิมนาสติกโรมาเนียโต้แย้งว่าผู้ฝึกสอนของ Jordan Chiles ยื่นสอบถามทักท้วงผลการแข่งขันกีฬาดังกล่าวล่าช้าจากกฎระเบียบ 4 วินาที (ระยะเวลาในการยื่นสอบถามทักท้วงผลการแข่งขันตามปกติคือ 1 นาที นับแต่คำตัดสินหรือคำชี้ขาด (ประกาศผลคะแนนจากการแข่งขัน) ได้ปรากฏขึ้นในสนาม) และผู้ตัดสินทางเทคนิคกลับรับคำตอบทักท้วงอันถือว่าไม่ปฏิบัติตามกฎกติกาการแข่งขันกีฬาอย่างเคร่งครัด เหตุนี้เองในเวลาต่อมาศาล CAS จึงวินิจฉัยชี้ขาดให้สหพันธ์กีฬายิมนาสติกโรมาเนียและ Ana Bărbosu นักกีฬาทีมชาติโรมาเนียเป็นฝ่ายชนะคดี และด้วยผลของคำวินิจฉัยชี้ขาดของศาล CAS ที่ให้ Ana Bărbosu เป็นฝ่ายชนะคดี ผลที่ตามมาทำให้ Ana Bărbosu ได้รับรางวัลเหรียญทองแดงจากการแข่งขันกีฬาดังกล่าวไป (Court of Arbitration for Sport, 2024) เป็นต้น

(จ) คำตัดสินหรือคำชี้ขาดที่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดได้ทำขึ้นในสนามอาจถูกท้าทาย (Challenge) เมื่อนักกีฬาที่กำลังเล่นกีฬาหรือบุคลากรทางการกีฬาที่ปฏิบัติหน้าที่ในสนามเห็นว่าการตัดสินไม่เป็นไปตามข้อเท็จจริงหรือการชี้ขาดบกพร่องไม่สอดคล้องกับสถานการณ์จริงในสนามกีฬา ผู้ตัดสิน ผู้ชี้ขาด หรือเจ้าหน้าที่ในสนามที่เกี่ยวข้อง (เจ้าหน้าที่ VAR) อาจใช้สิทธิท้าทายคำตัดสินหรือคำชี้ขาดดังกล่าวด้วยการขอระบบผู้ช่วยผู้ตัดสินใช้วิดีโอ (Video Assistant Referee หรือ VAR) ใช้ภาพวิดีโอที่ถ่ายไว้ตลอดเวลาในขณะการแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่นั้น เป็นหลักฐานอ้างอิงว่ามีข้อบกพร่องในการวินิจฉัยเนื่องจากความเร็วของเกมการแข่งขันที่กำลังดำเนินอยู่ หรือความหลงผิดในการทำชี้ขาดเนื่องจากมีจังหวะก้ำกึ่งหรือไม่ (Menon, 2025) โดยหลายชนิดกีฬาในปัจจุบันมักกำหนดสถานที่ให้ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดสามารถทบทวนคำตัดสินหรือคำชี้ขาดที่มีข้อบกพร่องหรือความหลงผิด (Referee

Review Area หรือ RRA) ถ้าคำตัดสินหรือคำชี้ขาดมีความบกพร่องหรือหลงผิด ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดสามารถเปลี่ยนผลของคำตัดสินหรือคำชี้ขาดได้ (เช่น การทบทวนผลจากการทำประตู การพิจารณาผลของการทำประตูที่จุดโทษ และการตัดสินให้ใบเหลืองหรือใบแดง เป็นต้น)

ความท้าทายในการใช้หลัก “Field of Play”

วงการกีฬาได้ยอมรับแนวคิดเรื่องการใช้หลัก “Field of Play” อย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเกิดกรณีที่ศาล CAS อันเป็นสถาบันระดับข้อพิพาททางการกีฬาระดับสูงสุด ซึ่งองค์กรบริหารปกครอง (เช่น สหพันธ์กีฬานานาชาติ สมาคมกีฬาสากล) มักกำหนดให้ศาล CAS มีอำนาจวินิจฉัยชี้ขาดข้อพิพาทเกี่ยวกับการบริหารปกครองกีฬาที่อุทธรณ์มาจากสถาบันระดับข้อพิพาทขององค์กรบริหารปกครองกีฬาจากที่กล่าวมาในข้างต้นศาล CAS มีบทบาทสำคัญช่วยประกันความศักดิ์สิทธิ์ของหลัก “Field of Play” โดยตรวจสอบว่าผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดได้ใช้อำนาจตัดสินตามที่กฎกติกากำหนดหรือไม่ หรือใช้อำนาจชี้ขาดโดยบริสุทธิ์ยุติธรรมหรือไม่ เพื่อคุ้มครองความที่เป็นที่สุดของคำตัดสินหรือคำชี้ขาดที่ได้ทำขึ้นในการแข่งขันกีฬาจากการใช้อำนาจโดยชอบด้วยกฎกติกา หรือการปฏิบัติหน้าที่ตามกรอบวินัย ซึ่งครอบคลุมทั้งการออกคำตัดสินหรือคำชี้ขาดให้เป็นไปตามความเป็นธรรม (O’Leary, 2025)

แม้ว่าวงการกีฬาและกระบวนการยุติธรรมทางการกีฬาจะได้นำหลัก “Field of Play” เข้ามาปรับใช้กับคดีหรือข้อพิพาททางการกีฬามาช้านานแล้ว แต่ยังคงมีปัญหาทางกฎหมายอยู่บางประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาการให้ความยอมรับนับถือจากวงการอื่น ๆ หรือกระบวนการยุติธรรมอื่น ๆ ต้องยอมรับนับถือหรือเคารพต่อหลัก “Field of Play” ดังเช่นที่วงการกีฬาและกระบวนการยุติธรรมทางการกีฬายอมรับนับถือหรือไม่ เพราะหลัก “Field of Play” ปรากฏอย่างชัดเจนในวงการกีฬาและกระบวนการยุติธรรมทางการกีฬาอันถือเป็นหลักการที่มีวิวัฒนาการมาจากแนวคิดที่ยึดถือที่สืบทอดกันมาอย่างช้านานในวงการกีฬา จนนักกีฬาและบุคลากรทางการกีฬาที่อยู่ในสนามจำเป็นที่จะต้องเคารพนับถือคำตัดสินหรือคำชี้ขาดที่เกิดการปฏิบัติหน้าที่ของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในระหว่างการแข่งขันกีฬา และหากขัดขึ้นไม่ยินยอมปฏิบัติตามคำตัดสินหรือไม่ยอมรับคำชี้ขาด ก็จะถูกลงโทษผิดชอบชั่วดี ผู้ที่ไม่ยอมรับอาจได้รับผลร้ายเฉพาะตัวหรือส่งผลเสียต่อทีมกีฬาต้นสังกัด สิ่งที่กำลังกล่าวนี้นี้เป็นเหมือนว่าเกิดขึ้นในวงการกีฬาอย่างจำเพาะเจาะจง (Ioannidis, 2021) เหตุนี้เองการพัฒนาและการปรับใช้หลัก “Field of Play” ในวงการกีฬาหรือกระบวนการยุติธรรมทางการกีฬา ถือเป็น “ความจำเพาะเจาะจง” หรือ “Specificity of Sports” ที่ใช้เป็นบรรทัดฐานหรือหลักการที่ถูกยึดถือปรากฏเฉพาะในวงการกีฬาเท่านั้น และใช้อ้างอิงในวงการกีฬาได้อย่างทั่วไป แม้ว่าไม่มีกฎกติกาเขียนหลัก “Field of Play” เอาไว้เป็นลักษณะอักษรหรือวางกฎระเบียบมารองรับหลัก “Field of Play” เป็นพิเศษก็ตาม เหตุนี้เองจึงอาจมี

ปัญหาตามมาว่าวงการอื่น ๆ และกระบวนการยุติธรรมอื่น ๆ รวมทั้งเขตอำนาจของกระบวนการยุติธรรมทั่วไป ต้องยอมรับหลัก “Field of Play” หรือไม่

เนื่องด้วยเขตอำนาจการบริหารปกครองกีฬาขององค์กรบริหารปกครองกีฬาในแต่ละชนิดกีฬาสากลนั้นเป็นไปตามหลักการบริหารปกครองที่มีอยู่เหนือบรรดาสมาคมชาติสมาชิก (National Associations) เท่านั้น เท่ากับว่ากฎกติกาด้วยการแข่งขันกีฬาหรือ “Lex Ludica” กับกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาหรือ “Lex Sportiva” บังคับใช้เหนือบรรดาสมาคมชาติสมาชิกเพียงเท่านั้น ด้วยเหตุนี้หลัก “Field of Play” จึงถูกยอมรับนับถือและถูกยึดถือเป็นหลักปฏิบัติอย่างเคร่งครัดเฉพาะในวงการกีฬาสากลเพียงเท่านั้น แต่หากพิจารณาบริบทของการจัดการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติในปัจจุบัน การจัดการแข่งขันกีฬาที่ต้องมีผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดทำหน้าที่ทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดในสนามกีฬาตามหลัก “Field of Play” อาจไม่ได้จำกัดเฉพาะในสนามกีฬาที่ตั้งอยู่บนเขตแดนของประเทศหนึ่งประเทศใดเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อการจัดการแข่งขันกีฬาสากลสามารถจัดในสนามกีฬาของประเทศที่มีความพร้อมหรือศักยภาพในการจัดการแข่งขันกีฬาได้

ในการพิจารณาการยึดถือปฏิบัติตามหลัก “Field of Play” ในเขตอำนาจการบริหารปกครองกีฬาเป็นการเฉพาะนั้น เมื่อพิจารณาถึงลักษณะการจัดการแข่งขันกีฬาสากลในประเทศที่มีความพร้อมหรือศักยภาพเพียงพอที่จะจัดการแข่งขันกีฬาได้ อันเป็นการเปลี่ยนแปลงสถานที่จัดการแข่งขัน และทำให้ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดต้องไปปฏิบัติหน้าที่โดยมีการปรับใช้หลัก “Field of Play” ให้เข้ากับการปฏิบัติหน้าที่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในสนามกีฬา ณ ที่ตั้งอยู่ในสถานที่แห่งใดในโลกก็ได้ จึงมีความท้าทายที่ว่าหลัก “Field of Play” แม้จะถูกยึดถือมาช้านานในวงการกีฬาสากลและได้รับการยอมรับในกฎกติกาการแข่งขันกีฬา รวมทั้งกระบวนการระงับข้อพิพาทแต่ละชนิดกีฬาสากลก็ยอมรับหลักการดังกล่าว จนถึงขั้นที่ศาล CAS วินิจฉัยชี้ขาดวางบรรทัดฐานในการปรับใช้หลัก “Field of Play” แต่กระนั้น ถ้ามีข้อพิพาทเกิดขึ้นภายในรัฐหนึ่งรัฐใดหรือภูมิภาคหนึ่งภูมิภาคใด (ระดับทวีป) ของโลกแล้ว ความท้าทายที่ตามมานั้นก็คือ เขตอำนาจบังคับใช้กฎหมายของรัฐหรือกฎหมายระดับภูมิภาคที่ขึ้นอยู่กับภูมิศาสตร์และพื้นที่ทางกายภาพอันเป็นที่ตั้งของรัฐหรือภูมิภาค (ทวีป) เป็นหลัก หลัก “Field of Play” ที่องค์กรบริหารปกครองกีฬายอมรับนับถืออาจไม่ได้ถูกบัญญัติไว้เป็นกฎหมายบ้านเมืองอย่างชัดเจนหรือนำมาทำให้มีสภาพบังคับที่กลมกลืนกับลักษณะกฎหมายของรัฐหรือกฎหมายระดับภูมิภาคได้ ในทางกลับกันเมื่อองค์กรบริหารปกครองกีฬาไปจัดการแข่งขันกีฬาหรือกำกับดูแลการจัดการแข่งขันกีฬา ณ รัฐหนึ่งรัฐใดหรือภูมิภาคหนึ่งภูมิภาคใดบนโลก ก็ย่อมต้องปฏิบัติตามกฎหมายของรัฐหรือเคารพกฎหมายของภูมิภาคอย่างเคร่งครัด

แต่เกี่ยวกับประเด็นการปรับใช้หลัก “Field of Play” ในการแข่งขันกีฬาที่จัดขึ้นในประเทศอันเป็นชาติสมาชิกสหภาพยุโรป ศาลยุติธรรมแห่งสหภาพยุโรป (Court of Justice of the European Union หรือศาล CJEU) ในฐานะที่เป็นสถาบันตุลาการสูงสุดของสหภาพยุโรปได้เคยมีคำวินิจฉัยในคดี C-124/21 P, Judgment ECLI:EU:C:2023:1012, 21/12/2023, International Skating Union v Commission (หรือคดี Case C-124/21 P) ที่ศาล CJEU เคยวินิจฉัยไปในทำนองที่แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างหลัก “Field of Play” อันเป็นหลักที่ยอมรับนับถือในการแข่งขันกีฬาสากล (กฎกติกาการแข่งขันกีฬาโดยแท้) กับกฎหมายแข่งขันทางการค้าสหภาพยุโรป (กฎหมายสหภาพยุโรป) เพราะศาล CJEU วินิจฉัยในทำนองที่ว่า การตัดสินหรือการชี้ขาดของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดที่เกิดขึ้นในสนามกีฬาในระหว่างการแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่ถูกต้องหรือไม่ ไม่ใช่เรื่องที่ศาล CJEU จะใช้อำนาจเข้าไปก้าวล่วงตัดสินว่าถูกผิดแต่อย่างใด แต่ถ้ากฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาหรือการวางบรรทัดฐานของศาล CAS เป็นเรื่องที่ขัดหรือแย้งกับกฎหมายแข่งขันทางการค้าสหภาพยุโรป (EU Competition Law) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการวางกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาไปจำกัดสิทธิในการแข่งขันทางการค้า เมื่อสหพันธ์กีฬาสเกตนานาชาติ (International Skating Union หรือสหพันธ์ ISU) วางกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาของตนไปจำกัดสิทธินักกีฬา ห้ามไม่ให้นักกีฬาภายใต้สังกัดของตนไปแข่งขันกีฬาในการแข่งขันกีฬาที่ไม่ได้รับการรับรอง (Unauthorised Competitions) จากสหพันธ์ ISU ซึ่งจัดโดยองค์กรธุรกิจกีฬาอื่น ๆ อันเป็นนิตบุคคลตามกฎหมายเอกชนคู่แข่งทางการค้าของสหพันธ์ ISU ถ้านักกีฬาภายใต้สังกัดของตนไปเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาที่ไม่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์ ISU และไปแข่งขันในการแข่งขันที่องค์กรธุรกิจคู่แข่งทางการค้าของสหภาพ ISU เป็นผู้จัด นักกีฬาดังกล่าวก็จะถูกลงโทษทางวินัยฐานฝ่าฝืนกฎระเบียบว่าด้วยคุณสมบัตินักกีฬา (Eligibility Rules) โดยโทษทางวินัยที่นักกีฬาได้รับในคดีนี้ นั่นก็คือ โทษห้ามลงทำการแข่งขันกีฬาดตลอดชีวิต (Life-Time Bans) นั้นหมายความว่ากฎระเบียบว่าด้วยคุณสมบัตินักกีฬาเช่นนี้ฝ่าฝืนหลักการพื้นฐานของกฎหมายแข่งขันทางการค้าสหภาพยุโรปที่ปรากฏในมาตรา 101 และมาตรา 102 ของสนธิสัญญาว่าด้วยการทำงานของสหภาพยุโรป (Treaty on the Functioning of the European Union หรือ TFEU) (European Union, 2012) (แม้ข้อพิพาทระหว่างนักกีฬากับสหภาพ ISU ต้นสังกัด จะเคยถูกนำขึ้นสู่การวินิจฉัยชี้ขาดของศาล CAS ในคดี CAS 2016/A/4840 International Skating Union (ISU) v Alexandra Malkova, Russian Skating Union (RSU) & Russian Anti-Doping Agency (RUSADA) ซึ่งศาล CAS วินิจฉัยว่าการใช้อำนาจของ ISU ขอบด้วยกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬา และการลงโทษนักกีฬาก็มีอัตราโทษที่เหมาะสมกับได้สัดส่วนแล้วก็ตาม แต่ท้ายที่สุดศาล CJEU กลับวินิจฉัยว่าการวางกฎระเบียบของสหพันธ์ ISU ในฐานะองค์กรบริหารปกครองกีฬาเช่นนี้ เป็นเรื่องของกฎระเบียบไปในการทำจำกัดการแข่งขันทางการค้าอย่างชัดเจนและจำกัดสิทธิเสรีภาพของนักกีฬาอย่างยิ่งยวด) จากที่

หยิบยกกล่าวถึงคดี Case C-124/21 P ขึ้นมากล่าวในข้างต้นนั้น สังเกตเห็นได้ว่าศาล CJEU ไม่ได้ใช้อำนาจแทรกแซงก้าวล่วงธรรมชาติของเกมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาและการปรับใช้หลัก “Field of Play” ในการแข่งขันกีฬาในการตัดสินหรือการชี้ขาดในสนามกีฬา หากแต่ศาล CJEU เลือกวินิจฉัยเฉพาะประเด็นการจำกัดการแข่งขันทางการค้าอย่างเสรีและประเด็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพในการลงทำการแข่งขันกีฬานักกีฬาอย่างยั้งยวดเพียงเท่านั้น (International Skating Union v. Commission, 2023)

เนื่องด้วยเขตอำนาจการบริหารปกครองกีฬาขององค์กรบริหารปกครองกีฬาในแต่ละชนิดกีฬาสากลนั้นเป็นไปตามหลักการบริหารปกครองที่มีอยู่เหนือบรรดาสมาคมชาตินิยม (National Associations) เท่านั้น เท่ากับว่าถูกตีความว่าด้วยการแข่งขันกีฬาหรือ Lex Ludica กับกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาหรือ “Lex Sportiva” บังคับใช้เหนือบรรดาสมาคมชาตินิยมเพียงเท่านั้น ด้วยเหตุนี้หลัก “Field of Play” จึงถูกยอมรับนับถือและถูกยึดถือเป็นหลักปฏิบัติอย่างเคร่งครัดเฉพาะในวงการกีฬาสากลเพียงเท่านั้น แต่หากพิจารณาบริบทของการจัดการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติในปัจจุบัน การจัดการแข่งขันกีฬาที่ต้องมีผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดมาทำหน้าที่ทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดในสนามกีฬาตามหลัก “Field of Play” อาจไม่ได้จำกัดเฉพาะในสนามกีฬาที่ตั้งอยู่บนเขตแดนของประเทศหนึ่งประเทศใดเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อการจัดการแข่งขันกีฬาสากลสามารถจัดในสนามกีฬาของประเทศที่มีความพร้อมหรือศักยภาพในการจัดการแข่งขันกีฬาได้

ในการพิจารณาการยึดถือปฏิบัติตามหลัก “Field of Play” ในเขตอำนาจการบริหารปกครองกีฬาเป็นการเฉพาะนั้น เมื่อพิจารณาถึงลักษณะการจัดการแข่งขันกีฬาสากลในประเทศที่มีความพร้อมหรือศักยภาพเพียงพอที่จะจัดการแข่งขันกีฬาได้ อันเป็นการเปลี่ยนแปลงสถานที่จัดการแข่งขัน และทำให้ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดต้องไปปฏิบัติหน้าที่โดยมีการปรับใช้หลัก “Field of Play” ให้เข้ากับการปฏิบัติหน้าที่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในสนามกีฬา ณ ที่ตั้งอยู่ในสถานที่แห่งใดในโลกก็ได้ จึงมีความท้าทายที่ว่าหลัก “Field of Play” แม้จะถูกยึดถือมาช้านานในวงการกีฬาสากลและได้รับการยอมรับในกฎกติกาการแข่งขันกีฬา รวมทั้งกระบวนการระงับข้อพิพาทแต่ละชนิดกีฬาสากลก็ยอมรับหลักการดังกล่าว จนถึงขั้นที่ศาล CAS วินิจฉัยชี้ขาดวางบรรทัดฐานในการปรับใช้หลัก “Field of Play” แต่กระนั้น ถ้ามีข้อพิพาทเกิดขึ้นภายในรัฐหนึ่งรัฐใดหรือภูมิภาคหนึ่งภูมิภาคใด (ระดับทวีป) ของโลกแล้ว ความท้าทายที่ตามมานั้นก็คือ เขตอำนาจบังคับใช้กฎหมายของรัฐหรือกฎหมายระดับภูมิภาคที่ขึ้นอยู่กับภูมิศาสตร์และพื้นที่ทางกายภาพอันเป็นที่ตั้งของรัฐหรือภูมิภาค (ทวีป) เป็นหลัก หลัก “Field of Play” ที่องค์กรบริหารปกครองกีฬายอมรับนับถืออาจไม่ได้ถูกบัญญัติไว้เป็นกฎหมายบ้านเมืองอย่างชัดเจนหรือนำมาทำให้มีสภาพบังคับที่กลมกลืนกับลักษณะกฎหมายของรัฐหรือกฎหมายระดับภูมิภาคได้ ในทางกลับกันเมื่อองค์กรบริหารปกครองกีฬาไปจัดการแข่งขันกีฬาหรือกำกับดูแลการจัดการแข่งขันกีฬา ณ

รัฐหนึ่งรัฐใดหรือภูมิภาคหนึ่งภูมิภาคใดบนโลก ก็ย่อมต้องปฏิบัติตามกฎหมายของรัฐหรือเคารพกฎหมายของภูมิภาคอย่างเคร่งครัด

