

ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4



บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR) เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

EFFECTS OF HEALTH EDUCATION LEARNING MANAGEMENT USING
PRODUCTIVITY- BASED INSTRUCTIONAL MODEL ON LEARNING ACHIEVEMENT AND
ABILITY TO CREATE HEALTH INNOVATION MEDIA OF TENTH GRADE STUDENTS

Mr. Wachiravit Changkeaw



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education Program in Health and Physical Education
Department of Curriculum and Instruction
Faculty of Education
Chulalongkorn University
Academic Year 2017
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้
การสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ
ความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของ
นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4

โดย นายวชิรวิทย์ ช้างแก้ว

สาขาวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สรายุทธพิทักษ์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะเคื้อ กุลประสูติติก)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สรายุทธพิทักษ์)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะเคื้อ กุลประสูติติก)

วชิรวิทย์ ช้างแก้ว : ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 (EFFECTS OF HEALTH EDUCATION LEARNING MANAGEMENT USING PRODUCTIVITY- BASED INSTRUCTIONAL MODEL ON LEARNING ACHIEVEMENT AND ABILITY TO CREATE HEALTH INNOVATION MEDIA OF TENTH GRADE STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ศ. ดร.จินตนา สรายุทธพิทักษ์, 208 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางแพปฐมพิทยาคม จำนวน 66 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ จำนวน 33 คน และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติ จำนวน 33 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ จำนวน 8 แผน แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้ เจตคติการปฏิบัติ และแบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนด้วยค่า “ที”

ผลการวิจัย

1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภาควิชา หลักสูตรและการสอน

ลายมือชื่อนิสิต

สาขาวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

ปีการศึกษา 2560

5983354027 : MAJOR HEALTH AND PHYSICAL EDUCATION

KEYWORDS: HEALTH EDUCATION LEARNING MANAGEMENT / PRODUCTIVITY-BASED INSTRUCTIONAL MODEL / CAPABILITY MEASUREMENT ON CREATING HEALTH INNOVATION MEDIA

WACHIRAVIT CHANGKEAW: EFFECTS OF HEALTH EDUCATION LEARNING MANAGEMENT USING PRODUCTIVITY- BASED INSTRUCTIONAL MODEL ON LEARNING ACHIEVEMENT AND ABILITY TO CREATE HEALTH INNOVATION MEDIA OF TENTH GRADE STUDENTS. ADVISOR: PROF. JINTANA SARAYUTHPITAK, Ph.D., 208 pp.

This thesis aims to 1.) compare the average score of Pre-Test and Post-Test of students by learning achievement and the ability to create health innovation media of the experimental group students 2.) compare the average score of Post-Test of students by learning achievement and the ability to create health innovation media after the experiment. For instance, there is an experimental group of 66 tenth grade students of Bang Phae Pathom Pittaya School including of 33 students learning by the health education learning management using Productivity-Based Instructional Model and 33 students learning by the normal health education. For the research instruments, there are 8 plans of learning management plans by using Productivity-Based Instructional Model which are Knowledge-based, Attitude-based, Practice-based of learning achievement test, and the capability measurement on creating health innovation media. For data analysis, it uses the average score, the standard deviation, and it will be tested the difference of mean scores by “t” score.

For the results:

1.) the mean scores of Post-Test of the leaning achievement of Knowledge-based, Attitude-based, Practice-based of learning achievement test and the capability measurement on creating health innovation media of the experimental group students are significantly higher than Pre-Test scores of the experiment at .05

The mean scores of the learning achievement in the area of knowledge. attitude, practice ability to create health innovation media of the control group students after learning were found to have no significant differences than before learning at a .05 level.

2.) the mean scores of Post-Test of the leaning achievement of Knowledge-based, Attitude-based, Practice-based of learning achievement test and the capability measurement on creating health innovation media of the experimental group students are significantly higher than the control group at .05 level.

Department: Curriculum and Instruction Student's Signature

Field of Study: Health and Physical Education Advisor's Signature

Academic Year: 2017

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความรู้และช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สรายุทธพิทักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการดูแลเอาใจใส่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ ตรวจสอบแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้มีความถูกต้องสมบูรณ์มีคุณค่าทางวิชาการ ตลอดจนการให้กำลังใจ และช่วยเหลือในทุกๆด้าน มาโดยตลอด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะเค็๋ กุลประสูติติลกออาจารย์ ประธานสอบ วิทยานิพนธ์ และ อาจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรธนะ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้ข้อคิด และเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข พร้อมทั้งให้คำแนะนำและตรวจเครื่องมือวิจัย ทำให้ วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

กราบขอบพระคุณท่านผู้ทรงคุณวุฒิ รองศาสตราจารย์ ดร.กมลวรรณ ตั้งธนกานนท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์จินตนา บันลือศักดิ์ อาจารย์ ดร.วิรดี เอกรณรงค์ชัย และ อาจารย์สรินญา รอดพิพัฒน์ ที่ให้คำแนะนำและตรวจเครื่องมือวิจัย

กราบขอบพระคุณ คุณครูคทาวุฒิ ลีกิจเจริญผล และคณะครูโรงเรียนบางแพปฐมพิทยา کم จังหวัดราชบุรี ที่ให้ความร่วมมือ อำนวยความสะดวก สนับสนุนและเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้ทำ การวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบคุณนักเรียนชั้น ม.4/2 และ ม.4/5 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง และให้ความ ร่วมมือในการวิจัยเป็นอย่างดี

กราบขอบพระคุณ สมาชิกในครอบครัว เป็นอย่างสูงที่ให้การสนับสนุนทางด้าน การศึกษามาโดยตลอด และเป็นกำลังใจอันมีค่ายิ่งจนจบการศึกษา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณเพื่อน พี่น้องสาขาสุขศึกษาและพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจตลอดเวลาที่เข้าศึกษาในระดับ ปริญญาโทมาบัดนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
สมมติฐานการวิจัย	6
ขอบเขตของการวิจัย	8
นิยามศัพท์	8
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551	12
1.1 วิสัยทัศน์ หลักการและจุดหมายหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551.....	12
1.2 การจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551	13
1.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา	16
2. การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา.....	19
2.1 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา	19
2.2 เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา.....	19

2.3	ปรัชญาการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา	22
2.4	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา	23
3.	รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ.....	25
3.1	ความหมายของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ	25
3.2	หลักการของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ.....	26
3.3	แนวคิดและทฤษฎีของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ.....	27
3.4	ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ	30
3.5	การประเมินรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ.....	34
4.	สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ.....	35
4.1	ความหมายของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ	35
4.2	ประเภทของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ	37
4.3	การสร้างสื่อนวัตกรรมสุขภาพ	39
4.4	สื่อสังคมออนไลน์.....	40
4.5	การประเมินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ	42
5.	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	45
6.	กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย	51
บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย	52
	ขั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง	54
	1.1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	54
	1.2 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	54
	1.3 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	55
	ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล	65
	2.1 การกำหนดแบบแผนการทดลอง.....	65

2.2 การติดต่อประสานงานก่อนการทดลอง.....	66
2.3 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	66
ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....	68
3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	68
3.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	68
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	70
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ก่อนและหลังการ ทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการ เรียนการสอนเชิงผลิตภาพ และของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ ปกติ.....	70
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ หลังการทดลอง ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการ เรียนการสอนแบบตกผลึกกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ	88
บทที่ 5 สรุปการวิจัยผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	100
สรุปผลการวิจัย.....	100
อภิปรายผลการวิจัย.....	103
ข้อเสนอแนะ	122
รายการอ้างอิง	124
ภาคผนวก.....	127
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	128
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	131
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	177
ภาคผนวก ง การวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	191

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....208



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	การสอนสุขศึกษาที่เน้นพฤติกรรมสุขภาพที่เหมาะสมตามระดับชั้นและวัยของนักเรียน	21
ตารางที่ 2	เป้าหมายของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพในการมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์แบบ 4 ร กับรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่นำไปสู่การสร้างผลงาน	31
ตารางที่ 3	การเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ	56
ตารางที่ 4	ตารางการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ	57
ตารางที่ 5	แบบแผนการทดลอง	66
ตารางที่ 6	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม	67
ตารางที่ 7	จำนวนแผนการจัดการเรียนรู้	67
ตารางที่ 8	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม	70
ตารางที่ 9	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง จำแนกเป็นรายข้อ	71
ตารางที่ 10	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นรายข้อ	73
ตารางที่ 11	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม	75
ตารางที่ 12	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองจำแนกเป็นรายข้อ	75

- ตารางที่ 25 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติหลัง
การทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกเป็นรายข้อ ... 93
- ตารางที่ 26 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทาง
สุขภาพหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม 95
- ตารางที่ 27 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในสร้างสื่อนวัตกรรมทาง
สุขภาพหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนก
เป็นรายข้อ 95



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนการทดลอง และหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม.....	97
ภาพที่ 2	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนการทดลอง	98
ภาพที่ 3	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติก่อนการทดลอง	98
ภาพที่ 4	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพก่อน	99



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

นโยบายไทยแลนด์ 4.0 เป็นนโยบายที่ต้องการส่งเสริมให้ประเทศไทยรายได้ที่สูงขึ้น หลุดพ้นจากกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลาง ลดความเหลื่อมล้ำในประเทศ และความไม่สมดุลของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมโดยใช้นวัตกรรมในการขับเคลื่อน รวมทั้งเป็นการเตรียมประเทศให้มีความพร้อมที่จะก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 นโยบายไทยแลนด์ 4.0 มีเป้าหมายที่สำคัญ คือ ประชาชนมีความสามารถสร้างนวัตกรรมหรือผลผลิตใหม่ ๆ จากความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบนวัตกรรมหรือผลผลิตที่สามารถจำหน่ายเป็นการเพิ่มรายได้ให้กับตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ไทยแลนด์ 4.0 จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ และมีความจำเป็นที่ทุกภาคส่วนต้องให้ความร่วมมืออย่างจริงจัง โดยเฉพาะกำลังหลักของชาติ คือ เยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรที่มีจำนวนมากที่สุดและมีสถานศึกษากระจายอยู่ทั่วประเทศ การศึกษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับคุณภาพทรัพยากรมนุษย์ในประเทศ เพื่อเตรียมกำลังคนให้พร้อมในการเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทยสู่เวทีเศรษฐกิจในระดับภูมิภาคและระดับนานาชาติ (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2559; ดาวพงษ์ รัตนสุวรรณ, 2559; สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2559)

ดังนั้น เพื่อเป็นการต่อยอดนโยบายไทยแลนด์ 4.0 กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งรับผิดชอบในการจัดการศึกษาจึงต้องเร่งดำเนินการปฏิรูปการเรียนรู้ให้กับเด็กไทยอย่างเป็นรูปธรรม และเพื่อให้มีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน การศึกษาไทย 4.0 จึงเป็นนโยบายที่เน้นการจัดการเรียนรู้ให้เยาวชนมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับมาประยุกต์เข้าด้วยกัน เกิดเป็นนวัตกรรมหรือผลผลิตใหม่ ๆ ที่สามารถขยายผลในเชิงพาณิชย์ได้ในอนาคต การจัดการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระจึงจำเป็นต้องเน้นทักษะการปฏิบัติและลงมือปฏิบัติจริง ครูผู้สอนจึงต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างนวัตกรรมหรือผลผลิตใหม่ออกมาโดยใช้กระบวนการทางการศึกษา ให้นักเรียนรู้จักแสวงหาโอกาส นำไปสู่การคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และลงมือปฏิบัติในการออกแบบ จนกระทั่งนำไปสู่การสร้างผลผลิตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมต่อไป ซึ่งเป็นไปตามสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือ

สารสนเทศและการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตาม การจัดการศึกษาไทย 4.0 จะเกิดขึ้นจริง และประสบความสำเร็จได้นั้น ต้องเริ่มจากครูผู้สอนเปลี่ยนวิธีคิด ไม่สอนเพื่อให้นักเรียนสอบได้คะแนนสูง ๆ ทำให้นักเรียนถูกจำกัดอยู่ในกรอบ ไม่สามารถคิดนอกกรอบได้ ครูต้องให้เสรีภาพนักเรียน ลดการบรรยาย แต่ให้นักเรียนได้ลงมือทำ โดยการส่งเสริมเติมเต็มตามศักยภาพของนักเรียน เพื่อให้ทุกคนมีผลงานและประเมินความสำเร็จอยู่ที่ผลงาน (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2559)

จากการศึกษาความหมายของนวัตกรรม (ปริยาภรณ์ จิตต์รักธรรม, 2551; วรวิทย์ นิเทศศิลป์, 2551; สุคนธ์ สีนรพานนท์, 2553) หมายถึง การนำความรู้ ประสบการณ์ และความคิดสร้างสรรค์มาสร้างเป็นผลงานหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ หรือแปลกกว่าเดิม หรือเป็นการพัฒนาดัดแปลงมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้ใหม่และเหมาะสม และสิ่งทั้งหลายเหล่านี้ได้รับการทดลองพัฒนาจนเป็นที่เชื่อถือได้แล้วว่าได้ผลดีในทางปฏิบัติ ซึ่งอาจจะเป็นความคิด วิธีการ หรืออุปกรณ์ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี มีคุณค่า สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเอง สังคมและเศรษฐกิจชาติในอนาคต เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการสอน ถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา หรือนวัตกรรมทางสุขภาพ เป็นต้น

และเมื่อศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเภทนวัตกรรมทางสุขภาพ พบว่า นวัตกรรมทางสุขภาพแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ 1) นวัตกรรมผลผลิต (Product innovation) ได้แก่ 1.1) นวัตกรรมส่งเสริมและป้องกันสุขภาพ เช่น นวัตกรรมขยับแขนขากับถุงทรายมหัศจรรย์ เป็นการสร้างอุปกรณ์เพื่อลดอาการปวดเมื่อยตามร่างกายและสร้างมวลกล้ามเนื้อความแข็งแรงของแขนและขา 1.2) นวัตกรรมรักษาสุขภาพ เช่น ถั่วเขียวน้อยโยโรมา เป็นการสร้างอุปกรณ์เพื่อลดบรรเทาอาการปวดเมื่อยตามร่างกาย ปวดท้องประจำเดือนและอาการชาที่เท้า 1.3) นวัตกรรมฟื้นฟูสุขภาพ เช่น มหัศจรรย์แท่นไม้ใช้ยึดเอ็น เป็นการสร้างเครื่องฟื้นฟูสุขภาพทางกายเพื่อบรรเทาอาการปวดข้อเท้าบริเวณเส้นเอ็นร้อยหวาย 2) นวัตกรรมกระบวนการ (Process innovation) เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการบริหารจัดการและขับเคลื่อนการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ เช่น กระบวนการนำเสนอผลผลิตทางสุขภาพที่สร้างขึ้นไปเผยแพร่ด้วยวิธีต่าง ๆ ได้แก่ การจัดนิทรรศการ ศูนย์การเรียนรู้ที่จัดขึ้นตามสถานที่ต่าง ๆ สื่อหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ โดยเฉพาะผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ทำให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงผลผลิตได้อย่างรวดเร็ว ต่อเนื่องและสะดวกมากขึ้น รวมทั้งผู้ผลิตสามารถนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร ที่เกี่ยวข้องกับผลผลิตเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ได้อีกด้วย และ 3) นวัตกรรมบริการ (Service model innovation) เป็นการคิดค้นเปลี่ยนแปลงรูปแบบการบริการเพื่อสร้างการรับรู้และความเข้าใจในผลผลิตต่อลูกค้า ส่งผลให้ระบบการทำงาน การผลิต การออกแบบผลผลิต และการให้บริการลูกค้ามีประสิทธิภาพเพิ่ม

มากขึ้น เช่น การพัฒนาระบบการให้บริการกับลูกค้าผ่านทางสื่อออนไลน์แบบจุดเดียวเบ็ดเสร็จ โดยการติดต่อสื่อสารแบบ 2 ช่องทางกับลูกค้าผ่านทางสื่อออนไลน์ เพื่อให้ลูกค้าเกิดความสะดวกสบายและเกิดความประทับใจในผลผลิต (ปรียาภรณ์ จิตต์รักธรรม, 2551; วรวิทย์ นิเทศศิลป์, 2551; สมบูรณ์ สงวนญาติ, 2534; สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553)

ในส่วนของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาเพื่อให้นักเรียนสร้างนวัตกรรมหรือผลผลิตได้นั้น จากการวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา พบว่า นวัตกรรมทางสุขภาพเป็นนวัตกรรมที่สอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา คือ สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ ตัวชี้วัดที่ 1 วิเคราะห์บทบาทและความรับผิดชอบของบุคคลที่มีต่อการสร้างเสริมสุขภาพและการการป้องกันโรคในชุมชน ตัวชี้วัดที่ 4 วิเคราะห์สาเหตุและเสนอแนวทางการป้องกันการเจ็บป่วยและการตายของคนไทย ตัวชี้วัดที่ 5 วางแผนและปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสุขภาพของตนเองและครอบครัว และตัวชี้วัดที่ 6 มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของบุคคลในชุมชน ซึ่งมีความสอดคล้องการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้สุขศึกษา โดยให้นักเรียนศึกษาประเภทของนวัตกรรมทางสุขภาพดังกล่าวข้างต้น เพื่อนำไปสู่การสร้างสื่อนวัตกรรมผลผลิตทางสุขภาพตามความสนใจของนักเรียน และใช้กระบวนการนำเสนอผลผลิตผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ดังนี้ 1) Facebook เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต โดยการใช้งานสามารถสมัครลงทะเบียน เพื่อเป็นสมาชิกและสามารถสร้างพื้นที่เป็นส่วนตัวสำหรับแนะนำโปรไฟล์ผลผลิตหรือนวัตกรรมของนักเรียน เพื่อเพิ่มช่องทางในการสื่อสารกับกลุ่มผู้ที่สนใจ อีกทั้งยังสามารถให้ผู้ที่สนใจกด Like ติดตามความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร เกี่ยวกับผลผลิตหรือนวัตกรรมของนักเรียน 2) Line เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถติดต่อสื่อสารได้อย่างสะดวกและเป็นที่ยอมรับมากในปัจจุบัน Line มีจุดเด่นคือสามารถส่งและรับ ข้อความ ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ให้กับผู้ที่สนใจผลผลิตหรือนวัตกรรมของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น 3) You tube เป็นเว็บไซต์บริการที่ให้ผู้สนใจสามารถเข้าไปดูวิดีโอที่นักเรียนทำการอัปโหลดนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนลงบน You tube และยังสามารถแชร์ให้ผู้อื่นได้เห็นวิดีโอของนักเรียนได้เป็นจำนวนมาก 4) Instagram เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถนำรูปที่ถ่ายไว้มาเผยแพร่ พร้อมทั้งสามารถเขียนคำบรรยายใต้รูปภาพเพื่อสื่อถึงความหมายของรูปภาพ ซึ่งนักเรียนสามารถอัปโหลดรูปภาพ เช่น รูปภาพนวัตกรรม ขั้นตอนการดูแลและส่งเสริมสุขภาพต่าง ๆ และแชร์ให้กับผู้ติดตามนักเรียนได้เห็นอย่างกว้างขวางมากขึ้น เป็นต้น กระบวนการสร้างสื่อนวัตกรรมทาง

สุขภาพดังกล่าว จะเป็นการฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และคิดเชิงระบบ เกิดเป็นนวัตกรรมหรือผลผลิตใหม่ ๆ เป็นการนำเอาความรู้ทางด้านสุขภาพไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับผู้ที่ได้รับข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมสุขภาพที่ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังอาจเป็นกระบวนการสร้างรายได้ให้แก่นักเรียนในอนาคต จากประโยชน์ของการสร้างนวัตกรรมทางสุขภาพจึงเป็นประเด็นที่เหมาะสมและมีความเป็นไปได้ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา (ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน, 2559; รักษ์ วรกิจโกคาทร, 2547; สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2548)

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาเพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างนวัตกรรมทางสุขภาพได้นั้น สิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามจุดมุ่งหมาย คือ แนวคิดทฤษฎีที่นำมาเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ ผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนสร้างนวัตกรรมหรือผลผลิตได้นั้น พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับทุกประเภทวิชา ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ ริเริ่มการคิดอย่างสร้างสรรค์ และสามารถสร้างผลงานหรือชิ้นงาน ที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมและท้องถิ่น รูปแบบการเรียนการสอนนี้สามารถนำไปใช้ในหน่วยการเรียนรู้ใดก็ได้และไม่จำเป็นต้องสอนตลอดภาคการศึกษา รวมทั้งสามารถปรับให้เข้ากับความเหมาะสมของสภาพการณ์ของผู้เรียน เป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ทั้งนี้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนจะเป็นผู้คอยช่วยเหลือ สนับสนุนและให้คำแนะนำ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จริง เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้กระบวนการวางแผน ศึกษาค้นคว้า และจะต้องใช้ความคิดทั้งหมดมาสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานหรือผลผลิตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน, สีนระวา คามดิษฐ์, เฉลิมชัย มนุเสวต, & วาสนา วิสฤตภา, 2559)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ เป็นองค์ประกอบอยู่ในการเรียนการสอนแบบ CRP ประกอบด้วย 1) รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึก (Crystal-Based Instructional Model) 2) รูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย (Research-Based Instructional Model) และ 3) รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (Productivity-Based Instructional Model) ซึ่งทั้ง 3 รูปแบบนี้มีเป้าหมายที่สำคัญ คือ มุ่งให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ และเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่พัฒนาขึ้นจากเป้าหมายหลักทางการศึกษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์แบบ 4 ร ประกอบด้วย 1) การรู้ทันรู้นำโลก (Smart Consumer) คือการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน 2)