แต่เกี่ยวกับประเด็นการปรับใช้หลัก “Field of Play” ในการแข่งขันกีฬาที่จัดขึ้นในประเทศอันเป็นชาติสมาชิกสหภาพยุโรป ศาลยุติธรรมแห่งสหภาพยุโรป (Court of Justice of the European Union หรือศาล CJEU) ในฐานะที่เป็นสถาบันตุลาการสูงสุดของสหภาพยุโรปได้เคยมีคำวินิจฉัยในคดี C-124/21 P, Judgment ECLI:EU:C:2023:1012, 21/12/2023, International Skating Union v Commission (หรือคดี Case C-124/21 P) ที่ศาล CJEU เคยวินิจฉัยไปในทำนองที่แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างหลัก “Field of Play” อันเป็นหลักที่ยอมรับนับถือในการแข่งขันกีฬาสากล (กฎกติกาการแข่งขันกีฬาโดยแท้) กับกฎหมายแข่งขันทางการค้าสหภาพยุโรป (กฎหมายสหภาพยุโรป) เพราะศาล CJEU วินิจฉัยในทำนองที่ว่า การตัดสินหรือการชี้ขาดของผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดที่เกิดขึ้นในสนามกีฬาในระหว่างการแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่ถูกต้องหรือไม่ ไม่ใช่เรื่องที่ศาล CJEU จะใช้อำนาจเข้าไปก้าวก้าวตัดสินว่าถูกผิดแต่อย่างใด แต่ถ้ากฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาหรือการวางบรรทัดฐานของศาล CAS เป็นเรื่องที่ขัดหรือแย้งกับกฎหมายแข่งขันทางการค้าสหภาพยุโรป (EU Competition Law) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการวางกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาไปจำกัดสิทธิในการแข่งขันทางการค้า เมื่อสหพันธ์กีฬาสเกตนานาชาติ (International Skating Union หรือสหพันธ์ ISU) วางกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาของตนไปจำกัดสิทธินักกีฬา ห้ามไม่ให้นักกีฬาภายใต้สังกัดของตนไปแข่งขันกีฬาในการแข่งขันกีฬาที่ไม่ได้รับการรับรอง (Unauthorised Competitions) จากสหพันธ์ ISU ซึ่งจัดโดยองค์กรธุรกิจกีฬาอื่น ๆ อันเป็นนิตบุคคลตามกฎหมายเอกชนคู่แข่งทางการค้าของสหพันธ์ ISU ถ้านักกีฬาภายใต้สังกัดของตนไปเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาที่ไม่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์ ISU และไปแข่งขันในการแข่งขันที่องค์กรธุรกิจคู่แข่งทางการค้าของสหภาพ ISU เป็นผู้จัด นักกีฬาดังกล่าวก็จะถูกลงโทษทางวินัยฐานฝ่าฝืนกฎระเบียบว่าด้วยคุณสมบัตินักกีฬา (Eligibility Rules) โดยโทษทางวินัยที่นักกีฬาได้รับในคดีนี้ นั่นก็คือ โทษห้ามลงทำการแข่งขันกีฬาดตลอดชีวิต (Life-Time Bans) นั้นหมายความว่ากฎระเบียบว่าด้วยคุณสมบัตินักกีฬาเช่นนี้ฝ่าฝืนหลักการพื้นฐานของกฎหมายแข่งขันทางการค้าสหภาพยุโรปที่ปรากฏในมาตรา 101 และ 102 ของสนธิสัญญาว่าด้วยการทำงานของสหภาพยุโรป (Treaty on the Functioning of the European Union หรือ TFEU) (International Skating Union v. European Commission, 2023) (แม้ข้อพิพาทระหว่างนักกีฬากับสหภาพ ISU ต้นสังกัด จะเคยถูกนำขึ้นสู่การวินิจฉัยชี้ขาดของศาล CAS ในคดี CAS 2016/A/4840 International Skating Union (ISU) v Alexandra Malkova, Russian Skating Union (RSU) & Russian Anti-Doping Agency (RUSADA) ซึ่งศาล CAS วินิจฉัยว่าการใช้อำนาจของ ISU ขอบด้วยกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬา และการลงโทษนักกีฬาก็มีอัตราโทษที่เหมาะสมกับได้สัดส่วนแล้วก็ตาม แต่ท้ายที่สุดศาล CJEU กลับวินิจฉัยว่า

การวางกฎระเบียบของสหพันธ์ ISU ในฐานะองค์กรบริหารปกครองกีฬาเช่นนี้ เป็นเรื่องของการวางกฎระเบียบไปในทำนองที่จำกัดการแข่งขันทางการค้าอย่างชัดเจนและจำกัดสิทธิเสรีภาพของนักกีฬาอย่างยิ่งยวด) จากที่หยิบยกกล่าวถึงคดี Case C-124/21 P ขึ้นมากล่าวในข้างต้นนั้น สังเกตเห็นได้ว่างศาล CJEU ไม่ได้ใช้อำนาจแทรกแซงก้าวล่วงธรรมชาติของเกมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาและการปรับใช้หลัก “Field of Play” ในการแข่งขันกีฬาในการตัดสินหรือการชี้ขาดในสนามกีฬา หากแต่ศาล CJEU เลือกวินิจฉัยเฉพาะประเด็นการจำกัดการแข่งขันทางการค้าอย่างเสรีและประเด็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพในการลงทำการแข่งขันกีฬานักกีฬาอย่างยิ่งยวดเพียงเท่านั้น (Court of Arbitration for Sport, 2017)

บทสรุป

บทความฉบับนี้ได้ชี้ให้เห็นถึงองค์ประกอบและสาระสำคัญของหลัก “Field of Play” แสดงให้เห็นว่าหลัก “Field of Play” หลักการที่ได้รับการยอมรับนับถือสืบต่อกันมาช้านานในวงการกีฬาสากล โดยถือเอาว่าผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดที่ปฏิบัติหน้าที่ในสนามกีฬาระหว่างที่การแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่นั้น มีอิสระในการใช้อำนาจทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดที่มีผลผูกพันให้ทีมกีฬาทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาหรือผู้อยู่ในขณะที่การแข่งขันกีฬากำลังดำเนินอยู่ทุกฝ่าย ต้องเคารพนับถือและปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด โดยทุกฝ่ายต้องยึดถือความเป็นที่สุดของคำตัดสินหรือคำชี้ขาดที่ทำการขึ้นในสนามกีฬา หลัก “Field of Play” ใช้เป็นบรรทัดฐานทางความถูกต้องชอบธรรมที่สำคัญ ซึ่งหากใครก้าวล่วงคำตัดสินหรือใช้อำนาจเข้าแทรกแซงเปลี่ยนแปลงคำชี้ขาดจะถูกมองว่าผิดชั่ว หรือไร้การเคารพวงการกีฬาและอาจถูกนับว่าเป็นการฝ่าฝืนกฎกติกาการแข่งขันกีฬา หากกฎกติกาการแข่งขันกีฬาวางหลัก “Field of Play” เอาไว้อย่างชัดเจน หรือในบางกรณีหลัก “Field of Play” ถูกบัญญัติให้เป็นหลักการภายใต้กฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาเพื่อให้ผู้คนในวงการกีฬาเคารพนับถือคำตัดสินหรือคำชี้ขาดที่ทำการขึ้นโดยผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดที่ปฏิบัติหน้าที่ในสนามกีฬา ที่ต้องมีการยึดถือหลัก “Field of Play” เช่นว่านี่ก็ล้วนแล้วแต่ให้นักกีฬา บุคลากรทางการกีฬา ทีมกีฬา และผู้เข้าร่วมการแข่งขันกีฬายึดถือคำตัดสินหรือคำชี้ขาด ไปทั่วทั้งหรือสร้างความสับสนวุ่นวายจนไม่อาจดำเนินการแข่งขันกีฬาที่กำลังดำเนินในสนามกีฬาไปได้อย่างต่อเนื่อง หลัก “Field of Play” เป็นความคุ้มกันความเป็นที่สุดของคำตัดสินหรือคำชี้ขาดสนามกีฬาที่ทำการขึ้นโดยผู้ตัดสินที่ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความบริสุทธิ์ยุติธรรมยึดมั่นในกฎกติกาการแข่งขันกีฬาอย่างเคร่งครัดหรือผู้ชี้ขาดที่ยึดถือมั่นจริยธรรมจรรยาบรรณในการปฏิบัติหน้าที่ ไม่ทำคำชี้ขาดโดยทุจริตคอร์รัปชันอันผิดกฎระเบียบ นั้นหมายความว่าคำตัดสินหรือคำชี้ขาดจะไม่ถูกทบทวนโดยการแทรกแซงโดยการใช้อำนาจของรัฐหรือถูกเปลี่ยนแปลงแก้ไขโดยบุคคลภายนอกที่ไม่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการแข่งขันกีฬา ในทางตรงกันข้ามการที่ผู้ตัดสินหรือผู้ชี้ขาดในสนาม ใช้อำนาจหน้าที่ที่ตน

มีแสวงหาประโยชน์ที่มิควรได้โดยชอบด้วยกฎหมายสำหรับตนเองหรือผู้อื่น หรือละเว้นการปฏิบัติหน้าที่โดยมิชอบเพื่อให้ได้ผลคำตัดสินหรือคำชี้ขาดที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริงหรือผิดไปจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสนาม เช่นว่านี่สถาบันใช้อำนาจบริหารปกครองกีฬาและสถาบันระดับข้อพิพาททางการกีฬาขององค์กรบริหารปกครองกีฬา รวมทั้งศาล CAS ในฐานะที่เป็นสถาบันระดับข้อพิพาททางการกีฬาชั้นสูงสุด ซึ่งมีอำนาจวินิจฉัยชี้ขาดบรรดาข้อพิพาททางการกีฬาที่อุทธรณ์คำสั่ง คำวินิจฉัยหรือคำวินิจฉัยชี้ขาดมาจากสถาบันระดับข้อพิพาททางการกีฬาขององค์กรบริหารปกครองกีฬาย่อมมีสิทธิในการทบทวนคำตัดสินที่ไม่อยู่บนพื้นฐานจริยธรรมจรรยาบรรณในการทำหน้าที่ผู้ตัดสินในสนามกีฬาหรือคำชี้ขาดที่ไม่ชอบด้วยกฎระเบียบว่าด้วยวินัยผู้ชี้ขาดในสนามกีฬา

ผู้เขียนเห็นว่าในส่วนของประเทศไทยนั้น สมาคมกีฬาที่ถูกขนานนามและอนุญาตให้ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” (Sports Associations of Thailand) ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 มักทำหน้าที่ใช้อำนาจบริหารปกครองกีฬาในชนิดกีฬาของตน ควบคู่ไปกับกำกับดูแลให้บรรดาสมาชิกและผู้เกี่ยวข้องกับชนิดกีฬาของตนเคารพการทำหน้าที่ของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาดำหลัก “Field of Play” สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยเหล่านี้มักนำเอากรอบกติกาของสหพันธ์กีฬานานาชาติหรือสมาคมกีฬาสากลมาจัดทำกรอบกติกาของการทำหน้าที่ของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาเพื่อบังคับใช้ภายในประเทศ สหพันธ์กีฬานานาชาติหรือสมาคมกีฬาสากลมักพยายามหลอมรวมกรอบกติกาของการทำหน้าที่ของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน โดยที่กรอบกติกาเหล่านี้มีหลัก “Field of Play” แฝงเอาไว้ ทำให้การทำหน้าที่ของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาเป็นไปอย่างอิสระ ปลอดภัยจากการแทรกแซงจากสถาบันอื่นใด หรือสภาวะกดดันใดๆ เพื่อให้ผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬา ทำคำตัดสินหรือคำชี้ขาดในการแข่งขันกีฬานบนพื้นฐานของข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นและดำรงความถูกต้องตามกฎหมายกติกาการแข่งขันกีฬาอย่างแท้จริง อีกด้านหนึ่ง กรมพลศึกษาและการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ในฐานะเป็น 2 หน่วยงานหลักของรัฐในการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมกิจกรรมกีฬาและนันทนาการขึ้นพื้นฐาน รวมทั้งวางมาตรฐานการกีฬาเพื่อยกระดับกีฬาไทยไปสู่สากลและใช้อำนาจพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬา ไม่เพียงกำหนดสถานะของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาอาชีพในสนามกีฬาให้ถือเป็น “บุคลากรกีฬาอาชีพ” ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 เท่านั้น แต่หน่วยงานเหล่านี้ยังใช้อำนาจสอดส่องและกำกับดูแลให้บรรดาสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยได้วางกฎกติกาในการแข่งขันกีฬาว่าด้วยการทำหน้าที่ของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬา พร้อมกับว่ากฎระเบียบทางการบริหารปกครองกีฬาว่าด้วยการกำหนดสิทธิ หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬา ตัวอย่างเช่น กรมพลศึกษาได้จัดทำ

คู่มือผู้ตัดสินกีฬาฟุตบอล (กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2558)ใช้เป็นมาตรฐานและหลักการชี้แนะการปฏิบัติหน้าที่ของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬา เพื่อให้การดูแลรักษาการแข่งขันกีฬาฟุตบอลให้เป็นไปอย่างปลอดภัย บริสุทธิ์ยุติธรรม และเสริมสร้างน้ำใจนักกีฬา โดยเน้นย้ำให้ผู้มีส่วนร่วมในการแข่งขันกีฬาฟุตบอลหรือผู้คนในวงการกีฬาฟุตบอลเคารพนับถือคำตัดสินของผู้ตัดสินขณะทำหน้าที่ในสนามกีฬาฟุตบอล อันเป็นไปตามหลัก “Field of Play” เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนไม่พบว่ามีคำพิพากษาศาลฎีกาหรือคำพิพากษาศาลปกครองสูงสุด ที่ศาลใช้อำนาจตีความกฎหมายเพื่อคุ้มครองความเป็นอิสระในการทำหน้าที่ของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬาแต่อย่างใด ซึ่งในอนาคตถ้ามีข้อพิพาททางการกีฬาเกี่ยวกับความเป็นอิสระในการทำหน้าที่ของผู้ตัดสิน กรรมการ หรือผู้ควบคุมการแข่งขันกีฬาในสนามกีฬา สถาบันตุลาการของประเทศก็อาจยึดหลัก “Field of Play” ในฐานะหลักกฎหมายทั่วไปมาปรับเข้ากับข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นในคดีก็เป็นได้

เอกสารอ้างอิง

- Berman, M. N. (2010, August 27). *Let 'em play: A study in the jurisprudence of sports* (U of Texas Law, Public Law Research Paper No. 182). SSRN. <https://doi.org/10.2139/ssrn.1667140>
- Coccia, M. (2024). The applicable law in arbitration proceedings at the Court of Arbitration for Sport. In *Arbitration as balanced administration of justice* (pp. 146–177). Brill. https://doi.org/10.1163/9789004694910_009
- Cornelius, S. (2004). Liability of referees (match officials) at sports events. *International Sports Law Journal*, 2004(1–2), 52–55.
- Court of Arbitration for Sport. (2016, August 21). *Behdad Salimi & National Olympic Committee of the Islamic Republic of Iran (NOCIRI) v. International Weightlifting Federation (IWF), CAS OG 16/28 (Final award)*. https://www.tas-cas.org/fileadmin/user_upload/FINAL_Award_16-28.pdf
- Court of Arbitration for Sport. (2017, November 6). *International Skating Union (ISU) v. Alexandra Malkova, Russian Skating Union (RSU), & Russian Anti-Doping Agency (RUSADA), CAS 2016/A/4840 (Final award)*. <https://isu-d8g8b4b7ece7aphs.a03.azurefd.net/isudamcontainer/CMS/fulldisciplinarydecisions/pdf/CASArbitralAwardsAlexandraMalkova1731497548.pdf>

- Court of Arbitration for Sport. (2024, August 10). *The CAS Ad hoc Division partially upholds the application concerning Ana Maria Bărbosu and dismisses the one concerning Sabrina Maneca-Voinea (ROU): Olympic Games Paris 2024* [Media release]. https://www.tas-cas.org/generated/assets/lists/dceab111-07bc-435f-b5f9-de88eff9db72/CAS_Media_Release_ParisOG_15-16.pdf
- Easterbrook, L., & Sufi, S. (2024). Sports Law 101. *Legal Information Management*, 24(2), 79–83. <https://doi.org/10.1017/S1472669624000203>
- Elite Law. (n.d.). *The doctrine of the field of play*. Retrieved January 27, 2026, from <https://www.elitelaw.ch/the-doctrine-of-the-field-of-play/>
- European Court of Justice. (2023, December 21). *International Skating Union v. European Commission (C-124/21)*, ECLI:EU:C:2023:1012. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:62021CJ0124>
- European Union. (2012). *Consolidated version of the Treaty on the Functioning of the European Union*. *Official Journal of the European Union*, C326, 1–390.
- Foster, K. (2020). Lex sportiva and lex ludica: The Court of Arbitration for Sport’s jurisprudence. *Entertainment and Sports Law Journal*, 18(1), Article 6. <https://doi.org/10.16997/eslj.249>
- International Football Association Board. (2025). *Laws of the game 2025/26*. <https://www.theifab.com/downloads/laws-of-the-game-2025-26-double-pages?l=en>
- Ioannidis, G. (2021). Defending the rights of athletes before the Court of Arbitration for Sport (CAS): Revising procedural and substantive aspects of sports law litigation and practice. *International Sports Law Review*, 2021(4), 57–64.
- Israel, A. (2025, May 14). Carry on: Why the field of play doctrine is the best legal outcome for international sports. *Arbitration Law Review*. <https://sites.psu.edu/arbitrationlawreview/2025/05/14/carry-on-why-the-field-of-play-doctrine-is-the-best-legal-outcome-for-international-sports/>
- Kane, D. (2003). Twenty years on: An evaluation of the Court of Arbitration for Sport. *Melbourne Journal of International Law*, 4, 1–20.
- Lebbon, M. (2012). Field of play decisions and fairness: Lessons from Sirengate. *Australian and New Zealand Sports Law Journal*, 7(1), 1–17.
- Menon, A. S. (2025). Rewinding the beautiful game: Should VAR errors warrant rematches? *Journal of Sports Law, Policy and Governance*, 7, 125–139.
- Mew, G., & Cornelius, S. (2012). *Alternative dispute resolution in the sports field*. Drug Free Sport.

- Mohamadinejad, A., Mirsafian, H., Nemes, A., & Soltanhoseini, M. (2012). Assumption of risk and consent doctrine in sport. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 57(1), 103–114. <https://doi.org/10.2478/v10141-012-0012-5>
- O’Leary, L. (2025). Jurisprudence of the CAS Ad Hoc Division: Themes from Paris 2024. *International Sports Law Journal*, 25(2), 212–224. <https://doi.org/10.1007/s40318-025-00302-2>
- Smirnova, V., Mercado Jaén, P. J., Preuss, H., Könecke, T., & Schubert, M. (2025). The autonomy of sport concept: A scoping review. *Frontiers in Sports and Active Living*, 7, Article 1593673. <https://doi.org/10.3389/fspor.2025.1593673>

นวัตกรรมของผู้ให้บริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกหัวหินเป็นสถานที่จัดงานแต่งงาน
ของชาวอินเดีย

**Service Provider Innovations That Influence Indian Couples to
Choose Hua Hin as a Wedding Destination**

ปณัฏฐ์ วงษ์จันทร์เพ็ญ¹, และนพรัตน์ บุญเพียรผล²

Punnaporn Wongjunpen, Nopparat Boonpienpon

^{1,2} คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร, Faculty of Management Science, Silpakorn University

เบอร์โทรศัพท์ :0819015859, e-mail: paula.wong@paula-dmc.com

Received 04 February, 2026

Revised 02 June, 2026

Accepted 19 June, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์นวัตกรรมของผู้ให้บริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เป็นสถานที่จัดงานแต่งงานของชาวอินเดีย ศึกษารูปแบบการปรับตัวของผู้ให้บริการในการรองรับวัฒนธรรมงานแต่งงานอินเดีย และสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับบทบาทของนวัตกรรมบริการในการดึงดูดตลาดงานแต่งงานระหว่างประเทศ การวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพแบบชาติพันธุ์วรรณาเชิงวิพากษ์ (Critical Ethnography) เก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 20 คน ประกอบด้วยผู้บริหารโรงแรมระดับ 5 ดาว 15 คน และผู้จัดงานแต่งงาน มีอาชีพ 5 คน ผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธี Purposive Sampling วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา เชิงธีม และเชิงวิพากษ์ และตรวจสอบความน่าเชื่อถือด้วยการสามเส้า (Triangulation) ผลการวิจัยพบว่านวัตกรรมของผู้ให้บริการสามารถสังเคราะห์เป็นโมเดล 4 มิติ ได้แก่ (1) การออกแบบบริการที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมอินเดีย (2) กระบวนการและเทคโนโลยีการจัดงานจากระยะไกล (3) การสื่อสารและการตลาดเชิงประสบการณ์ และ (4) การจัดการทรัพยากรและเครือข่ายความร่วมมือ โดยทั้ง 4 มิติส่งผลต่อการรับรู้คุณค่าและการตัดสินใจเลือกจุดหมายปลายทาง นวัตกรรมเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันและยกระดับหัวหินสู่การเป็นจุดหมายปลายทางงานแต่งงานระดับนานาชาติอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: นวัตกรรมบริการ, งานแต่งงานระหว่างประเทศ, ชาวอินเดีย, หัวหิน

Abstract

This study examines service provider innovations influencing Indian couples' decisions to choose Hua Hin, Thailand, as a destination wedding venue, explores service providers' adaptation to Indian wedding cultural practices, and synthesizes knowledge regarding the role of service innovation in attracting the international wedding market. A qualitative approach using critical ethnography was employed. **Data were collected from 20 key informants, comprising 15 executives of five-star hotels and 5 professional wedding planners** in Hua Hin, selected through purposive sampling, via in-depth interviews, focus group discussions, and participant observation. Data quality was ensured through triangulation. Data were analyzed using content, thematic, and critical analysis. The findings synthesize service provider innovations into a four-dimensional model: (1) culturally aligned service design, (2) process and technological innovations for remote wedding planning, (3) experiential communication and marketing, and (4) organizational and network-based collaboration. These four dimensions influence perceived value and destination selection decisions, significantly strengthening competitive advantage and positioning Hua Hin as a sustainable international wedding destination.

Keywords: Service Innovation, Destination Wedding, Indian Weddings, Hua Hin

บทนำ

ในยุคโลกาภิวัตน์ที่การเดินทางระหว่างประเทศมีความสะดวกและไร้พรมแดนมากขึ้น การจัดงานแต่งงานในต่างประเทศ หรือที่เรียกว่า Destination Wedding ได้กลายเป็นหนึ่งในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ที่เติบโตอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในกลุ่มคู่รักชาวอินเดีย ซึ่งมีวัฒนธรรมการจัดงานแต่งงานในลักษณะพิธีขนาดใหญ่ต่อเนื่องหลายวัน มีแขกเข้าร่วมจำนวนมาก และให้ความสำคัญกับการสะท้อนเกียรติภูมิและสถานะทางสังคมของครอบครัว (Singh, 2021)

จากรายงานของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยระบุว่า ในปี พ.ศ. 2566 มีการจัดงานแต่งงานของชาวอินเดียในประเทศไทยมากกว่า 400 งาน แต่ละงานมีแขกเข้าร่วมเฉลี่ย 200–500 คน และสร้างรายได้รวมมากกว่า 1.6 พันล้านบาท (TAT, 2023) อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในฐานะจุดหมายปลายทางงานแต่งงานระดับหรูสำหรับชาวอินเดีย ด้วยจุดแข็งด้านทำเลที่ตั้ง บรรยากาศเงียบสงบ และโรงแรมระดับ 5 ดาวที่รองรับงานขนาดใหญ่ได้อย่างมืออาชีพ

ความสำเร็จดังกล่าวมิได้เกิดจากปัจจัยด้านทรัพยากรทางกายภาพเพียงอย่างเดียว หากแต่เกิดจากการพัฒนานวัตกรรมด้านบริการของผู้ให้บริการในพื้นที่ อย่างไรก็ตาม ยังขาดงานวิจัยเชิงลึกที่ศึกษาวัตกรรมการดังกล่าวจาก "มุมมองของผู้ให้บริการ" โดยตรงในบริบทของหัวหิน การวิจัยนี้จึงมีความสำคัญในการทำความเข้าใจกระบวนการพัฒนานวัตกรรมเพื่อนำไปสู่ข้อเสนอเชิงกลยุทธ์และเชิงนโยบายในการยกระดับอุตสาหกรรมงานแต่งงานของหัวหินอย่างยั่งยืน (Chokpitakkul & Rattanawong, 2022)

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยด้านนวัตกรรมของผู้ให้บริการที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เป็นสถานที่จัดงานแต่งงานของชาวอินเดีย
2. เพื่อศึกษารูปแบบการปรับตัวของผู้ให้บริการในหัวหินในการรองรับงานแต่งงานตามวัฒนธรรมอินเดีย และความเชื่อมโยงกับการสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน
3. เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับบทบาทของนวัตกรรมของผู้ให้บริการต่อการดึงดูดตลาดงานแต่งงานของชาวอินเดีย ในบริบทการท่องเที่ยวเชิงนันทนาการของประเทศไทย

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

กรอบทฤษฎีหลัก: งานวิจัยนี้บูรณาการทฤษฎีโดยกำหนด **ทฤษฎีฐานหลัก 3 ประการ** ได้แก่ (1) นวัตกรรมบริการ (Service Innovation) (2) ตรรกะเชิงบริการ (Service-Dominant Logic) และ (3) เศรษฐกิจประสบการณ์ (Experience Economy) ซึ่งทั้งสามทฤษฎีอธิบายกลไกการสร้างคุณค่าจากมุมมองผู้ให้บริการโดยตรง ส่วนทฤษฎีฐานรอง ประกอบด้วย (4) คุณค่าที่รับรู้ (Perceived Value) (5) ภาพลักษณ์จุดหมายปลายทาง (Destination Image) และ (6) ทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory) ซึ่งช่วยอธิบายกระบวนการตัดสินใจของผู้ใช้บริการ

1. ทฤษฎีฐานหลัก

นวัตกรรมบริการและตรรกะเชิงบริการ: นวัตกรรมบริการ (Gallowj & Weinstein, 1997) มิได้จำกัดอยู่เพียงการใช้เทคโนโลยีใหม่ แต่รวมถึงการออกแบบกระบวนการบริการและการจัดการ

ประสบการณ์ลูกค้า ภายใต้ Service-Dominant Logic ของ Vargo และ Lusch (2008; 2021) คุณค่าเกิดจาก Value Co-creation ระหว่างผู้ให้บริการและลูกค้า ซึ่งสอดคล้องกับบริบทงานแต่งงานชาวอินเดียที่ครอบครัวมีบทบาทในการออกแบบพิธีกรรมและประสบการณ์โดยรวม

เศรษฐกิจประสบการณ์: Pine และ Gilmore (2019) เสนอว่า คุณค่าทางเศรษฐกิจในยุคปัจจุบันเกิดจากการสร้างประสบการณ์ที่มีความหมายควบคู่กับแนวคิดความแท้ (Authenticity) ของ MacCannell (1976) ความสามารถของผู้ให้บริการในการถ่ายทอดพิธีกรรมอินเดียอย่างถูกต้องเป็นกลไกสำคัญในการสร้างประสบการณ์ที่มีความทรงจำระยะยาว

2. ทฤษฎีฐานรอง

คุณค่าที่รับรู้: Zeithaml (1988) อธิบายว่าการตัดสินใจขึ้นอยู่กับประสบการณ์คุณค่าในหลายมิติ ทั้งคุณค่าด้านการใช้งาน คุณค่าทางอารมณ์ และคุณค่าทางสังคม นวัตกรรมของผู้ให้บริการ เช่น Wedding Concierge มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มคุณค่าที่รับรู้

ภาพลักษณ์จุดหมายปลายทาง: Beerli & Martín (2004) ชี้ว่าการรับรู้ต่อสถานที่ที่มีผลต่อการตัดสินใจ การสนับสนุนจากนโยบายการท่องเที่ยวช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่น

ทฤษฎีการกำหนดตนเอง: Deci & Ryan (1985) แบ่งแรงจูงใจเป็นภายใน (ความพึงพอใจ ความผูกพันทางอารมณ์) และภายนอก (สถานะทางสังคม ภาพลักษณ์) การเลือกหัวหินสะท้อนแรงจูงใจทั้งสองมิติ

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดนี้เสนอว่า นวัตกรรมของผู้ให้บริการใน 4 มิติ ได้แก่ (1) การออกแบบบริการที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมอินเดีย (2) กระบวนการและเทคโนโลยีการจัดงานจากระยะไกล (3) การสื่อสารและการตลาดเชิงประสบการณ์ และ (4) การจัดการทรัพยากรและเครือข่ายความร่วมมือ มีอิทธิพลโดยตรงต่อการรับรู้คุณค่า (Perceived Value) ของคู่รักและครอบครัวชาวอินเดีย ซึ่งนำไปสู่การตัดสินใจเลือกหัวหินเป็นสถานที่จัดงานแต่งงาน นอกจากนี้ นวัตกรรมดังกล่าวยังสะท้อนกระบวนการสร้างคุณค่าร่วม (Value Co-creation) ระหว่างผู้ให้บริการและลูกค้า ซึ่งช่วยสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันในตลาดงานแต่งงานระหว่างประเทศ (ดูภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง: ผู้วิจัยใช้การเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) ด้วยวิธี **Purposive Sampling** โดยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลที่มีประสบการณ์ตรงในการจัดงานแต่งงานชาวอินเดียในพื้นที่หัวหินไม่น้อยกว่า 3 ปี และมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ด้านนวัตกรรมบริการ กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 20 คน ได้แก่ ผู้บริหารโรงแรมระดับ 5 ดาว 15 คน และผู้จัดงานแต่งงานมืออาชีพ 5 คน การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wasihun (2022) ที่ระบุว่าผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวนประมาณ 20 คน เพียงพอสำหรับการเปิดเผยและทำความเข้าใจประเด็นสำคัญของปรากฏการณ์ที่ศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีวิทยาแบบชาติพันธุ์วรรณาเชิงวิพากษ์ (Critical Ethnography) ซึ่งมุ่งสำรวจโครงสร้างทางสังคม วัฒนธรรม อำนาจ และเศรษฐกิจผ่านประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูล (Chanthawanich, 2022) เครื่องมือหลักคือแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ควบคู่กับการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการในช่วงวันที่ 1 พฤษภาคม พ.ศ. 2567 ถึงวันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2569

การตรวจสอบคุณภาพข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) จากแหล่งข้อมูล 3 ช่องทาง ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม และการสนทนากลุ่ม นอกจากนี้ยังใช้ **Member Checking** โดยนำผลการวิเคราะห์เบื้องต้นกลับไปให้ผู้ให้ข้อมูลหลักบางรายตรวจสอบความถูกต้อง และใช้ **Peer Debriefing** โดยให้ผู้เชี่ยวชาญภายนอกทบทวนกระบวนการวิเคราะห์ เพื่อลดอคติและเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย

ผลการวิจัย

1. ปัจจัยด้านนวัตกรรมบริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกหัวหิน

ผลการวิจัยพบว่า นวัตกรรมบริการของผู้ให้บริการในหัวหินมีบทบาทสำคัญต่อการตัดสินใจเลือกจุดหมายปลายทางของคู่รักชาวอินเดีย โดยครอบคลุมการออกแบบประสบการณ์แบบองค์รวม (Holistic Experience Design) ที่ผสานความหรูหรา ความเป็นส่วนตัว และความสอดคล้องกับวัฒนธรรมอินเดียเข้าด้วยกัน ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า ความสามารถในการ "แปลความต้องการทางวัฒนธรรมให้เป็นบริการที่จับต้องได้" เป็นปัจจัยชี้ขาดที่ทำให้หัวหินแตกต่างจากจุดหมายปลายทางอื่น "ลูกค้าชาวอินเดียไม่ได้ต้องการเพียงสถานที่สวยงาม แต่ต้องการความมั่นใจว่าพิธีกรรมจะถูกต้องและครบถ้วนตามความเชื่อ ทีมงานต้องเข้าใจว่า Mehendi ต้องมาก่อน Haldi และ Baraat ต้องมีลำดับอย่างไร" (ผู้บริหารโรงแรมระดับ 5 ดาว หัวหิน, สัมภาษณ์เชิงลึก, 2567)

นวัตกรรมที่ผู้ให้บริการนำมาใช้ ได้แก่ การออกแบบแพ็คเกจงานแต่งงานเฉพาะกลุ่ม การจัดพิธีกรรมตามลำดับและความเชื่อของชาวอินเดีย การบริหารจัดการพื้นที่รองรับแขกจำนวนมาก รวมถึงการประสานงานแบบ One-stop Service ซึ่งช่วยลดความซับซ้อนในการตัดสินใจ

ตารางที่ 1 สรุปปัจจัยด้านนวัตกรรมบริการจากมุมมองของผู้ให้บริการ

ประเด็นนวัตกรรม	ลักษณะของนวัตกรรม	ความหมายเชิงการตัดสินใจ	แหล่งข้อมูล
การออกแบบ	ผสมพิธีกรรมอินเดีย	สร้างความมั่นใจและ	สัมภาษณ์ผู้บริหาร
ประสบการณ์แบบองค์รวม	ความหรูหรา ความเป็นส่วนตัว	ลดความเสี่ยงในการตัดสินใจ	โรงแรม
One-stop Service	จัดการทุกขั้นตอนโดยผู้ให้บริการรายเดียว	ลดความซับซ้อนในการประสานงาน	สัมภาษณ์ Wedding Planner
ความยืดหยุ่นด้านบริการ	การปรับพื้นที่ และขั้นตอนพิธี	ตอบสนองความต้องการเฉพาะกลุ่ม	สังเกตการณ์ภาคสนาม

2. การปรับตัวของผู้ให้บริการในหัวหินต่อความต้องการของตลาดงานแต่งงานชาวอินเดีย

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้ให้บริการในหัวหินมีการปรับตัวเชิงรุกทั้งในระดับโครงสร้างองค์กร และระดับปฏิบัติการ การปรับตัวดังกล่าวครอบคลุมการพัฒนาบุคลากร การสร้างเครือข่าย และการยืดหยุ่นกฎระเบียบ โดยมีหลักการสำคัญว่าการยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรมและการออกแบบบริการที่ "ไม่ยึดกรอบมาตรฐานตายตัว" เป็นหัวใจสำคัญของความสำเร็จ "เราต้องยืดหยุ่นมาก บางครั้งแขกโทรมาติ 3 เพื่อเปลี่ยนลำดับพิธี ทีมงานต้องพร้อมเสมอ ความยืดหยุ่นนี้เองที่ทำให้ลูกค้าบอกต่อกันในเครือข่ายชาวอินเดีย" (ผู้จัดงานแต่งงาน หัวหิน, สัมภาษณ์เชิงลึก, 2567)

ความเชื่อมโยงกับความได้เปรียบทางการแข่งขัน: การปรับตัวในแต่ละรูปแบบนำไปสู่ความได้เปรียบที่แตกต่างกัน กล่าวคือ การพัฒนาบุคลากรช่วยสร้างความเชื่อมั่นและลดความเสี่ยงในการตัดสินใจของลูกค้า การสร้างเครือข่ายกับ Wedding Planner ชาวอินเดียช่วยขยายช่องทางการตลาดและการบอกต่อ ขณะที่การยืดหยุ่นกฎระเบียบช่วยรองรับลักษณะงานที่ซับซ้อนได้อย่างราบรื่น

ตารางที่ 2 การปรับตัวเชิงโครงสร้างและเชิงปฏิบัติการของผู้ให้บริการ พร้อมความได้เปรียบทางการแข่งขัน

รูปแบบการปรับตัว	รายละเอียด	ความได้เปรียบที่เกิดขึ้น	แหล่งข้อมูล
การพัฒนาบุคลากร	ฝึกอบรมวัฒนธรรมและพิธีกรรมอินเดีย	เพิ่มความเชื่อมั่นของลูกค้า ลดความเสี่ยง	สัมภาษณ์ผู้บริหาร
การสร้างเครือข่าย	ร่วมมือกับ Wedding Planner อินเดีย	ขยายช่องทางตลาด เพิ่มการบอกต่อ	สัมภาษณ์ Wedding Planner
การยืดหยุ่นกฎระเบียบ	ปรับข้อกำหนดโรงแรมตามลักษณะงาน	รองรับพิธีหลายวัน สร้างความพึงพอใจ	สังเกตการณ์

3. บทบาทของนวัตกรรมเชิงวัฒนธรรมต่อความได้เปรียบทางการแข่งขัน

ผลการวิจัยพบว่า นวัตกรรมเชิงวัฒนธรรม (Cultural Innovation) เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันให้กับหัวหิน ผู้ให้บริการมีการผสมผสานอัตลักษณ์ท้องถิ่น ความสงบของเมืองชายทะเล และมาตรฐานการบริการระดับสากลเข้าด้วยกัน ส่งผลให้หัวหินถูกมองว่าเป็นจุดหมายปลายทางที่ "หรูหราแต่เข้าถึงได้" และ "เป็นส่วนตัวมากกว่าเมืองท่องเที่ยวหลัก" "หัวหินให้สิ่งที่ภูเก็ตให้ไม่ได้คือความเงียบสงบและความเป็นส่วนตัวสำหรับครอบครัวใหญ่ ลูกค้าไม่ต้องแชร์พื้นที่กับนักท่องเที่ยวกลุ่มอื่น" (ผู้บริหาร โรงแรมระดับ 5 ดาว หัวหิน, สนทนาฝึกอบรมวัฒนธรรมและพิธีกรรมอินเดียกลุ่ม, 2568)

ตารางที่ 3 นวัตกรรมเชิงวัฒนธรรมและรายได้เปรียบของหัวหิน

องค์ประกอบเชิงวัฒนธรรม	การประยุกต์ใช้	รายได้เปรียบที่เกิดขึ้น	แหล่งข้อมูล
พิธีกรรมอินเดียแท้	การรักษาลำดับและ ความเชื่อ	เพิ่มคุณค่าทาง อารมณ์	สัมภาษณ์
อัตลักษณ์เมืองรอง	ความสงบ ไม่แออัด	แตกต่างจากเมือง หลัก	สัมภาษณ์
มาตรฐานบริการสากล	โรงแรมระดับ 5 ดาว	ความเชื่อถือใน คุณภาพ	สังเกตการณ์

4. อุปสรรคและข้อจำกัดในการพัฒนานวัตกรรมของผู้ให้บริการ

แม้ว่าผู้ให้บริการในหัวหินจะมีการพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง แต่ยังคงมีข้อจำกัดได้แก่ ต้นทุนในการพัฒนาบุคลากรเฉพาะทาง ความไม่แน่นอนของอุปสงค์ในบางช่วงฤดูกาล และข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐาน ผู้ให้ข้อมูลบางรายระบุว่า การขาดการสนับสนุนเชิงนโยบายอย่างเป็นระบบในระดับพื้นที่ ทำให้การพัฒนานวัตกรรมต้องอาศัยความพยายามของภาคเอกชนเป็นหลัก

ตารางที่ 4 อุปสรรคในการพัฒนานวัตกรรมของผู้ให้บริการ

ประเภทอุปสรรค	รายละเอียด	ผลกระทบต่อการพัฒนา	แหล่งข้อมูล
ด้านต้นทุน	ค่าอบรมบุคลากรเฉพาะทาง	จำกัดการขยายบริการ	สัมภาษณ์
ด้านอุปสงค์	ความไม่แน่นอนของฤดูกาล	ความเสี่ยงทางธุรกิจ	สัมภาษณ์
ด้านนโยบาย	ขาดการสนับสนุนเชิงระบบ	พึ่งพาภาคเอกชน	สัมภาษณ์

5. องค์ความรู้ที่สังเคราะห์ได้: โมเดลนวัตกรรม 4 มิติ

การวิจัยพบว่า นวัตกรรมบริการของผู้ให้บริการสามารถสังเคราะห์เป็นโมเดล 4 มิติ (4-Dimensional Service Innovation Model) ดังนี้

มิติที่ 1 Cultural Service Design (การออกแบบบริการเชิงวัฒนธรรม): การออกแบบแพ็คเกจ พิธีแต่งงานที่สะท้อนพิธีกรรมอินเดียอย่างแท้จริง ครอบคลุม Mehendi, Haldi, Sangeet และ Baraat

มิติที่ 2 Technological Process Innovation (นวัตกรรมกระบวนการและเทคโนโลยี): การใช้ระบบ Virtual Tour, Interactive Planning Platform และ Digital Coordination Tools เพื่อรองรับการวางแผนงานจากระยะไกล ช่วยให้คู่รักในอินเดียสามารถออกแบบงานได้ก่อนเดินทาง

มิติที่ 3 Experiential Communication (การสื่อสารเชิงประสบการณ์): การตลาดผ่าน Social Media, eWOM ในเครือข่ายชาวอินเดีย และการสร้างประสบการณ์ที่เข่นำไปแชร์ต่อด้วยตนเอง

มิติที่ 4 Collaborative Network Management (การจัดการเครือข่ายความร่วมมือ): การสร้างพันธมิตรกับ Wedding Planner และ Supplier จากอินเดีย ซึ่งสร้างความเชื่อมั่นและลดช่องว่างทางวัฒนธรรมในกระบวนการให้บริการ

โดยทั้ง 4 มิติส่งผลต่อการรับรู้คุณค่า (Perceived Value) ในด้านการใช้งาน อารมณ์ และสังคม ซึ่งนำไปสู่การตัดสินใจ เลือกหัวหินเป็นสถานที่จัดงานแต่งงาน

โมเดลนี้เป็นองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาจุดหมายปลายทางงานแต่งงานระหว่างประเทศอื่นๆ ในประเทศไทยได้

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยสอดคล้องกับ แนวคิดเศรษฐกิจประสบการณ์ (Experience Economy) ของ Pine และ Gilmore (2019) ที่เสนอว่าคุณค่าทางเศรษฐกิจเกิดจากการสร้างประสบการณ์ที่มีความหมาย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Chan และ Wu (2022) ที่พบว่านวัตกรรมบริการมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกจุดหมายปลายทางงานแต่งงานระหว่างประเทศ รวมถึง Lee และ Kim (2023) ที่เน้นคุณค่าทางประสบการณ์และการตอบสนองทางอารมณ์ในงานแต่งงานหรู

อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยนี้แตกต่างจากงาน Singh (2021) ในแง่ที่ว่างานดังกล่าวเน้นปัจจัยด้านราคาและความคุ้มค่าเป็นตัวขับเคลื่อนหลัก ขณะที่งานวิจัยนี้พบว่าปัจจัยเชิงวัฒนธรรมและนวัตกรรมบริการมีน้ำหนักมากกว่าปัจจัยด้านราคาสำหรับกลุ่มลูกค้าที่มีกำลังซื้อสูง นอกจากนี้ยังแตกต่างจาก Nguyen และ Tran (2023) ที่วิเคราะห์ Push-Pull Motivation เป็นหลัก โดยงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่ากลไกหลักคือ Value Co-creation มากกว่าแรงจูงใจ Push-Pull แบบดั้งเดิม

ในมิติเชิงวิพากษ์ (Critical Perspective): แม้ว่านวัตกรรมของผู้ให้บริการจะช่วยยกระดับหัวหินในตลาดระหว่างประเทศ แต่ผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นความไม่สมดุลเชิงโครงสร้าง กล่าวคือ ผู้ให้บริการต้องแบกรับต้นทุนการพัฒนาวัฒนธรรมโดยอาศัยความพยายามของภาคเอกชนเป็นหลัก ขณะที่การสนับสนุนเชิงนโยบายจากภาครัฐยังขาดความเป็นระบบ ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคต่อความยั่งยืนในระยะยาว

ในมิติของการแข่งขันเชิงจุดหมายปลายทาง ผลการวิจัยสนับสนุนแนวคิดทรัพยากรพื้นฐาน (Resource-Based View) ของ Barney (1991) ที่เชื่อว่าความได้เปรียบทางการแข่งขันอย่างยั่งยืนเกิดจากทรัพยากรที่มีคุณค่า หาได้ยาก และเลียนแบบได้ยาก โดยนวัตกรรมเชิงวัฒนธรรมและความสงบของเมืองรองถือเป็นทรัพยากรเชิงกลยุทธ์ที่สร้างความแตกต่างจากเมืองท่องเที่ยวหลัก

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. **ออกแบบบริการจากความเข้าใจวัฒนธรรมเชิงลึก** ไม่ใช่แค่ทำตามพิธี: ผู้ให้บริการควรให้ความสำคัญกับความเข้าใจพิธีกรรม ลำดับงาน และบทบาทของครอบครัว การแปลงความคาดหวังทางวัฒนธรรมให้เป็นประสบการณ์ที่เหมาะสมกับบริบทของหัวหินจะช่วยสร้างความเชื่อมั่นและทำให้จุดหมายปลายทางมีเอกลักษณ์ชัดเจน

2. **เพิ่มความยืดหยุ่นในการทำงาน:** ปรับระบบการทำงานให้ยืดหยุ่นทั้งด้านเวลา พื้นที่ และขั้นตอนบริการ รวมถึงพัฒนาทีมงานให้เข้าใจการทำงานภายใต้แรงกดดันและความคาดหวังสูงของลูกค้ากลุ่มนี้

3. **สร้างความร่วมมือกับเครือข่ายที่เข้าใจตลาดอินเดียโดยตรง:** การทำงานร่วมกับ Wedding Planner และพันธมิตรจากอินเดียจะช่วยลดความคลาดเคลื่อนในการสื่อสารและเพิ่มโอกาสทางการตลาด

4. ลงทุนในเทคโนโลยีการวางแผนงานจากระยะไกล: พัฒนา Virtual Tour, Interactive Planning Platform และ Digital Coordination Tools เพื่อให้คู่รักสามารถวางแผนงานได้อย่างมั่นใจก่อนเดินทางมาหัวหิน