เรียนรู้ชำนาญเชี่ยวชาญปฏิบัติ (Breakthrough Thinker) คือ มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่คิดอยู่ในกรอบ พยายามมองหาสิ่งใหม่ที่สามารถต่อยอดความรู้ให้เกิดสิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ และสามารถนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ จนเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่หรือนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน 3) รวมพลังสร้างสรรค์สังคม (Social Concern) การรวมพลังเป็นสิ่งที่สำคัญในการพัฒนาสังคมและประเทศให้มีความแข็งแกร่งเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เนื่องจากในการพัฒนาสังคมและประเทศต้องอาศัยความร่วมมือ ร่วมพลัง และตระหนักถึงความรับผิดชอบของทุกคน เพื่อแก้ปัญหาของสังคมและประเทศให้เจริญก้าวหน้าอย่างรุ่งเรือง 4) รักษ์วัฒนธรรมไทยใฝ่สันติ (Thai Pride) รักษ์ความเป็นไทย ยึดมั่นในสันติธรรม ภูมิใจที่เกิดมาเป็นคนไทย เห็นคุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่น และสามารถนำความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาพัฒนาท้องถิ่นและสังคมไทยให้เกิดความก้าวหน้าอย่างมีประสิทธิภาพ จะเห็นได้ว่าคุณลักษณะที่พึงประสงค์แบบ 4 ร เป็นสิ่งที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ คือ มุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะการค้นคว้าหาความรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม มีการประยุกต์ความรู้เดิมเข้ากับความรู้ใหม่และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เช่น ผลงาน ผลิตภัณฑ์ หรือ นวัตกรรมต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมจากการร่วมมือร่วมพลังในการวางแผนและปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ (ไพฑูริย์ สีนลรัตน์, 2559; ไพฑูริย์ สีนลรัตน์ et al., 2559)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ มีแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การสร้างผลงาน 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมบริบทตามความจริง เป็นขั้นตอนของการเรียนรู้ตามสถานการณ์จริง (Real Learning Context) โดยผู้สอนจัดหาแหล่งการเรียนรู้ข้อมูล กรณีศึกษา หรือผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ข้อความรู้ตามสภาพจริงในประเด็นที่จะเรียนรู้ 2) ขั้นตั้งเป้าหมาย (Set Goal) เป็นขั้นตอนการเรียนรู้แบบตนเองและการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Self-Directed Learning and Co-operative Learning) ผู้สอนช่วยผู้เรียนในการกำหนดจุดมุ่งหมายและขอบข่ายการเรียนรู้ ผู้เรียนเลือกกิจกรรมหรือโครงการที่ตนสนใจ และผู้เรียนนำเสนอโครงการต่อผู้สอนเพื่อปรับแก้ไข 3) ขั้นการวางแผนและดำเนินการ (Plan Working Process) เป็นขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมกัน (Collaborative Learning) ผู้เรียนแบ่งกลุ่มทำงาน ปฏิบัติการเรียนรู้ร่วมแรงร่วมพลัง โดยผู้สอนกำกับดูแลให้คำแนะนำ 4) ขั้นการติดตามและประเมินผลงาน (Follow up and Assess) ผู้สอนติดตาม ตรวจสอบงานของผู้เรียนให้ความเห็น ผู้เรียนปรับปรุงงานจนได้ผลงานและผู้สอนประเมินผลงานเปรียบเทียบกับเป้าหมายที่กำหนด (ไพฑูริย์ สีนลรัตน์ et al., 2559)

จากเป้าหมายของนโยบายไทยแลนด์ 4.0 นำมาสู่นโยบายการศึกษาไทย 4.0 ซึ่งเป็นนโยบายเน้นการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และคิดเชิงระบบ สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับมาประยุกต์เข้าด้วยกัน เกิดเป็นนวัตกรรมหรือ

ผลผลิตใหม่ ๆ ที่สามารถขยายผลในเชิงพาณิชย์ให้กับนักเรียน ครอบครัว ชุมชน สังคม ตลอดจนประเทศชาติได้ในอนาคต รวมทั้งความสำคัญของแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่เหมาะสมจะนำมาเป็นพื้นฐานในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4

คำถามการวิจัย

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพจะส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้หรือไม่ มากน้อยเพียงใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดย

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพและของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาแบบปกติ
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาแบบปกติ

สมมติฐานการวิจัย

รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นรูปแบบที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความหมายซึ่งในความหมายนี้คือการเรียนรู้ที่ต้องสร้างขึ้นโดยผู้เรียน ฝึกฝนและปฏิบัติงานจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์และมีคุณค่าต่อสังคม ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้เก่ามาบูรณาการเข้ากับความรู้ใหม่ที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองให้เกิดเป็นผลงานหรือผลผลิตที่สร้างสรรค์และแปลกใหม่ ภายใต้การเรียนรู้ที่หลากหลายในรูปแบบต่างๆ โดยจากศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

- 1) เขาวรินทร์ สีใหม่ (2552) ศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อมโนทัศน์ทางธรณีวิทยาและความสามารถในการสร้างแบบจำลองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

พบว่า การนำรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพมาจัดการเรียนการสอนในวิชาวิทยาศาสตร์เรื่อง มโนทัศน์ทางธรณีวิทยาให้กับนักเรียนส่งผลให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยมโนทัศน์ทางธรณีวิทยาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน รวมทั้งกลุ่มควบคุม และส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการสร้างแบบจำลองอยู่ในระดับดี

2) กัญจน์ ผลภาชี (2554) ได้ศึกษาแนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการเรียนการสอนใช้วิธีการผสมของการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Method) ซึ่งให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างในฐานะนักศึกษาและเยาวชนมีความสนใจ และใส่ใจในเนื้อหาและกิจกรรมในชั้นเรียนผ่านการเข้าถึงผู้ร่วมชั้นเรียนและผู้สอนผ่านพื้นที่สังคมออนไลน์ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในสื่อสังคมออนไลน์

3) แทน ไพโรสิงห์ (2558) ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยรูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึก ซึ่งอยู่ในองค์ประกอบของวิธีการสอนเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ (CRP) ซึ่งมีรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพอยู่ในองค์ประกอบ และมีความสอดคล้องกัน จากการศึกษาค้นคว้าวิจัย พบว่า เมื่อนักเรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึก ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ สูงกว่าก่อนการทดลอง รวมทั้งกลุ่มควบคุม และมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

4) ศุภร์ ศิริโชคตระกูล (2558) การศึกษาทักษะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ (CRP) งานวิจัยนี้ได้้นำรูปแบบวิธีการสอนเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพมาใช้ในการวิจัย ผลวิจัย พบว่า การนำวิธีการสอนเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพมาจัดการเรียนการสอนส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนทักษะการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดี

การศึกษางานวิจัยในต่างประเทศพบว่ามีงานวิจัยที่มีความสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ คือ

5) López (2007) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างของห้องเรียนที่ใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพกับห้องเรียนแบบปกติ โดยการเลือกเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นสื่อในการสอน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นถึงผลงานทางการศึกษา ผลการวิจัยได้ชี้ให้เห็นว่าห้องเรียนที่ใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาที่เหมาะสมกับความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียนและความสามารถของครูจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพและเกิดผลงานทางการศึกษาที่มากกว่าห้องเรียนแบบปกติ

6) Zenobi (2016) มุมมองของอาจารย์เกี่ยวกับนวัตกรรมทางการสอนในระดับอุดมศึกษาของแคนาดาที่ส่งผลต่อการเรียนการสอน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยคือ การสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่าง เป็น

อาจารย์ในมหาวิทยาลัยของแคนาดาทั้งหมด 49 คน โดยหลังจากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มข้อมูลออกเป็น 49 กลุ่มย่อยจาก 557 ข้อมูลความคิดเห็นของอาจารย์ผู้เข้าร่วมวิจัย ผลการวิจัยพบว่า อาจารย์ต่างเห็นว่านวัตกรรมทางการศึกษาส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนได้ดียิ่งขึ้น แสดงให้เห็นว่า นวัตกรรมทางการศึกษาเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในทุกๆด้าน รวมถึงยังสร้างความพึงพอใจให้กับอาจารย์ผู้สอนโดยการใช้นวัตกรรมทางการเรียนการสอนทำให้ครูมีความเป็นมืออาชีพและเข้าถึงบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้ง 6 เรื่องข้างต้น ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานการวิจัย ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษารูปแบบเชิงผลิตภาพสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษารูปแบบเชิงผลิตภาพสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) มุ่งที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4

2. ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 340,993 คน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

3.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ

นิยามศัพท์

รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ โดยมีขั้นตอนการเรียนการสอนที่นำไปสู่การสร้างผลงาน 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นเตรียมบริบทตามความจริง เป็นขั้นตอนของการเรียนรู้ตามสถานการณ์จริง (Real Learning Context) โดยผู้สอนจัดหาแหล่งการเรียนรู้ข้อมูล กรณีศึกษา

หรือผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ข้อความรู้ตามสภาพจริงในประเด็นที่จะเรียนรู้ 2. ขั้นตอนตั้งเป้าหมาย (Set Goal) เป็นขั้นตอนการเรียนรู้แบบตนเองและการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Self-Directed Learning and Cooperative Learning) โดยผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนสามารถกำหนดจุดมุ่งหมายและขอบข่ายการเรียนรู้ ผู้เรียนเลือกกิจกรรมหรือโครงการที่ตนสนใจ และผู้เรียนนำเสนอโครงการต่อผู้สอนเพื่อปรับแก้ 3. ขั้นตอนการวางแผนและดำเนินการ (Plan Working Process) เป็นขั้นตอนของการเรียนรู้แบบร่วมกัน (Collaborative Learning) ผู้เรียนแบ่งกลุ่มทำงาน ปฏิบัติการเรียนรู้ร่วมแรงรวมพลัง 3.1. สร้างนวัตกรรมผลผลิตทางสุขภาพ 3.2. นำเสนอนวัตกรรมผลผลิตทางสุขภาพและเผยแพร่ทางสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ โดยผู้สอนกำกับดูแลให้คำแนะนำ 4. ขั้นตอนการติดตามและประเมินผลงาน (Follow up and Assess) ผู้สอนติดตาม ตรวจสอบงานของผู้เรียนให้เห็น ผู้เรียนปรับปรุงงานจนได้ผลงาน และผู้สอนประเมินผลงานเปรียบเทียบกับเป้าหมายที่กำหนด

การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ หมายถึง การจัดการประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนในเรื่อง การส่งเสริมสุขภาพ สอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา คือ สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ ตัวชี้วัดที่ 1 วิเคราะห์บทบาทและความรับผิดชอบของบุคคลที่มีต่อการสร้างเสริมสุขภาพและการป้องกันโรคในชุมชน ตัวชี้วัดที่ 4 วิเคราะห์สาเหตุและเสนอแนวทางการป้องกันการเจ็บป่วยและการตายของคนไทย ตัวชี้วัดที่ 5 วางแผนและปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสุขภาพของตนเองและครอบครัว และตัวชี้วัดที่ 6 มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของบุคคลในชุมชน มีขั้นตอนการเรียนการสอนที่นำไปสู่การสร้างผลงาน 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมบริบทตามความจริง 2) ขั้นตอนตั้งเป้าหมาย 3) ขั้นตอนการวางแผนและดำเนินการ 3.1) สร้างนวัตกรรมผลผลิตทางสุขภาพ 3.2) นำเสนอนวัตกรรมผลผลิตทางสุขภาพและเผยแพร่ทางสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ 4) ขั้นตอนการติดตามและประเมินผลงาน

การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาแบบปกติ หมายถึง การจัดการประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนในเรื่อง การส่งเสริมสุขภาพ มีขั้นตอนการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ขั้นสรุปและประเมินผล

สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ หรือการนำเอาความรู้ใหม่และความรู้เก่า มาบูรณาการเข้าด้วยกัน โดยใช้ความรู้ ประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับการสร้างเสริมสุขภาพ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งอาจจะเป็นกระบวนการความคิด วิธีการ หรือการสร้างผลงานหรือผลิตภัณฑ์ขึ้น สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นั้นต้องเป็นสิ่งที่มีความรู้และมีมูลค่า สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองหรือบุคคลที่คิดค้นขึ้น การสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพในงานวิจัยนี้ มีเป้าหมายที่สำคัญเพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้และทักษะพื้นฐานในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพและนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพเพื่อ

เป็นฐานในการสร้างรายได้ให้กับนักเรียนในอนาคต อีกทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมสุขภาพที่ดียิ่งขึ้น

ความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ หมายถึง การแสดงประสิทธิภาพในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และคิดเชิงระบบของนักเรียนในการสร้างสื่อวัตกรรมการขึ้น โดยมี 3 ประเภท ดังนี้ 1) การส่งเสริมและป้องกันโรค 2) การรักษาสุขภาพ 3) การฟื้นฟูสภาพร่างกาย การประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพมีองค์ประกอบ 10 ตัวบ่งชี้ คือ 1) การตั้งชื่อสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ 2) การเขียนที่มาและความสำคัญของปัญหา 3) การกำหนดวัตถุประสงค์สอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการศึกษา 4) การค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือได้และได้ข้อมูลที่ต้องการสมบูรณ์ 5) การวางแผน ออกแบบสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ 6) การปฏิบัติงานตามที่วางแผนไว้และสำเร็จตามเวลาที่กำหนด 7) การสรุปผลและแก้ไขปัญหาที่พบจากการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ 8) การเขียนเอกสารอ้างอิงโดยการเรียงอันดับหนังสือ 9) การผลิตสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพน่าสนใจ สวยงาม และแปลกใหม่ และ 10) การนำนวัตกรรมการทางสุขภาพที่แล้วเสร็จ ไปเผยแพร่ลงสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนา แบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ มีองค์ประกอบ 10 ตัวบ่งชี้ดังกล่าวข้างต้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา หมายถึง คะแนนความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติของนักเรียน เรื่อง การส่งเสริมสุขภาพ ตามตัวชี้วัดที่ระบุไว้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วัดได้จากการตอบแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ ความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
2. ได้แบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
4. เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และคิดเชิงระบบและความสามารถในการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ของนักเรียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็น ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
 - 1.1 วิสัยทัศน์ หลักการ จุดมุ่งหมายหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
 - 1.2 การจัดการเรียนรู้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
 - 1.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
2. การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา
 - 2.1 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา
 - 2.2 เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา
 - 2.3 ปรัชญาการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา
 - 2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา
3. รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
 - 3.1 ความหมายของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
 - 3.2 หลักการของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
 - 3.3 แนวคิดและทฤษฎีของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
 - 3.4 ขั้นตอนรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
 - 3.5 การประเมินรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
4. สื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
 - 4.1 ความหมายของสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
 - 4.2 ประเภทของสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
 - 4.3 สื่อสังคมออนไลน์
 - 4.4 การสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
 - 4.5 การประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
6. กรอบแนวคิดการวิจัย

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

1.1 วิสัยทัศน์ หลักการและจุดมุ่งหมายหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

วิสัยทัศน์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐานรวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

หลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มีดังนี้

- 1) เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดมุ่งหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
- 2) เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
- 3) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
- 4) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
- 5) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 6) เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มีจุดมุ่งหมายที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

- 1) มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 2) มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
- 3) มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

4) มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5) มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สรุปได้ว่า วิสัยทัศน์ หลักการและจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะพื้นฐาน เจตคติที่ดีต่อการศึกษามีคุณธรรมและจริยธรรมที่ดี และสามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพได้ตลอดชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 การจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่สำคัญในการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กและเยาวชน

1) หลักการจัดการเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรม

2) กระบวนการเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ ลงมือทำจริง กระบวนการจัดการ กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้การเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย กระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝน พัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ดังนั้น ผู้สอน จึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน แล้วจึงพิจารณาออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคการ

สอน สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

4) บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน

4.1) บทบาทของผู้สอน

4.1.1) ศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล แล้วนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียน

4.1.2) กำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ด้านความรู้และทักษะกระบวนการ ที่เป็นความคิดรวบยอด หลักการ และความสัมพันธ์ รวมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.1.3) ออกแบบการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย

4.1.4) จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และดูแลช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้

4.1.5) จัดเตรียมและเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรม นำภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

4.1.6) ประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชาและระดับพัฒนาการของผู้เรียน

4.1.7) วิเคราะห์ผลการประเมินมาใช้ในการซ่อมเสริมและพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของตนเอง

4.2) บทบาทของผู้เรียน

4.2.1) กำหนดเป้าหมาย วางแผน และรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง

4.2.2) เสาะแสวงหาความรู้ เข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อความรู้ ตั้งคำถาม คิดหาคำตอบหรือหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ

4.2.3) ลงมือปฏิบัติจริง สร้างสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ

4.2.4) มีปฏิสัมพันธ์ ทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มและครู

4.2.5) ประเมินและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล

ข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเอง และสังคม

2) ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) ซื่อสัตย์สุจริต
- 3) มีวินัย
- 4) ใฝ่เรียนรู้
- 5) อยู่อย่างพอเพียง
- 6) มุ่งมั่นในการทำงาน

7) รักความเป็นไทย

8) มีจิตสาธารณะ

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งให้ผู้เรียนนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติได้จริง เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้รูปแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะที่สำคัญ คือ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี อีกทั้งยังมุ่งให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะพึงประสงค์ ทั้ง 8 ประการ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

1.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

สุขภาพหรือสุขภาวะ หมายถึง ภาวะของมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางกาย ทางจิต ทางสังคม และทางปัญญาหรือจิตวิญญาณ สุขภาพหรือสุขภาวะจึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะเกี่ยวข้องกับทุกมิติของชีวิต ซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม รวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็นกิจนิสัย อันจะส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544)

สุขศึกษาและพลศึกษา เป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืน สุขศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน จึงได้จัดเป็นสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ดังนี้

สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ การเจริญเติบโตและพัฒนาการของแต่ละช่วงวัย ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเจริญเติบโต การเชื่อมโยงของอวัยวะต่างๆของร่างกาย และวิธีการดูแลรักษาร่างกาย ให้มีสุขภาพที่แข็งแรงสมบูรณ์

ตัวชี้วัด

- 1) อธิบายกระบวนการสร้างเสริมและดำรงประสิทธิภาพการทำงาน ของระบบอวัยวะต่าง ๆ
- 2) วางแผนดูแลสุขภาพตามภาวะการณ์เจริญเติบโตและพัฒนาการของตนเองและบุคคลในครอบครัว

สาระที่ 2 ชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน พ 2.1 เข้าใจและเห็นคุณค่าตนเอง ครอบครัว เพศศึกษา และมีทักษะในการดำเนินชีวิต

ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงคุณค่าของตนเอง ครอบครัว และสังคม รู้จักวิธีการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ เช่น ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม เป็นต้น และสามารถนำทักษะที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

- 1) วิเคราะห์อิทธิพลของครอบครัว เพื่อน สังคม และวัฒนธรรมที่มีผลต่อพฤติกรรมทางเพศและการดำเนินชีวิต
- 2) วิเคราะห์ค่านิยมในเรื่องเพศ ตามวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรม อื่น ๆ
- 3) เลือกใช้ทักษะที่เหมาะสมในการป้องกัน ลดความขัดแย้งและแก้ปัญหาเรื่องเพศและครอบครัว
- 4) วิเคราะห์สาเหตุและผลของความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นระหว่างนักเรียน หรือเยาวชนในชุมชน และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการในการส่งเสริมสุขภาพ เช่น การบริโภคอาหาร การออกกำลังกาย การป้องกันโรคติดต่อ เป็นต้น เพื่อนำไปปฏิบัติใช้ในชีวิตประจำวันให้มีสุขภาพร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง และสามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ให้กับบุคคลในครอบครัวและชุมชนให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อไป

ตัวชี้วัด

- 1) วิเคราะห์บทบาทและความรับผิดชอบของบุคคลที่มีต่อการสร้างเสริมสุขภาพและการป้องกันโรคในชุมชน
- 2) วิเคราะห์ อิทธิพลของสื่อโฆษณาเกี่ยวกับสุขภาพเพื่อการเลือกบริโภค
- 3) ปฏิบัติตนตามสิทธิของผู้บริโภค

- 4) วิเคราะห์สาเหตุและเสนอแนวทางการป้องกันการเจ็บป่วยและการตายของคนไทย
- 5) วางแผนและปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสุขภาพของตนเองและครอบครัว
- 6) มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของบุคคลในชุมชน
- 7) วางแผนและปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสมรรถภาพกายและสมรรถภาพกลไก

สาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง

ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับสถานการณ์ความเสี่ยงที่ก่อให้เกิดอันตรายต่อชีวิตของตนเอง สิ่งรอบๆตัว และรู้จักวิธีการป้องกันความเสี่ยงต่างๆที่เกิดขึ้น เช่น อุบัติเหตุ ความรุนแรง ภัยจากสารเสพติด เป็นต้น รวมถึงวิธีการสร้างเสริมความปลอดภัยในชีวิต