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (TAT) และกรมการท่องเที่ยว: ควรจัดทำแพลตฟอร์มกลางสำหรับโปรโมตหัวหินในฐานะ Indian Wedding Destination แบบเฉพาะเจาะจง พร้อมสนับสนุนงบประมาณในการจัด Roadshow ร่วมกับ Wedding Planner ชาวอินเดียในเมืองหลักของอินเดีย เช่น มุมไบ เดลี และบังกอลอร์

2. หน่วยงานภาครัฐในพื้นที่ประจวบคีรีขันธ์: ควรจัดตั้งกลไกสนับสนุนการพัฒนาบุคลากรด้านวัฒนธรรมอินเดียอย่างเป็นระบบ เช่น ศูนย์ฝึกอบรมเฉพาะทางหรือหลักสูตรรับรองสำหรับพนักงานโรงแรม เพื่อลดการละเมิดทุนของผู้ประกอบการรายย่อย

3. สมาคมโรงแรมและผู้ประกอบการในหัวหิน: ควรสร้างมาตรฐานร่วม (Cluster Standard) สำหรับการให้บริการงานแต่งงานชาวอินเดีย เพื่อรักษาคุณภาพประสบการณ์และภาพลักษณ์โดยรวมของหัวหินในตลาดระหว่างประเทศ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

1. ควรดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณหรือแบบผสม (Mixed Methods) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างนวัตกรรมของผู้ให้บริการ การรับรู้คุณค่า และการตัดสินใจเลือกจุดหมายปลายทางของคู่รักชาวอินเดีย โดยสามารถขยายขอบเขตไปยังภูเก็ต สมุย หรือกระบี่ เพื่อเปรียบเทียบรูปแบบนวัตกรรมในบริบทพื้นที่ที่แตกต่างกัน

2. ควรศึกษามุมมองของผู้ใช้บริการและครอบครัวเจ้าบ่าว-เจ้าสาวชาวอินเดียโดยตรง เพื่อทำความเข้าใจการรับรู้วัฒนธรรมบริการและความคาดหวังทางวัฒนธรรมในกระบวนการตัดสินใจ

3. ควรศึกษาบทบาทของนวัตกรรมเชิงวัฒนธรรมต่อภาพลักษณ์จุดหมายปลายทางในระยะยาว โดยเฉพาะผลของการออกแบบประสบการณ์ต่อความพึงพอใจ ความตั้งใจกลับมาใช้บริการซ้ำ และการบอกต่อในเครือข่ายสังคมของชาวอินเดีย

เอกสารอ้างอิง

- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2566). รายงานสถิติการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566. กรุงเทพฯ: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- Barney, J. B. (1991). Firm resources and sustained competitive advantage. *Journal of Management*, 17(1), 99–120.
- Beerli, A., & Martín, J. D. (2004). Factors influencing destination image. *Annals of Tourism Research*, 31(3), 657–681.
- Chan, J., & Wu, C.-C. (2022). Influence of service innovation on destination choice: Evidence from international wedding tourism. *Journal of Travel Research*, 61(4), 789–805.
- Chanthawanich, S. (2022). *Qualitative research methods* (5th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
- Gallouj, F., & Weinstein, O. (1997). Innovation in services. *Research Policy*, 26(4–5), 537–556.
- Lee, S.-H., & Kim, Y. (2023). Experiential value and emotional response in luxury destination weddings. *Tourism Management*, 99, 104282.
- MacCannell, D. (1976). *The tourist: A new theory of the leisure class*. New York: Schocken Books.
- Nguyen, T. D., & Tran, L. T. (2023). Push–pull motivations and destination satisfaction in luxury wedding travel. *Tourism Review*, 78(3), 865–882.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2019). *The experience economy* (Updated ed.). Boston, MA: Harvard Business Review Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Singh, R. (2021). Wedding tourism and cultural consumption: The Indian destination wedding market. *Tourism Recreation Research*, 46(2), 237–249.
- Vargo, S. L., & Lusch, R. F. (2021). Service-dominant logic of marketing: Dialog, debate, and directions. *Journal of Marketing Management*, 37(1–2), 1–10.
- Wasihun, R. (2022). Sample size in qualitative research: Insights and guidelines. *Journal of Qualitative Research Methods*, 8(1), 45–60.
- Zeithaml, V. A. (1988). Consumer perceptions of price, quality, and value: A means-end model. *Journal of Marketing*, 52(3), 2–22.

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช
ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

**The Development of Academic Achievement in Thai Literature
on Rachadhiraj The Episode of Saming Phra Ram Asar Using
Creativity Based Learning for Grade 7 Students**

พรรณงา พานู¹และสุภาวรรณ ฤกษ์คำ²

Pannga Pabu¹ and Supawan Ruekamlang²

สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

Department of Thai Language, Faculty of Education, Nakhon Phanom University

เบอร์โทรศัพท์ 099-0348647 email: 23panngapabu@gmail.com

Received 27 February, 2026

Revised 20 June, 2026

Accepted 25 June, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวรรณคดี เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียน จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา แบบทดสอบก่อน-แบบทดสอบหลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจที่ ผลการวิจัยพบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.35/87.65 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.76, SD=0.11$)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา, การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

Abstract

This research aimed to 1. Determine the effectiveness of creative learning based on the literature lesson Rachathirat: Saming Phra Ram Asa for Grade 7 students 2. Study the efficacy of this creative learning approach for Grade 7 students and 3. Investigate students satisfaction with the creative learning approach. The sample consisted of 13 students. The research instruments included a lesson plan on Rachathirat: Saming Phra Ram Asa, pre-and post-tests, and a satisfaction survey. The results showed an effectiveness score of 82.35/87.65 ($p < .05$) and a very high level of satisfaction ($M=4.76$, $SD=0.11$)

Keywords: Development of Academic Achievement, Rachathirat: Saming Phra Ram Asa, Creative Based Learning

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตและการพัฒนาสังคมไทย เนื่องจากเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ค่านิยม และองค์ความรู้ของมนุษย์ผ่านกระบวนการสื่อสาร ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างบุคคล อันนำไปสู่การอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกใช้ถ้อยคำในการถ่ายทอดความรู้สึก เรื่องเล่า วัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิต ซึ่งเป็นศิลปะอันงดงามทางภาษา หรือ วรรณคดี ดังพระราชดำรัสในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ที่พระราชทานไว้ในการประชุมทางวิชาการของชุมนุมภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม 2505 ความตอนหนึ่งว่า “...ภาษานั้น เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งของชาติ ภาษาทั้งหลายเป็นเครื่องมือของมนุษย์อย่างหนึ่ง คือ เป็นทางสำหรับแสดงความคิดเห็นอย่างหนึ่งเป็นสิ่งที่สวยงามอย่างหนึ่ง เช่น ในทางวรรณคดี เป็นต้น ฉะนั้นต้องรักษาไว้ให้ดี...” (ประกาศ ปานเจียง, 2558) จะเห็นได้ว่าวรรณคดีเป็นส่วนหนึ่งของภาษาไทยที่มีความสำคัญเพราะนอกจากเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวของมนุษย์แล้วนั้น ยังคงธำรงไว้ซึ่งความวิจิตรงดงามทางภาษาโดยไม่อาจปรากฏให้เห็นได้ทางสายตาแต่สามารถปรากฏให้เห็นได้ภายในจิตใจจึงควรค่าแก่การร่วมกันอนุรักษ์ และดำรงให้คงอยู่สืบไป

วรรณคดี เป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าที่บรรพบุรุษได้ประพันธ์สรรสร้างขึ้นและตกทอดจากรุ่นสู่รุ่นมาจนถึงปัจจุบัน ถือเป็นหลักฐานสำคัญที่สะท้อนให้เห็นสภาพสังคมในสมัยนั้น ๆ ทั้งทางด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยม ความเชื่อ เศรษฐกิจ และการเมืองการปกครอง ดังในข้อความวรรณคดีเรื่องศิลาจารึกหลักที่ 1 ความตอนหนึ่งว่า “...เมื่อชั่ว พ่อขุนรามคำแหงเมืองสุโขทัยนี้ดี ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว เจ้าเมืองบ่เอาจอบในไพร่ ลู่ทางเพื่อนจูงวัวไปค้า ขี่ม้าไปขาย ใครจักใคร่ค้าช้าง ค้า ใครจักใคร่ค้าม้า ค้า ใครจักใคร่ค้าเงาะ ค้า ทองค้ำ...” (ฟองจันทร์ สุขยั้งและคณะ,

2551) ข้อความนี้สะท้อนให้เห็นถึงสังคมในสมัยสุโขทัยที่ได้รับการปกครองโดยพ่อขุนรามคำแหงมหาราชบ้านเมืองมีความอุดมสมบูรณ์เป็นอย่างมาก ประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม เพื่อดำรงชีวิตและมีการค้าขายที่เสรีสมดังคำกล่าวที่ว่าวรรณคดีเป็นกระจกสะท้อนสังคม ซึ่งทำให้เห็นแง่มุมของสภาพสังคมในด้านต่าง ๆ ของสมัยนั้นได้อย่างเด่นชัด (รีนฤทัย สัจจพันธุ์, 2544) กล่าวว่ วรรณคดีเป็นศิลปะทางภาษาที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือ ในการสื่อสารและถ่ายทอดแนวคิดของตนเอง ที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวภาษา และวรรณคดีจึงเป็นกระจกเงาสะท้อนความเปลี่ยนแปลง ของสังคมวัฒนธรรม นอกจากวรรณคดีจะมีคุณค่าทางด้านสังคมบอกเล่าเรื่องราวรากเหง้าวิถีชีวิต และความเป็นไปของคนในสังคมแล้วนั้นยังสอดแทรกไปด้วยความรู้คุณค่าด้านวรรณศิลป์ แนวคิด และคตินิยมไว้ด้วยกลวิธีอันแยบยลอันเป็นประโยชน์กับผู้ศึกษา อีกทั้งยังให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลินสามารถสร้างความจริงใจนำไปขัดเกลาจิตใจ และปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างดีเยี่ยม ดังนั้นจึงนับได้ว่าวรรณคดีมีประโยชน์และสำคัญต่อผู้ที่ศึกษาอย่างแท้จริงจากเรื่องราวราช ธิราชฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) เป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามเรื่องหนึ่งซึ่งไทยได้รับอิทธิพล มาจากมอญ เนื้อเรื่องมุ่งนำเสนอเรื่องราวสงครามระหว่างมอญกับพม่าในสมัยพระเจ้าราชธิราช เป็น หลักวรรณกรรมดังกล่าวมีรูปแบบและเนื้อหาที่แปลกใหม่ (กรรณิการ์ สาตรปรง, 2543) เนื่องจาก วรรณกรรมก่อนสมัยรัตนโกสินทร์ที่เขียนเป็นความเรียงภาษาร้อยแก้ว มักจะเป็นงานทางศาสนา ซึ่ง เขียนด้วยภาษาบาลี และสันสกฤต (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2543) แต่ราชธิราชเป็นวรรณกรรมอิงพงสาวดาร เรื่อง แรก ๆ ซึ่งเขียนเป็นความเรียงร้อยแก้ว อย่างไรก็ตามแม้ว่าราชธิราชฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) จะมีลักษณะแปลกใหม่แต่ก็ได้รับความนิยมในสังคมไทย ดังจะเห็นได้จากการคัดลอกกันมาอย่าง สม่าเสมออีกทั้งปรากฏด้วยวรรณกรรมรูปแบบอื่น เช่น แบบเรียน บทละครและการ์ตูน เป็นต้น ซึ่ง แสดงให้เห็นว่าเรื่องราวราชธิราชฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) แพร่หลายในสังคมวงกว้าง และยังคงดำรง อยู่ในสังคมไทยปัจจุบัน ที่มาของเรื่องราวราชธิราชแต่เดิมมีลักษณะเป็นเอกสารประวัติศาสตร์ภาษามอญ นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับพระราชประวัติของพระเจ้าราชธิราชและกษัตริย์มอญหลายพระองค์ ต่อมา พญาทะละขุนนางเชื้อสายมอญในราชสำนักพระเจ้าบุเรงนองได้รวบรวมเอกสารประวัติศาสตร์มอญมา เรียบเรียงด้วยภาษาพม่าเป็นวรรณกรรมเรื่อง “ราชธิราชยุทธนา” (Razadarit Ayedawpon) ปรากฏว่ ราชธิราชยุทธนาเป็นวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมในพม่า เนื่องจากมีผู้คัดลอกวรรณกรรมดังกล่าว ต่อมาอีกหลายครั้งจนเมื่อประมาณ พ.ศ.2283 สันนิษฐานว่าอาจารย์พะพะพะภิกษุชาวมอญผู้รู้ทั้งภาษา มอญ และพม่าได้นำราชธิราชฉบับภาษาพม่ามาแปลเป็นภาษามอญ ราชธิราชฉบับภาษามอญได้รับ ความนิยมเช่นเดียวกับฉบับพม่าจะเห็นได้จากมีผู้คัดลอกต้นฉบับราชธิราชฉบับภาษามอญต่อมาอีก หลายครั้ง (บุษบา ตระกูลสัจจาวัตร, 2529) จนกระทั่งมอญแพ้สงครามพม่า เรื่องราชธิราชฉบับภาษา มอญได้ถูกนำเข้ามาในไทย เจ้าพระยาพระคลัง (หน) ขุนนางในสมัยรัชกาลที่ 1 เป็นบุคคลหนึ่งที่น่า

ต้นฉบับเรื่องราวราชภาษามอญมาเป็นข้อมูลสำคัญในการแปล และเรียบเรียงเรื่องราวราชภาษ เมื่อ พ.ศ. 2328 หรือคนไทยรู้จักกันในชื่อว่า “ราชภาษฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน)” (ฉบับตัวเขียน)

ปัญหาการเรียนวรรณคดี พบว่า นักเรียนจำนวนมากยังขาดความสนใจ และตระหนักถึงความสำคัญของวรรณคดีจึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีอยู่ในระดับที่ไม่ได้มาตรฐานเท่าใดนัก อีกทั้งนักเรียนยังขาดทักษะการคิดสำคัญของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ทักษะการคิดแก้ไข ปัญหา และทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ เนื่องจากบริบททางสังคมไม่เอื้อให้คิดหรือเปิดโอกาสให้แสดงความคิดที่แตกต่างเน้นเชื่อฟัง และปฏิบัติตามมากกว่าให้อิสระทางการคิด (วิรัตน์ แก้วสุด, 2557) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ต่ำลงเนื่องจากโรงเรียนเน้นการสอนที่เป็นวิชาการเน้นเนื้อหา และปิดกรอบความคิดของนักเรียนส่งผลให้ความคิดของนักเรียนต่ำลง (Sir Ken Robinson, 2561)

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning: CBL) เป็นหนึ่งในวิธีของการจัดการเรียนการสอนโดยมีนักเรียนเป็นสำคัญ โครงสร้างหลักของรูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานออกแบบตามทฤษฎีด้านการวัดความคิดสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์ อี พอล ทอร์เรนซ์ (E. Paul Torrance) แนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวนานของเอดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward de Bono) และพัฒนามาจากกระบวนการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางการสอนแบบเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งได้ผลดีในหลายประเทศและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์นำมาสร้างรูปแบบการเรียนแบบใหม่ซึ่งเป็นการเรียนแบบ Active Learning คือ การจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนตื่นตัวในการค้นคว้า แทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม นักเรียนมีความสุขในการเรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์คิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมีเพิ่มมากขึ้น การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมี 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน และขั้นที่ 5 ประเมินผลจะช่วยให้ นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคต การให้การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 ต้องเปลี่ยนแปลงทัศนะ (Perspectives) กระบวนทัศน์แบบดั้งเดิม (Tradition Paradigm) ไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ (New Paradigm) ที่ให้โลกของนักเรียนและโลกความเป็นจริงเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ ที่ไปไกลกว่าการได้รับความรู้แบบง่าย ๆ ไปสู่การเน้นการพัฒนาทักษะและทัศนคติ ความคิดสร้างสรรค์ทักษะการสื่อสารการจูงใจตนเองและความตระหนักในสภาพแวดล้อม และเหนืออื่นใด คือความสามารถใช้ความรู้อย่างสร้างสรรค์ (วิริยะ ฤาชัยพานิชย์, 2558)

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการส่งเสริมความสามารถด้านวรรณคดีเพื่อให้นักเรียนได้รับการฝึกฝน และได้รับการพัฒนาให้เกิดความสามารถ

ด้านวรรณคดีอย่างแท้จริง จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning: CBL) ด้านวรรณคดีเรื่องราชาธิราชของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นรูปแบบการสอนที่มุ่งเน้นนักเรียนให้พัฒนาความสามารถทางด้านสติปัญญา โดยการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองกระตุ้น และเร้าความสนใจให้นักเรียนมีความอยากรู้อยากเรียน วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558: 25) มีการจัดรูปแบบการสอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นเตรียมความพร้อมและกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นที่ครูดำเนินการสอนโดยการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนนั้นมีความอยากรู้อยากเรียนค้นคว้าหาคำตอบได้ด้วยตนเอง โดยการนำตัวอย่างสถานการณ์ สื่อมัลติมีเดีย กิจกรรม และเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียนมาเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ

1.2 ขั้นดำเนินการสอน เป็นขั้นที่ครูให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าและตั้งปัญหาที่นักเรียนสงสัยในบทเรียนแล้วให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจของปัญหาที่นักเรียนค้นพบกลุ่มละ 4 - 6 คน โดยครูจะเป็นผู้คอยกระตุ้นให้นักเรียนร่วมกันคิดวางแผนออกแบบในการทำงานเพื่อแก้ปัญหาตลอดจนการให้คำปรึกษาที่ถูกต้องเหมาะสม

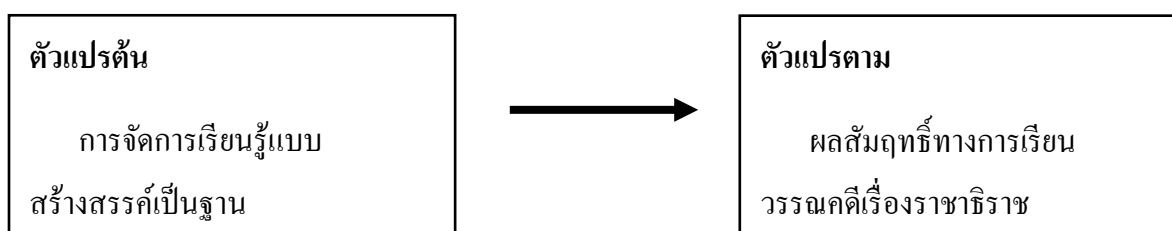
1.3 ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เป็นขั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานกลุ่มจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง โดยนักเรียนจะนำเสนอแนวคิด วิธีการในการแก้ปัญหาหรือหาคำตอบของปัญหานั้น ๆ เมื่อจบการนำเสนอให้นักเรียนในชั้นเรียนจะช่วยกันอภิปรายซักถามเกี่ยวกับแนวคิดวิธีการในการแก้ปัญหา ซึ่งครูจะช่วยชี้แนะแนวทางเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกัน

1.4 ขั้นสรุปและประเมินผล เป็นขั้นที่ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาของบทเรียน รวมถึงแนวคิดวิธีการใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาชี้แนะแนวทางเพื่อนำไปสู่องค์ความรู้ใหม่ที่ถูกต้อง

1.5 ขั้นประเมินผลเป็นขั้นตอนประเมินกิจกรรมทั้งหมดที่นักเรียนได้ทำในรายวิชาการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ กรอบคุณวุฒิแห่งชาติ (NQF) ได้รับการออกแบบมาเพื่อให้นักเรียนได้รับมาตรฐานความสำเร็จที่ดีที่สุดในด้านวิชาการและสายอาชีพ ในการทำเช่นนี้ NQF กำหนดให้มีการประเมินที่ครอบคลุมทั้งสามด้านของการเรียนรู้ ความรู้ ทักษะและคุณลักษณะ ด้วยวิธีนี้ครูสามารถดูว่านักเรียนเข้าใจข้อมูลสำคัญได้ดีเพียงใด สามารถใช้ทักษะที่ได้เรียนรู้และยังสามารถแสดง ให้เห็นว่าพวกเขามีคุณสมบัติอะไรบ้าง การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำเป็นจะต้องประเมินทั้ง 3 ด้าน ซึ่งมีวิธีการ ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2. วรรณคดี เป็นคำที่ใช้ในปัจจุบันเราเทียบกับคำว่า “Literature” ในภาษาอังกฤษ หมายถึง บทประพันธ์ทุกชนิดที่ผู้แต่งมีวิธีเขียนอย่างมีศิลปะ ก่อให้เกิดความประทับใจแก่ผู้อ่าน สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน เพื่อให้ผู้อ่านมีมโนภาพไปตามจินตนาการของเรื่องต่าง ๆ ลงไปในทางของตนด้วยการแต่งเร้าให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจไปตามความรู้สึกของผู้แต่งบางครั้งผู้แต่งจะสอดแทรกความรู้และทัศนคติในเรื่อง ลีทธา พินิจภูวดล (2515: 5-6)

จากการศึกษาหลักการ แนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์สอดคล้องกันในรายละเอียด ซึ่งการพัฒนาทักษะวรรณคดีโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยสรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังต่อไปนี้



กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย/ระเบียบวิธีวิจัย/Research Methodology

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ตามลำดับ ดังนี้

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) ใช้แบบแผนทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design มีลักษณะการทดลองดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2549 : 56)

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design

กลุ่ม	Pre-test	Treatment	test Post-test
ทดลอง	T1	X	T2

ความหมายของสัญลักษณ์

T1 แทน การทดสอบก่อนเรียน

X แทน การใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) การเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา

T2 แทน การทดสอบหลังเรียน

2. การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามลำดับ ดังนี้

2.1 ชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับการใช้แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) โดยแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การวัด และประเมินผลการปฏิบัติงานและข้อตกลงในการทำกิจกรรม ตามตารางเรียนและนอกตารางการทดลอง

2.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบการเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา เก็บคะแนนผลสอบก่อนเรียน

2.3 ดำเนินการสอนตามบทเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้การเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา บันทึกคะแนนประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียนการประเมินผลและแบบฝึกทักษะท้ายบทเรียน เก็บเป็นคะแนนรวมระหว่างเรียน

2.4 เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา มาทดสอบกับนักเรียนที่ได้เรียนแล้วเก็บคะแนนผลสอบหลังเรียน

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ใช้เวลาทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน สอนครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 4 ชั่วโมง (โดยไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน) ผู้วิจัยดำเนินการสอนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับ ดังนี้