ตัวชี้วัด

- 1) มีส่วนร่วมในการป้องกันความเสี่ยงต่อการใช้ยา การใช้สารเสพติด และความรุนแรง เพื่อสุขภาพของตนเอง ครอบครัว และสังคม
- 2) วิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดจากการครอบครอง การใช้และการจำหน่ายสารเสพติด
- 3) วิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ หรือความรุนแรงของคนไทยและเสนอแนวทางการป้องกัน
- 4) วางแผน กำหนดแนวทางลดอุบัติเหตุ และสร้างเสริมความปลอดภัยในชุมชน
- 5) มีส่วนร่วมในการสร้างเสริมความปลอดภัยในชุมชน
- 6) ใช้ทักษะการตัดสินใจแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อสุขภาพและความรุนแรง
- 7) แสดงวิธีการช่วยฟื้นคืนชีพอย่างถูกวิธี

สรุปได้ว่า สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีความเหมาะสมในการนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ ตัวชี้วัดที่ 1. วิเคราะห์บทบาทและความรับผิดชอบของบุคคลที่มีต่อการสร้างเสริมสุขภาพและการการป้องกันโรคในชุมชน 4. วิเคราะห์สาเหตุและเสนอแนวทางการป้องกันการเจ็บป่วยและการตายของคนไทย 5. วางแผนและปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสุขภาพของตนเองและครอบครัว 6. มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของบุคคลในชุมชน ซึ่งเป็นตัวชี้วัดในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคการศึกษาปลาย ผู้วิจัยจึงกำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ ชื่อหน่วยการเรียนรู้เรื่อง การส่งเสริมสุขภาพ ขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือในการวิจัยดำเนินงานวิจัย

2. การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา

2.1 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา

นักวิชาการด้านสุขศึกษากล่าวถึง ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา (จินตนา สรายุทธพิทักษ์, 2557; พิสมัย เด่นดวงบริพันธ์, 2539; สุขชาติ โสมประยูร & เอ็มอัชฌา วัฒนบุรานนท์, 2542) ดังนี้

1) สุขภาพมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ หากนักเรียนได้เรียนรู้หลักการต่างๆ เกี่ยวกับสุขภาพ จะทำให้นักเรียนมีความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติที่ดีและถูกต้อง ทั้งยังสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขอีกด้วย

2) การสอนสุขศึกษาที่ดีและถูกต้อง มีส่วนช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพราะนักเรียนมีสุขภาพสมบูรณ์ แข็งแรง ถ้านักเรียนมีสุขภาพไม่สมบูรณ์ จะทำให้การเรียนไม่ดีเท่าที่ควร

3) การสอนสุขศึกษาในโรงเรียน มีความเชื่อถือได้มากกว่าความรู้ที่นักเรียนได้รับมาจากแหล่งอื่นๆ เช่น จากเพื่อน ผู้ปกครองและบุคคลอื่นๆ ซึ่งเป็นความรู้ที่ไม่มีหลักฐานยืนยัน เป็นความรู้ที่ได้รับการอบรมถ่ายทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ซึ่งมีโอกาสก่อให้เกิดอันตรายได้

4) การสอนสุขศึกษาให้นักเรียนซึ่งอยู่ในวัยเด็ก มีแนวโน้มที่จะเชื่อถือและปฏิบัติตามคำแนะนำได้ง่ายกว่าผู้ใหญ่ ฉะนั้น การให้ความรู้ที่ถูกต้องแก่เด็ก จึงเป็นการช่วยให้เด็กได้เรียนรู้หลักการเกี่ยวกับสุขภาพตั้งแต่แรกเริ่ม และจะนำไปตัดแปลงใช้ในชีวิตประจำวันของตนเองและครอบครัวได้เร็วและมากยิ่งขึ้น

5) ในวงการศึกษาคือว่า ความรู้หรือประสบการณ์บางอย่างของเด็ก สามารถถ่ายทอดไปสู่ผู้ใหญ่ได้ ถ้าหากความรู้นั้นถูกต้องและสามารถปฏิบัติให้เห็นจริงได้ ฉะนั้น การสอนสุขศึกษาให้นักเรียน ก็เป็นวิธีหนึ่งของการให้สุขศึกษาแก่ชุมชน

สรุปได้ว่า การสอนสุขศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา เพราะผู้เรียนเป็นวัยที่อยู่ในช่วงเรียนรู้ รับฟังเชื่อฟังคำสั่งสอน สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพได้ดีกว่าวัยผู้ใหญ่ ดังนั้น ครูผู้สอนสุขศึกษาจึงควรเน้นให้นักเรียน นำความรู้ทางด้านสุขศึกษาไปประยุกต์ใช้เข้ากับชีวิตประจำวันเพื่อช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีสุขภาพร่างกายที่ดี อีกทั้งยังส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาอื่น ๆ ดีขึ้นอีกด้วย

2.2 เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา

การจัดการเรียนรู้สุขศึกษา เป็นการสอนให้ผู้เรียนมีความรู้ มีเจตคติที่ดี และนำไปสู่การปฏิบัติ ซึ่งการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัตินั้นจะช่วยส่งเสริมให้เกิดทักษะการปฏิบัติและสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางด้านสุขภาพที่ดี ลดปัญหาทางด้านสุขภาพอนามัย และเกิดการปฏิบัติจนเป็นนิสัยติดตัวไปตลอด การสอนสุขศึกษาจะบรรลุเป้าหมายมาน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

ของผู้เรียนหลังจากเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแล้ว พฤติกรรมที่ควรเปลี่ยนแปลง มี 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ (จินตนา สรายุทธพิทักษ์, 2557; พิสมัย เต่นดวงบริพันธ์, 2539; สุขชาติ โสมประยูร & เอ็มอัชมา วัฒนบุรานนท์, 2542) ดังนี้

1) ความรู้ (Knowledge) สุขศึกษาก็มีลักษณะคล้ายกับวิชาเรียนอื่นๆ คือ เรียนแล้วต้องให้เกิดความรู้ ความรู้ทางสุขศึกษา เช่น การรู้จักรักษาทำความสะอาดส่วนต่างๆของร่างกาย การปฐมพยาบาลเมื่อได้รับอุบัติเหตุ การป้องกันมิให้เกิดอุบัติเหตุ การป้องกันอันตรายจากโรคติดต่อ ฯลฯ นักเรียนที่มีความรู้ทางสุขศึกษา มีโอกาสที่จะเป็นบุคคลที่มีสุขภาพดีและแข็งแรงสมบูรณ์กว่าบุคคลที่ขาดความรู้ เพราะบุคคลเหล่านั้นจะขาดการเอาใจใส่ดูแลสุขภาพของตนเอง ทั้งยังไม่มีความรู้ที่จะส่งเสริมสุขภาพของตนอีกด้วย ดังนั้นการสอนให้นักเรียนเกิดความรู้ ครูควรใช้กิจกรรมในการสอนหลายๆอย่างประกอบกัน เพื่อให้เด็กมีส่วนร่วมในบทเรียน และช่วยให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาการต่างๆ ของวิชาสุขศึกษาเพิ่มมากขึ้นจากเดิม

2) เจตคติ (Attitude) การให้ความรู้ทางสุขศึกษาแก่เด็ก ครูหรือผู้ปกครองต้องพยายามให้เด็กมองเห็นคุณค่าและประโยชน์ของวิชาสุขศึกษา เกิดความซาบซึ้ง อยากกระทำในสิ่งที่ตัวเองรู้ ในขณะที่เดียวกันก็พยายามชักจูงและแนะนำให้บุคคลอื่นได้กระทำในสิ่งที่ถูกสุขอนามัย การเสริมสร้างให้นักเรียนเกิดเจตคติเป็นสิ่งที่ยากมาก เพราะนักเรียนบางคนถูกปลูกฝังเจตคติทางสุขภาพมาจากครอบครัวก่อนแล้ว หากความรู้ใหม่ที่ได้รับสอดคล้องกับความรู้เดิมที่ตัวเองมีอยู่ นักเรียนก็จะเกิดเจตคติที่ดีต่อสุขศึกษาได้ง่าย แต่ถ้าขัดแย้งกัน นักเรียนมักจะมีแนวโน้มเชื่อและปฏิบัติตามความรู้เดิมมากกว่า ฉะนั้น การสอนสุขศึกษาครูจะต้องพยายามทำให้นักเรียนเกิดการรู้แจ้งเห็นจริง (Insight) ในสิ่งที่เรียนให้ได้ เพราะการรู้แจ้งเห็นจริงจะมีส่วนทำให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีได้ง่าย

3) การปฏิบัติ (Practice) การกระทำหรือการปฏิบัติจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อนักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อสุขภาพเสียก่อน โดยเฉพาะนักเรียนที่ค่อนข้างโตแล้ว เพราะนักเรียนที่โตแล้วมักจะกระทำสิ่งใดตามความคิดและความเชื่อของตนเอง มากกว่าจะปฏิบัติตามคำสั่งหรือคำแนะนำของบุคคลอื่น การที่นักเรียนปฏิบัติตัวได้ถูกต้องตามหลักสุขอนามัย ถือเป็นหัวใจสำคัญยิ่งของการสอนสุขศึกษา หากนักเรียนปฏิบัติถูกต้องแลปฏิบัติจนเป็นนิสัยด้วยก็จัดว่า การสอนสุขศึกษาบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ เพราะบุคคลส่วนใหญ่จะปฏิบัติในสิ่งใดโดยปราศจากความรู้และเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้น ๆ ย่อมไม่ได้

ตารางที่ 1 การสอนสุขศึกษาที่เน้นพฤติกรรมสุขภาพที่เหมาะสมตามระดับชั้นและวัยของนักเรียน

ชั้น	อันดับ 1	อันดับ 2	อันดับ 3
อนุบาลและประถมศึกษาตอนต้น	การปฏิบัติ	เจตคติ	ความรู้
ประถมศึกษาตอนปลาย (ป. 5-6)	เจตคติ	การปฏิบัติ	ความรู้
มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3)	เจตคติ	การปฏิบัติ	ความรู้
มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-6)	ความรู้	เจตคติ	การปฏิบัติ
อุดมศึกษา	ความรู้	เจตคติ	การปฏิบัติ

เป้าหมายของการสอนสุขศึกษา คือ การสอนให้นักเรียนเกิดความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ ที่ดีทางสุขภาพ ครูต้องสอนและเน้นให้แตกต่างกันตามระดับชั้นและวัยของนักเรียน ดังตารางที่ 1

นักเรียนชั้นอนุบาลและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-4 ควรเน้นการปฏิบัติเป็นอันดับแรก เนื่องจากเด็กวัยนี้ยังเป็นวัยที่ยังไม่มีประสบการณ์ เด็กไม่ค่อยมีสมาธิในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ และมีช่วงเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมที่มีระยะเวลาสั้น เด็กจึงต้องเน้นให้เด็กในวัยนี้มีการปฏิบัติเป็นอันดับแรก ระยะเวลาต่อมาคือเด็กในช่วงประถมศึกษาตอนปลายถึงมัธยมต้น ต้องเน้นด้านเจตคติเป็นอันดับแรก เพราะเด็กวัยนี้เป็นวัยที่ต้องเตรียมเข้าสู่วัยรุ่น เด็กเริ่มเป็นตัวของตัวเอง รู้จักคิด และตัดสินใจเองได้ และเด็กวัยนี้ต้องการอิสรภาพในทางความคิดมากกว่าที่จะปฏิบัติตามคำสั่งหรือคำแนะนำ

ช่วงระยะสุดท้ายคือนักเรียนชั้นมัธยมปลายและนักศึกษา ครูต้องเน้นความรู้เป็นอันดับแรก เพราะนักเรียนระดับนี้มีความคิด วุฒิภาวะที่สูงขึ้น และประสบการณ์กว้างขึ้น การสร้างและฝึกให้ค้นคว้าข้อเท็จจริง จะทำให้เกิดเจตคติที่ดีและสามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลว่าสิ่งใดที่มีประโยชน์ต่อตนเอง จนทำให้เกิดการปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ

สรุปได้ว่า เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรม ทั้ง 3 ด้าน คือ ความรู้ เจตคติ และ การปฏิบัติ จากกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งครูผู้สอนต้องคำนึงถึงความแตกต่างของระดับชั้นและวัยของผู้เรียนว่าควรให้ความสำคัญในด้านใดเป็นพิเศษ เมื่อผู้เรียนได้รับความรู้และฝึกปฏิบัติจะส่งผลให้ผู้เรียนทราบถึงข้อเท็จจริงและประโยชน์ที่ได้รับ และสามารถสร้างเจตคติที่ดีต่อการดูแลสุขภาพของผู้เรียนจนเกิดเป็นนิสัยติดตัวตลอดไป

2.3 ปรัชญาการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา

สุขศึกษาเป็นวิทยาศาสตร์แขนงหนึ่งว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างการค้นพบทางด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพกับการนำเอาไปใช้ในชีวิตประจำวัน (จินตนา สรายุทธพิทักษ์, 2557) ซึ่งสุขศึกษานั้นได้มีการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาทุกแห่งแก่ผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนนั้นโรงเรียนต้องกำหนดพื้นฐานปรัชญาและแนวคิดที่จะจัดการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาให้มีความสอดคล้องกันกับปรัชญาการศึกษาในด้านต่างๆ เพราะปรัชญาการสอนสุขศึกษาสามารถสอดแทรกเข้ากับรูปแบบการบริหารจัดการภายในโรงเรียน เช่น การจัดโปรแกรมสุขภาพในโรงเรียนทำให้นักเรียน ครู บุคลากรในสถานศึกษา มีพฤติกรรมสุขภาพที่ดีได้ การสอดแทรกพื้นฐานความรู้ทางด้านสุขภาพเข้าไปยังศาสตร์วิชาอื่นๆ เป็นต้น โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ได้วางไว้ ครูต้องนำกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการปฏิบัติมาจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เพราะการปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาที่ดีขึ้นมากกว่าการรับฟังเนื้อหาเพียงอย่างเดียว และสิ่งที่สำคัญที่สุดของวัตถุประสงค์และเป้าหมาย คือ ผู้เรียน บุคลากรในสถานศึกษาทุกคนมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมสุขภาพและมีสุขภาพที่ดี ดังนั้นหากการจัดการเรียนการสอนมีเพียงแต่ครูผู้สอนให้ความรู้กับผู้เรียนเพียงอย่างเดียวก็ไม่เพียงพอ จึงต้องได้รับความร่วมมือในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสุขภาพจากทุกภาคฝ่าย เช่น ผู้ปกครอง ครู บุคลากรในสถานศึกษา ผู้อำนวยการสถานศึกษา ชุมชน เป็นต้น

การสอนวิชาสุขศึกษาเพื่อให้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้มีแนวคิดและปรัชญาการสอน (จินตนา สรายุทธพิทักษ์, 2557; สุชาติ โสมประยูร & เอ็มอัชฌา วัฒนบูรานนท์, 2542) ดังนี้

- 1) โรงเรียนควรมีการจัดโปรแกรมสุขภาพในโรงเรียนซึ่งมี 8 องค์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม
- 2) การสอนสุขศึกษาควรสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับสุขภาพเข้าไปยังศาสตร์วิชาอื่นๆ รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายสอดคล้องกับสภาพท้องถิ่น
- 3) การสอนสุขศึกษาควรส่งเสริมเนื้อหาทางด้านสุขภาพกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม เท่าๆกับและควบคู่กันไป
- 4) การสอนสุขศึกษาควรเน้นการพัฒนาสุขภาพส่วนบุคคล พร้อมทั้งความรับผิดชอบที่บุคคลพึงมีต่อชุมชนนั้นๆด้วย
- 5) การสอนสุขศึกษาจะบรรลุผลสำเร็จได้นั้นต้องได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากครอบครัว โรงเรียน และชุมชน

สรุปได้ว่า ปรัชญาการสอนสุขศึกษานั้นต้องมีแนวคิดและทฤษฎีต่างๆในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการวางรากฐานในการสร้างพฤติกรรมสุขภาพและการดูแลสุขภาพที่ดี โดยสิ่ง

ที่สำคัญเพื่อให้การสอนสุขศึกษาบรรลุสำเร็จตามจุดมุ่งหมายนั้นคือ การเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมสุขภาพของ ผู้เรียน บุคลากรในสถานศึกษา และ ชุมชน ให้มีพฤติกรรมสุขภาพและสุขภาพที่ดี พร้อมทั้งการร่วมมือกับทุกภาคฝ่าย ครอบครัว โรงเรียน และชุมชน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดียิ่งขึ้น

2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา

จากการศึกษา (จินตนา สรายุทธพิทักษ์, 2557; สุชาติ โสมประยูร & เอ็มอัชมา วัฒนบุรณนท์, 2542) พบว่า การประเมินผลเป็นการตรวจสอบการพัฒนาของสิ่งที่ได้ปฏิบัติ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีต่าง ๆ เพื่อประเมินถึงความก้าวหน้าในสิ่งนั้น ๆ ว่ามีผลดีหรือไม่ดีอย่างไร ผลที่ได้จากการประเมินนั้นจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกว่า สิ่งที่เราได้ปฏิบัติอยู่นั้นมีข้อดีและข้อเสียอย่างไร สามารถนำไปสู่เป้าหมายที่ได้วางไว้และการค้นพบปัญหาที่เกิดขึ้น พร้อมทั้งมีการหาวิธีแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังเป็นการค้นหาวิธีการใหม่สำหรับก้าวไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ สำหรับการประเมินผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา ต้องมีการประเมินทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อทราบถึงผลของความก้าวหน้าทางด้านพัฒนาการของผู้เรียน โดยการประเมินนั้นไม่เพียงแต่เป็นการประเมินผ่านหรือไม่ผ่านเท่านั้น แต่การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ต้องมุ่งเน้นศึกษาในเรื่องของการพัฒนาสุขภาพของผู้เรียนในด้าน ความรู้ เจตคติและการปฏิบัติ เป็นสำคัญ

การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา มีดังนี้

2.4.1 การประเมินผลด้านความรู้ เป็นการวัดผลในด้านความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา โดยใช้กระบวนการทางสมอง ในการจดจำ ทำความเข้าใจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ เนื้อหาที่ได้เรียนรู้จากบทเรียนต่างๆ ซึ่งการประเมินด้านความรู้มีวิธีการวัดที่หลากหลายและง่ายกว่าพฤติกรรมด้านอื่น เช่น การใช้แบบทดสอบหรือข้อสอบเพื่อให้นักเรียนแสดงความสามารถในด้านความรู้หรือความคิดออกมา

1) การใช้แบบทดสอบชนิดต่างๆ เช่น แบบทดสอบอัตนัย เป็นแบบทดสอบที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบได้สามารถแสดงออก โดยใช้ภาษาของตนเองในการทำแบบทดสอบแบ่งได้ 2 ประเภท คือ 1. แบบจำกัดคำตอบ (Restricted-response Questions) 2. แบบไม่จำกัดคำตอบ (Extended Response Questions) และปรนัย เป็นข้อสอบที่มีคำตอบไว้ให้แล้ว ผู้ตอบตัดสินใจเลือกตามที่ต้องการหรือพิจารณาข้อความที่ให้ไว้ว่าถูกต้องหรือไม่ ที่นิยมใช้และเป็นที่ยอมรับมี 4 ประเภท คือ 1. แบบถูก-ผิด (True-False) 2. แบบเติมคำ (Completion) หรือตอบสั้น (Short Answer) 3. แบบจับคู่ (Matching) 4. แบบเลือกตอบ (Multiple Choices) ทั้ง 2 รูปแบบนั้นมีทั้ง แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher-Made Test) และแบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test)

2) การสัมภาษณ์ เป็นการพูดคุย ชักถาม สามารถทำเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ อาจใช้วิธีแบบฟอร์มในการถามและจดเพื่อบันทึกสิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์

3) การสาธิตหรือการปฏิบัติ ครูสามารถประเมินความถูกต้องในการให้นักเรียนสาธิต และปฏิบัติตามขั้นตอนว่าถูกต้องหรือไม่อย่างไร

4) การตรวจผลงานนักเรียน เช่นการทำรายงาน แบบฝึกหัดท้ายคาบ สมุดจดบันทึก แฟ้มรวบรวมผลงาน เป็นต้น ซึ่งครูต้องอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจถึงเป้าหมายในการปฏิบัติงาน

5) การสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ครูสามารถสังเกตจากการถามตอบในชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สีหน้าและพฤติกรรมขณะเรียน ซึ่งเป็นการประเมินเบื้องต้นที่จะสามารถทราบถึงพฤติกรรมผู้เรียนได้

2.4.2 การประเมินผลด้านเจตคติ เป็นการจุดประสงค์จากพฤติกรรมภายในที่ผู้เรียนแสดงออกมา ด้านอารมณ์ ความรู้สึก ที่เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมต่างๆของผู้เรียน การที่ผู้เรียนจะแสดงเจตคติที่ดีออกมาได้นั้น ครูต้องถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ที่ถูกต้องและเหมาะสมให้แก่ผู้เรียน เพื่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเจตคติที่ดีขึ้น โดยการวัดเจตคติสามารถวัดได้หลากหลายรูปแบบ คือ การสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนา ซึ่งเป็นวิธีที่ง่ายต่อการวัดและประเมิน นอกจากนี้ยังสามารถใช้แบบวัดประเมินค่า (Rating Scale) ในการวัดเจตคติทางด้านสุขภาพได้ด้วย