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. การวิเคราะห์ประสิทธิผลของการใช้แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ
 - 1.1 แบบทดสอบการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา
 - 1.1.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552: 105)
 - 1.1.2 การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสาแบบอิงเกณฑ์โดยใช้วิธีของเบรินแนน (Brennan) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552: 107)
 - 1.1.3 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสาแบบอิงเกณฑ์โดยวิธีของโลเวท (Lovett) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552: 109)

2. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

2.1 ร้อยละ (Percentage) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552: 123)

2.2 ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2552: 128)

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการวิเคราะห์ความแตกต่างก่อนเรียนกับหลังเรียนใช้สถิติ Holtelling T2 (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2553: 174-175)

ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

จากการดำเนินวิจัยมีผลการศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	เกณฑ์ 80/80	
	E1	E2
	82.35	87.65

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ผลการทดลองใช้แผนจัดการเรียนรู้เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแผนจัดการเรียนรู้เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระราม อาสา มีคะแนนเฉลี่ยจากการทำใบงานเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา(E1) และคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านความรู้เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (E2) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.35/87.65 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2 ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มทดลอง	N	M	SD
ก่อนเรียน	16	32.94	1.44
หลังเรียน	16	36.06	1.77

จากตารางที่ 2 แสดงว่า แบบทดสอบวัดความสามารถด้านความรู้เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ประเด็นความคิดเห็น	M	SD	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
1. ด้านกระบวนการเรียนการสอน				
1.1 นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) ด้วยการแบ่งหน้าที่กันในกลุ่ม	4.69	0.46	มากที่สุด	3
1.2 สื่อการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) มีความเหมาะสมกับเนื้อหาวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา	4.94	0.24	มากที่สุด	1
1.3 นักเรียนสนใจในการร่วมกิจกรรมกลุ่มทุกครั้ง	4.81	0.39	มากที่สุด	2
รวมความคิดเห็นด้านกระบวนการเรียนการสอน	4.81	0.36	มากที่สุด	1
2. ด้านคุณภาพครู				
2.1 เนื้อหาที่ใช้การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสานักเรียนเข้าใจง่าย	4.88	0.33	มากที่สุด	1

ประเด็นความคิดเห็น	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
2.2 นักเรียนสนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสาที่หลากหลาย	4.63	0.48	มากที่สุด	3
2.3 นักเรียนมีทัศนคติที่ดีกับครูต่อการแนะนำการทำกิจกรรมกลุ่ม	4.69	0.46	มากที่สุด	2
รวมความคิดเห็นด้านคุณภาพครู	4.73	0.42	มากที่สุด	3
3. ด้านการวัดผลและประเมินผล				
3.1 นักเรียนได้ทดสอบความรู้ความสามารถในวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา	4.63	0.48	มากที่สุด	4
3.2 นักเรียนใช้เวลาตามกำหนดในการทดสอบวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา	4.75	0.43	มากที่สุด	2
3.3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่มวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา	4.88	0.33	มากที่สุด	1
3.4 นักเรียนสามารถอธิบายวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสาตามรูปแบบที่กำหนดได้ถูกต้อง	4.69	0.46	มากที่สุด	3
รวมความคิดเห็นด้านการวัดผลและประเมินผล	4.74	0.43	มากที่สุด	2
รวมความคิดเห็นทั้งหมด	4.76	0.11	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.76, SD=0.11$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ อันดับที่ 1 ด้านกระบวนการเรียนการสอน ($M=4.81, SD=0.36$) อันดับที่ 2 ด้านการวัดผลและประเมินผล ($M=4.74, SD=0.43$) และอันดับที่ 3 ด้านคุณภาพครู ($M=4.73, SD=0.42$) แต่ละด้านมีรายละเอียดดังนี้

1. ความคิดเห็นด้านกระบวนการเรียนการสอน พบว่า สิ่งที่นักเรียนคิดว่าทำให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด คือ สื่อการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based

Learning) มีความเหมาะสมกับเนื้อหาวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา ($M=4.94$, $SD=0.24$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด และสิ่งที่การเรียนรู้น้อยที่สุด คือ นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) ด้วยการแบ่งหน้าที่กันในกลุ่ม ($M=4.69$, $SD=0.46$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด

2. ความคิดเห็นด้านคุณภาพครู พบว่า สิ่งที่นักเรียนคิดว่าทำให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด คือ เนื้อหาที่ใช้การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสานักเรียนเข้าใจง่าย ($M=4.88$, $SD=0.33$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด และสิ่งที่เกิดการเรียนรู้น้อยที่สุด คือ นักเรียนสนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสาที่หลากหลาย ($M=4.63$, $SD=0.48$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด

3. ความคิดเห็นด้านการวัดผลและประเมิน พบว่า สิ่งที่นักเรียนคิดว่าทำให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด คือ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่มวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา ($M=4.88$, $SD=0.33$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด และสิ่งที่เกิดการเรียนรู้น้อยที่สุด คือ นักเรียนได้ทดสอบความรู้ความสามารถในวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา ($M=4.63$, $SD=0.48$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ มีคะแนนเฉลี่ยจากการทำใบงานวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา เท่ากับ $82.35/87.65$ หมายความว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทดลองใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร และมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย รวมทั้งเอกสารประกอบหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง เพื่อวางแผนสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระราม

อาสาได้ในชีวิตประจำวัน และส่งเสริมความสามารถด้านความรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา

2. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า นักเรียนมีความสามารถด้านความรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ความคิดเห็นของนักเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้นักเรียนได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน โดยส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติและปรับปรุงแก้ไขด้วยตนเอง ตลอดจนนำสื่อการเรียนการสอนที่มีความชัดเจนทั้งรูปแบบและเนื้อหา ทำให้นักเรียนตระหนักถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยจัดบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กัน ผ่านกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้นักเรียนสังเคราะห์ประเด็นที่สำคัญและแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน โดยที่ครูให้ความช่วยเหลือในประเด็นที่นักเรียนตัดสินใจทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.35/87.65

2. ความสามารถด้านความรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.76$, $SD=0.11$)

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรให้ความรู้ครูก่อนที่จะนำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ก่อนนำไปให้นักเรียนทดลองใช้
2. ควรให้ความรู้แก่นักเรียนก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปทดลองใช้
3. ควรวางแผนและเตรียมความพร้อมก่อนใช้ควรให้ความรู้ครูก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานโดยการเตรียมคอมพิวเตอร์ให้พร้อมก่อนสอนทุกครั้ง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในเนื้อหาสาระอื่นหรือในเนื้อหาสาระที่เหมาะสม
2. ควรให้ความรู้ครูก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลาย ๆ โรงเรียน เพื่อจะได้ข้อสรุปผลการวิจัยที่กว้างขวางขึ้น
3. ผลการวิจัยครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ไม่เพียงส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการบริหารจัดการชั้นเรียนและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอผลงาน อันเป็นการพัฒนาทักษะการสื่อสารและสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ขณะเดียวกันครูสามารถบริหารจัดการกระบวนการเรียนรู้ในบทบาทของผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้เกิดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ซึ่งบทความนี้มีความเชื่อมโยงกับศาสตร์ด้าน การบริหารการศึกษา (Educational Management) และ การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ (Communication for Learning)

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2546). การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.
- มงคล เรียงณรงค์. (2558). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วิทย์ ศิวะศรียานนท์. (2518). วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์. กรุงเทพฯ: แพร่พิทยา.
- อรรวรรณ อุดมสุข. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก ที่มีผลสัมฤทธิ์ต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร.

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมือง
การะเวก โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
**Development of academic achievement in literature on Phra
Abhaimanee at the end of the entrance to the city of Karavek
using the mind map technique for 4th grade students.**

ปภาวี จันทร์สว่าง¹, สุภาวรรณ ฤกษ์คำลัง² และพัศตร์พริ้ง พลหาญ³

Paphawee Chansawang¹, Supawan Rueakamlang² and Pakphring Phonhan³

¹สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

Department of Thai Language, Faculty of Education, Nakhon Phanom University.

เบอร์โทรศัพท์ 065-328-2396 e-mail: paphawee1100@gmail.com

²สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

Department of Thai Language, Faculty of Education, Nakhon Phanom University.

Received 27 February, 2026

Revised 18 June, 2026

Accepted 24 June, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค
แผนผังความคิดวรรณคดี เรื่องพระอภัยมณีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2. เพื่อศึกษา
ประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดวรรณคดี เรื่องพระอภัยมณีสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้
เทคนิคแผนผังความคิด วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่าง
คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 16 คน เครื่องมือที่เลือกใช้คือ แผนการจัดการเรียนรู้
แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า มีประสิทธิภาพ
เท่ากับ 85.68/88.28 2. มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด
($M=4.63$, $SD=0.18$)

คำสำคัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์, วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี, ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก, เทคนิค
แผนผังความคิด

Abstract

This research aimed to: 1. Determine the effectiveness of teaching using mind mapping techniques for the literary work "Phra Aphai Mani" for fourth-grade students; 2. Study the efficacy of teaching using mind mapping techniques for the literary work "Phra Aphai Mani" for fourth-grade students; and 3. Study the satisfaction of fourth-grade students with the teaching using mind mapping techniques for the literary work "Phra Aphai Mani." The sample consisted of 16 fourth-grade students. The research instruments used were lesson plans, pre- and post-tests, and a satisfaction evaluation form. The results showed that the effectiveness was 85.68/88.28, with statistical significance at the .05 level, and overall satisfaction was at the highest level ($M=4.63$, $SD=0.18$).

Keywords: Improving academic achievement; the epic poem Phra Aphai Mani, specifically the episode of Sudsakorn entering the city of Karavek; mind mapping techniques

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์และวัฒนธรรมประจำชาติแสดงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในชาติที่มีประวัติความเป็นมาอันยาวนานคู่กับชาติไทย มีลักษณะเด่นเฉพาะตัวที่แตกต่างจากภาษาอื่น ทั้งการมีตัวอักษรและการใช้ภาษาพูดหรือภาษาเขียน ภาษาไทยมีคุณค่าและประโยชน์ต่อสังคมไทย โดยใช้เป็นสื่อกลางที่ก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างคนไทยที่อยู่ร่วมกันในสังคม เป็นแกนกลาง ในการสืบทอดวัฒนธรรมอันเป็นมรดกจากบรรพชนมาถึงคนไทยในปัจจุบัน และการมีภาษาใช้เป็น ของตนเอง เช่นนี้ทำให้การสื่อสารระหว่างคนในชาติไม่เกิดปัญหา เพราะมีภาษาช่วยสื่อความหมาย ความคิด ความรู้สึก และความเข้าใจให้เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าเราจะส่งข่าวสารศึกษาเล่าเรียนประกอบอาชีพก็ใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องแสดงความหมาย ความคิด ความรู้สึกทั้งสิ้น การใช้ภาษาเดียวกันเป็นเครื่องผูกพันความรู้สึกของมนุษย์ให้แน่นแฟ้นยิ่งกว่าสิ่งอื่น เพราะทำให้เกิดความรู้สึกเป็นพวกเดียวกันก่อให้เกิดความสามัคคี เป็นผลดีต่อการปกครองประชาชนให้เกิดความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันทำให้ประเทศไทยคงความเป็นชาติไว้ได้ (สุทธิดา จันทรดวง, 2562)

วรรณคดีไทย เป็นมรดกทางภาษาและมรดกทางปัญญาอันล้ำค่าที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษ การดำรงอยู่ของวรรณคดีในสังคมไทยจึงเป็นเครื่องบ่งบอกถึงความเจริญทางวัฒนธรรมในฐานะงานสร้างสรรค์ทางวรรณศิลป์ (ดวงมน จิตรจันทน์ และคณะ, 2555) โดยราชบัณฑิตยสถาน (2554) ให้คำจำกัดความวรรณคดีว่า “วรรณคดี คือ วรรณกรรมที่ได้รับความนิยมว่าแต่งดี มีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ถึงขนาด” การอ่านวรรณคดีจึงทำให้เกิดสุนทริยรสผ่านภาษาอันงดงามไพเราะ ประกอบกับวรรณคดีมีเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้หลากหลายด้าน เช่น ประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ ภาษาศาสตร์ เป็นต้น รวมถึงแนวคิด คติสอนใจ และปรัชญาชีวิตที่ผู้แต่งได้สอดแทรกไว้ (ภาสกร เกิด

อ่อน และคณะ, 2559) นอกจากนี้วรรณคดียังสร้างความบันเทิงช่วยจรรโลงจิตใจกล่อมเกล่าจิตใจ และยกระดับจิตใจของผู้อ่านรวมทั้งเป็นประสบการณ์ทางอารมณ์ที่ช่วยเพิ่มพูนให้เข้าใจชีวิตมนุษย์มากยิ่งขึ้น ด้วยวรรณคดีเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ การอ่านวรรณคดีจึงต้องอ่านอย่างพิถีพิถันโดยวิเคราะห์ให้ครอบคลุมรอบด้านทั้งองค์ประกอบและคุณค่าของวรรณคดีเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้อ่าน วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี เป็นวรรณคดีเอก ซึ่งเป็นผลงานของพระสุนทรโวหารหรือสุนทรภู่กวีเอกแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ที่เล่าเรื่องราววรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนกำเนิดสุดสาคร เป็นหนึ่งในเนื้อหา วรรณคดีลำนำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีเนื้อหว่า ณ เกาะแก้วพิสดาร นางเงือกได้ให้กำเนิดบุตรชายที่เกิดจากพระอภัยมณี ชื่อสุดสาคร พระฤๅษีที่อยู่ในเกาะแก้วพิสดารได้เลี้ยงดูและสั่งสอนวิชาต่าง ๆ ให้ สุดสาคร สุดสาครจึงออกเดินทางตามหาพระบิดาที่ออกจากเกาะแก้วพิสดารไปโดยมีสัตว์พาหนะคู่ใจ คือ ม้านิลมังกร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2564)

ปัญหาในการเรียนวรรณคดี พบว่า นักเรียนไม่ชอบวรรณคดี เพราะรู้สึกว่วรรณคดีไม่สนุกไม่เหมาะสมกับวัย เป็นเรื่องที่ล้าสมัยและเนื้อหาไม่เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตนอกจากนั้น การเรียน การสอนวรรณคดียังประสบปัญหาหลายประการ เช่น นักเรียนไม่สนใจเรียนเห็นว่าวรรณคดีไทยเป็นเรื่อง เพื่อสอนให้เหตุผล ครูไม่มีวิธีสอนที่จูงใจนักเรียนให้เกิดความสนใจ มุ่งสอนเพื่อให้นักเรียนท่องจำ และนำไปใช้ในการสอบ ครูบางคนยึดติดกับการสอนแบบเดิมขาดการศึกษาค้นคว้าไม่พยายามใช้เทคนิคการสอนแบบใหม่ทำให้นักเรียนขาดความสนใจ เป็นต้น ปัญหาดังกล่าวส่งผลกระทบต่อ การจัดการเรียนการสอน

แผนผังความคิด (Mind Mapping) เป็นการจัดกลุ่มความคิดรวบยอด เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ของความคิดหลัก ความคิดรอง โดยนำเสนอเป็นภาพหรือแผนผังทำให้ง่ายต่อการอ่าน เพิ่มความคงทนในการเรียนรู้เพิ่มการมีเหตุผล และพัฒนาด้านการจำเป็นประโยชน์ในการนำเสนอผลงานทำความเข้าใจเรื่องและสรุปบทเรียน (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2555) ดังนั้นการเรียนรู้แบบสร้างแผนผังความคิด (Mind Mapping) จึงมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยเริ่มจากการคิดการวางแผนการนำเสนอตลอดจนการช่วยในด้านความจำการทำความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ การสรุปบทเรียนครูที่มีหน้าที่จัดการเรียนรู้ควรนำวิธีการแนวคิดนี้ไปปรับใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ตามเหมาะสมกับเรื่องเนื้อหาวิชาหรือสาระการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นการช่วยพัฒนาการคิด การจำ และการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดี (ทิศนา แคมมณี, 2560)

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนวรรณคดี เพื่อให้นักเรียนได้รับการพัฒนาให้เกิดความรู้ ความเข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีอย่างเห็นคุณค่า จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผัง

ความคิดด้านการเรียนวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนกำเนิดสุดสาคร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีตอนกำเนิดสุดสาคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนกำเนิดสุดสาคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนกำเนิดสุดสาคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

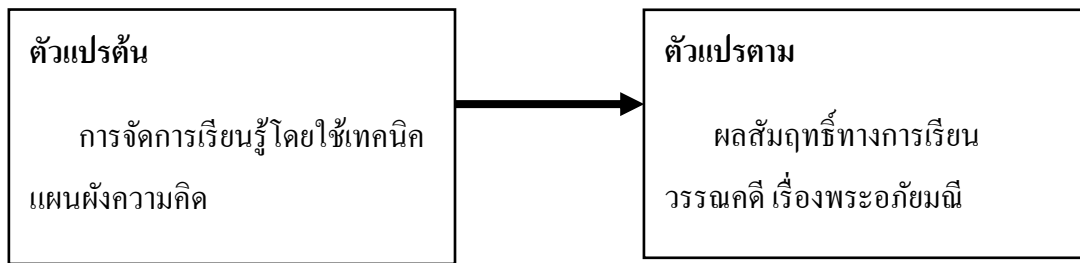
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ลักษณะ โททอง (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนผังความคิดประกอบแบบฝึกทักษะ ผลการวิจัย พบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดประกอบแบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 85.20/82.78 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดประกอบแบบฝึกทักษะมีค่าเท่ากับ 0.6973 หรือคิดเป็นร้อยละ 69.73 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดประกอบแบบฝึกทักษะ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และ 4) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดประกอบแบบฝึกทักษะโดยรวมอยู่ในระดับมาก

2. นัฏริยา ปิ่นทอง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องมัทนะพาธาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องมัทนะพาธาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 35 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีจับสลาก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

จากการศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎีต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์สอดคล้องกันในรายละเอียด ซึ่งการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องพระอภัยมณี โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคแผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยสรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังต่อไปนี้



กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการดำเนินวิจัย/ระเบียบวิธีวิจัย/Research Methodology

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ตามลำดับ ดังนี้

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) ใช้แบบแผนทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design มีลักษณะการทดลองดังนี้ (พิมพ์วิณี สุวรรณโณ, 2560)

ตาราง 1 แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design

กลุ่ม	Pre-test	Treatment	test Post-test
ทดลอง	T1	X	T2

ความหมายของสัญลักษณ์

T1 แทน การทดสอบก่อนเรียน

X แทน การใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก

T2 แทน การทดสอบหลังเรียน

2. การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามลำดับ ดังนี้

2.1 ชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก โดยแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การวัด และประเมินผลการปฏิบัติงาน และข้อตกลงในการทำกิจกรรมตามตารางเรียน และนอกตารางการทดลอง

2.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบการเรียนรู้วรรณคดี เรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก เก็บคะแนนผลสอบก่อนเรียน

2.3 ดำเนินการสอนตามบทเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้การเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก บันทึกคะแนนประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียนการประเมินผลและแบบฝึกทักษะท้ายบทเรียน เก็บเป็นคะแนนรวมระหว่างเรียน

2.4 เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก มาทดสอบกับนักเรียนที่ได้เรียนแล้วเก็บคะแนนผลสอบหลังเรียน

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน สอนครั้งละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง (โดยไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน) ผู้วิจัยดำเนินการสอนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับ ดังนี้

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. การวิเคราะห์ประสิทธิผลของการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิด การเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ

1.1 แบบทดสอบการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก

1.1.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) พิจารณาข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 ถือว่าใช้ได้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2560)

1.1.2 การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนกำเนิดสุดสาคร แบบอิงเกณฑ์โดยใช้วิธีของบิรน์แนน (Brennan) ถ้าได้ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 – 1.00 จะคัดเลือกไว้ใช้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2560)

1.1.3 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก นำทดสอบที่คัดเลือกไว้จำนวน 30 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นแบบอิงเกณฑ์โดยวิธีของโลเวท (Lovett) (สมนึก ภัททิยธนี, 2560)

2. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

2.1 ร้อยละ (Percentage) (สมนึก ภัททิยธนี, 2560)

2.2 ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) (สมนึก ภัททิยธนี, 2560)

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนกำเนิดสุดสาครของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการวิเคราะห์ความแตกต่างก่อนเรียนกับหลังเรียนใช้สถิติ Holtelling T2 (ยูภาดี ปณะราช, 2568)

ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

จากการดำเนินวิจัยมีผลการศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	เกณฑ์ 80/80	
วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาคร	E1	E2
เข้าเมืองการะเวกโดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	85.68	88.28

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ผลการทดลองใช้แผนจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวกโดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแผนจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก มีคะแนนเฉลี่ยจากการทำใบงานวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก (E1) และคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านความรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก (E2) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.68/88.28 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 2 ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

กลุ่มทดลอง	N	M	SD
ก่อนเรียน	16	41.38	1.71
หลังเรียน	16	46.44	1.55

จากตารางที่ 2 แสดงว่า แบบทดสอบวัดความสามารถด้านความรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวกมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการเวก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการเวก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ประเด็นการพิจารณา	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
1. ด้านกระบวนการเรียนการสอน				
1.1 นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคแผนผังความคิด ด้วยการแบ่งหน้าที่กันในกลุ่ม	4.94	0.24	มากที่สุด	1
1.2 สื่อการเรียนรู้ที่ใช้จัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคแผนผังความคิด มีความเหมาะสมกับเนื้อหาวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมือง การเวก	4.75	0.43	มากที่สุด	2
1.3 นักเรียนสนใจในการร่วมกิจกรรมกลุ่มทุกครั้ง	4.69	0.46	มากที่สุด	3
รวมความคิดเห็นด้านกระบวนการเรียนการสอน	4.79	0.37	มากที่สุด	1
2. ด้านคุณภาพครู				
2.1 เนื้อหาที่ใช้การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการเวก เข้าใจง่าย	4.38	0.48	มาก	3
2.2 นักเรียนสนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการเวก ที่หลากหลาย	4.69	0.46	มากที่สุด	1
2.3 นักเรียนมีทัศนคติที่ดีกับครูต่อการแนะนำการทำกิจกรรมกลุ่ม	4.50	0.50	มาก	2
รวมความคิดเห็นด้านคุณภาพครู	4.52	0.48	มากที่สุด	3

ประเด็นการพิจารณา	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
3. ด้านการวัดและประเมินผล				
3.1 นักเรียนได้ทดสอบความรู้ในการทดสอบ วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมือง การะเวก	4.75	0.43	มากที่สุด	1
3.2 นักเรียนใช้เวลาตามกำหนดในการทดสอบ วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองกา ระเวก	4.50	0.50	มาก	3
3.3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำ กิจกรรมกลุ่มวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุด สาครเข้าเมืองการะเวก	4.38	0.48	มาก	4
3.4 นักเรียนสามารถอธิบายวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก ตาม รูปแบบที่กำหนดได้ถูกต้อง	4.65	0.43	มากที่สุด	2
รวมความคิดเห็นด้านการวัดและประเมินผล	4.57	0.46	มากที่สุด	2
รวมความคิดเห็นทั้งหมด	4.63	0.18	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.63$, $SD=0.18$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ อันดับที่ 1 ด้านกระบวนการเรียนการสอน ($M=4.79$, $SD=0.37$) อันดับที่ 2 ด้านการวัดและประเมินผล ($M=4.57$, $SD=0.46$) อันดับที่ 3 ด้านคุณภาพครู ($M=4.52$, $SD=0.48$) แต่ละด้านมีรายละเอียดดังนี้

1. ความคิดเห็นด้านกระบวนการเรียนการสอน พบว่า สิ่งที่นักเรียนคิดว่าทำให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด คือ นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดด้วยการแบ่งหน้าที่กันในกลุ่ม ($M=4.79$, $SD=0.37$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด และสิ่ง que การเรียนรู้ที่น้อยที่สุด คือ นักเรียนสนใจในการร่วมกิจกรรมกลุ่มทุกครั้ง ($M=4.69$, $SD=0.46$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด

2. ความคิดเห็นด้านคุณภาพครู พบว่า สิ่งที่นักเรียนคิดว่าทำให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด คือ นักเรียนสนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก ที่หลากหลาย ($M=4.69, SD=0.46$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด และสิ่งที่เกิดการเรียนรู้น้อยที่สุด คือ เนื้อหาที่ใช้การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวกเข้าใจง่าย ($M=4.38, SD=0.48$) โดยมีความเห็นในระดับมาก

3. ความคิดเห็นด้านการวัดและประเมินผล พบว่า สิ่งที่นักเรียนคิดว่าทำให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด คือ นักเรียนได้ทดสอบความรู้ในการทดสอบวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก ($M=4.75, SD=0.43$) โดยมีความเห็นในระดับมากที่สุด และสิ่งที่เกิดการเรียนรู้น้อยที่สุด คือ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่มวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก ($M=4.38, SD=0.48$) โดยมีความเห็นในระดับมาก

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สรุปผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ $85.68/88.28$

2. ความสามารถด้านความรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.63, SD=0.18$)

อภิปรายผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. ผลการเพื่อหาประสิทธิภาพการเรียนการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ มีคะแนนเฉลี่ยจากการทำใบงานวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก เท่ากับ 85.68/88.28 หมายความว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากการทดลองใช้เทคนิคแผนผังความคิด ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยการเรียนการสอนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวกโดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ในกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งหลังจากที่นักเรียนได้อ่านบทอ่านแล้ว ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปเรื่องที่อ่านลงในแผนผังความคิด โดยประกอบด้วยใจความสำคัญ ใจความรอง และรายละเอียดเนื้อหา ซึ่งนักเรียนจะต้องใช้การคิด วิเคราะห์ เนื้อหาที่อ่าน และสื่อออกมาในรูปแผนผังความคิด หลังจากนั้นนำแผนผังความคิดที่ได้มาอธิบายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน การใช้เทคนิคแผนผังความคิดเพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. การใช้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวกโดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่านักเรียนมีความสามารถด้านความรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน พบว่า นักเรียนทุกคนมีความตั้งใจในการทำแบบทดสอบวัดความรู้ความสามารถด้านความรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้นี้ ได้มีการจัดปฐมนิเทศเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนเพื่อชี้แจงจุดประสงค์ การเรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพร้อมทั้งชี้แจงรายละเอียด และจุดมุ่งหมายของแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญและความจำเป็น ที่จะต้องพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยซึ่งมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับหนังสือเรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 รวมทั้งนักเรียนขาดพื้นฐานด้านการเรียนวรรณคดีไทยจึงทำให้คะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคแผนผังความคิดวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการะเวกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ความคิดเห็นของนักเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิด เป็นวิธีที่นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ทำให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อีกทั้งการทำแผนผังความคิดโดยให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และมีความคิดรวบยอดในประเด็นสำคัญ

ของเรื่องทีอ่านเพื่อนำมาเขียนย่อความ นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นกันภายในกลุ่ม มีอิสระทางความคิดแผนผังความคิด เป็นวิธีการที่นักเรียนไม่เคยได้เรียนรู้มาก่อนในการจัดการเรียนรู้ ครูต้องเข้าไปดูแลนักเรียนในระหว่างการเรียนรู้ ในระหว่างการทำงานเป็นกลุ่มจึงทำให้ครูกับนักเรียนได้มีการพูดคุย ซักถามกันมากขึ้น และครูต้องเข้าไปดูแลนักเรียนแต่ละกลุ่มอย่างใกล้ชิดเพื่อคอยให้คำปรึกษา

ดังนั้นสรุปได้ว่าการนำเทคนิคแผนผังความคิดมาใช้ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการเวกสามารถส่งเสริมด้านความรู้วรรณคดีซึ่งเป็นงานเขียนหรือวรรณกรรมไทยที่ควรยกย่อง วรรณคดีไทยเป็นผลงานที่ทรงคุณค่าทางวรรณศิลป์และส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทยให้คงอยู่สืบต่อไป

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. การทำกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการเวกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิดครูควรศึกษาขั้นตอนในการใช้ ให้เข้าใจรวมถึงมีการวางแผน และกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แน่นอน
2. การจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครเข้าเมืองการเวก เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนควรคำนึงถึงเวลาให้มีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับนักเรียน เนื่องจากนักเรียนมีแตกต่างระหว่างบุคคล อาจทำให้ความสามารถในการเรียนไม่เท่ากัน
3. ครูควรบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิด และเสนอแนวทางการแก้ไขพัฒนาในการปรับแผนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ต่อ ๆ ไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *หนังสือเรียนรายวิชาภาษาไทย ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ดวงมน จิตรจันทน์ และคณะ. (2555). *วรรณคดีไทย: คุณค่าและการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทศนา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์วิมล สุวรรณโณ. (2560). *การวิจัยทางการศึกษา*. ยะลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.

- ภาสกร เกิดอ่อน และคณะ. (2559). *การอ่านและการวิเคราะห์วรรณคดีไทย*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมศัพท์วรรณคดี*. กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2555). *เทคนิคการสอนและการจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2560). *การวัดผลการศึกษา*. กอสินธุ์: ประสานการพิมพ์.
- สุทธิดา จันทรังษ. (2562). *ภาษาและวัฒนธรรม*. อุตรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.
- ยุภาดี ปณะราช. (2568). *สถิติเพื่อการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Buzan, T. (1993). *The mind map book*. London, England: BBC Books.

ดาบสองคมของปัญญาประดิษฐ์: ผลกระทบต่อกระบวนการคิดมนุษย์

ในการเรียนรู้และการทำงาน

**The Double-Edged Sword of Artificial Intelligence: Its Impact
on Human Cognitive Processes in Learning and Work**

พันศักดิ์ พึ่งงาม

Phansak phungngam

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

Faculty of Management Science, Thepsatri Rajabhat University

เบอร์โทรศัพท์ 084- 644187 E-Mail phansak.p@lawasri.tru.ac.th

Received 27 February, 2026

Revised 25 June, 2026

Accepted 29 June, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบสองด้านของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการเรียนรู้และการทำงาน โดยเน้นย้ำถึงความสัมพันธ์ระหว่างประสิทธิภาพที่เพิ่มขึ้นกับความเสี่ยงต่อการเสื่อมถอยของกระบวนการคิดวิเคราะห์ของมนุษย์ แม้ว่าการใช้ AI ช่วยประหยัดเวลาและเพิ่มคุณภาพของผลงานได้อย่างมีนัยสำคัญ แต่การใช้งานแบบ Open Chat ที่ขาดความโปร่งใสอาจนำไปสู่การโอนถ่ายภาระทางปัญญา (Cognitive Offloading) และภาวะหนี้ทางปัญญา (Cognitive Debt) บทความนี้ได้นำเสนอแนวทางแก้ไขผ่านการส่งเสริมความตระหนักรู้ทางปัญญา (Metacognition) และการใช้เทคนิคการสั่งงานแบบมีโครงสร้าง (Structured Prompting) เช่น การให้เหตุผลแบบเป็นลำดับขั้นตอน (Chain of Thought) เพื่อให้มนุษย์ยังคงเป็นผู้ควบคุมกระบวนการคิดหลัก องค์ความรู้ใหม่ที่สังเคราะห์ได้คือการเสนอกระบวนการทักทายการคำจูนทางปัญญา (Cognitive Scaffolding) ผ่านโปรโตคอล 5 ขั้นตอนและระบบป้อนกลับเชิงตระหนักรู้ เพื่อเปลี่ยนบทบาทของปัญญาประดิษฐ์จากผู้คิดแทนสู่เครื่องมือโค้ชที่กระตุ้นกระบวนการคิดของมนุษย์อย่างต่อเนื่อง ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าอนาคตของการอยู่ร่วมกับ AI ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับความสามารถของมนุษย์ในการรักษาทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจภายใต้เงื่อนไขแวดล้อมต่างๆ

คำสำคัญ: ปัญญาประดิษฐ์, กระบวนการคิด, การโอนถ่ายภาระทางปัญญา, ความตระหนักรู้ทางปัญญา, การเรียนรู้

Abstract

This academic article aims to analyze the dual impacts of using Artificial Intelligence (AI) in learning and work, emphasizing the relationship between increased efficiency and the risk of deterioration in human critical thinking processes. While the use of AI significantly saves time and enhances work quality, the use of opaque Open Chat systems may lead to cognitive offloading and cognitive debt. This article proposes solutions through promoting metacognition and utilizing structured prompting techniques, such as Chain of Thought, to ensure humans remain the primary controllers of the cognitive process. The novel contribution synthesized in this study is the proposal of a cognitive scaffolding paradigm through a 5-step protocol and a metacognitive feedback system, shifting the role of AI from a substitute to a coaching tool that continuously stimulates human cognitive processes. The findings suggest that the future of human-AI coexistence depends not solely on technological advancements, but on human capacity to maintain critical thinking skills and decision-making abilities under various conditions.

Keywords: Artificial Intelligence, Thinking Process, Cognitive Offloading, Metacognition, Learning

บทนำ

ปรากฏการณ์ของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้เข้ามามีบทบาทอย่างเด่นชัดในกระบวนการทำงานและการเรียนรู้สมัยใหม่ แรงผลักดันหลักที่ทำให้เทคโนโลยีนี้ได้รับความสนใจและยอมรับอย่างรวดเร็วคือความสามารถในการเปลี่ยนแปลงกฎของเวลาและคุณภาพในหลาย ๆ ด้าน งานวิจัยจำนวนมากได้แสดงให้เห็นถึงประโยชน์เชิงปริมาณที่ชัดเจน เป็นผลลัพธ์ที่มองเห็นได้อย่างง่ายดายและเป็นแรงจูงใจสำคัญให้กับองค์กรและบุคคลในการนำ AI มาใช้งาน ผลกระทบนี้สามารถแบ่งออกเป็นสองมิติหลักคือการประหยัดเวลาอย่างมหาศาลและการเพิ่มคุณภาพของผลงานที่ออกมา ทั้งสองด้านนี้ได้กลายเป็นหัวใจสำคัญของคำสัญญาแห่งประสิทธิภาพที่ AI มอบให้กับโลกการทำงานและภาคการศึกษา

ด้านแรกและเป็นที่รู้จักกันดีที่สุดคือการลดเวลาที่ใช้ในการทำงาน งานวิจัยที่ดำเนินการโดย OpenAI พบว่ามีผู้ใช้กว่าครึ่งหนึ่งสามารถประหยัดเวลาได้มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์จากการใช้ AI (OpenAI, 2023) เป็นตัวเลขที่สะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญในตารางเวลาการทำงานประจำวัน การสำรวจพนักงานเทคโนโลยีระดับสูงกว่า 1,750 คนยังพบข้อมูลที่น่าสนใจยิ่งขึ้น โดย

พบว่าผู้ประกอบการถึงร้อยละ 49 สามารถประหยัดเวลาได้มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (Dell'Acqua et al., 2023) ส่วนใหญ่ของเวลาที่ประหยัดได้นี้ถูกนำไปใช้กับงานที่มีความสำคัญมากกว่า ผู้ใช้ร้อยละ 67 กล่าวว่าเวลามากขึ้นเพื่อทุ่มเทให้กับงานที่ซับซ้อนและต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น (Noy & Zhang, 2023) การศึกษาเชิงเปรียบเทียบระหว่างการตรวจสอบแบบดั้งเดิมกับการใช้ระบบ AI ยังแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพที่โดดเด่นในภาคการศึกษา โดยพบว่า AI สามารถลดระยะเวลาการตรวจสอบได้ถึงร้อยละ 30 ถึง 70 (เนตรชนก ศรีรายวัฒน์ และคณะ, 2567; Churi et al., 2022) ตัวอย่างที่ชัดเจนคือระบบหนึ่งที่สามารถประมวลผลข้อความตอบเปิด 1,000 ข้อในเวลาไม่ถึง 2 ชั่วโมง ขณะที่การตรวจแบบมือถือใช้เวลาถึง 6 ชั่วโมง (Churi et al., 2022) นอกจากนี้ การใช้ AI ยังสามารถเร่งกระบวนการที่ซับซ้อนและใช้เวลายาวนาน เช่น การทบทวนวรรณกรรมวิจัย (Systematic Reviews) เป็นกระบวนการที่ต้องใช้พลังงานทางปัญญาสูง โดย AI สามารถช่วยกรองเอกสารและรวบรวมข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ (Griot et al., 2025)

อย่างไรก็ตาม ประโยชน์ของการใช้ AI ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การเพิ่มความเร็ว แต่ยังขยายไปสู่การปรับปรุงคุณภาพของผลงานที่ออกมาด้วย งานวิจัยที่ Harvard Business School ดำเนินการพบว่า ผู้ปฏิบัติงานทางปัญญาที่ใช้ AI สามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพสูงกว่าเดิมถึงร้อยละ 40 (Dell'Acqua et al., 2023) เป็นข้อมูลที่ชี้ให้เห็นว่า AI ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือที่ช่วย เร่งความเร็ว แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยเสริมสร้างคุณภาพงานวิจัยทดลองที่ดำเนินการโดย University of California, Berkeley ยังพบผลลัพธ์ที่น่าสนใจ โดยเมื่อผู้ใช้สามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มอย่าง ChatGPT แล้วเวลาที่ใช้ในการทำงานจะลดลงเหลือร้อยละ 40 พร้อมกับคุณภาพของผลงานที่เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 18 (Noy & Zhang, 2023) ผลลัพธ์เหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างการใช้ AI กับทั้งความเร็วและความสามารถในการสร้างสรรค์ ทักษะการเขียนที่ดีขึ้นเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่ชัดเจน โดยเฉพาะในหมู่ผู้ที่มีทักษะเริ่มต้นต่ำ การใช้ AI มีส่วนช่วยลดเวลาในการทำงานและเพิ่มคุณภาพของผลงานได้อย่างมีนัยสำคัญ (Gerlich, 2025) ความสามารถของ AI ในการประมวลผลและสรุปข้อมูลขนาดใหญ่ในเวลาอันสั้นยังช่วยให้นักวิจัยสามารถทำการวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น (Yin et al., 2025) อาจนำไปสู่การค้นพบที่มีความสำคัญทางวิชาการ

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบผลลัพธ์เชิงปริมาณจากการใช้ AI ในประเภทงานต่าง ๆ

ประเภทงาน	ผลลัพธ์เชิงปริมาณ	แหล่งอ้างอิง
การทำงานทั่วไป	ประหยัดเวลา 3+ ชั่วโมง/ สัปดาห์ (ผู้ใช้ > 50%)	(OpenAI, 2023)
การทำงานของผู้ประกอบการ	ประหยัดเวลา 6+ ชั่วโมง/ สัปดาห์ (ผู้ประกอบการ > 49%)	(Dell'Acqua et al., 2023)
การทำงานของผู้ปฏิบัติงานทาง ปัญหา	เพิ่มคุณภาพของงาน 40%	(Dell'Acqua et al., 2023)
การเขียนรายงาน/บทความ	ลดเวลาลง 40%, เพิ่มคุณภาพ ขึ้น 18%	(Noy & Zhang, 2023)
การตรวจสอบข้อสอบ	ลดเวลาลง 30% - 70%	(เนตรชนก ศรีรักษาวัฒน์ และ คณะ, 2567; Churi et al., 2022)
การทบทวนวรรณกรรมวิจัย	ลดเวลาในการกรองเอกสาร	(Griot et al., 2025)
การประเมินผลโดยรวม	เพิ่มประสิทธิภาพเฉลี่ย 80% - 90%	(กิตติพงศ์ นาคบาง, 2567)

แม้จะมีข้อมูลเชิงบวกมากมาย แต่ก็จำเป็นต้องพิจารณาความท้าทายที่เกี่ยวข้องกับการประเมินประสิทธิภาพนี้ด้วย บางงานวิจัยเสนอว่าเป้าหมายที่สมจริงสำหรับการประหยัดเวลาจากการใช้ AI อาจไม่ใช่ ร้อยละ 80 แต่อยู่ที่ประมาณร้อยละ 20 สะท้อนให้เห็นว่าการผสมผสาน AI เข้ากับกระบวนการทำงานที่มีอยู่นั้นมีความซับซ้อนและต้องใช้เวลาปรับตัว (Uittenhove et al., 2024) นอกจากนี้ ความสำเร็จในการใช้ AI ยังขึ้นอยู่กับทักษะของผู้ใช้และประเภทของงาน โดยทั่วไปแล้วผู้เริ่มต้นจะได้รับประโยชน์มากกว่าในงานที่ไม่ซับซ้อน ในขณะที่สำหรับงานที่ซับซ้อนนั้น ยังไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจนว่าผู้ปฏิบัติงานที่มีทักษะต่ำหรือสูงจะได้รับประโยชน์มากกว่ากัน (Zakari et al., 2025) อย่างไรก็ตาม ภาพรวมที่ปรากฏจากข้อมูลทั้งหมดคือ AI ได้สร้างผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อการปฏิบัติกระบวนการทำงานและการเรียนรู้ โดยเปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์เดิมที่เคยกำหนดโดยเวลาและความสามารถของมนุษย์ไปอย่างสิ้นเชิง คำสัญญานี้กำลังส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวิธีที่เราทำงานและเรียนรู้เป็นประเด็นสำคัญที่ต้องนำมาพิจารณาควบคู่ไปกับอันตรายที่ซ่อนอยู่ภายใน

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อวิเคราะห์ประโยชน์เชิงประสิทธิผลของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนรู้และการทำงาน
2. เพื่อศึกษาผลกระทบด้านลบต่อกระบวนการคิดวิเคราะห์ของมนุษย์จากการพึ่งพา AI อย่างไม่มีสติ
3. เพื่อเสนอแนวทางในการใช้งาน AI อย่างมีโครงสร้างเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ทางปัญญา (Metacognition)

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วงจรการพึ่งพา กลไกและผลกระทบของการโอนถ่ายภาระทางปัญญา

ในขณะที่ผลตอบแทนเชิงปริมาณจากการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) นั้นโดดเด่นและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง แต่กลับมีอีกด้านหนึ่งที่เงียบสงบและซ่อนเร้นมากกว่า นั่นคืออันตรายที่เกิดจากการพึ่งพา AI อย่างไม่มีสติจนกระทบต่อกระบวนการคิดวิเคราะห์ของมนุษย์เอง กลไกหลักที่อยู่เบื้องหลังปรากฏการณ์นี้คือ กลไกหลักที่อยู่เบื้องหลังปรากฏการณ์นี้คือการโอนถ่ายภาระทางปัญญา (Cognitive Offloading) หมายถึงกระบวนการถ่ายโอนภาระงานทางปัญญาที่เคยทำโดยสมองมนุษย์ เช่น การจดจำข้อมูล การวิเคราะห์ตัวเลือก หรือการแก้ปัญหา ไปยังระบบภายนอกที่เป็นกลาง (Gerlich, 2025; Zakari et al., 2025) เป็นแนวคิดที่อธิบายถึงการถ่ายโอนภาระงานทางปัญญาที่เคยทำโดยสมองมนุษย์ เช่น การจดจำข้อมูล, การวิเคราะห์ตัวเลือก, หรือการแก้ปัญหา ไปยังระบบภายนอกที่เป็นกลาง (Gerlich, 2025; Zakari et al., 2025) ในอดีต การโอนถ่ายภาระทางปัญญาอาจเกิดขึ้นผ่านเครื่องมือที่เรียบง่าย เช่น การใช้สมุดบันทึกหรือเครื่องคิดเลข แต่ AI สมัยใหม่ได้เปลี่ยนธรรมชาติของกระบวนการนี้ไปอย่างสิ้นเชิง เพราะไม่เพียงแต่ช่วยจัดเก็บหรือคำนวณ แต่ยังช่วย วิเคราะห์ อภิปรายและ ประเมินแทนผู้ใช้ได้ด้วย (Kosmyrna et al., 2025) เมื่อ AI กลายเป็นแหล่งคำตอบที่พร้อมใช้งานตลอดเวลาและให้ผลลัพธ์ที่ฟังดูน่าเชื่อถือ แรงจูงใจของมนุษย์ในการฝึกฝนและใช้กระบวนการคิดของตนเองก็จะลดน้อยลงไปที่ละน้อย (กิตติพงศ์ นาคบาง, 2567) ผลที่ตามมาอาจนำไปสู่การเสื่อมถอยของความสามารถทางปัญญาที่สำคัญ และเป็นอันตรายระยะยาวที่อาจมองไม่เห็นในตอนแรก