2.4.3 การประเมินผลด้านการปฏิบัติ เป็นการวัดจุดประสงค์ความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆของผู้เรียน การประเมินผลด้านการปฏิบัติเป็นการวัดความสามารถในการปฏิบัติงาน โดยมุ่งวัด 2 ประเด็น ได้แก่ กระบวนการปฏิบัติ (Process) และผลงาน (Product) ที่ผู้เรียนกระทำและแสดงออก เช่น การเลือกบริโภคอาหาร และการดูแลสุขภาพ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด การออกกำลังกาย การเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสุขภาพ การเล่นเกม การเล่นกีฬาชนิดต่างๆ เป็นต้น โดยใช้การวัดการปฏิบัติแบบสำรวจ (Check list) แบบบันทึกพฤติกรรม (Anecdotal Record) และแบบประเมินตนเอง (Self - Appraisal)

การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาในแต่ละด้านสามารถวัดและประเมินผู้เรียนได้เป็นระยะ ซึ่งครูอาจใช้การวัดผลในโอกาสต่าง ๆ ดังนี้

1) วัดก่อนเริ่มการจัดการเรียนรู้ เพื่อทราบถึงพื้นฐานความรู้ ประสบการณ์ของผู้เรียน เช่น ผู้เรียนมีความรู้ทางด้านสุขภาพมากน้อยเพียงใด ผู้เรียนมีปัญหาหรือความต้องการทางด้านสุขภาพหรือไม่ อย่างไร

2) วัดผลระหว่างทำการเรียนการสอนในบทเรียนที่สอน เพื่อทราบผลถึงการจัดการเรียนรู้ของครู ว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีพัฒนาการหรือไม่ เพื่อนำผลไปปรับปรุงและพัฒนาแผนการสอน รวมถึงการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3) วัดเมื่อจบบทเรียนเพื่อต้องการทราบผลของการจัดการเรียนรู้ได้ตรงตามจุดประสงค์ที่วางไว้หรือไม่

4) วัดผลเป็นครั้งคราวหรือประเมินโดยภาพรวมเพื่อสอบเลื่อนชั้น เช่นการสอบกลางภาค การสอบปลายภาค เป็นต้น

สรุปได้ว่า การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาเป็นการประเมินผลด้าน ความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ ซึ่งการประเมินผลนั้นสามารถใช้รูปแบบการประเมินที่หลากหลาย ให้มีความ สอดคล้องกับ ผู้เรียน บทเรียน และสภาพการณ์เรียนรู้ในสถานการณ์จริง จากนั้นจะต้องมีการ ประเมินรายบุคคลว่าผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ สิ่งที่สำคัญ ที่สุดในการประเมินผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษา คือ การมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงทางด้าน พฤติกรรมสุขภาพของตัวผู้เรียน เช่น สามารถวางแผนการบริโภคอาหารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม การดูแลสุขภาพและความสะอาดของร่างกาย การส่งเสริมสุขภาพทางกายโดยการออกกำลังกายอย่าง สม่าเสมอ เป็นต้น ดังนั้น หากมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมสุขภาพ ก็ต้องอาศัย ความรู้ และเจตคติที่ดีต่อวิชาสุขศึกษาเสียก่อน และจะนำไปสู่การปฏิบัติในชีวิตประจำวันของผู้เรียน อย่างสม่าเสมอ

3. รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

3.1 ความหมายของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

จากการศึกษาประเด็นความหมายของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ พบว่ามี นักวิชาการที่ได้ให้ความหมายใกล้เคียงกัน (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์ et al., 2559) สรุปได้ดังนี้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นรูปแบบการเรียน การสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความหมาย ซึ่งในความหมายนี้คือการเรียนรู้ที่ต้องสร้างขึ้นโดย ผู้เรียน ฝึกฝนและปฏิบัติงานจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์และมีคุณค่าต่อสังคม ผู้เรียนจะ สามารถนำความรู้เก่ามาบูรณาการเข้ากับความรู้ใหม่ที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองให้เกิดเป็น ผลงานหรือผลผลิตที่สร้างสรรค์และแปลกใหม่ ภายใต้การเรียนรู้ที่หลากหลายในรูปแบบต่างๆ

รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับทุกประเภทวิชา ที่ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ ริเริ่มการคิดอย่างสร้างสรรค์ และสามารถสร้างผลงานหรือ ชิ้นงาน ซึ่งการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับบริบทของสังคมและท้องถิ่น รูปแบบการเรียนการสอนนี้ สามารถนำไปใช้ในหน่วยการเรียนใดก็ได้และไม่จำเป็นต้องสอนตลอดภาคการศึกษา และสามารถ ปรับให้เข้ากับความเหมาะสมของสภาพการณ์และผู้เรียน

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษาความรู้ด้วยตนเองตามความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้คอยช่วยเหลือ สนับสนุนและให้คำแนะนำ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผู้เรียนนั้นจะต้องปฏิบัติกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติจริง หรือได้พบเจอกับสถานการณ์จริง และเรียนรู้ด้วยตนเองหรือร่วมกับผู้อื่น จากนั้นเมื่อมีการวางแผน ศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนจะต้องใช้ความคิดทั้งหมดมาสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานหรือผลผลิตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 หลักการของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

หลักการของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (ไพฑูริย์ สีนลรัตน์ et al., 2559) เป็นการเรียนการสอนที่มีผลลัพธ์ของการเรียนรู้คือผู้เรียนสามารถสร้างผลผลิตหรือผลงานที่เกิดจากความรู้อย่างมีประสิทธิภาพกิจกรรมต่างๆตลอดจนความร่วมมือกันของผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียน โดยเกิดจากแนวคิดและทฤษฎีที่หลากหลาย กว่าที่ผู้เรียนจะได้ผลงานที่สำเร็จนั้นต้องมีการพัฒนาพฤติกรรมและผ่านกระบวนการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ดังนี้

- 1) การเรียนรู้ของผู้เรียนและการดำเนินการสอนของผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้จากสถานการณ์และประสบการณ์จริง ให้มากที่สุด
- 2) ผู้สอนต้องลดการบรรยาย และเน้นให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน
- 3) เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบต่างๆได้แก่การเรียนรู้จากสถานการณ์จริงและประสบการณ์จริง เช่น การปฏิบัติงานในห้องปฏิบัติการ หรือสถานการณ์จริง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นหรือเป็นบริบทให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ แสวงหาหาความรู้ การเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน เป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นบริบท มีหลายรูปแบบ คือ 1. การจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการวิจัย 2. การสอนโดยทำโครงการวิจัยกับครู 3. การสอนโดยให้ผู้เรียนศึกษางานวิจัยเพื่อเรียนรู้องค์ความรู้ หลักการและทฤษฎีของงานวิจัยนั้น และการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการร่วมมือในการเรียนรู้

สรุปได้ว่า หลักการของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ เป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ครูผู้สอนและนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆร่วมกัน ตามที่ครูผู้สอนได้เตรียมไว้ ซึ่งบทบาทของครูผู้สอนนั้นต้องเป็นผู้คอยช่วยเหลือ แนะนำ และให้คำปรึกษา เมื่อเกิดปัญหาต่างๆในการเรียนรู้ของผู้เรียน ครูผู้สอนต้องลดการสอนแบบบรรยาย เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมในห้องเรียนให้มากที่สุด ซึ่งการเรียนรู้ต้องเกิดจากสถานการณ์จริงหรือประสบการณ์จริง ผู้เรียนจะสามารถคิดวิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือสามารถสร้างผลงานหรือผลผลิตได้ด้วยตนเองตามรูปแบบขั้นตอนที่วางไว้ให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

3.3 แนวคิดและทฤษฎีของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (ไพฑูรย์ สินลาร์ตัน et al., 2559) สรุปได้ดังนี้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพมีองค์ประกอบอยู่ในการเรียนการสอนแบบ CRP ประกอบด้วย 1. รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึก (Crystal-Based Instructional Model) 2. รูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย (Research-Based Instructional Model) และ 3. รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (Productivity-Based Instructional Model) ซึ่งทั้ง 3 รูปแบบนี้มีเป้าหมายที่สำคัญคือมุ่งให้ผู้เรียนมีลักษณะที่นำไปสู่คุณภาพ และเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่พัฒนาขึ้นจากเป้าหมายหลักทางการศึกษาในการมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์แบบ 4 ร ซึ่งประกอบด้วย ดังนี้

3.3.1 การรู้ทันรู้นำโลก (Smart Consumer) คือการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน ซึ่งต้องมีทักษะที่จำเป็น ดังนี้

1) ทักษะในการแสวงหาความรู้ ศึกษาค้นคว้าข้อมูลใหม่และสร้างความรู้ใหม่ๆ ด้วยตนเอง โดยต้องรู้จักการแยกแยะข้อมูลที่ถูกต้อง สามารถนำเอาความรู้เดิมมาประยุกต์เข้ากับความรู้ใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

2) ทักษะการนำความรู้ไปใช้และจัดการความรู้ ต้องมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่ไตร่ตรองอย่างรอบครอบต่อความรู้ที่มีอยู่ และสามารถนำความรู้หรือข้อมูลไปใช้ให้เกิดประโยชน์

3) ทักษะการวิเคราะห์และแก้ปัญหา ต้องมีทักษะในการคิดและวิเคราะห์กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยยึดเหตุผลที่เกิดขึ้นเป็นหลัก และไม่ใช้อารมณ์หรือความรู้สึกในการตัดสินใจปัญหาที่เกิดขึ้น

4) ทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะพื้นฐานทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เช่น รู้จักการใช้สื่อเทคโนโลยีในการเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ ให้เกิดประโยชน์ เป็นต้น โดยคำนึงความเหมาะสม ความคล่องแคล่ว และคุ้มค่า

5) ทักษะทางภาษาและการสื่อสาร มีทักษะทางด้านภาษา ฟังสามารถจับใจความได้ พูดสื่อสารอย่างมั่นใจ อ่านและเขียนถูกอักขระวิธี ชัดเจน ในภาษาต่างชาติ ซึ่งต้องปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วและชำนาญ

3.3.2 เรียนรู้ชำนาญเชี่ยวชาญปฏิบัติ (Breakthrough Thinker) ในสังคมปัจจุบันมีข้อมูลข่าวสารที่หลากหลาย มีทั้งข้อมูลที่ดีและไม่ดี ซึ่งการรับข้อมูลเพื่อให้เกิดประโยชน์นั้น จึงต้องอาศัยทักษะ ดังนี้

1) การคิดใหม่ การคิดสร้างสรรค์ ไม่คิดอยู่ในกรอบ พยายามมองหาสิ่งใหม่ๆ ที่สามารถต่อยอดความรู้ให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ และสามารถนำมา วิเคราะห์ สังเคราะห์ จนเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่หรือนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

2) จิตมุ่งคุณภาพ มาตรฐานและความเป็นเลิศ มุ่งมั่นตั้งใจศึกษาค้นคว้าให้เกิดสิ่งใหม่ๆ และส่งผลให้ประสบความสำเร็จอย่างภาคภูมิใจ

3.3.3 รวมพลังสร้างสรรค์สังคม (Social Concern) การรวมพลังเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาสังคมและประเทศให้มีความแข็งแกร่งเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งการพัฒนาสังคมและประเทศนั้นจึงต้องอาศัยทุกคนร่วมมือ ร่วมพลังกัน และตระหนักถึงความรับผิดชอบ เพื่อแก้ปัญหาของสังคมและประเทศให้เจริญก้าวหน้าอย่างรุ่งเรือง

1) การทำงานแบบร่วมมือเป็นทีมและสร้างเครือข่าย

2) ความสามารถในการบริหารจัดการ การจัดการและวางแผนการทำงานให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ โดยยึดหลักการบริหารจัดการโดยจำนวนทรัพยากรหรือเงินในจำนวนที่จำกัด

3) การแข่งขัน อดทนสู้ ต่ออุปสรรคต่างๆ เป้าหมายหลักคือการแข่งขันกับตนเอง รู้จักตั้งเป้าหมายในชีวิต และสามารถวางแผนในการดำเนินชีวิตในไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ให้สำเร็จลุล่วง

4) การเห็นแก่ส่วนรวม มากกว่าส่วนตัว เป็นสิ่งที่พึงปฏิบัติอย่างยิ่ง ต้องรู้จักการเสียสละเพื่อประโยชน์ส่วนรวม และการใช้ชีวิตโดยยึดหลักคุณธรรมในการดำเนินชีวิตเป็นสำคัญ

3.3.4 รักษ์วัฒนธรรมไทยไม่สนธิ (Thai Pride) รักษ์ความเป็นไทย ยึดมั่นในสันติธรรม ภูมิใจที่เกิดมาเป็นคนไทย เห็นคุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่น และสามารถนำความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาพัฒนาท้องถิ่นและสังคมไทยให้เกิดก้าวหน้าอย่างมีประสิทธิภาพ จะเห็นว่าคุณลักษณะที่พึงประสงค์แบบ 4 ร เป็นสิ่งที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะการค้นคว้าหาความรู้สิ่งใหม่อย่างสม่ำเสมอให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม มีการประยุกต์ความรู้เดิมเข้ากับความรู้ใหม่และสามารถใช้ความคิด สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ เช่น ผลงานผลิต หรือ นวัตกรรมต่างๆ เป็นต้น ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม จากการร่วมมือร่วมพลังในการวางแผนและปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่ได้วางไว้

รูปแบบการเรียนการสอนแบบ CRP ถูกพัฒนาขึ้นจากแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สอดคล้องทั้งหมด 8 แนวคิด/ทฤษฎี ดังนี้ (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน, 2559)

1) การเรียนรู้แบบกำกับตนเอง (Self-Regulated Learning-SRL) การเรียนรู้นี้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทในด้านความคิด การพัฒนาแรงจูงใจในการเรียน และกระบวนการเรียนรู้

2) การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning) การเรียนรู้นี้เป็นกระบวนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีโอกาสในการวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่วนครูผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้กระตุ้นความคิด แนวนวณ ช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และอำนวยความสะดวก โดยอาศัยแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่จะช่วยให้ดำเนินการเรียนการสอนให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

3) การเรียนรู้ตามสถานการณ์จริง (Situated Learning) การเรียนรู้เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและได้ฝึกปฏิบัติในสิ่งที่พบเจอในการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน การจัดการกิจกรรมจะมุ่งเน้นไปในเรื่องของการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์จริงที่ซับซ้อน เป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการปฏิบัติกิจกรรม โดยที่ครูผู้สอนต้องให้อิสระทางความคิดกับผู้เรียน และเป็นผู้สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนผ่านการจัดการกิจกรรมต่างๆ

4) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative Learning) เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจในการศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายความสำเร็จของกลุ่มที่ได้วางไว้ เน้นการทำงานเป็นกลุ่มและความสามารถของสมาชิก

5) การเรียนรู้แบบร่วมแรงรวมพลัง (Collaborative Learning) เป็นวิธีการสอนแบบการทำงานร่วมกันและรับผิดชอบร่วมกัน เน้นการมีส่วนร่วมและความสนใจในการปฏิบัติงานของสมาชิกในกลุ่ม มากกว่าระดับความสามารถของแต่ละคน เป็นการปฏิบัติงานไปพร้อมๆ กัน ศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติงาน และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกต้องรู้จักยอมรับในบทบาทของแต่ละคน รวมทั้งรู้จักแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

6) การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning- PBL) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนรู้จักการแก้ปัญหาจริง โดยรูปแบบรายบุคคลหรือแบบกลุ่มก็ได้ ซึ่งเมื่อรู้จักการแก้ปัญหาผู้เรียนก็จะสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เข้ากับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7) การเรียนรู้แบบใช้วิจัยเป็นฐาน (Research-Based Learning RBL) เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยพื้นฐานของกระบวนการวิจัยคือ เป็นวิธีการค้นหา แสวงหาความจริงจากรากฐาน เป็นการคิดแบบเป็นเหตุเป็นผล และคิดอย่างใคร่ครวญ ซึ่งเป็นแนวทางเดียวกับกระบวนการวิทยาศาสตร์ มีขั้นตอนดังนี้ 1. การตั้งปัญหา 2. การตั้งสมมติฐาน 3. การรวบรวมข้อมูล 4. การวิเคราะห์ข้อมูล 5. การสรุปผลการวิจัย

8) การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนทำกิจกรรมผ่านประสบการณ์ เป็นการสร้างโอกาสผ่านกิจกรรมประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตการทำงานเป็นรูปแบบกระบวนการกลุ่ม เป็นการสร้างความสัมพันธ์ร่วมกันในการปฏิบัติให้บรรลุ

วัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้ในเวลาที่กำหนด กิจกรรมต้องระบุชัดเจนว่าเป็นสิ่งที่กำลังเรียนอยู่หรือเป็นกิจกรรมเสริมวิชาการ

แนวคิดและทฤษฎีการเรียนการสอนที่กล่าวมาเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบ CRP โดยมีรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้ก้าวเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงในยุคของสังคมเศรษฐกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่อยู่ในองค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบ CRP ซึ่งมีการพัฒนามาจากแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สอดคล้องทั้งหมด 8 แนวคิด/ทฤษฎี คือ 1) การเรียนรู้แบบกำกับตนเอง 2) การเรียนรู้แบบนำตนเอง 3) การเรียนรู้ตามสถานการณ์จริง 4) การเรียนรู้แบบร่วมมือ 5) การเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมพลัง 6) การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน 7) การเรียนรู้แบบใช้วิจัยเป็นฐาน 8) การเรียนรู้แบบโครงการ โดยทั้ง 8 แนวคิด/ทฤษฎี มีเป้าหมายที่พึงประสงค์ให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะ 4ร คือ 1) รู้ทันรู้นำโลก 2) เรียนรู้ชำนาญเชี่ยวชาญปฏิบัติ 3) รวมพลังสร้างสรรค์สังคม 4) รักรักษ์วัฒนธรรมไทยใฝ่สันติ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นบุคคลที่มีประสิทธิภาพก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยในปัจจุบัน ที่ต้องมีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักคิดวิเคราะห์ มีทักษะการประดิษฐ์ผลงานใหม่ สามารถนำผลงานไปเผยแพร่ หรือการขายผลงานที่สร้างขึ้น เพื่อเกิดรายได้แก่ตนเอง และผลงานนั้นต้องเป็นสิ่งสร้างสรรค์ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม

3.4 ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

การเรียนรู้เชิงผลิตภาพเป็นกระบวนการที่ต้องจัดทำอย่างเป็นระบบ (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์ et al., 2559) ผู้สอนกำหนดวัตถุประสงค์ วางแผนการสอน กำหนดวิธีการสอน รูปแบบการสอน เทคนิคการสอน สื่อการสอน และกิจกรรมให้สอดคล้อง กับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้กำหนดเนื้อหาที่ต้องการสอนหรือต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้และวัดผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนด การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนจะนำไปสู่ประสิทธิภาพผู้เรียนที่มีประสิทธิผลก็คือ ผลงานผลิตผลของการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนที่นำไปสู่การสร้างผลงานไว้ 4 ขั้นตอน จึงมีความสอดคล้องกับเป้าหมายที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะตามรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ดังปรากฏในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เป้าหมายของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพในการมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มี
คุณลักษณะที่พึงประสงค์แบบ 4 ร กับรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่นำไปสู่การ
สร้างผลงาน

เป้าหมายของรูปแบบการเรียนการสอน เชิงผลิตภาพ	ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอน เชิงผลิตภาพ
การพัฒนาผู้เรียนเป็นผู้รู้ทันรู้ทั่วโลก ประกอบด้วย การมีทักษะการแสวงหา/ เลือกสรร/สร้างความรู้ ทักษะการวิเคราะห์และ การปฏิบัติ	ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมบริบทตามความจริง เป็น ขั้นตอนของการเรียนรู้ตามสถานการณ์จริง โดย ผู้สอนจัดหาแหล่งการเรียนรู้ข้อมูล กรณีศึกษา หรือผู้เชี่ยวชาญ
การพัฒนาผู้เรียนเป็นผู้รู้ทันรู้ทั่วโลก ประกอบด้วย การมีทักษะการแสวงหา/ เลือกสรร/สร้างความรู้ ทักษะการวิเคราะห์และ การปฏิบัติ	ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าหมาย เป็นขั้นตอนการ เรียนรู้แบบตนเองและการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผู้สอนช่วยผู้เรียนในการกำหนดจุดมุ่งหมายและ ขอข่วยการเรียนรู้ ผู้เรียนเลือกกิจกรรมหรือ โครงการที่ตนสนใจผู้เรียนและนำเสนอโครงการ ต่อผู้สอนเพื่อปรับแก้
การพัฒนาให้ผู้เรียนรู้ชำนาญ เชี่ยวชาญ ปฏิบัติ ในด้านการเป็นผู้คิดสิ่งใหม่ คิด สร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถรวมพลังทำงาน ร่วมกัน โดยการปฏิบัติสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ และนำไปเผยแพร่ลงบนสื่อออนไลน์	ขั้นที่ 3 การวางแผนและดำเนินการ เป็นขั้นตอน ของการเรียนรู้แบบร่วมกัน ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม ทำงาน ปฏิบัติการเรียนรู้ร่วมแรงรวมพลัง โดย ผู้สอนกำกับดูแลให้คำแนะนำ
การพัฒนาผู้เรียนเป็นผู้รู้ทันรู้ทั่วโลก ประกอบด้วย การมีทักษะการแสวงหา/ เลือกสรร/สร้างความรู้ ทักษะการวิเคราะห์และ การปฏิบัติ	ขั้นที่ 4 การติดตามและประเมินผลงาน (Follow up and Assess) ผู้สอนติดตาม ตรวจสอบงาน ของผู้เรียนให้เห็น ผู้เรียนปรับปรุงงานจน ได้ผลงานและผู้สอนประเมินผลงานเทียบกับ เป้าหมายที่กำหนด

ตารางที่ 2 (ต่อ)

เป้าหมายของรูปแบบการเรียนการสอน เชิงผลิตภาพ	ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอน เชิงผลิตภาพ
การพัฒนาให้ผู้เรียนรู้ชำนาญ เชี่ยวชาญปฏิบัติ ในด้านการปฏิบัติสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ	

จากตารางที่ 2 พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนที่นำไปสู่การสร้างผลงานไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นเตรียมบริบทตามความจริง เป็นขั้นตอนของการเรียนรู้ตามสถานการณ์จริง (Real Learning Context) โดยผู้สอนจัดหาแหล่งการเรียนรู้ข้อมูล กรณีศึกษาหรือผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ข้อความรู้ตามสภาพจริงในประเด็นที่จะเรียนรู้

2) ขั้นกำหนดเป้าหมาย (Set Goal) เป็นขั้นตอนการเรียนรู้แบบตนเองและการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Self-Directed Learning and Co-operative Learning) ผู้สอนช่วยผู้เรียนในการกำหนด จุดมุ่งหมายและขอบข่ายการเรียนรู้ ผู้เรียนเลือกกิจกรรมหรือโครงการที่ตนสนใจผู้เรียนและนำเสนอโครงการต่อผู้สอนเพื่อปรับแก้

3) ขั้นการวางแผนและดำเนินการ (Plan Working Process) เป็นขั้นตอนของการเรียนรู้แบบร่วมกัน (Collaborative Learning) ผู้เรียนแบ่งกลุ่มทำงาน ปฏิบัติการเรียนรู้ร่วมแรงร่วมพลัง โดยผู้สอนกำกับดูแลให้คำแนะนำ

4) ขั้นการติดตามและประเมินผลงาน (Follow up and Assess) ผู้สอนติดตาม ตรวจสอบงานของผู้เรียนให้ความเห็น ผู้เรียนปรับปรุงงานจนได้ผลงานและผู้สอนประเมินผลงาน เทียบกับเป้าหมายที่กำหนด

สรุปได้ว่า รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพมีขั้นตอนทั้งหมด 4 ขั้นตอน 1) ขั้นเตรียมบริบทตามความจริง 2) ขั้นตั้งเป้าหมาย 3) ขั้นการวางแผนและดำเนินการ 4) ขั้นการติดตามและประเมินผลงาน ซึ่งแต่ละขั้นตอนนั้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ศึกษา วางแผนตามตามสนใจของผู้เรียนและผู้เรียนจะต้องลงมือปฏิบัติให้เกิดผลงาน โดยมีครูผู้สอนคอยช่วยเหลือแนะนำและประเมินผลงานที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ

ลักษณะพิเศษของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

ลักษณะพิเศษของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (ไพฑูรย์ สีนลรัตน์, 2559)

- 1) รูปแบบนี้เหมาะสมกับทุกประเภทวิชาที่เน้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนและการสร้างความรู้ใหม่จากการผลิตชิ้นงาน
- 2) แหล่งชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญต่อการเรียนรู้
- 3) ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้มีความสำคัญต่อผู้เรียน โดยแต่ละขั้นสามารถปรับให้เข้ากับผู้เรียนและความเหมาะสมของสภาพการณ์

สรุปได้ว่า ลักษณะพิเศษของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้ความรู้ ประสบการณ์ และความคิดสร้างสรรค์ในสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผลงานที่ได้สร้างสรรค์ออกมานั้นต้องเป็นประโยชน์และสอดคล้องกับสังคมในปัจจุบัน

บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน

รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ทั้งผู้สอนและผู้เรียนต้องปรับและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยบทบาทผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนการสอนแบบบรรยายให้ความรู้เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงบทบาทและหน้าที่ของเขาให้เต็มที่ สิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน คือ ความรู้ความเข้าใจทำได้กล้าคิดกล้าทำในความรู้สึที่ดีและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นผู้สอนมีบทบาทและหน้าที่ที่สำคัญ คือ ผลักดัน ส่งเสริม และสนับสนุน

บทบาทผู้สอนที่ส่งเสริมรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ คือ

1. เป็นผู้ประสาน
2. เป็นผู้อำนวยความสะดวก
3. เป็นผู้ชี้แนะ และชี้แนะ
4. เป็นผู้จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนตื่นตัวและกล้าแสดงออก
5. เป็นผู้กระตุ้นให้กล้าพูด กล้าถาม กล้าทำ และให้กำลังใจเมื่อผู้เรียนผิดพลาด
6. เป็นผู้สนับสนุนส่งเสริม และค้นหา ผลักดันศักยภาพของผู้เรียน
7. เป็นผู้แสวงหาโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงผลงาน
8. เป็นผู้แสวงหาความรู้ที่อยู่ตลอดเวลา กล่าวคือ เป็นผู้ทันเวลา ทันเหตุการณ์และทันสมัย เพื่อนำความรู้ใหม่มาถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนกับผู้เรียน

รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพจะทำให้ผู้เรียนมีบทบาทและพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงในทางบวก คือ

1. เป็นผู้ปฏิบัติที่ดี
2. เป็นผู้มีความรับผิดชอบ

3. เป็นผู้มีความคิดดี
4. เป็นผู้ใฝ่รู้
5. เป็นผู้มีมนุษยสัมพันธ์

นอกจากนี้การเรียนรู้เชิงผลิตภาพเป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมผู้เรียนในการค้นหาศักยภาพและความถนัดของค้นพบและเจาะลึกความชอบ ความถนัด ความสนใจและมุ่งมั่นทำ เพื่อให้เป้าหมายการเรียนรู้สัมฤทธิ์ผล

สรุปได้ว่า บทบาทที่สำคัญของผู้สอน คือ ต้องลดการบรรยายความรู้ และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนต้องคอยผลักดัน ส่งเสริม และสนับสนุน ส่วนผู้เรียนต้องมีความกระตือรือร้นในการเรียน การปฏิบัติกิจกรรม และต้องเป็นผู้รู้จักการศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ

3.5 การประเมินรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

จากการศึกษาการประเมินรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ พบว่ามีนักวิชาการอธิบายการใกล้เคียงกัน (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน et al., 2559) สรุปได้ว่า การประเมินเป็นสิ่งสำคัญของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องร่วมกันประเมินผลว่ากิจกรรมที่ทำไปนั้นบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่อย่างไร โดยมุ่งเน้นไปที่ผลงานและกระบวนการทำงานในแต่ละขั้น

ผู้ประเมินรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

- 1) ผู้เรียนประเมินตนเอง
- 2) เพื่อนช่วยประเมิน
- 3) ผู้สอนประเมินกระบวนการทำงานและผลงานของผู้เรียน
- 4) ผู้เชี่ยวชาญหรือบุคคลอื่นที่มีความเกี่ยวข้อง

แนวทางการประเมิน การประเมินรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพและผลงานมีลักษณะ ดังนี้

- 1) ยึดพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่แสดงออก
- 2) เน้นการพัฒนาตนเองและการประเมินตนเอง
- 3) ใช้สถานการณ์จริงในการเรียนรู้ เพื่อเชื่อมโยงสู่การดำเนินชีวิตในปัจจุบัน
- 4) เน้นกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ
- 5) เน้นคุณภาพของผลงาน ซึ่งจะแสดงออกให้เห็นถึงความสามารถของผู้เรียน
- 6) เน้นวัดความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์

วิธีการประเมินผล

- 1) การสังเกต เป็นวิธีประเมินพฤติกรรมที่สามารถทำได้ตลอดเวลาและสถานการณ์ ทั้งแบบมีเครื่องมือและไม่มี
- 2) การทำแบบประเมินความสามารถในการสร้างผลงาน ผู้เรียนสามารถวัดและประเมินความสามารถของตนเองได้ว่าอยู่ในระดับไหน รวมถึงผู้สอนสามารถนำข้อมูลต่างๆเหล่านี้มาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น
- 3) การทำแบบทดสอบความรู้ ควรเป็นแบบปลายเปิด เพื่อดูความเชื่อมโยงระหว่างความรู้ ความเข้าใจเดิม กับสิ่งที่เพิ่มเติมจากรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

สรุปได้ว่า การประเมินผลรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จในการจัดกิจกรรมต่างๆโดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินว่ากิจกรรมที่ทำไปนั้นบรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่อย่างไร และผู้เรียนได้รับอะไรจากรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

4. สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

4.1 ความหมายของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

จากการศึกษาประเด็นความหมายของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพพบว่า มีนักวิชาการที่ได้ให้ความหมายใกล้เคียงสรุปได้ว่า (Moreno, 2010; Pavlik, 2007; Safko & Brake, 2009; จันทรฉาย, 2553; ปรียาภรณ์ จิตต์รักธรรม, 2551; รัช วรกิจโกคาทร, 2547; วรวิทย์ นิเทศศิลป์, 2551; สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2548) สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ คือ สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ทางด้านสุขภาพที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม และหมายรวมถึงสิ่งที่ เกิดขึ้นจากความสามารถในการใช้ความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ และประสบการณ์ทางเทคโนโลยีหรือ การพัฒนาให้เกิดผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการผลิต หรือการบริการใหม่ เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาด ตลอดจนการปรับปรุงเทคโนโลยีการแพร่กระจายเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ มาใช้เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและก่อให้เกิดประโยชน์ทางสาธารณสุข นวัตกรรมจึงเป็นกระบวนการที่เกิดจากการนำความรู้และความคิดสร้างสรรค์มาผนวกกับความสามารถในการบริหาร จัดการ เพื่อให้เกิดเป็นธุรกิจนวัตกรรมหรือธุรกิจใหม่ ๆ ขึ้น สามารถนำไปสู่การลงทุนใหม่ที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในอนาคต เช่น การสร้างคลิปีดีโอการส่งเสริมสุขภาพ การสร้างโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์การส่งเสริมสุขภาพ การสร้างสื่อการเรียนการสอน การสร้างหรือคิดวิธีการดูแลการส่งเสริมสุขภาพ โดยใช้กระบวนการเทคโนโลยี

นำไปเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นการกระจายข้อมูล ข่าวสาร ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ เป็นต้น

สรุปได้ว่า สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ หรือการนำเอาความรู้ใหม่และความรู้เก่ามาบูรณาการณเข้าด้วยกัน โดยใช้ความรู้ ประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับการสร้างเสริมสุขภาพ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งอาจจะเป็นกระบวนการความคิด วิธีการ หรือการสร้างผลงานหรือผลิตภัณฑ์ขึ้น สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นั้นต้องเป็นสิ่งที่มีความค่าและมีมูลค่า สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองหรือบุคคลที่คิดค้นขึ้น การสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพในงานวิจัยนี้ มีเป้าหมายที่สำคัญเพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้และทักษะพื้นฐานในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพและนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพเพื่อเป็นฐานในการสร้างรายได้ให้กับนักเรียนในอนาคต อีกทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมสุขภาพที่ดียิ่งขึ้น

องค์ประกอบของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

องค์ประกอบที่สำคัญของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพมี 3 ประการ ดังนี้ (รักษ วรรกิจโกศาทร, 2547; วรวิทย์ นิเทศศิลป์, 2551; สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2548; สุนทร สินธพานนท์, 2553)

1) ความใหม่ (Newness) เป็นสิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้นจากองค์ความรู้ทางสุขภาพหรือกระบวนการโดยจะเป็นการปรับปรุงจากของเดิมหรือพัฒนาขึ้นใหม่

2) ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) หรือการสร้างความสำเร็จในเชิงพาณิชย์ คือ สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพจะต้องสามารถทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นได้จากการพัฒนาสิ่งใหม่นั้นๆซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมและเศรษฐกิจของชาติ

3) การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and Creativity Idea) สิ่งที่จะเป็นสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพได้นั้นต้องเกิดจากการใช้ความรู้ทางด้านสุขภาพและความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาให้เกิดขึ้นใหม่หรือบางอย่างใหม่ ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ ชุมชน สังคมและประเทศชาติต่อไป

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของ สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ คือ ต้องเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ เป็นประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งเกิดจากการใช้ทักษะความรู้ทางด้านสุขภาพและความคิดสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานในการพัฒนาให้เกิดขึ้นสิ่งใหม่

4.2 ประเภทของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

จากการศึกษาประเภทของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักวิชาการที่พบบ่อย สามารถจำแนกประเภทได้ 3 ประเภท ดังนี้ (Keenan & Shiri, 2009; Kitsis, 2008; รักษ์ วรกิจโกศาทร, 2547; สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2548)

4.2.1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) เพื่อการพัฒนาและนำเสนอผลิตภัณฑ์ใหม่ด้านเทคโนโลยีหรือกระบวนการทำงานให้ดีขึ้น รวมถึงการปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ให้มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ซึ่งนวัตกรรมการผลิตถือว่าเป็นผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้น โดยมีตัวแปรหลักในการพัฒนานวัตกรรม คือ การใช้เทคโนโลยีในการพัฒนา นำความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เครื่องมือ อุปกรณ์ และกระบวนการที่จะทำให้สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เกิดขึ้นได้ และความต้องการของตลาดหรือปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ความต้องการของผู้ใช้ ที่มีความต้องการในผลิตภัณฑ์ใหม่ และสนใจที่จะซื้อหรือใช้ ส่งผลทำให้ผู้ที่ผลิตนวัตกรรมได้รับประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจหรือสังคม

1) นวัตกรรมประเภท ส่งเสริมและป้องกันสุขภาพ คือ การนำความรู้เกี่ยวกับการส่งเสริมและป้องกันโรคมาระยুক্তเข้ากับทักษะ ประสบการณ์ และปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมในปัจจุบัน เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสุขภาพที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม คือ 1. มหัศจรรย์เทียนเจลไถ่ยุ่ง เป็นการสร้างเจลจากสมุนไพรธรรมชาติ โดยไม่ใช้สารเคมีเป็นส่วนผสม เพื่อป้องกันไม่ให้ยุ่งกัดและป้องกันโรคไข้เลือดออก 2. ดิ่ง ดัน ดี ชีวิต มีสุข เป็นการสร้างอุปกรณ์เพื่อลดอาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อส่วนต่างๆและลดการบาดเจ็บจากการทำงาน และเพิ่มสมรรถภาพ ความยืดหยุ่น และความทนทานของกล้ามเนื้อ 3. มือปิบไม้จับปูด้า เป็นการสร้างอุปกรณ์เพื่อบริหารข้อมือและมือ และช่วยลดอาการปวดกล้ามเนื้อบริเวณข้อมือและมือ 4. ขยับแขนขา กับ ถูทรายมหัศจรรย์ เป็นการสร้างอุปกรณ์ เพื่อลดอาการปวดเมื่อยตามร่างกายและสร้างมวลกล้ามเนื้อเพื่อความแข็งแรงของแขนและขา และส่งเสริมให้ผู้สูงอายุตระหนักถึงความสำคัญของการออกกำลังกาย เป็นต้น

2) นวัตกรรมประเภท รักษาสุขภาพ คือ การนำความรู้เกี่ยวกับการรักษาสุขภาพทางกาย และจิตใจมาประยุกต์เข้ากับทักษะ ประสบการณ์ และปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมในปัจจุบัน เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสุขภาพที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม ตัวอย่างของนวัตกรรมทางสุขภาพ

2.1) หมอนสมุนไพรเพื่อสุขภาพ เป็นการสร้างหมอนจากสมุนไพรในการบำบัดอาการปวดเมื่อย ลดการภูมิแพ้จากไรฝุ่น และช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย คลายความเครียด

2.2) สเปรย์หอมบรรเทาอาการปวด เป็นการสร้างสเปรย์น้ำหอมที่ช่วยบรรเทาอาการปวดที่เกิดจากระบบข้อต่างๆ และเพื่อส่งเสริมการใช้สมุนไพรและเพิ่มทางเลือกในการบำบัดอาการเจ็บป่วย

2.3) มหัศจรรย์ถั่วเขียวพาเดิน & ถั่วเขียวน้อยอโรมา เป็นการสร้างอุปกรณ์เพื่อลด บรรเทาอาการปวดเมื่อยตามร่างกาย ปวดท้องประจำเดือน และอาการชาที่เท้า เป็นต้น

3) นวัตกรรมประเภท ฟันฟูสภาพ คือ การนำความรู้เกี่ยวกับการฟื้นฟูจากอาการบาดเจ็บทางสุขภาพกาย และจิตใจมาประยุกต์เข้ากับทักษะ ประสบการณ์ และปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมในปัจจุบัน เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสุขภาพที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม ตัวอย่างของนวัตกรรมทางสุขภาพ 1) แก้อึดซ่า เป็นการสร้างเครื่องฟันฟูสภาพทางกาย เพื่อลดอาการชาฝ่ามือฝ่าเท้า ในผู้ป่วยโรคเบาหวาน 2) มหัศจรรย์แทนไม้ใช้ยึดเอ็น เป็นการสร้างเครื่องฟันฟูสภาพทางกาย เพื่อลดบรรเทาอาการปวดข้อเท้าบริเวณเส้นเอ็นร้อยหวาย 3) Biking for us “มหัศจรรย์ปั่นเพื่อเรา เป็นการสร้างเครื่องฟันฟูสภาพทางกาย เพื่อให้ผู้ป่วยหรือผู้ที่ได้รับบาดเจ็บสามารถเคลื่อนย้ายและช่วยเหลือตัวเองได้ ลดปัญหาการเกิดอาการแขนขาอ่อนแรง และการเกิดแผลกดทับ เป็นต้น

4.2.2 นวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation) เป็นการประยุกต์ใช้แนวคิดวิธีการ หรือกระบวนการใหม่ๆ ที่ส่งผลต่อกระบวนการผลิต และเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการบริหารจัดการอีกทั้งยังสามารถช่วยขับเคลื่อนการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ เช่น กระบวนนำเสนอผลผลิต เป็นการนำผลผลิตที่สร้างขึ้นไปเผยแพร่ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ซึ่งทำให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงผลผลิตอย่างต่อเนื่องและมีความสะดวกมากขึ้น โดยที่ผู้นำเสนอสามารถอัปเดต ข้อมูลข่าวสาร ที่เกี่ยวกับสุขภาพผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ และการนำเสนอผลผลิตที่สร้างขึ้นผ่านการจัดนิทรรศการหรือศูนย์การเรียนรู้ที่จัดขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในผลผลิต และทำให้ผลผลิตที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งที่ตอบสนองต่อการแก้ปัญหาของสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2.3 นวัตกรรมทางการบริการ (Service model Innovation) เป็นการคิดค้นเปลี่ยนแปลงรูปแบบ การสร้างการรับรู้และความเข้าใจในผลผลิตต่อลูกค้า ที่ส่งผลให้ระบบการทำงาน การผลิต การออกแบบผลผลิต และการให้บริการ ลูกค้ามีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เช่น การพัฒนาระบบการให้บริการกับลูกค้าผ่านทางสื่อออนไลน์แบบจุดเดียวเบ็ดเสร็จ โดยการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ เพื่อทำให้ลูกค้าเกิดความสะดวกสบายและเกิดความประทับใจในผลผลิต เป็นต้น

สรุปได้ว่า นวัตกรรมทางสุขภาพแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ 1) นวัตกรรมผลผลิต นวัตกรรมส่งเสริมและป้องกันสุขภาพ นวัตกรรมรักษาสุขภาพ และนวัตกรรมฟันฟูสภาพ เช่น มหัศจรรย์แทนไม้ใช้ยึดเอ็น เป็นการสร้างเครื่องฟันฟูสภาพทางกายเพื่อลดบรรเทาอาการปวดข้อเท้า

บริเวณเส้นเอ็นร้อยหวาย 2) นวัตกรรมกระบวนการ เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการบริหารจัดการและขับเคลื่อนการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ และ 3) นวัตกรรมบริการ เป็นการคิดค้นเปลี่ยนแปลงรูปแบบการบริการเพื่อสร้างการรับรู้และความเข้าใจในผลผลิตต่อลูกค้า ส่งผลให้ระบบการทำงาน การผลิต การออกแบบผลผลิต และการให้บริการลูกค้ามีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น โดยทางผู้วิจัยได้ทำนวัตกรรมการทางสุขภาพ ประเภทที่ 1 นวัตกรรมผลผลิต ซึ่งนักเรียนต้องมีปฏิบัติเกิดขึ้น โดยใช้ทักษะต่างๆในการสร้างสื่อ นวัตกรรมขึ้น และ ประเภทที่ 2 คือ นวัตกรรมกระบวนการ นักเรียนจะต้องมีการนำสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพที่สร้างขึ้นไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยการใช้นวัตกรรมกระบวนการเป็นการวางแผนและปฏิบัติให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4.3 การสร้างสื่อ นวัตกรรมสุขภาพ

ขั้นตอนการสร้างสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ (Zenobia, 2016; รักษ์ วรกิจโกศาทร, 2547; สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2548; สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553) ได้สรุปขั้นตอนของนวัตกรรมไว้ 4 ขั้นตอน ได้แก่

4.3.1 การค้นหา (Search) คือ การค้นหาแนวคิดใหม่ๆ ที่เกี่ยวกับสุขภาพ เพื่อแก้ปัญหา เพราะปัญหา คือ จุดเริ่มต้นของการออกแบบสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ และเป็นการสร้างโอกาสในการค้นหาสิ่งใหม่ๆ สำหรับการนำไปสู่จุดเริ่มต้นในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