การโอนถ่ายภาระทางปัญญาที่เกิดจาก AI ไม่ได้เป็นเพียงการลดภาระงานที่ซ้ำซาก แต่เป็นการแทนที่กระบวนการคิดที่ซับซ้อนและต้องใช้ความพยายามของมนุษย์ (Kosmyna et al., 2025; Yin et al., 2025) การศึกษาพบว่าการเรียนรู้จาก Synthesis ที่ AI สร้างขึ้นมานั้นใช้พลังงานทางปัญญา (mental effort) น้อยกว่าการค้นคว้าบนเว็บแบบปกติ (Uittenhove et al., 2024) เป็นตัวบ่งชี้ที่ชัดเจนถึงการลดทอนการใช้ความสามารถทางปัญญาของผู้เรียน แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Cognitive Load Theory อธิบายว่า AI สามารถกระจายภาระงานทางปัญญาของมนุษย์ได้ (Zakari et al., 2025) แต่หากภาระงานทางปัญญาที่ลดลงนั้นเป็นภาระทางปัญญาเพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้เป็นภาระงานที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการเรียนรู้และการสร้างความเข้าใจ (deep engagement) จะส่งผลกระทบในทางลบต่อการพัฒนาความสามารถทางปัญญาในระยะยาว (Gerlich, 2025) การใช้ AI อย่างไม่มีโครงสร้าง (unguided use) จึงกลายเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์ที่เรียกว่าการเสื่อมถอยทางปัญญาเป็นการแทนที่ (substitution) กระบวนการคิดของมนุษย์ไปโดยสิ้นเชิง (Kosmyna et al., 2025; Yin et al., 2025) งานวิจัยที่สำคัญที่สุดชิ้นหนึ่งได้แสดงให้เห็นว่าการผสมผสานระหว่างมนุษย์และ AI แบบไม่มีโครงสร้างนั้น ไม่สามารถปรับปรุงประสิทธิภาพให้ดีขึ้นได้เลยเมื่อเทียบกับการใช้ AI เพียงอย่างเดียว และยังแย้งว่าการที่มนุษย์ทำงานคนเดียวอีกด้วย (Kosmyna et al., 2025) ที่เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ชัดเจนที่สุดว่าการผสมผสาน ไม่ได้หมายความว่าความคิดดีขึ้นเสมอไป

ในมุมมองของการสังเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ บทความนี้ขอเสนอว่า อันตรรกะที่แท้จริงของ AI มิใช่การที่มันทำให้เราคิดน้อยลง แต่คือการที่มันได้ลดทอนความยากลำบากที่สร้างผลผลิตทางปัญญา (Productive Struggle หรือ Desirable Difficulties) ไปจากกระบวนการเรียนรู้ การค้นคว้า การสืบสวนเมื่อเจอข้อมูลที่ขัดแย้งกัน และการพยายามร้อยเรียงตรรกะด้วยตนเอง ล้วนเป็นกลไกสำคัญที่สมองใช้สร้างเส้นประสาทและความเข้าใจอย่างถาวร (Deep Engagement) เมื่อ AI เข้ามาจัดการความยากลำบากเหล่านี้ให้ราบรื่นและรวดเร็ว มันจึงไม่ได้เพียงแค่ช่วยลดภาระ แต่กำลังตัดตอนกระบวนการสร้างปัญญาที่แท้จริงของมนุษย์ออกไป

ผลกระทบที่เป็นรูปธรรมที่สุดของวงจรการพึ่งพานี้คือการลดทอนทักษะที่สำคัญของมนุษย์ งานวิจัยที่ดำเนินการในประเทศอัลเบเนียพบว่ามีความสัมพันธ์เชิงลบอย่างมีนัยสำคัญ ($r = -0.712$) ระหว่างการพึ่งพิง AI ในการทำส่งงานกับทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียน (Griot et al., 2025) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการใช้ AI มากเกินไปอาจขัดขวางการพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ งานวิจัยอื่นๆ ยังพบว่าการใช้ AI ที่ไม่มีการสะท้อนคิดอาจนำไปสู่การเกิดหนี้ทางปัญญา (Cognitive Debt) ที่เป็นสถานะที่ผู้ที่ไม่

สามารถรับรู้หรืออ้างอิงถึงข้อความที่ตัวเองเขียนได้ แม้จะใช้ AI ช่วยในการเขียน สะท้อนถึงการขาดการประมวลผลทางความคิดอย่างแท้จริง (Kosmyna et al., 2025) งานวิจัย EEG ที่ MIT ยังพบว่าผู้ใช้ LLMs มีการกระตุ้นสมองที่อ่อนแอลงในบริเวณที่เกี่ยวข้องกับการคิดวิเคราะห์และการจำ โดยเป็นสัญญาณทางชีวภาพของการลดทอนการใช้ความสามารถทางปัญญา (Kosmyna et al., 2025) ทั้งหมดนี้ชี้ให้เห็นถึงความเสี่ยงที่ AI อาจทำให้มนุษย์สูญเสียความสามารถในการคิดอย่างเป็นอิสระและวิพากษ์วิจารณ์ไปได้ในที่สุด ดังนั้น การใช้ AI ควรพิจารณาให้รอบคอบว่าเป็นการส่งเสริม หรือ แทนที่กระบวนการคิดของมนุษย์

ตารางที่ 2 กลไกและผลกระทบของการโอนถ่ายภาระทางปัญญา

กลไก / ผลกระทบ	คำอธิบาย	หลักฐานเชิงประจักษ์
การโอนถ่ายภาระทางปัญญา	การถ่ายโอนภาระงานทางปัญญา (เช่น การจำ, การวิเคราะห์) ไปยังระบบภายนอก เช่น AI	การเรียนรู้จาก Synthesis ของ AI ใช้พลังงานน้อยกว่าการค้นคว้าแบบปกติ (Uittenhove et al., 2024)
การแทนที่ (Substitution)	การใช้ AI แทนกระบวนการคิดของมนุษย์อย่างสมบูรณ์ แทนที่จะเป็นการช่วยเหลือ	การทำงานร่วมกันแบบไม่มีโครงสร้าง (Unguided) ให้ผลลัพธ์แย่กว่าทั้งการใช้ AI เฉพาะ และการใช้คนเดียว (Kosmyna et al., 2025)
การเสื่อมถอยทางปัญญา (Cognitive Atrophy)	การลดทอนความสามารถทางปัญญาจากการไม่ใช้สมองอย่างสม่ำเสมอ	มีความสัมพันธ์เชิงลบอย่างมีนัยสำคัญ ($r = -0.712$) ระหว่างการพึ่งพิง AI กับทักษะการแก้ปัญหา (Griot et al., 2025)
หนี้ทางปัญญา (Cognitive Debt)	สถานะที่ผู้ใช้ไม่สามารถรับรู้หรืออ้างอิงถึงข้อความที่ตัวเองเขียนได้ แม้จะใช้ AI ช่วย	ผู้ใช้ LLMs ในการเขียนบทความ struggle to recall or quote their own arguments (Kosmyna et al., 2025)
การลดทอนการกระตุ้นสมอง	การลดลงของการกระตุ้นสมองในบริเวณที่เกี่ยวข้องกับการคิดวิเคราะห์และการจำ	การศึกษา EEG พบว่าผู้ใช้ LLMs มีการเชื่อมโยงของสมอง

กลไก / ผลกระทบ	คำอธิบาย	หลักฐานเชิงประจักษ์
		และการกระตุ้นสมองที่อ่อนแอ
		ลง (Kosmyna et al., 2025)

ความคลุมเครือที่น่าสงสัย ความท้าทายของ Open Chat และอันตรายจากช่องว่างความเชื่อ

ความท้าทายที่ใหญ่ที่สุดและเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาหลักของอันตรายจากการพึ่งพา AI คือ ความคลุมเครือของแพลตฟอร์มแบบ Open Chat เป็นรูปแบบการใช้งานที่เน้นการโต้ตอบแบบถาม-ตอบโดยไม่เปิดเผยกลไกหรือกระบวนการคิดที่อยู่เบื้องหลังการให้คำตอบ (Wei et al., 2022) ความคลุมเครือนี้แตกต่างอย่างสิ้นเชิงจากเครื่องมือทางปัญญาอื่น ๆ ที่ผู้ใช้สามารถตรวจสอบหรือทำความเข้าใจวิธีการทำงานได้ เช่น การใช้โปรแกรมคำนวณที่ผู้ใช้ทราบดีว่าเป็นการประมวลผลตามสูตร แต่ในกรณีของ Open Chat ผู้ใช้จะได้รับคำตอบสุดท้ายโดยปราศจากหลักฐาน หรือเหตุผลที่รองรับ ทำให้ต้องไว้วางใจคำตอบที่ได้มาโดยปราศจากข้อมูลสนับสนุนใด ๆ (Breum et al., 2024) ปรากฏการณ์นี้สร้างช่องว่างความเชื่อที่คาดการณ์ไม่ถูกต้อง เป็นปรากฏการณ์ที่ผู้ใช้มักจะไว้วางใจคำตอบที่มาพร้อมกับคำอธิบายที่ฟังดูน่าเชื่อถือ (plausible explanation) แม้ว่าจะมาจากคำตอบที่ผิดก็ตาม (Breum et al., 2024) ความเชื่อมั่นที่เกินจริงนี้ยังเสริมสร้างวงจรการพึ่งพา AI ที่อันตราย เพราะเมื่อผู้ใช้เชื่อว่า AI นั้นถูกต้องอย่างสมบูรณ์ ก็จะยิ่งลดการใช้ความคิดวิเคราะห์ของตนเองลง (Gerlich, 2025; กิตติพงษ์ นาคบาง, 2567)

การศึกษาที่น่าสนใจชิ้นหนึ่งได้เปิดเผยว่าผู้ใช้ให้ความไว้วางใจกับคำอธิบายที่เป็นอันตราย (adversarial explanations) ออกแบบมาเพื่อหลอกลวงเหมือนกับคำอธิบายที่ถูกต้อง (benign ones) ใกล้เคียงกันมาก (Breum et al., 2024) ยิ่งไปกว่านั้น ในงานที่ซับซ้อนและต้องอาศัยความรู้เฉพาะทาง เช่น ทางการแพทย์หรือธุรกิจ คำตอบที่ผิดแต่ถูกปั้นแต่งให้ฟังดูน่าเชื่อถือกลับถูกไว้วางใจมากกว่าคำตอบที่ถูกต้องแต่ไม่มีคำอธิบายที่น่าเชื่อถือ (Breum et al., 2024) นี่เป็นเพราะผู้ใช้ที่รู้สึกไม่มั่นใจในตนเอง (inexpert users) มักจะยอมจำนนต่อคำอธิบายที่ฟังดูเป็นผู้เชี่ยวชาญ เป็นการให้ AI ควบคุมกระบวนการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลแทนตนเอง (Breum et al., 2024) ความเสี่ยงนี้ยิ่งเพิ่มขึ้นเมื่อ AI สร้างความต่อเนื่องในระดับพื้นผิว หมายถึงการนำเสนอข้อมูลที่ดูเป็นระเบียบและน่าเชื่อถือ แต่แท้จริงแล้วอาจซ่อนความลึกซึ้งที่น้อย, อกติ, หรือการละเลยข้อมูลที่สำคัญอยู่ (Gerlich, 2025) เมื่อคำตอบจาก AI ดูมั่นใจและ fluency สูง ผู้ใช้จะมีแนวโน้มที่จะยอมรับคำตอบนั้นโดยไม่ตั้งคำถาม ทำให้

เกิดการโอนถ่ายภาระทางปัญญาและภาระผูกพันในการประเมินคุณภาพของข้อมูลไปยัง AI (Gerlich, 2025)

นอกจากนี้ การขาดความโปร่งใสยังส่งผลกระทบต่อความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของผู้ใช้ด้วย กระบวนการเรียนรู้ที่ดีที่สุดมักเกิดจากการทบทวนและตรวจสอบกระบวนการคิดของตนเองและผู้อื่น แต่เมื่อ AI ให้คำตอบโดยไม่แสดงเหตุผล ผู้เรียนจะพลาดโอกาสในการเรียนรู้วิธีคิดของ AI เป็นทักษะที่มีค่าไม่น้อยไปกว่าคำตอบที่ได้ (Wei et al., 2022) นี่คือเหตุผลที่ทำให้เทคนิคกระตุ้นให้โมเดล AI อธิบายเหตุผลทีละขั้นตอน ก่อนที่จะให้คำตอบสุดท้าย เพื่อให้ผลลัพธ์มีความถูกต้องและน่าเชื่อถือมากขึ้น โดยเฉพาะในโจทย์ที่ซับซ้อน เช่น คณิตศาสตร์ การให้เหตุผลเชิงตรรกะ หรือการวิเคราะห์ข้อมูล (การให้เหตุผลแบบเป็นลำดับขั้นตอน (Chain of Thought: CoT Prompting)) กลายเป็นทางออกที่สำคัญ จะอธิบายในหัวข้อถัดไป แต่ในขณะนี้ ความท้าทายหลักคือการสร้างความตระหนักรู้ในหมู่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับช่องว่างความเชื่อนี้ และสร้างวัฒนธรรมการใช้งานที่ผู้ใช้ตรวจสอบและวิจารณ์คำตอบ แทนที่จะยอมรับโดยปราศจากการพิจารณา การที่ผู้ใช้สามารถตั้งคำถามกับ AI ได้ ไม่ใช่เพียงแต่ตั้งคำถามกับเนื้อหา แต่ยังตั้งคำถามกับวิธีที่ AI ได้มาคำตอบนั้น ๆ คือกุญแจสำคัญในการลดทอนอันตรายจากความคลุมเครือนี้

ตารางที่ 3 ปัญหาและความเสี่ยงจากความคลุมเครือของ Open Chat

ปัญหา	คำอธิบาย	ผลลัพธ์ที่เป็นไปได้
ความคลุมเครือของกลไก (Opaque Mechanism)	AI ให้คำตอบโดยไม่แสดงกระบวนการคิดหรือเหตุผลที่อยู่เบื้องหลัง (Wei et al., 2022)	ผู้ใช้ต้องไว้วางใจคำตอบโดยปราศจากข้อมูลสนับสนุน
ช่องว่างความเชื่อที่คาดการณ์ไม่ถูกต้อง	ผู้ใช้ไว้วางใจคำตอบที่มาพร้อมคำอธิบายที่ฟังดูน่าเชื่อถือ แม้จะผิด (Breum et al., 2024)	การยอมรับข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือมีอคติ
ความต่อเนื่องในระดับพื้นผิว	AI สร้างคำตอบที่ดูน่าเชื่อถือ แต่แท้จริงแล้วอาจซ่อนข้อบกพร่อง (Gerlich, 2025)	การยอมรับคำตอบโดยไม่ตั้งคำถามต่อความลึกซึ้งหรือความถูกต้อง
การโอนถ่ายภาระผูกพันในการประเมิน	ผู้ใช้เลิกประเมินคุณภาพของข้อมูลและให้ AI เป็นผู้ตัดสิน (Gerlich, 2025)	การลดทอนทักษะการวิพากษ์วิจารณ์และความคิดวิเคราะห์

ปัญหา	คำอธิบาย	ผลลัพธ์ที่เป็นไปได้
การสูญเสียโอกาสในการเรียนรู้กระบวนการคิด	ผู้เรียนพลาดโอกาสในการเรียนรู้วิธีคิดของ AI เป็นทักษะที่มีค่า (Wei et al., 2022)	ได้รับคำตอบที่ถูกต้อง แต่ไม่ได้เรียนรู้วิธีที่จะหาคำตอบได้ด้วยตนเอง

แม้ว่าความคลุมเครือที่น่าสงสัยของ Open Chat จะสร้างความเสี่ยงอย่างร้ายแรง แต่โชคดีที่มีแนวทางแก้ไขที่มีประสิทธิภาพในการลดทอนอันตรายนี้ได้ โดยเป็นหัวใจสำคัญของการเปลี่ยนแปลงวิธีการใช้งาน AI จากการเป็นกล่องดำ ที่ให้คำตอบโดยไม่มีเหตุผล ไปสู่การได้ตอบที่โปร่งใส ที่ผู้ใช้สามารถเข้าใจและตรวจสอบกระบวนการคิดของ AI ได้ แนวทางที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งคือ เทคนิคการตั้งคำสั่งเพื่อให้โมเดล AI อธิบายเหตุผลทีละขั้นตอนก่อนให้คำตอบ-final (การให้เหตุผลแบบเป็นลำดับขั้นตอน (Chain of Thought: CoT Prompting)) เป็นเทคนิคการตั้งคำถามที่บอกกับ AI ให้คิดทีละขั้นตอน ก่อนที่จะให้คำตอบสุดท้าย (Wei et al., 2022) แทนที่จะถามคำถามทั่วไป เช่น รถคันหนึ่งแล่นด้วยความเร็ว 60 กิโลเมตรต่อชั่วโมง จะใช้เวลาเท่าใดในการเดินทาง 180 กิโลเมตร? CoT Prompting จะชี้แนะ AI ให้แสดงลำดับขั้นตอนการคิด เช่น เวลา = ระยะทาง ÷ ความเร็ว ดังนั้นเวลา = 180 กม. ÷ 60 กม./ชม. = 3 ชั่วโมง (Wei et al., 2022) วิธีนี้ไม่ได้เพียงแค่ให้คำตอบที่ถูกต้องมากขึ้น แต่ยังทำให้กระบวนการคิดของ AI โปร่งใสขึ้นอย่างมาก (Wei et al., 2022) ทำให้ผู้ใช้สามารถตรวจสอบความถูกต้องของตรรกะแต่ละขั้นตอนได้ ตรงกันข้ามกับความคลุมเครือของ Open Chat ทั่วไป และยังช่วยให้ผู้ใช้เรียนรู้วิธีคิดจาก AI อีกด้วย (Wei et al., 2022)

ประโยชน์ของ CoT Prompting ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การเพิ่มความโปร่งใส แต่ยังช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือและลดข้อผิดพลาดได้ด้วย โดยเฉพาะในงานที่ซับซ้อน งานวิจัยจาก Google Brain พบว่าการใช้ CoT Prompting สามารถเพิ่มประสิทธิภาพของโมเดล LLMs ได้มากกว่าสองเท่าในงานที่ยาก เช่น การแก้โจทย์คณิตศาสตร์ระดับมัธยมปลาย (Wei et al., 2022) อย่างไรก็ตาม ประสิทธิภาพของ CoT นั้นขึ้นอยู่กับขนาดของโมเดล AI ด้วย โดยมักจะทำงานได้ดีที่สุดกับโมเดลขนาดใหญ่ (ประมาณ 100 พันล้านพารามิเตอร์ขึ้นไป) ในขณะที่โมเดลขนาดเล็กอาจ struggle ในการสร้างเหตุผลที่ชัดเจนและเป็นตรรกะ (Wei et al., 2022) นอกเหนือจาก CoT แล้ว ยังมีเทคนิคอื่น ๆ ที่สามารถใช้เพิ่มเติมได้ เช่น การใช้ CoT ร่วมกับการตั้งคำถามแบบ การเรียนรู้จากตัวอย่างเพียงไม่กี่ตัวอย่าง (Few-shot) ให้ตัวอย่างสามข้อที่ AI แสดงการคิดทีละขั้นตอนให้ดู หรือการใช้ CoT ร่วมกับการมอบบทบาทให้กับ AI (Role

Prompting) เช่น ในฐานะนักวิเคราะห์ข้อมูล ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลนี้ทีละขั้นตอน เพื่อเพิ่มความเฉพาะเจาะจงและมีประสิทธิภาพของการวิเคราะห์ (กิตติพงศ์ นาคบาง, 2567)

อย่างไรก็ตาม การใช้ CoT เพียงอย่างเดียวอาจยังไม่เพียงพอที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้งาน AI อย่างมีนัยสำคัญ งานวิจัยที่น่าสนใจที่สุดชิ้นหนึ่งได้ทดสอบแนวทางที่ซับซ้อนกว่านั้น คือการใช้กรอบมาตรฐานสำหรับการกระตุ้นโมเดลด้วยคำสั่งที่มีโครงสร้างชัดเจน (Structured Prompting Protocol) ที่แบ่งกระบวนการการทำงานร่วมกับ AI ออกเป็นขั้นตอนที่ชัดเจน 5 ขั้นตอน (Kosmyrna et al., 2025)

1. Initial Reflection ผู้ใช้สะท้อนและคิดโจทย์ด้วยตนเองก่อนที่จะเริ่มใช้ AI
2. Targeted Research Use ใช้ AI เพื่อค้นหาข้อมูลที่เป็น facts เท่านั้น
3. Argument Construction นำข้อมูลที่ได้มาสร้างข้อโต้แย้งและโครงสร้างของงานด้วยตนเอง
4. Critical Review ส่งข้อความที่เตรียมไว้ให้ AI เพื่อช่วยวิเคราะห์จุดอ่อนหรือเสนอข้อโต้แย้งที่เป็นไปได้

5. Final Reflection and Revision แก้ไขและปรับปรุงงานด้วยตนเองโดยอิงจากข้อมูลที่ได้รับ

ผลลัพธ์ที่ได้รับนั้นน่าประทับใจอย่างยิ่ง โดยกลุ่มที่ใช้ AI แบบมีโครงสร้างนี้ (Human + AI Guided) สามารถสร้างผลงานได้ดีกว่าทั้งกลุ่ม Human Alone และกลุ่ม Unguided Collaboration อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Kosmyrna et al., 2025) ที่เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ชัดเจนที่สุดว่าการใช้ AI อย่างมีสติและมีโครงสร้าง คือกุญแจสู่ความสำเร็จในการทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์และ AI ที่แท้จริง กลุ่มผู้ที่คิดอย่างมีการทบทวนและไตร่ตรอง (Reflective Thinkers) มีอายุมากกว่าและมีการศึกษาสูงกว่ามักจะใช้แนวทางนี้ ขณะที่กลุ่มผู้คิดที่ขึ้นอยู่กับ AI (AI-Dependent Thinkers) มักจะยอมแพ้ให้กับการใช้งานที่สะดวกสบายแต่ไม่สร้างสรรค์ (Kosmyrna et al., 2025)

ตารางที่ 4 เทคนิคการใช้งาน AI เพื่อความโปร่งใสและประสิทธิภาพ

เทคนิคการใช้งาน	คำอธิบาย	ประโยชน์หลัก
Chain of Thought: CoT Prompting	ระบุให้ AI แสดงขั้นตอนการคิดทีละขั้นตอนก่อนให้คำตอบสุดท้าย	เพิ่มความโปร่งใสของกระบวนการคิด (transparent reasoning), ช่วยให้ผู้ตรวจสอบความถูกต้อง, ช่วย