4.3.2 การเลือกสรร(Selecting) คือ เป็นการตัดสินใจเลือกสิ่งที่เกิดขึ้นจากการค้นหาใหม่ เพื่อจะนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทั้งนี้การเลือกสรรจำเป็นต้องมีความสอดคล้องกับสิ่งที่กำลังจะสร้างสรรค์ขึ้นใหม่

4.3.3 การลงมือปฏิบัติ (Implementation) คือ เป็นการนำไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นโดยการลงมือปฏิบัติจริงให้เห็นเป็นสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ และนำออกเผยแพร่สู่สังคมออนไลน์ หรือกลุ่มคนที่มีความสนใจในสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ เพื่อเป็นช่องทางในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ใหม่ๆ ซึ่งจะมีกระบวนการนำไปปฏิบัติใช้ 4 ประการ ดังนี้

1) การรับ(Acquiring) คือ ขั้นตอนของการนำองค์ความรู้ทางด้านสุขภาพต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ให้เกิดเป็นสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพขึ้น เช่น การสร้างสรรค์สื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ จากรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลผลิตภาพ การได้รับองค์ความรู้ต่างๆ จากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองหรือการร่วมมือกันในกลุ่มและนวัตกรรมที่ได้สร้างขึ้นถ่ายทอดผ่านทางสื่อเทคโนโลยีต่างๆ (Technology Transfer) เป็นต้น

2) การปฏิบัติ(Executing) คือ ขั้นตอนของการนำโครงการสู่การปฏิบัติ ต้องมีการวางแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อเป็นการจัดการปัญหาที่จะเกิดขึ้นได้ ซึ่งการเริ่มต้นอาจเกิดปัญหาต่างๆ มากมาย ดังนั้นสิ่งที่สำคัญคือต้องมีทักษะในการแก้ปัญหาอย่างถูกต้อง

3) การนำเสนอ(Launching) คือ การนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ โดยอาศัยการจัดการอย่างเป็นระบบ มีการนำเสนออย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพนั้นได้รับการปรับปรุงแก้ไข ให้ความสำคัญของการปฏิบัติงานในแต่ละครั้ง ซึ่งหากมีการนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพได้ดั่งนั้นก็ส่งผลให้เป็นที่ยอมรับของผู้ที่สนใจ และจะเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม เศรษฐกิจชาติในอนาคต

4) การรักษาสภาพ(Sustaining) คือ การรักษาและพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง หากสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพนั้นมีปัญหาหรือข้อบกพร่อง ซึ่งอาจจะต้องนำสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพนั้น ๆ กลับมาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้นก่อนนำไปเผยแพร่ให้กับผู้ที่สนใจ

4.3.4 การตลาด(capture) คือ การนำสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพไปสู่ตลาด หรือเผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้สร้างนั้นต้องมีทักษะทางการตลาด เพื่อให้สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพที่สร้างขึ้นนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการสร้างทักษะทางการตลาดที่ดีและอาจส่งผลให้ผู้สร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพสามารถต่อยอดสร้างรายได้ให้กับตนเองได้ และผู้สร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพนั้นต้องมีทักษะการนำสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ โดยการนำเสนอผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆที่น่าสนใจ ที่มีผู้ใช้งานเป็นจำนวนมาก ให้เกิดเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ ซึ่งการตลาดนั้นเป็นสิ่งจำเป็นที่ควรจะต้องศึกษาและเรียนรู้เพื่อให้เกิดเป็นพื้นฐานองค์ความรู้ที่มั่นคงกับตัวผู้สร้าง และสามารถนำไปใช้พัฒนาวิธีการสำหรับจัดการกับสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า ขั้นตอนในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ นั้นเป็นสิ่งที่ผู้สร้างต้องเรียนรู้ ศึกษา และค้นคว้าอย่างจริงจัง โดยผ่านกระบวนการขั้นตอนการเกิดนวัตกรรม คือ 1. ค้นหา (Search) เพื่อดูว่าเราต้องการทำอะไร และสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้หรือไม่ 2. การเลือกสรร (Selecting) เป็นการเลือกสิ่งที่ต้องการทำ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้และต้องมีความสอดคล้องกับสิ่งที่จะสร้างขึ้น 3. การนำไปปฏิบัติ(Implementing) การลงมือปฏิบัติทำให้เกิดผลผลิตหรือผลิตภัณฑ์ขึ้น และขั้นตอนสุดท้าย คือ 4. การตลาด(capture) การนำสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพไปสู่ตลาด หรือเผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

4.4 สื่อสังคมออนไลน์

จากการศึกษาสื่อสังคมออนไลน์ของนักวิชาการได้ให้ความหมาย และประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ดังนี้ (Cross & Thomas, 2009; Krasnova, Spiekermann, Koroleva, & Hildebrand, 2010; กัญจน์ ผลภาณี, 2554; ศศิพิม อังศุสิงห์, 2557; อภิวัจ พุกสวัสดิ์ & กุลทิพย์ ศาสตรระวี, 2556)

4.4.1 ความหมายสื่อสังคมออนไลน์

สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกัน เครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง ในรูปของข้อมูล ภาพ คลิปวิดีโอ และเสียง

สรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางสำหรับติดต่อ สื่อสารในเครือข่ายทางสังคม ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยใช้เว็บไซต์ โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร เช่นการนำสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบน Facebook เพื่อให้ผู้รับสารหรือผู้ที่สนใจเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น และสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างสะดวกยิ่งขึ้น เป็นต้น

4.4.2 ประเภทสื่อสังคมออนไลน์

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์มีทั้งหมด 6 ประเภท แต่ละประเภทขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้งานโดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่ม ดังนี้

1) Weblogs หรือเรียกสั้นๆว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่นี้อาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

2) Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคลกลุ่มบุคคลเพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคมเพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจการเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, MySpace, Youmeo, Friendste Line

3) Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัวทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube, MSN, Yahoo

4) Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data / Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth, diggZy Favorites Online

5) Discuss / Review/ Opinion เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo!Answer, Pantip, Yelp, Instagram

สรุปได้ว่า ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีด้วยกันหลายชนิด ขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้ ซึ่งทางผู้วิจัยได้เลือกสื่อสังคมออนไลน์ คือ Facebook Line Instagram และ Youtube เพราะเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้งานเป็นจำนวนมากในปัจจุบันและมีความสะดวกต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เมื่อนักเรียนลงมือปฏิบัติสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพสำเร็จ นักเรียนจะต้องนำสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อออนไลน์ต่างๆ เพื่อเป็นการฝึกทักษะการนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ อีกทั้งยังเป็นการฝึกทักษะการสร้างรายได้ให้กับตนเองในอนาคต

4.5 การประเมินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

จากการศึกษาการประเมินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักวิชาการได้ให้ความหมาย ความสำคัญและวิธีการประเมินการสร้างสื่อนวัตกรรมไว้ดังนี้ (ธัชกร สุวรรณจรัส, 2553; ศศิพิม อังศุสิงห์, 2557)

4.5.1 ความหมายของการประเมินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

การประเมินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ หมายถึง การนำเอาผลการประเมินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพมาตีความหมายและตัดสินคุณค่า เพื่อให้รู้ว่าการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการประเมินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพนั้นจะมีความสำคัญเป็นอย่างมาก การประเมินจึงต้องปฏิบัติอย่างมีหลักการ และมีเหตุผล เพื่อที่จะได้ข้อมูลที่มีแน่ชัดและทำให้เห็นถึงข้อบกพร่องของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ โดยสามารถนำข้อพร่องที่เกิดขึ้นนั้นไปปรับปรุงแก้ไขสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพให้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกถึงศักยภาพของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพว่ามีความหลากหลาย แปลกใหม่ เหมาะสม และถูกต้องตามหลักการหรือไม่ ดังนั้นการประเมินสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพจึงเป็นกระบวนการที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

สรุปได้ว่า การประเมินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ หมายถึง เป็นการนำเอาแบบประเมินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพมาใช้ในการตีความหมายและตัดสินคุณค่าของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพว่ามีคุณภาพมากน้อยเพียงใด เพื่อให้เห็นถึงข้อบกพร่องของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ และนำข้อบกพร่องนั้นไปปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งการประเมินนั้นจะต้องมีเกณฑ์การให้คะแนนอย่างชัดเจนและสามารถนำไปปฏิบัติใช้กับสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นกัน

4.5.2 ความสำคัญของการประเมินการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพ

การประเมินการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพมีความสำคัญและก่อให้เกิดประโยชน์ในด้านต่างๆ ดังนี้

- 1) ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้เรียนและคุณภาพของสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพที่นักเรียนได้ปฏิบัติ ซึ่งการประเมินการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพทำให้ผู้เรียนนั้นรู้ถึงศักยภาพของตนเองที่มีต่อการเรียนและการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพ อีกทั้งยังทำให้ทราบถึงผลของการจัดการเรียนรู้ว่าตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่
- 2) เป็นแนวทางในการพัฒนาการสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพให้มีคุณภาพที่ดียิ่งขึ้นต่อไป โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เพื่อเป็นพื้นฐานในการนำสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพไปต่อยอดเพื่อสร้างรายได้ให้กับตนเอง สังคม และเศรษฐกิจชาติ ในอนาคตข้างหน้าต่อไป อีกทั้งยังทำให้ได้ข้อมูลที่จะเป็นแนวทางวิธีการ หรือเป็นรูปแบบใหม่ของการสร้างผลผลิตหรือสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ต่างๆตามที่คุณเรียนสนใจให้มีความเหมาะสม ถูกต้องและเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ต่อชุมชน สังคม และประเทศชาติ
- 3) สร้างความมั่นใจและอำนวยความสะดวกแก่ผู้ที่สนใจสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพ สื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพที่ได้รับการประเมินจะมีข้อมูลเกี่ยวกับคุณลักษณะ คุณภาพของสื่อ เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนนำสื่อมาเผยแพร่สู่สื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นจึงเป็นการสร้างความมั่นใจต่อผู้ที่สนใจสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพว่าได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและเหมาะสม รวมทั้งช่วยอำนวยความสะดวกต่อการเข้าถึงสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพผ่านทาสื่อสังคมออนไลน์

สรุปได้ว่า ความสำคัญของการประเมินการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพจะก่อให้เกิดประโยชน์ คือได้ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้เรียนและคุณภาพของสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพ เป็นแนวทางในการพัฒนาการสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพให้มีคุณภาพที่ดียิ่งขึ้น และสร้างความมั่นใจและอำนวยความสะดวกแก่ผู้ที่สนใจสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพ

4.5.3 การประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพ

การประเมินการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพ มีองค์ประกอบในการประเมิน 10 ตัวบ่งชี้ ดังนี้ (เขาวรินทร์ สีใหม่, 2552; ธีชกร สุวรรณจรัส, 2553; สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2548)

- 1) การตั้งชื่อสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพ เป็นการระบุชื่อสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพ ซึ่งการตั้งชื่อต้องคำนึงถึงสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพเป็นหลัก เพื่อให้มีความสอดคล้องกัน หากมีการตั้งชื่อได้ดีนั้นก็ส่งผลให้สื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพดูน่าสนใจมากขึ้น ดังนั้นการตั้งชื่อจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อการประเมินการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุขภาพ

2) การเขียนที่มาและความสำคัญของปัญหา เป็นการพิจารณาจากการระบุประเด็นปัญหาหรือสิ่งที่ผู้เรียนได้สนใจจากการเรียนรู้ในวิชาสุขศึกษา เรื่องการสร้างเสริมสุขภาพ รวมถึงการระบุถึงความสำคัญของการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ และอ้างอิงทฤษฎี หลักการ หรือองค์ความรู้ ตามที่ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า เพื่อให้เกิดความมั่นใจและน่าเชื่อถือต่อการสร้างสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพมากยิ่งขึ้น

3) การกำหนดวัตถุประสงค์สอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการศึกษา และมีความ สอดคล้องและครอบคลุมกับสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพที่ได้สร้างขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงาน ให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ได้วางไว้

4) วิธีการวางแผน ออกแบบต้องคำนึงความคิดสร้างสรรค์ มีความคิดริเริ่ม แปรก ใหม่ มีความน่าสนใจและน่าติดตาม รวมถึงสามารถสร้างประโยชน์ให้กับตนเองและผู้สนใจ นวัตกรรมทางสุขภาพและการสร้างสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ ต้องมีการระบุการวาง

5) วิธีการดำเนินการ ต้องชัดเจน รวมถึงระบุวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ และช่องทางในการนำ นวัตกรรมทางสุขภาพที่แล้วเสร็จ ไปเผยแพร่ลงสื่อสังคม ออนไลน์

6) ผลการศึกษาค้นคว้า มีการบันทึกผลการศึกษาค้นคว้าทฤษฎี หลักการหรือองค์ ความรู้ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพและนำผลการศึกษาค้นคว้ามา นำเสนอ เพื่อเป็นการปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง

7) การสรุปและข้อเสนอแนะ ต้องระบุข้อเสนอแนะ อุปสรรคในการสร้างสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ ข้อสังเกตที่สำคัญ ข้อผิดพลาดและประโยชน์ที่ได้รับอย่างชัดเจน

8) เอกสารอ้างอิง มีความสอดคล้องกับสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพและถูกต้องตาม หลักการ ทฤษฎีหรือองค์ความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้า

สรุปได้ว่า การประเมินความสามารถในการสร้างสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ หมายถึง ความสามารถคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และคิดเชิงระบบของนักเรียนในการสร้าง นวัตกรรมใหม่ ๆ ขึ้น ใน 3 ประเภท ดังนี้ 1) การส่งเสริมและป้องกันโรค 2) การรักษาสุขภาพ 3) การ ฟื้นฟูสภาพร่างกาย และสามารถนำไปเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์ได้ การประเมินความสามารถใน การสร้างสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพมีองค์ประกอบ 10 ตัวบ่งชี้ คือ 1) การตั้งชื่อสื่อ นวัตกรรมทาง สุขภาพ 2) การเขียนที่มาและความสำคัญของปัญหา 3) การกำหนดวัตถุประสงค์สอดคล้องกับเรื่อง ที่ต้องการศึกษา 4) การค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้และได้ข้อมูลที่ถูกต้องสมบูรณ์ 5) การวางแผน ออกแบบสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ 6) การปฏิบัติงานตามที่วางแผนไว้และสำเร็จตาม เวลาที่กำหนด 7) การสรุปผลและแก้ไขปัญหาค้นพบจากการสร้างสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ 8) การ

เขียนเอกสารอ้างอิงโดยการเรียงอันดับหนังสือ 9) การผลิตสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพน่าสนใจ สวยงาม และแปลกใหม่ และ 10) การนำนวัตกรรมทางสุขภาพที่แล้วเสร็จ ไปเผยแพร่ลงสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนา แบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ มีองค์ประกอบ 10 ตัวบ่งชี้ดังกล่าวข้างต้น

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ

มาเรียม นิลพันธุ์ (2549) ศึกษาวิจัยการพัฒนาแบบการครุศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ กรณีศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) ศึกษาสถานภาพรูปแบบการครุศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพในด้านคุณลักษณะผู้เรียน กระบวนการสอน การบริหารองค์กรและหลักสูตรการผลิตครูของคณะ 26 ศึกษา ศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2) ทดลองใช้รูปแบบกระบวนการสอน CRP คือ การเรียนการสอนด้วยวิธีการตกผลึก (Crystal-based Learning) การเรียนการสอนด้วยวิธีการวิจัย (Research based Learning) และการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (Productivity-based Learning) และ 3) เสนอรูปแบบการครุศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรผลงานวิจัยพบว่า 1) ด้านคุณลักษณะผู้เรียน พบว่า นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ส่วนใหญ่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์อยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ (1) รู้ทันโลก (2) เรียนรู้ชำนาญเชี่ยวชาญปฏิบัติ (3) รวมพลังสร้างสรรค์สังคม และ (4) รักษาวัฒนธรรมไทย ใฝ่สันติ 2) ด้านกระบวนการสอน พบว่า อาจารย์ส่วนใหญ่ใช้รูปแบบการสอนแบบตกผลึก แบบวิจัยและแบบเชิงผลิตภาพ โดยใช้บางขั้นตอน และการใช้การสอนแบบเชิงผลิตภาพทุกขั้นตอนมากที่สุดคือ ร้อยละ 37.50 โดยอาจารย์เตรียมแหล่งการเรียนรู้ กรณีตัวอย่าง จัดหาผู้เชี่ยวชาญและร่วมกับผู้เรียน กำหนดเป้าหมาย วางแผนดำเนินการและติดตามประเมินผลงานร่วมกัน และนักศึกษาส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่าอาจารย์ใช้รูปแบบการสอน CRP บางขั้นตอนและใช้การสอนแบบเชิงผลิตภาพมากที่สุด ส่วนการทดลองใช้รูปแบบพบว่า การสอนแบบตกผลึก ผู้สอนและผู้เรียนวางแผนและเรียนรู้ร่วมกัน มอบหมายให้ผู้เรียนไปศึกษาค้นคว้านำมาเสนออภิปราย ประมวลและปรับแก้แล้วจึงเสนอผลงานที่ตกผลึก เพื่ออภิปรายร่วมกันและให้ผู้เรียนประเมินและสรุป 3) ด้านการบริหารองค์กร พบว่า วัฒนธรรมองค์กรมีลักษณะความสัมพันธ์ที่ีระหว่างอาจารย์นักศึกษา และบุคลากร มีแผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนา มีระบบการบริหารองค์กรการจัดการเรียนการสอน การบริหารงานวิจัย มีนโยบายคณะกรรมการบริหารที่ส่งเสริมสนับสนุนการจัดการวิจัย เน้นผลิตโดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนานักศึกษาและกิจกรรมทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง 4) ด้านหลักสูตร พบว่า หลักสูตรครู 5 ปี มีองค์ประกอบของหลักสูตรในด้าน

ปณิธาน ปรัชญาวัตถุประสงค์ คำอธิบายรายวิชา มีความสอดคล้องกัน หลักสูตรมุ่งแสวงหาความรู้ พัฒนาอาชีพส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ความเป็นไทยและท้องถิ่น รู้จักใช้เทคโนโลยีในการศึกษาค้นคว้ารู้เท่าทันวิทยาการและการเปลี่ยนแปลง มีการฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับวิชาชีพครู

เขาวรินทร์ สีใหม่ (2552) ได้ศึกษาถึงผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อมโนทัศน์ทางธรณีวิทยาและความสามารถในการสร้างแบบจำลองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นงานวิจัยกึ่งทดลอง มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางธรณีวิทยาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังเรียนธรณีวิทยาด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ 2) เพื่อเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางธรณีวิทยาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นหลังเรียนระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพกับกลุ่มที่เรียนแบบปกติ 3) เพื่อเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางธรณีวิทยาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพกับเกณฑ์เฉลี่ยร้อยละ 70 4) เพื่อประเมินความสามารถในการสร้างแบบจำลองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นหลังเรียนธรณีวิทยาด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนวิไลเกียรติอุปถัมภ์ จังหวัดแพร่ จำนวน 2 ห้องเรียน แบ่งเป็นกลุ่มซึ่งเรียนธรณีวิทยาด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพและกลุ่มเปรียบเทียบที่เรียนธรณีวิทยาแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวัดมโนทัศน์ทางธรณีวิทยาและแบบประเมินความสามารถในการสร้างแบบจำลอง ผลการวิจัย นักเรียนเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยมโนทัศน์ทางธรณีวิทยาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยมโนทัศน์ทางธรณีหลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนมโนทัศน์ทางธรณีวิทยาหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 71.52 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการสร้างแบบจำลองใน 3 หน่วยการเรียนรู้เท่ากับ 2.73 2.81 และ 2.91 คะแนน ตามลำดับ ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการสร้างแบบจำลองทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้อยู่ในระดับดี โดยทางผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบของแบบประเมินความสามารถในการสร้างแบบจำลอง มีทั้งหมด 2 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 การปฏิบัติงาน และตอนที่ 2 คุณภาพของผลงาน มีเกณฑ์การประเมิน 3 ระดับ คือ 1 ควรปรับปรุง 2 พอใช้ 3 ดี และนำมาสร้างเป็นแบบประเมินผลงานในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของผู้วิจัย

ธัชกร สุวรรณจรัส (2553) การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ ด้วยการเรียนจากประสบการณ์บนเครือข่ายเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาของครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ด้วยการเรียนจากประสบการณ์บนเครือข่ายเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรม

ทางการศึกษาของครู สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีขั้นตอนดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษารูปแบบการจัดการความรู้ด้วยการเรียนจากประสบการณ์บนเครือข่าย โดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 7 คน ขั้นตอนที่ 2 สร้างรูปแบบฯ ขั้นตอนที่ 3 ทดลองใช้รูปแบบฯ และขั้นตอนที่ 4 นำเสนอรูปแบบฯ กลุ่มตัวอย่างเป็นครูที่ปฏิบัติการสอนในปีการศึกษา 2553 ในโรงเรียน เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 5 รวม 30 คน ซึ่งทางผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือสำหรับศึกษาผลของการใช้รูปแบบในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1. เว็บไซต์ครูช่วยครู 2. แบบสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมแต่ละสัปดาห์ 3. แบบประเมินความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา โดยแยกประเด็นการให้คะแนนเป็น 10 ตัวบ่งชี้ 1. การตั้งชื่อนวัตกรรม 2. การเขียนบทคัดย่อ 3. การเขียนที่มาและความสำคัญของการสร้างนวัตกรรม 4. การตั้งวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม 5. การออกแบบของนวัตกรรม 6. การเขียนวิธีการดำเนินการสร้างนวัตกรรม 7. ผลการศึกษาค้นคว้า 8. การสรุปผลและข้อเสนอแนะ 9. การเขียนเอกสารอ้างอิง 10. การสร้างผลงาน และใช้มาตราวัดรูบรีคส์ 3 ระดับ คือ ดีพอใช้ 4. แบบประเมินประเมินผลงานนวัตกรรม 5. แบบประเมินความคิดเห็นของครู รวมทั้งหมด 5 เครื่องมือ

นายกาญจน์ ผลภาษี (2554) ได้ศึกษาแนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (facebook) ในการเรียนการสอนใช้วิธีการผสมของการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Method) การเก็บข้อมูลผ่าน สื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยมีบทบาทเป็นผู้สอนและผู้สังเกตการณ์ในกลุ่ม มีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบ ซึ่งเปิดโอกาสให้ข้อมูลทำหน้าที่สร้างสรรค์ผลการวิจัย โดยได้ชี้ให้เห็น ความ สำคัญของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศที่ปรากฏในการใช้งานอย่างแพร่หลายในสังคมมาใช้ส่งเสริมการเรียนการสอนในด้านการสร้างแรงจูงใจในการเรียน การติดต่อสื่อสาร และการส่งเสริมความสัมพันธ์ ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างในฐานะนักศึกษาและเยาวชนมีความสนใจ และใส่ใจในเนื้อหาและกิจกรรมในชั้นเรียนผ่านการเข้าถึงผู้ร่วมชั้นเรียนและผู้สอนผ่านพื้นที่สังคมออนไลน์ ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ยิ่งไปกว่านั้นการใช้สื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีสังคมออนไลน์ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนและ ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนผ่านพื้นที่การสื่อสารด้วยสังคมออนไลน์นอกเหนือจากการสื่อสารในห้องเรียน ตามธรรมชาติอีกด้วย และพร้อมกันนั้นผู้วิจัย เสนอและอภิปรายผลการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางและประเด็นสำคัญในการส่งเสริมการออกแบบแผนการสอน เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะสามารถนำสื่อ สังคมออนไลน์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารมาใช้ประกอบในสภาพแวดล้อมทางการศึกษา ของไทยในปัจจุบัน

จิรัชญา มูลหงส์ (2557) ผลของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้อย่างแบบโครงการที่มีต่อความสามารถในการดูแลสุขภาพครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย งานวิจัยนี้ได้นำรูปแบบการเรียนการสอนแบบโครงการมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการดูแลสุขภาพครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนจ่านกร้อง จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงการจำนวน 30 คน และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้รูปแบบโครงการ แบบวัดความสามารถในการดูแลสุขภาพครอบครัว ด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ ผลการวิจัย มีค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการดูแลสุขภาพครอบครัว ด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงการหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการดูแลสุขภาพครอบครัว ด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แพน ไพโรสิงห์ (2558) ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหา ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม 2) เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 80 คน โรงเรียนสตรีมหาพัฒนารามในพระบรมราชินูปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกจำนวน 40 คน และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติจำนวน 40 คน เครื่องมือวิจัยคือ แผนจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึก จำนวน 8 คาบ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติและความสามารถในการแก้ปัญหา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างเฉลี่ยของคะแนนด้วยค่า “ที” ผลการวิจัย ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สำหรับกลุ่มควบคุมคะแนนหลังการทดลองไม่แตกต่างจากหลังการทดลอง และ ค่าเฉลี่ยค่าเฉลี่ยของคะแนนผล

สมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศุภร์ ศิริโชคตระกูล (2558) การศึกษาทักษะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ (CRP) งานวิจัยนี้ได้นำรูปแบบวิธีการสอนเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพมาใช้ในการวิจัย ซึ่งทางผู้วิจัยนั้นมีวัตถุประสงค์ในงานวิจัยครั้งนี้คือ 1) ศึกษาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ (CRP) 2) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ(CRP) 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียน ซึ่งประชากรในงานวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 158 คน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ยูนิทิตี 1 กลุ่ม 2)ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-Experimental Design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผนใช้เวลา 14 ชั่วโมง แบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหา แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำคะแนนจากแบบทดสอบมาหาค่า ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนโดยค่าที (T-Test) แบบ Dependent samples แล้วเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนทักษะการแก้ปัญหาเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 80.51 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 82.05 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 70 2) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 77.15 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 71.79 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 70 3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 20.53 , 22.12 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 4.70 , 6.52 ตามลำดับ และเมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วย t-test ได้ค่า $t=2.919$ ซึ่งปรากฏว่าแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

5.2 วิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ

Scott (2007) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนออกแบบสร้างและนำเสนอการทำงานของหัวใจเทียม เพื่อใช้ในการศึกษาการทำงานของหัวใจ โดยแบบจำลองที่สร้างไม่จำเป็นต้องเหมือนหัวใจจริง แต่นักเรียนต้องแสดงให้เห็นการทำงานของหัวใจห้องบนและห้องล่าง โดยอธิบายจากการไหลของของเหลวในทิศทางที่ถูก ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความเข้าใจลักษณะการบีบตัวของหัวใจในระบบปิด จากแบบจำลองหัวใจที่สร้างขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าการให้

นักเรียนได้ลงมือค้นคว้าข้อมูลและปฏิบัติจริงจะส่งผลให้นักเรียนนั้นเกิดความเข้าใจมีทักษะการปฏิบัติที่ดีต่อไปในอนาคตและสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

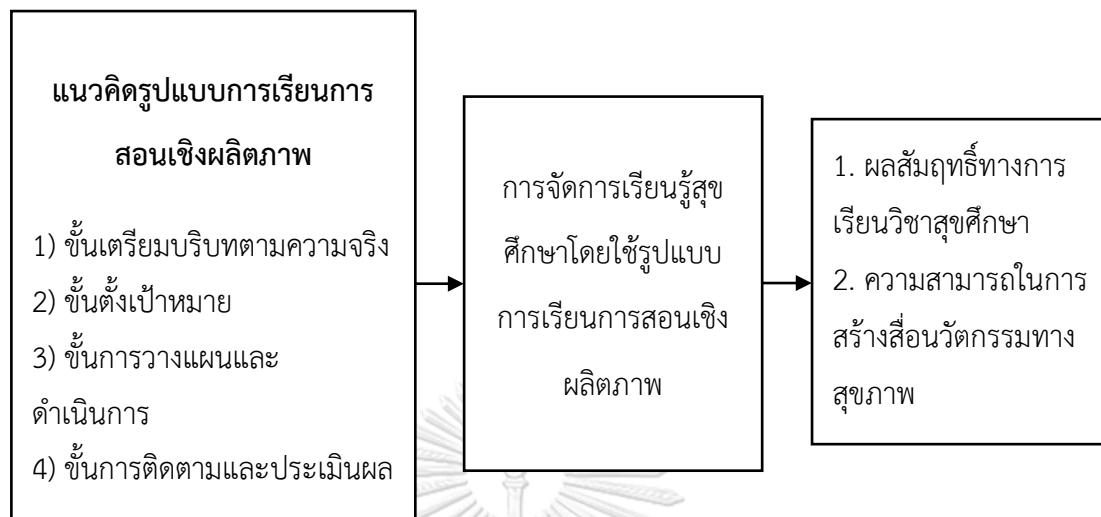
López (2007) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างของห้องเรียนที่ใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพกับห้องเรียนแบบปกติ โดยการเลือกเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นสื่อในการสอน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นถึงผลงานทางการศึกษา ผลการวิจัยได้ชี้ให้เห็นว่าห้องเรียนที่ใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาที่เหมาะสมกับความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียนและความสามารถของครูจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพและเกิดผลงานทางการศึกษาที่มากกว่าห้องเรียนแบบปกติ

Kord (2009) ได้ทำการศึกษามุมมองของการพิจารณาในกลุ่มนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมทางสอนและการเรียนรู้ในโมคติ วัดฤประสงค์ เพื่อดูมุมมองของกลุ่มนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมทางการสอนและการเรียนรู้ในโมคติ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 10 คน และนักเรียนมัธยมต้น 18 คน วิธีการดำเนินการวิจัย สังเกตการณ์เรียนการสอนในห้องเรียนที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน และใช้นวัตกรรมการสอน โดยให้นักเรียนมัธยมปลายเป็นผู้สังเกต ผลการวิจัย การใช้นวัตกรรมทางการศึกษาช่วยส่งเสริมการพัฒนาการของนักเรียน และเข้าถึงการเรียนการสอนในโมคติของนักเรียน ทั้ง 5 ข้อ คือ 1. การสร้างแรงจูงใจในการเรียน 2. การเพิ่มการเอาใจใส่ 3. การรับรู้ที่เพิ่มขึ้น 4. การพัฒนาการของการวิเคราะห์ วิพากษ์ความคิดสร้างสรรค์ 5. ข้อผิดพลาดของสื่อนวัตกรรม

Zenobia (2016) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลของมุมมองอาจารย์ที่เกี่ยวกับนวัตกรรมทางการสอนในระดับอุดมศึกษาของแคนาดาที่ส่งผลต่อการเรียนการสอน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยคือการสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่าง เป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยของแคนาดาทั้งหมด 49 คน โดยหลังจากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มข้อมูลออกเป็น 49 กลุ่มย่อยจาก 557 ข้อมูลความคิดเห็นของอาจารย์ผู้เข้าร่วมวิจัย ผลการวิจัยพบว่า อาจารย์ต่างเห็นว่าการศึกษานวัตกรรมทางการศึกษาส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนได้ดียิ่งขึ้น แสดงให้เห็นว่า นวัตกรรมทางการศึกษาเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในทุกๆด้าน รวมถึงยังสร้างความพึงพอใจให้กับอาจารย์ผู้สอนโดยการใช้นวัตกรรมทางการเรียนการสอนทำให้ครูมีความเป็นมืออาชีพและเข้าถึงบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น

Khamparia (2018) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้วิธีการเรียนรู้ของ บริกส์-ไมเออร์ส (เกมนวัตกรรมทางการศึกษา) ในหลักสูตรการเล่นเกม ปริศนาคำทาย ที่มีต่อการเรียนรู้ของนักเรียนวัดฤประสงค์ เพื่อศึกษาผลของการใช้การเล่นเกมบริกส์-ไมเออร์ส ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองได้แสดงให้เห็นว่า วิธีการนี้สามารถพัฒนาความสามารถของนักเรียนได้ทุกด้าน เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ เป็นต้น และยังสามารถถูกนำมาใช้ในระบบการเรียนการสอนแบบปกติได้

6. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) มีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.3 สร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.3.1 สร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

1.3.2 สร้างและพัฒนาแบบวัดเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

1.3.2.1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

1.3.2.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ

1.3.2.3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ

1.3.2.4 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 การกำหนดแบบแผนการทดลอง

2.2 การติดต่อประสานงานการทดลอง

2.3 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

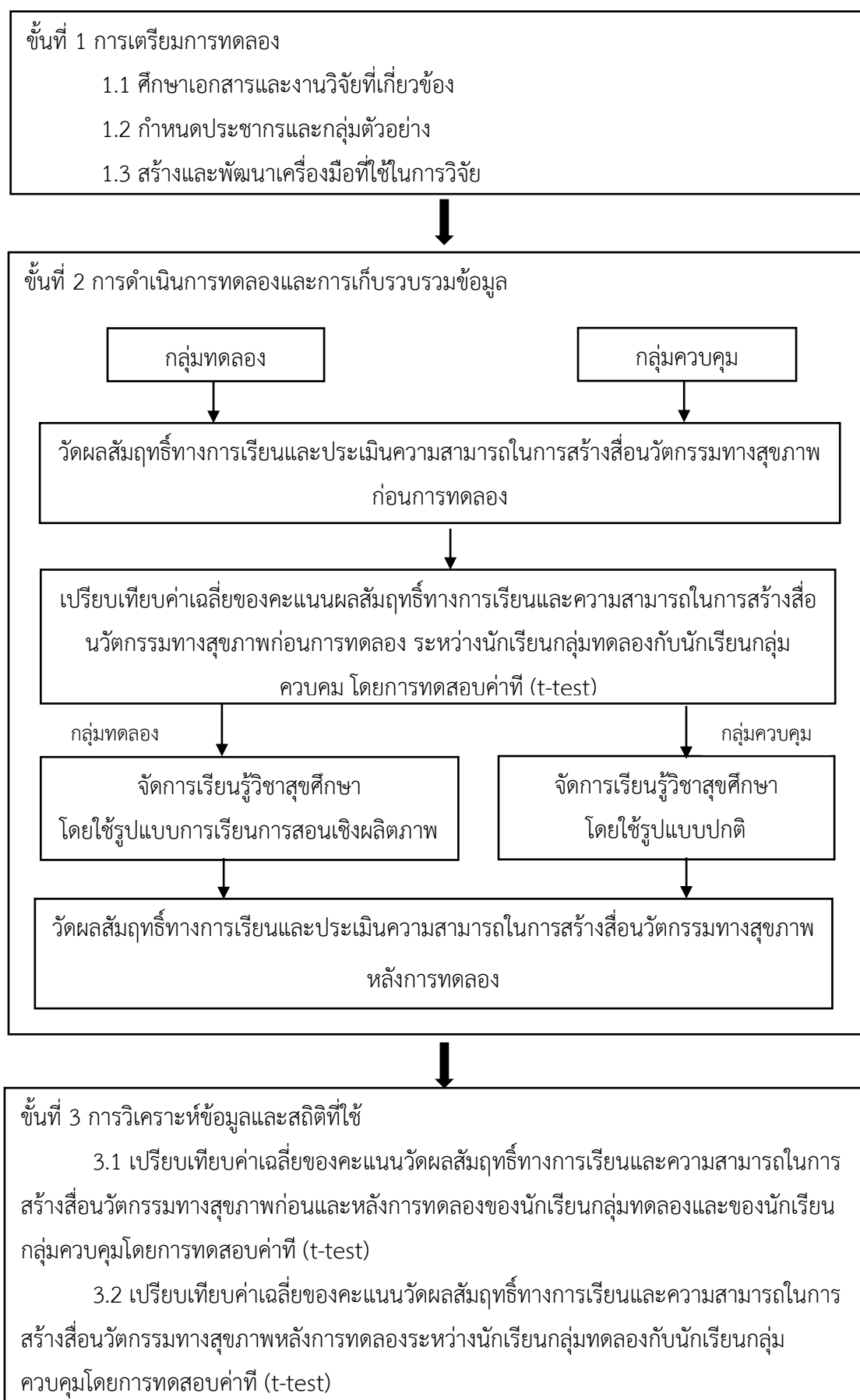
ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

3.1 วิเคราะห์ข้อมูล

3.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังแผนภาพที่ 2

แผนภาพที่ 2 แสดงขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย



ขั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง

1.1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.1.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.1.2 ศึกษาเอกสาร วารสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

1.1.3 ศึกษาเอกสาร วารสาร และงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

1.1.4 ศึกษาเอกสาร วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลเพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแบบวัดความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และแบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมสุขภาพ

1.2 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 340,993 คน (กลุ่มสารสนเทศ สำนักงานนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาสุขศึกษาในปีการศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนโรงเรียนบางแพปฐมพิทยาคม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 66 คน

1.2.1 การเลือกโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 โดยมีเกณฑ์ดังนี้

1.2.1.1 เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหารและอาจารย์ให้ความร่วมมือในการทดลอง การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

1.2.1.2 เป็นโรงเรียนที่นักเรียนระดับความสามารถและองค์ประกอบอื่น ๆ ไม่แตกต่างจากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

1.2.2 การสุ่มห้องเรียนเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยทำการสุ่มห้องเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากเพื่อกำหนดห้องเรียนกลุ่มตัวอย่าง 2 ห้อง เข้าเป็นห้องเรียนกลุ่มทดลองและห้องเรียนควบคุม ได้ห้องมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 เป็นห้องกลุ่มทดลองให้เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ และห้องมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 เป็นห้องกลุ่มควบคุมให้เรียนโดยวิธีการสอนปกติ

1.3 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนดังนี้

1.3.1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อกำหนดสาระการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้

1.3.1.2 ศึกษาการเขียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพจากตำราเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3.1.3 ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพซึ่งครอบคลุมเนื้อหาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 4

1.3.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่สร้างขึ้น ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.3.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิตทางสาขาสุขศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบพิจารณาความตรงตามจุดประสงค์ของการวิจัยและความเหมาะสมของการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ นำผลการพิจารณามาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับความตรงตามวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Congruence หรือ IOC) กำหนดเกณฑ์การพิจารณาข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.88 และ ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
1	0.92
2	0.92
3	0.80
4	0.88
5	0.92
6	0.88
7	0.88
8	0.88

1.3.1.6 แก้ไขปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพให้มีความสมบูรณ์ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

1.3.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางแพปฐมพิทยาคม จำนวน 40 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อดูความเหมาะสมในเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้นำมาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อนำไปใช้จริงต่อไป

สรุปผลการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพปรากฏดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้รูปแบบปกติ	การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	ขั้นที่ 1 การเตรียมบริบทตามสภาพจริง
ครูเปิดคลิปวิดีโอเรื่องปัญหาทางด้านสุขภาพเพื่อน ครูตั้งคำถามจากคลิปวิดีโอและให้นักเรียนตอบคำถาม	ครูจัดหาแหล่งการเรียนรู้ ข้อมูลกรณีศึกษา เพื่อให้ข้อความรู้ตามสภาพจริงในประเด็นที่จะเรียนรู้
ขั้นที่ 2 ขั้นสอน	ขั้นที่ 2 การตั้งเป้าหมาย
ครูอธิบาย / บรรยายเนื้อหาเรื่องการส่งเสริมสุขภาพ และมอบหมายให้นักเรียนปฏิบัติงานเรื่องวิธีการส่งเสริมสุขภาพ	การเรียนรู้แบบนำตนเองและเรียนรู้แบบร่วมมือ กำหนด : ครูช่วยผู้เรียนในการกำหนดจุดมุ่งหมายและขอข่ายการเรียนรู้ เลือก : ผู้เรียนเลือกกิจกรรม/โครงการที่ตนสนใจ นำเสนอ : ผู้เรียนนำเสนอโครงการต่อครู
ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป	ขั้นที่ 3 การวางแผนและดำเนินการการเรียนรู้แบบร่วมกัน
นักเรียนนำเสนอวิธีการส่งเสริมสุขภาพและร่วมกันสรุปบทเรียน	เรียนรู้ : ผู้เรียนปฏิบัติการเรียนรู้ร่วมกัน โดยครูกำกับดูแลให้คำแนะนำ

ตารางที่ 3 (ต่อ)

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้รูปแบบปกติ	การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
	<p>ขั้นที่ 4 การติดตามและประเมินผลงานการเรียนรู้</p> <p>ตรวจสอบ : ครูตรวจสอบกระบวนการทำงาน</p> <p>ติดตาม : ครูร่วมกันติดตามความก้าวหน้าของผลผลิต</p> <p>ปรับปรุง : ผู้เรียนปรับปรุงแผนงาน</p> <p>ผลิต : ผู้เรียนดำเนินปฏิบัติจนได้ผลงาน</p> <p>ประเมิน : ครูประเมินผลงานโดยเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้</p>

จากตารางที่ 3 พบว่า การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นสอน และสรุป ส่วนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นเตรียม ขั้นตั้งเป้าหมาย ขั้นวางแผนและดำเนินการ และการติดตามและประเมินผลงาน

จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำมาจัดทำแผนจัดการเรียนรู้ใน 8 สัปดาห์ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ตารางการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

สัปดาห์	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
1-2	<p>ขั้นที่ 1 การเตรียมบริบทตามสภาพจริง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเปิดคลิปวิดีโอเรื่องปัญหาสุขภาพของคนไทยในปัจจุบัน 2. ครูตั้งคำถามเรื่องปัญหาสุขภาพในชุมชน โดยแบ่งเป็นหัวข้อดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - ทำไมคนในชุมชนถึงประสบปัญหาทางด้านสุขภาพ - หากไม่ดูแลหรือรักษาสุขภาพจะเกิดปัญหาอะไรตามมา

ตารางที่ 4 (ต่อ)