เทคนิคการใช้งาน	คำอธิบาย	ประโยชน์หลัก
Prompt Chaining	ใช้คำสั่งหลายคำสั่งที่ต่อกันเพื่อแบ่งงานที่ซับซ้อน (กิตติพงศ์ นาคบาง, 2567)	เรียนรู้วิธีการคิดของ AI (Wei et al., 2022) Break down complex tasks into manageable sub-tasks
Structured Prompting Protocol	แบ่งการทำงานร่วมกับ AI ออกเป็น 5 ขั้นตอนที่ชัดเจน (สะท้อน, ค้นหา, สร้าง, ตรวจสอบ, แก้ไข) (Kosmyna et al., 2025)	เพิ่มประสิทธิภาพอย่างมีนัยสำคัญ, สร้างผลงานที่มีคุณภาพสูงกว่าทั้งการใช้คนคนเดียวและใช้ AI เพียง
Metacognitive Feedback	ใช้ AI ให้คำถามกระตุ้นการสะท้อนคิด (learning to learn) แทนการให้คำตอบโดยตรง (Yin et al., 2025)	เพิ่มความจำในระยะยาว (knowledge transfer), เพิ่มความไวต่อการประเมินตนเอง (metacognitive sensitivity)

การปลูกฝังความสามารถในการคิดเกี่ยวกับการคิด บทบาทของ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุน ไม่ใช่ผู้แทน

แนวทางการใช้งาน AI อย่างมีโครงสร้างที่กล่าวมาข้างต้น ได้เปิดประตูสู่แนวคิดที่สูงขึ้นกว่าแค่การเพิ่มประสิทธิภาพหรือลดความเสี่ยง นั่นคือการใช้ AI เป็นเครื่องมือที่ช่วยปลูกฝังและพัฒนาความสามารถในการคิดเกี่ยวกับการคิดหรืออภิปญญา (Metacognition) ตามพจนานุกรมศัพท์จิตวิทยาของราชบัณฑิตยสถาน หมายถึงความตระหนักรู้ในกระบวนการคิดของตนเอง (Yin et al., 2025) เป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้และการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ Metacognition คือการที่ผู้เรียนสามารถวางแผน ติดตามผล และสะท้อนคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ของตนเองได้ (Yin et al., 2025) แนวคิดนี้สร้างความแตกต่างที่สำคัญระหว่างการส่งเสริมกับการแทนที่ ซึ่งเป็นสองแนวทางที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิงในการใช้เทคโนโลยี AI

การส่งเสริม (scaffolding) หมายถึงการใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยเหลือที่ช่วยยึดและสนับสนุนความสามารถของมนุษย์ในขณะที่กำลังพัฒนา คล้ายกับการก่อสร้างสะพานชั่วคราวที่ช่วยให้ผู้เรียนข้ามแม่น้ำได้ แต่ในที่สุดก็สามารถถอนสะพานนั้นทิ้งไปได้เมื่อผู้เรียนแข็งแกร่งพอที่จะข้ามได้เอง (Zakari et al., 2025) ในทางกลับกัน การแทนที่ (substitution) คือการที่ AI กลายเป็นผู้แทนที่ทำหน้าที่แทนมนุษย์อย่างถาวร ทำให้มนุษย์สูญเสียโอกาสในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะนั้น ๆ (Gerlich, 2025) การใช้ AI อย่างมีโครงสร้างตาม Protocols ที่กล่าวมาในหัวข้อก่อนหน้านี้ เป็นตัวอย่างที่ดีของการส่งเสริม เพราะมันบังคับให้ผู้ใช้งานคิดของตนเองในขั้นตอนต่าง ๆ ของกระบวนการ ขณะที่ใช้ AI เป็นเพียงเครื่องมือช่วยเหลือในขั้นตอนที่เหมาะสม (Kosmyrna et al., 2025) งานวิจัยยังพบว่า AI สามารถออกแบบมาเพื่อช่วยยึด metacognition ได้โดยการสร้าง chatbot ที่ช่วยให้แก่นักเรียนวางแผน ติดตามผล และสะท้อนคิดเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ของตนเอง (Yin et al., 2025)

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การให้ข้อเสนอแนะ (feedback) จาก AI ที่เป็น metacognitive นั้นมีประสิทธิภาพสูงกว่า feedback แบบอื่นอย่างมีนัยสำคัญ งานวิจัยพบว่าเมื่อให้ feedback ที่กระตุ้นการสะท้อนคิด (metacognitive feedback) แก่ผู้เรียน จะนำไปสู่การบรรลุผลในด้านการจำในระยะยาวและการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ (transfer scores) ที่สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับ feedback แบบอื่น (Yin et al., 2025) การให้ feedback แบบ metacognitive นั้นจะเป็นการถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด เช่น การเลือกวิธีนี้เพราะเหตุใด? หรือ การคิดว่าวิธีนี้จะทำงานได้ดีในสถานการณ์อื่นหรือไม่? แทนที่จะบอกคำตอบหรือสอนเนื้อหาโดยตรง (Yin et al., 2025) การศึกษาอีกชิ้นหนึ่งยังพบว่าการได้รับ metacognitive feedback จาก chatbot ช่วยเพิ่มความไวต่อการประเมินตนเอง (metacognitive sensitivity) เป็นความสามารถในการแยกแยะระหว่างความเข้าใจที่ถูกต้องและไม่ถูกต้องของตนเอง (Yin et al., 2025) เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควบคุมด้วยตนเอง (self-regulated learning (SRL)) (Uittenhove et al., 2024)

อย่างไรก็ตาม การนำแนวคิดนี้ไปปฏิบัติจริงนั้นเผชิญกับความท้าทายที่สำคัญ นั่นคือความยากลำบากในการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนและผู้ทำงาน งานวิจัยพบว่าผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะใช้ AI ในลักษณะที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองในขณะนั้นมากที่สุด เช่น จบบางเร็ว ๆ แทนที่จะใช้เพื่อการเรียนรู้ในระยะยาว (Uittenhove et al., 2024) แม้จะมีโปรแกรมหรือระบบที่ออกแบบมาเพื่อสนทนาได้ตอบกับผู้ใช้ โดยใช้ข้อความหรือเสียง (chatbot) ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการคิดเกี่ยวกับการคิดของตนเอง (metacognition) แต่ก็มีผู้เรียนเพียงไม่กี่คนที่เลือกใช้เครื่องมือเหล่านั้นเพื่อวัตถุประสงค์ที่ตั้งใจไว้ แต่กลับใช้

ในลักษณะที่สะดวกสบายกว่า เช่น ถามให้ตอบคำศัพท์ (Uittenhove et al., 2024) นี่เป็นสัญญาณเตือนถึงความเสี่ยงทางปัญญา (metacognitive laziness) ผู้เรียนกลายเป็นผู้พึ่งพา AI แต่ละทิ้งการควบคุมตนเองและทักษะการคิดวิเคราะห์ไป (Uittenhove et al., 2024) ดังนั้น การส่งเสริม metacognition จึงไม่ใช่เพียงการพัฒนาเทคโนโลยี แต่ยังคงอาศัยการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่บังคับให้ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมอย่างมีสติ และสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่เน้นที่กระบวนการ มากกว่าผลลัพธ์ เพียงอย่างเดียว

ตารางที่ 5 เปรียบเทียบแนวคิดการส่งเสริมและการแทนที่ในการใช้ AI

แนวคิด	การส่งเสริม (Scaffolding)	การแทนที่ (Substitution)
บทบาทของ AI	เครื่องมือช่วยเหลือที่ช่วยยืดความสามารถของมนุษย์ขณะพัฒนา (Zakari et al., 2025)	ผู้แทนที่ทำหน้าที่แทนมนุษย์อย่างถาวร (Gerlich, 2025)
เป้าหมาย	ให้เทคโนโลยีกลายเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นในที่สุด (strengthen internal capacities) (Zakari et al., 2025)	สร้างความพึ่งพาถาวร (fosters dependency) (Gerlich, 2025)
ผลลัพธ์ต่อผู้เรียน	รักษาเอกราชและเพิ่มความสามารถ (retain agency) (Yin et al., 2025)	ลดอิสระภาพและหยุดการพัฒนาทักษะ (neglects development of independent strategies) (Yin et al., 2025)
ตัวอย่างการใช้งาน	การใช้ structured protocol ที่บังคับให้ผู้ใช้คิดก่อน (Kosmyna et al., 2025)	การขอให้ AI สร้างโครงร่างและเขียนบทความทั้งหมดโดยไม่ตรวจสอบ (Kosmyna et al., 2025)
ผลกระทบต่อ metacognition	ช่วยยืด metacognitive skills เช่น การวางแผนและการสะท้อนคิด (Yin et al., 2025)	ทำให้เกิด metacognitive laziness และลดการควบคุมตนเอง (Uittenhove et al., 2024)

จากการทบทวนและวิเคราะห์วรรณกรรมอย่างลึกซึ้ง บทความนี้ขอสังเคราะห์ภาพรวมของผลกระทบจาก AI มิใช่ในลักษณะของเครื่องมือ (Tool) ที่แยกขาดจากผู้ใช้ แต่เป็นระบบนิเวศทางปัญญา (Cognitive Ecosystem) ที่เทคโนโลยีและจิตวิทยามนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง

การออกแบบทางเทคนิคที่ขาดความโปร่งใส (Opaque Mechanism) ของ Open Chat ก่อให้เกิดสถานะทางจิตวิทยาที่เรียกว่าช่องว่างความเชื่อ (Belief Gap) ซึ่งนำไปสู่พฤติกรรมการโอนถ่ายภาระทางปัญญา (Cognitive Offloading) และสะสมจนกลายเป็นหนี้ทางปัญญา (Cognitive Debt) ในระยะยาว การจะตัดวงจรนี้ไม่สามารถแก้เพียงที่ปลายเหตุด้วยเทคนิคการสั่งงาน (Prompting) เพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยการเปลี่ยนผ่านกระบวนทัศน์ (Paradigm Shift) จากการมอง AI เป็น 'ผู้แทน' (Substitution) สู่อุปกรณ์เป็น โครงสร้างค้ำจุนทางปัญญา (Cognitive Scaffolding) ที่บังคับให้เกิดความเป็นเจ้าของทางปัญญา (Epistemic Agency) ของมนุษย์อย่างสมบูรณ์ ผ่านโปรโตคอลที่มีโครงสร้างและระบบป้อนกลับเชิงตระหนักรู้ (Metacognitive Feedback)

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้

องค์ความรู้ใหม่ที่บทความนี้สังเคราะห์ได้ คือการเสนอ กระบวนทัศน์การค้ำจุนทางปัญญา (Cognitive Scaffolding Paradigm) เพื่อลดความเสี่ยงจากภาวะหนี้ทางปัญญา โดยใช้ให้เห็นว่าอันตรายที่แท้จริงของ AI มิใช่ตัวอัลกอริทึม แต่คือ ช่องว่างความเชื่อ (Belief Gap) จากความคลุมเครือของ Open Chat ที่ล่อลวงให้มนุษย์ยอมจำนนต่อคำอธิบายที่ดูน่าเชื่อถือ บทความนี้จึงนำเสนอ กรอบการทำงานร่วมกันแบบมีโครงสร้าง 5 ขั้นตอน ควบคู่กับระบบป้อนกลับเชิงตระหนักรู้ (Metacognitive Feedback) เพื่อเปลี่ยนบทบาทของ AI จากผู้แทนที่คิดแทนให้กลายเป็นโค้ชทางปัญญาที่บังคับให้มนุษย์ต้องคงไว้ การสะท้อนคิดและการวิพากษ์วิจารณ์ องค์ความรู้นี้เป็นการเติมเต็มช่องว่างทางทฤษฎีที่เชื่อมโยงสรีรวิทยาทางสมอง จิตวิทยาความเชื่อ และเทคนิคการสั่งงาน AI เข้าด้วยกันอย่างเป็นรูปธรรม พิสูจน์ว่าอนาคตของการอยู่ร่วมกับ AI ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี แต่ขึ้นอยู่กับความสามารถของมนุษย์ในการออกแบบกระบวนการโต้ตอบที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่จะเรียนรู้ (Learning to learn) อย่างยั่งยืน

สรุป

จากการวิเคราะห์ผลกระทบสองด้านของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการเรียนรู้และการทำงาน สามารถสรุปได้ว่า AI ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือที่ให้ผลลัพธ์ แต่เป็นสถานการณ์การเรียนรู้ที่มีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อการพัฒนาของมนุษย์ หากไม่มีการระมัดระวังและมีความตั้งใจในการใช้งาน AI อาจนำไปสู่การเสื่อมถอยของทักษะที่ทำให้เราเป็นมนุษย์ได้ บทเรียนสำคัญที่ได้รับจากการศึกษานี้คือ การใช้ AI อย่างยั่งยืนไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคโนโลยีที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ แต่ขึ้นอยู่กับความคิดริเริ่มและความรับผิดชอบของมนุษย์ ในการกำหนดขอบเขตและกฎเกณฑ์การใช้งาน บทบาทของนักการศึกษา ผู้ประกอบวิชาชีพ และผู้เรียนทุกคนจึงไม่ได้เป็นเพียงผู้ใช้งาน แต่คือผู้กำหนดทิศทางของการปฏิวัตินี้

ด้านหนึ่ง AI ได้ปฏิวัติกระบวนการทำงานและการเรียนรู้ด้วยผลตอบแทนเชิงปริมาณที่ชัดเจน ทั้งการประหยัดเวลาอย่างมหาศาลและการเพิ่มคุณภาพของผลงาน (OpenAI, 2023; Noy & Zhang, 2023) เป็นแรงผลักดันที่สำคัญที่สุดให้เกิดการยอมรับเทคโนโลยีนี้ แต่อีกด้านหนึ่ง วงจรการพึ่งพา AI ที่ไร้โครงสร้างได้สร้างความเสี่ยงอย่างร้ายแรงจากการโอนถ่ายภาระทางปัญญา นำไปสู่การเสื่อมถอยของความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ (Kosmyrna et al., 2025; Griot et al., 2025) ความท้าทายที่ซ่อนเร้นและเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาหลักของความเสี่ยงนี้คือ ความคลุมเครือน่าสงสัยของ Open Chat ที่ทำลายกระบวนการวิพากษ์วิจารณ์ที่จำเป็นในการใช้ AI อย่างปลอดภัย (Wei et al., 2022; Breum et al., 2024)

อย่างไรก็ตาม บทความนี้ได้ชี้ให้เห็นว่าอันตรายเหล่านี้ไม่ใช่สิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่เป็นผลลัพธ์ของการใช้งานที่ไม่มีสติ แนวทางแก้ไขที่มีประสิทธิภาพที่สุดคือการเปลี่ยนแปลงวิธีการโต้ตอบกับ AI ให้กลายเป็นกระบวนการที่มีสติ มีการตรวจสอบ และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของมนุษย์ เช่น การใช้เทคนิค การให้เหตุผลแบบเป็นลำดับขั้นตอน (Chain of Thought Prompting) เพื่อให้กระบวนการคิดของ AI โปร่งใสขึ้น (Wei et al., 2022) และการใช้ Structured Prompting Protocols เป็นหัวใจสำคัญที่ได้รับการยืนยันจากหลักฐานเชิงประจักษ์ว่าสามารถสร้างผลงานที่มีคุณภาพสูงกว่าได้อย่างมีนัยสำคัญ (Kosmyrna et al., 2025) เป้าหมายสูงสุดของการใช้ AI ควรจะไม่ใช่การหาคำตอบที่ถูกต้องที่สุด แต่คือการปลูกปั้นผู้ให้เป็นผู้ที่มีความสามารถในการคิดเกี่ยวกับการคิด (metacognitive) มากที่สุด ผ่านการใช้ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนที่ช่วยขัดทักษะการเรียนรู้ ไม่ใช่ผู้แทนที่แทนที่การคิดของมนุษย์ (Yin et al., 2025; Zakari et al., 2025)

ในท้ายที่สุด การอยู่ร่วมกับ AI ไม่ใช่เพียงเรื่องของเทคนิคการใช้งาน (Technical Adjustment) แต่เป็นวิกฤตทางปรัชญาของการรับรู้ (Epistemological Crisis) ที่ท้าทายนิยามของคำว่า ความรู้และความเชี่ยวชาญของมนุษย์ หากเราปล่อยให้ AI เป็นเพียงผู้ให้คำตอบ เราจะลดทอนคุณค่าของความเป็นมนุษย์ลงเหลือเพียงผู้กดปุ่มสั่งการ บทความนี้จึงขอเสนอว่า ทิศทางในอนาคตของนโยบายการศึกษาและองค์กร ไม่ควรเน้นที่การบูรณาการ AI เพื่อความเร็วอีกต่อไป แต่ต้องมุ่งเน้นการสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญา (Cognitive Immunity) และความเป็นเจ้าของทางปัญญา (Epistemic Agency) เพื่อให้มนุษย์สามารถรักษาอำนาจในการตัดสินใจ ถอดรหัส และสร้างสรรค์ความรู้ ท่ามกลางกระแสของข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้นโดยอัลกอริทึมได้อย่างมีศักดิ์ศรีและยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- กิตติพงศ์ นาคบาง. (2567). การพัฒนาแพลตฟอร์มเพื่อช่วยเสริมศักยภาพการเรียนรู้เขียนโปรแกรม ภาษาไพทอน วิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วารสาร วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์, 14 (3).
- เนตรชนก ตริยาภิวัฒน์, วัดสาตรี ดิถียนต์ และสุกานดา จงเสริมตระกูล. (2567). การประยุกต์ใช้และผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างสำหรับการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา: การทบทวนอย่างเป็นระบบ. *Journal of Education and Innovation*, 26 (4), 489-505
- Breum, S. M., Egdal, D. V., Mortensen, V. G., Møller, A. G., & Aiello, L. M. (2024). *The persuasive power of large language models*. In *Proceedings of the Eighteenth International AAAI Conference on Web and Social Media (ICWSM 2024)* (pp. 152–160).
- Churi, P. P., Joshi, S., Elhoseny, M., & Omrane, A. (Eds.). (2022). *Artificial intelligence in higher education: A practical approach*. CRC Press.
- Dell'Acqua, F., McFall, E., Bohnet, M., & Donnellan, M. B. (2023). Navigating the jagged technological frontier: Field experimental evidence of the effects of AI on knowledge worker productivity and quality. Harvard Business School Technology & Operations Mgt. Unit Working Paper, (24-013).
- Gerlich, M. (2025). AI tools in society: Impacts on cognitive offloading and the future of critical thinking. *Societies*, 15(1), Article 6. <https://doi.org/10.3390/soc15010006>
- Griot, M., Hemptinne, C., Vanderdonckt, J., & Yuksel, D. (2025). Large language models lack essential metacognition for reliable medical reasoning. *Nature Communications*, 16, 642. 1-10. <https://doi.org/10.1038/s41467-024-55628-6>

- Kosmyna, N., Hauptmann, E., Yuan, Y. T., Situ, J., Liao, X.-H., Beresnitzky, A. V., Braunstein, I., & Maes, P. (2025). *Your brain on ChatGPT: Accumulation of cognitive debt when using an AI assistant for essay writing task* (Version 2). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2506.08872>
- Noy, S., & Zhang, W. (2023). Experimental evidence on the productivity effects of generative artificial intelligence. *Science*, 381(6654), 187-192. <https://doi.org/10.1126/science.adh2586>
- OpenAI. (2026). ChatGPT usage and adoption patterns at work. OpenAI. <https://cdn.openai.com/pdf/3c7f7e1b-36c4-446b-916c-11183e4266b7/chatgpt-usage-and-adoption-patterns-at-work.pdf>
- Uittenhove, K., Ellis, A., Mumenthaler, F., Gatzka, I., & Jermann, P. (2025). *Metacognitive reflection in the era of generative AI: Examining engagement with LLM-powered chatbots* (Preprint). Research Square. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-6973046/v1>
- Wei, J., Wang, X., Schuurmans, D., Bosma, M., Xia, F., Chi, E., ... & Zhou, D. (2022). Chain-of-thought prompting elicits reasoning in large language models. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 35, 24824–24837.
- Yin, J., Xu, H., Pan, Y., & Hu, Y. (2025). *Effects of different AI-driven chatbot feedback on learning outcomes and brain activity*. *npj Science of Learning*, 10, 17. <https://doi.org/10.1038/s41539-025-00311-8>
- Zakari, G., Jibo, A. U., Adamu, Y. I., Zakari, A. Y. I., Lawan, A. L., & Daba, S. A. (2025). The impact of artificial intelligence on students' academic performance among NCE students of Sa'adatu Rimi College of Education, Kano. *Edumania – An International Multidisciplinary Journal*, 3(4), 110–124. <https://doi.org/10.59231/edumania/9165>

(Publication Ethics)

Ethics of the Author

1. Authors must submit work that is not plagiarism and must provide a proper reference list.
2. Submitted work must not have been previously published or disseminated.

Ethics of Article Reviewers

1. The qualified person must evaluate the quality of the article based on academic principles and rationale constructively, without bias.
2. The evaluation of articles in the journal is a blind evaluation. The evaluators must not disclose their evaluation results to the public and such evaluation is considered confidential.

Editorial Ethics

1. The editorial team must review the quality of every article equally, with the quality of the article as the main consideration, so that the publication will truly benefit the public.
2. The editorial board is responsible for publishing the journal in accordance with the publication schedule.

Details of article

1. Article about humanity and social sciences such as
 - Department of management, department of business administration, department of advertising and public relations, department of marketing communication, department of marketing, department of law, department of languages and linguistics, department of graphic computer, department of public administration, department of education administration and leadership, department of Buddhism, department of eastern language, Sanskrit language, department of philosophy and religion.
2. The original copy must be typewritten in Angsana 16 font on A4 paper with one inch margin. The length of the article must not exceed 15 pages. Articles should include illustrations as appropriate. Table or chart.
3. Please send electronic data file *.doc via Thai-jo (Online). Online Submission: You can submit your submission online to the website of the Modern Management Journal at <http://so15.tci-thaijo.org/index.php/siu>.
4. Title of the article (Thai or English) typed in the middle of the first page, Name and Surname of the writer (Thai or English) typed after the title of the article on the right-hand side, and then type the name and surname of the main student adviser and the co. adviser (Thai or English) after the name of the writer. Educational degrees and academic position and the department of the writer must be printed on the footnote of the first page (Thai copy version). If the article deriving from more than one researcher, please specify the names of the co-researchers.
5. The article must be an article that has not been published anywhere before.
6. Articles submitted for publication will be screened by experts with expertise. and are outsiders from various institutions The expert and the author do not know each other's information. (Double-blind peer review) at least 2 – 3 people/article
7. Articles not considered for publication The editor will notify the writer.
8. There is no fee for publishing articles.

Journal contact information

Faculty of Management, Shinawatra University
99 Moo 10, Bangtoey, Samkhok, Pathum Thani 12160 Thailand
Tel. (+66) 2599-0000 Email: Tippawan.l@siu.ac.th