สัปดาห์	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
3-4	<p>- มีวิธีการดูแล รักษา และส่งเสริมสุขภาพอย่างไร</p> <p>- มีวิธีการดูแล รักษา และส่งเสริมสุขภาพอย่างไร</p> <p>3. ครูอธิบายความหมายและความสำคัญของการส่งเสริมสุขภาพ ปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพในสังคมปัจจุบัน และพฤติกรรมเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพกายและจิตใจ</p> <p>4. ครูเปิดคลิปวิดีโอเกี่ยวกับวิธีการส่งเสริมสุขภาพวิธีต่างๆ</p> <p>5. ครูตั้งคำถามเรื่องวิธีการส่งเสริมสุขภาพ</p> <p>- การส่งเสริมสุขภาพมีความสำคัญต่อสุขภาพร่างกายอย่างไร</p> <p>- นักเรียนมีวิธีการส่งเสริมสุขภาพนอกเหนือจากในคลิปวิดีโอที่ได้ชมหรือไม่ และมีวิธีอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 2 การตั้งเป้าหมาย</p> <p>1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อทำการเลือกประเด็นหรือเรื่องที่สนใจเกี่ยวกับการส่งเสริมสุขภาพ</p> <p>2. นักเรียนระดมความคิด ปรัชญาเพื่อเลือกประเด็นหรือเรื่องที่สนใจ</p> <p>3. นักเรียนกำหนดจุดมุ่งหมายและขอข่ายการเรียนรู้ โดยมีครูคอยแนะนำและให้คำปรึกษา</p> <p>4. นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปประเด็นหรือเรื่องที่สนใจ พร้อมทั้งกำหนดจุดมุ่งหมายและขอข่ายการเรียนรู้ เพื่อไปวางแผนและศึกษาค้นคว้าโดยจะนำเสนอในคาบที่ 5 และ 6 (ทุกกลุ่มต้องได้ประเด็นหรือเรื่องที่สนใจ)</p> <p>5. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแนะนำเสนอประเด็นหรือเรื่องที่สนใจ (วิธีการส่งเสริมสุขภาพที่ไม่ซ้ำกัน)</p> <p>6. ครูอธิบายและเสนอแนวทางในการนำเสนอวัตรกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อออนไลน์หรือวิธีต่างๆ เพื่อเป็นทางเลือกให้กับนักเรียนในการนำเสนอ</p> <p>7. นักเรียนสรุปช่องทางในการนำเสนอเสนอวัตรกรรมทางสุขภาพ (โดยแต่ละ</p>

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
5-6	<p>กลุ่มมีวิธีการนำเสนอที่ไม่ซ้ำกัน)</p> <p>ขั้นที่ 3 การวางแผนและดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า ร่วมกันวางแผนลงมือปฏิบัติ เขียนตามรูปแบบของการทำโครงการ โดยมีครูคอยแนะนำและให้คำปรึกษา 2. ครูให้นักเรียนออกมานำเสนอผลการวางแผนและการดำเนินการ 3. ครูและนักเรียนร่วมกันปรึกษาและแก้ไขสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพที่มีข้อผิดพลาดก่อนการนำไปเผยแพร่
7-8	<p>ขั้นที่ 4 การติดตามและประเมินผลงาน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อออนไลน์ 2. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพและวิธีการเผยแพร่ลงบนสื่อออนไลน์ 3. ครูติดตามและประเมินสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพโดยเทียบกับเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้

1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 3 ฉบับ และแบบประเมินความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสุขภาพ ดังต่อไปนี้

1.3.2.1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

2) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาในช่วงขั้นที่ 4

3) กำหนดขอบเขตเนื้อหาที่จะสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

4) สร้างแบบวัดความรู้เป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละข้อคือตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน

5) กำหนดเกณฑ์การตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้	ผลการตัดสินความรู้
16 – 20	มีความรู้ในระดับดีมาก
11 – 15	มีความรู้ในระดับดี
6 – 10	มีความรู้ในระดับพอใช้
0 – 5	มีความรู้ในระดับควรปรับปรุง

6) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ที่สร้างขึ้นนำไปให้ อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะการใช้คำถามตัวเลือก ตัวลวงพฤติกรรมที่ต้องการวัดและความถูกต้องด้านภาษาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

6) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ที่แก้ไขแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้จบการศึกษาระดับปริญญาโทหรือปริญญาตรีทางสาขาสุขศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะการใช้คำถามตัวเลือกตัวลวงและความถูกต้องด้านภาษา นำมาหาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (Index of Congruence หรือ IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.82

7) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางแพปฐมพิทยาคม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน

8) นำผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนมาตรวจให้คะแนนและเพื่อหาค่าความเที่ยงของแบบวัดโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน จากนั้นนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาค่าระดับความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก เพื่อนำผลการวิเคราะห์มาใช้ในการเลือกแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ โดยมีเกณฑ์เลือกข้อคำถามที่มีค่าความเที่ยงตั้งแต่ 0.8 ขึ้นไปค่าระดับความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.2 – 0.8 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป ส่วนข้อคำถามที่มีระดับความยากง่ายและอำนาจจำแนกไม่ตรงตามเกณฑ์คุณภาพของแบบวัดความรู้จะตัดทิ้ง ผลการวิเคราะห์ พบว่า ได้ค่าความเที่ยง เท่ากับ 0.82 มีค่าความยากง่าย

อยู่ในช่วง 0.25 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.30 - 0.70 จึงได้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ตามเกณฑ์ที่ต้องการไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 20 ข้อ

1.3.3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1) ศึกษาวิธีการสร้างและแนวคิดจากเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ

2) สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียน เรื่องการส่งเสริมสุขภาพ ประยุกต์วิธีการและเกณฑ์การให้คะแนนตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert, 1932) ซึ่งเป็นแบบวัดมาตราประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับคือ

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	หมายถึง นักเรียนมีความคิดหรือความรู้สึกที่ไม่เห็นด้วยกับข้อความนั้นมากที่สุด
ไม่เห็นด้วย	หมายถึง นักเรียนมีความคิดหรือความรู้สึกที่ไม่เห็นด้วยกับข้อความนั้น
ไม่แน่ใจ	หมายถึง นักเรียนมีความคิดหรือความรู้สึกเห็นด้วยกับข้อความนั้นเป็นบางครั้ง และบางครั้งมีความคิดหรือความรู้สึกไม่เห็นด้วยกับข้อความนั้น
เห็นด้วย	หมายถึง นักเรียนมีความคิดหรือความรู้สึกเห็นด้วยกับข้อความนั้น
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	หมายถึง นักเรียนมีความคิดหรือความรู้สึกที่เห็นด้วยกับข้อความนั้นมากที่สุด

3) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความคิดเห็นในแต่ละข้อความในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียน เรื่องการส่งเสริมสุขภาพ ดังนี้

ในข้อความที่เป็นข้อความทางบวกกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	5 คะแนน
เห็นด้วย	ให้	4 คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้	3 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ให้	2 คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	1 คะแนน

ในข้อความที่เป็นข้อความทางลบกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	5 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ให้	4 คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้	3 คะแนน
เห็นด้วย	ให้	2 คะแนน
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	1 คะแนน

4) กำหนดเกณฑ์การตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนนวัดเจตคติ	ผลการตัดสินเจตคติ
4.50 – 5.00	มีเจตคติในระดับดีมาก
3.50 – 4.49	มีเจตคติในระดับดี
3.50 – 3.49	มีเจตคติในระดับพอใช้
1.50 – 2.49	มีเจตคติในระดับค่อนข้างไม่ดี
1.00 – 1.49	มีเจตคติในระดับควรปรับปรุง

5) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ จำนวน 25 ข้อ ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหาความสอดคล้องกับจุดประสงค์การวิจัย ลักษณะการใช้คำถามและความถูกต้องด้านภาษา พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

6) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติที่แก้ไขแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาโทหรือปริญญาตรีทางสาขาสุศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การวิจัย ลักษณะการใช้คำถามและความถูกต้องด้านภาษา นำมาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Congruence หรือ IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.85 และค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อทุกข้อมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

7) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางแพปฐมวิद्याคม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน

8) นำผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติมาทำการวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงโดยใช้สูตร Coefficient Alpha ของ Cronbach ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.50 – 0.90 ได้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ ตามเกณฑ์ที่ต้องการไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 20 ข้อ

1.3.2.3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติจากเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียน ประยุกต์วิธีการและเกณฑ์การให้คะแนนวิธีของลิเคอร์ท (Likert, 1932) ซึ่งเป็นแบบวัดมาตรฐานประมาณค่า (Rating Scale) มี 4 ระดับ ดังนี้

ปฏิบัติเป็นประจำ	หมายถึง	ปฏิบัติ 6 – 7 วัน ใน 1 สัปดาห์
ปฏิบัติบ่อยครั้ง	หมายถึง	ปฏิบัติ 3 – 5 วัน ใน 1 สัปดาห์
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	หมายถึง	ปฏิบัติ 1 – 2 วัน ใน 1 สัปดาห์
ไม่เคยปฏิบัติเลย	หมายถึง	ไม่ได้ปฏิบัติเลย ใน 1 สัปดาห์

3) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนการปฏิบัติในแต่ละข้อความในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนดังนี้

ในข้อความการปฏิบัติที่เป็นข้อความทางบวกกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ปฏิบัติเป็นประจำ	ให้	4 คะแนน
ปฏิบัติบ่อยครั้ง	ให้	3 คะแนน
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	ให้	2 คะแนน
ไม่เคยปฏิบัติ	ให้	1 คะแนน

ในข้อความการปฏิบัติที่เป็นข้อความทางลบกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ไม่เคยปฏิบัติ	ให้	4 คะแนน
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	ให้	3 คะแนน
ปฏิบัติบ่อยครั้ง	ให้	2 คะแนน
ปฏิบัติเป็นประจำ	ให้	1 คะแนน

4) กำหนดเกณฑ์การตัดสินการปฏิบัติดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติ	การตัดสินผลการปฏิบัติ
3.50 – 4.00	มีผลการปฏิบัติในระดับดีมาก
2.50 – 3.00	มีผลการปฏิบัติในระดับดี
2.00 – 2.49	มีผลการปฏิบัติในระดับค่อนข้างดี
1.50 – 1.99	มีผลการปฏิบัติในระดับพอใช้
1.00 – 1.49	มีผลการปฏิบัติในระดับควรปรับปรุง

5) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ จำนวน 25 ข้อไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะการใช้คำถามและความถูกต้องด้านภาษาพร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

6) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติที่แก้ไขไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่านโดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาโทหรือปริญญาตรีทางสาขาการศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาความสอดคล้องกับจุดประสงค์การวิจัย ลักษณะการใช้คำถามและความถูกต้องด้านภาษานำมาหาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Congruence หรือ IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.87 และได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

7) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางแพปฐมพิทยาคม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน

8) นำผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติมาทำการวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงโดยใช้สูตร Coefficient Alpha ของ Cronbach ซึ่งผลการคำนวณโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.85 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.50 – 1.00 จึงได้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ ตามเกณฑ์ที่ต้องการไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 20 ข้อ

1.3.2.4 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการสุขภาพ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการสุขภาพ

2) สร้างแบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการสุขภาพ จำนวน 10 ข้อ โดยประยุกต์วิธีการและเกณฑ์การให้คะแนนตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert, 1932) ซึ่งเป็นแบบวัดมาตราประมาณค่า (Rating Scale) มี 3 ระดับ คือ

ดีมาก หมายถึง นักเรียนมีความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการสุขภาพดีมาก

ดี หมายถึง นักเรียนมีความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการสุขภาพดี

ควรปรับปรุง หมายถึง นักเรียนมีความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการสุขภาพควรปรับปรุง

3) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความคิดเห็นในแต่ละข้อความในแบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการสุขภาพ ดังนี้

ดี ให้ 3 คะแนน

ปานกลาง ให้ 2 คะแนน

ควรปรับปรุง ให้ 1 คะแนน

4) เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการสุขภาพ พิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ทำการประเมิน ตามเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถ	การตัดสินผลความสามารถ
2.50 – 3.00	มีความสามารถในระดับดีมาก
1.50 – 2.45	มีความสามารถในระดับดี
1.00 – 1.49	มีความสามารถในระดับควรปรับปรุง

4) นำแบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพที่สร้างขึ้น ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาความสอดคล้องกับจุดประสงค์การวิจัย ลักษณะการใช้ข้อความในการประเมิน และความถูกต้องด้านภาษา เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

5) นำแบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพที่แก้ไขแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาโทหรือปริญญาตรีสาขาสุขภาพหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาความสอดคล้องกับจุดประสงค์การวิจัย ลักษณะการใช้ข้อความในการประเมินและความถูกต้องด้านภาษา นำมาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Congruence หรือ IOC) คัดเลือกข้อความในการประเมินที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.86

7) นำแบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองที่ใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางแพปฐมวิทยาคม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน

8) นำผลการประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพของนักเรียนมาตรวจให้คะแนนและวิเคราะห์ค่าความเที่ยงของแบบประเมินโดยใช้สูตร Coefficient Alpha ของ Cronbach จากนั้นนำผลการประเมินมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก โดยมีเกณฑ์เลือกข้อความในการประเมินที่มีค่าความเที่ยงตั้งแต่ 0.8 ขึ้นไป และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป ส่วนข้อความในการประเมินที่มีค่าความเที่ยงและค่าอำนาจจำแนกไม่ตรงตามเกณฑ์คุณภาพของแบบประเมินจะตัดทิ้ง ผลการวิเคราะห์ ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.82 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.4-1.0 จึงได้แบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ ตามเกณฑ์ที่ต้องการไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 10 ข้อ

ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 การกำหนดแบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) แบบ 2 กลุ่ม มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (The Pretest – Posttest Control Group Design) ดังตารางที่ 5 แบบแผนการทดลอง ดังนี้

ตารางที่ 5 แบบแผนการทดลอง

ตัวอย่าง	การวัดก่อนการทดลอง		การวัดหลังการทดลอง
E	O ₁	\bar{X}	O ₂
C	O ₂		O ₄

E = กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

C = กลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนการสอนแบบปกติ

O₁ O₃ = ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ที่วัดได้ก่อนการทดลอง

O₂ O₄ = ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ที่วัดได้หลังการทดลอง

\bar{X} = การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

2.2 การติดต่อประสานงานก่อนการทดลอง

2.2.1 ติดต่อขอความร่วมมือในการทำวิจัยจากผู้บริหารโรงเรียน

2.2.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการวิจัย การวัดและประเมินผลแก่รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการครูผู้สอน และร่วมกันกำหนดตารางเวลาการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

2.3 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.3.1 การดำเนินการก่อนทดลองการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ดังนี้

2.3.1.1 ทำการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติและประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง (Pre-test)

2.3.1.2 นำผลการทดสอบก่อนการทดลองมาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที (t-test) เพื่อทดสอบว่านักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้แตกต่างกันหรือไม่ ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

ตัวแปรที่ศึกษา	กลุ่มทดลอง (n = 33)		กลุ่มควบคุม (n = 33)		t	P
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
ด้านความรู้	9.58	2.16	9.00	1.22	1.32	-0.19
ด้านเจตคติ	4.07	0.30	4.02	0.38	0.78	0.43
ด้านการปฏิบัติ	3.28	0.14	3.26	0.21	0.59	0.55
ความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ	1.79	0.16	1.76	0.18	0.57	0.57

จากตารางที่ 6 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5

2.3.2 การดำเนินการทดลอง

2.3.2.1 กลุ่มทดลองผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน คาบละ 50 นาที รวม 8 สัปดาห์ ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 จำนวนแผนการจัดการเรียนรู้

	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง	จำนวน คาบ
1	ประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพในปัจจุบัน	1
2	การตั้งเป้าหมายในการแก้ไขปัญหาทางด้านสุขภาพ	1
3	การวางแผนดำเนินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ	1
4	นำเสนอการวางแผนดำเนินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ	1
5	การเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ	1
6	การนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ	1
7	การตรวจสอบผลการนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ	1
8	การประเมินสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ	1

2.3.2.2 กลุ่มควบคุมดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยครูประจำของโรงเรียนใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามปกติของครูประจำโรงเรียนสัปดาห์ละ 1 คาบเรียน รวม 8 สัปดาห์ สาระการเรียนรู้ของห้องควบคุมเหมือนกับห้องทดลองคือเรื่อง การส่งเสริมสุขภาพ

2.3.3 การดำเนินงานหลังการทดลอง

2.3.3.1 วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และประเมินความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลอง (Post-test) ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพฉบับเดียวกันกับก่อนทดลอง

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้คอมพิวเตอร์หาค่าความเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพโดยการทดสอบค่าที (t-test) ดังนี้

3.1.1 เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุมโดยการทดสอบค่าที (Paired Sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

3.1.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมโดยการทดสอบค่าที (Independent Sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

3.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 วิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ โดยหาค่าความเที่ยง ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.2.2 วิเคราะห์ข้อมูลคำนวณค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์

3.2.3 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง

และของนักเรียนกลุ่มควบคุม ด้วยการทดสอบค่าที (Paired Sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์

3.3.4 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม ด้วยการทดสอบค่าที (Independent Sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพและของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับ การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ และของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

1.1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ก่อนและหลังการ ทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน เชิงผลิตภาพและของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 8, 9, 10 และภาพที่ 1

ตารางที่ 8 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	33	9.58	2.16	13.12	1.40	9.40	0.00*
กลุ่มควบคุม	33	9.00	1.22	9.52	1.52	1.29	0.20

* $p < .05$

จากตารางที่ 8 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 9.58 อยู่ในระดับพอใช้ คะแนนหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 13.12 คะแนน อยู่ในระดับดี

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 9.00 คะแนน อยู่ในระดับพอใช้ หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 9.52 คะแนน อยู่ในระดับพอใช้

ตารางที่ 9 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง จำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง (n=33)		หลังทดลอง (n=33)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	ความหมายของการสร้างเสริมสุขภาพ	0.52	0.50	0.79	0.41	2.72	0.01*
2	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่ดี จะส่งผลอย่างไร	0.15	0.36	0.39	0.49	2.26	0.03*
3	การสร้างเสริมสุขภาพมีความสำคัญมากที่สุด	0.94	0.24	0.94	0.24	0.00	1.00
4	หลักปฏิบัติที่ทำให้มีสุขภาพที่ดี	0.55	0.50	0.67	0.47	1.07	0.29
5	ปัญหาสุขภาพของประชากรไทย	0.39	0.49	0.64	0.48	1.96	0.05*
6	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่เหมาะสมที่สุด	0.27	0.45	0.64	0.48	3.46	0.00*
7	สถานการณ์ใดทำให้เกิดโรคได้ง่ายที่สุด	0.64	0.48	0.64	0.48	0.00	1.00
8	นักเรียนมีวิธีการสร้างเสริมสุขภาพอย่างไร	0.36	0.48	0.67	0.47	2.73	0.01*
9	นักเรียนมีวิธีป้องกันและดูแลสุขภาพอย่างไร	0.94	0.24	0.94	0.24	0.00	1.00
10	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่เหมาะสมที่สุด	0.39	0.49	0.55	0.50	1.22	0.23
11	ปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทย	0.85	0.36	0.85	0.36	0.00	1.00

* $p < .05$

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	P
		(n=33)	(n=33)	(n=33)	(n=33)		
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
12	การสร้างเสริมสุขภาพที่ตึ้นนครคำถึง สิ่งใด	0.33	0.47	0.36	0.48	0.27	0.78
13	สิ่งทำให้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพ มากที่สุด	0.82	0.39	0.82	0.39	0.00	1.00
14	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพและป้องกัน โรค	0.21	0.41	0.61	0.49	3.43	0.00*
15	ความหมายของสื่อวัฒนธรรมทาง สุขภาพ	0.15	0.36	0.55	0.50	3.17	0.00*
16	การเผยแพร่สื่อวัฒนธรรมทางสุขภาพ	0.91	0.29	0.97	0.17	1.00	0.32
17	ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของวัฒนธรรมทาง สุขภาพ	0.55	0.50	0.58	0.50	0.22	0.82
18	สื่อวัฒนธรรมทางสุขภาพก่อให้เกิด ประโยชน์	0.12	0.33	0.64	0.48	4.78	0.00*
19	สื่อวัฒนธรรมต้องคำนึงถึงสิ่งใดเป็น อันดับแรก	0.30	0.46	0.67	0.47	3.20	0.00*
20	ประโยชน์ในการสร้างสื่อวัฒนธรรมทาง สุขภาพ	0.42	0.50	0.42	0.50	0.00	1.00
	รวม	9.58	2.16	13.12	1.40	9.40	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 9 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 9.58 คะแนน อยู่ในระดับพอใช้ หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 13.12 คะแนน อยู่ในระดับดี

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 1, 2, 5, 6, 8, 14, 15, 18 และ 19

ตารางที่ 10 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง (n=33)		หลังทดลอง (n=33)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	ความหมายของการสร้างเสริมสุขภาพ	0.82	0.39	0.85	0.36	0.32	0.74
2	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่ดี จะส่งผลอย่างไร	0.48	0.50	0.48	0.50	0.00	1.00
3	การสร้างเสริมสุขภาพมีความสำคัญมากที่สุด	0.42	0.50	0.45	0.50	2.97	0.76
4	หลักปฏิบัติที่ทำให้มีสุขภาพที่ดี	0.15	0.36	0.15	0.36	0.00	1.00
5	ปัญหาสุขภาพของประชากรไทย	0.18	0.39	0.21	0.41	2.97	0.76
6	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพได้เหมาะสมที่สุด	0.33	0.47	0.33	0.47	0.00	1.00
7	สถานการณ์ใดทำให้เกิดโรคได้ง่ายที่สุด	0.24	0.43	0.27	0.45	2.97	0.76
8	นักเรียนมีวิธีการสร้างเสริมสุขภาพอย่างไร	0.76	0.43	0.79	0.41	2.97	0.76
9	นักเรียนมีวิธีป้องกันและดูแลสุขภาพอย่างไร	0.48	0.50	0.52	0.50	2.15	0.83
10	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่เหมาะสมที่สุด	0.52	0.50	0.52	0.50	0.00	1.00
11	ปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทย	0.79	0.41	0.79	0.41	0.00	1.00
12	การสร้างเสริมสุขภาพที่ดีนั้นควรคำนึงถึงสิ่งใด	0.06	0.24	0.12	0.33	0.81	0.42
13	สิ่งทำให้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพมากที่สุด	0.76	0.43	0.79	0.41	0.27	0.78
14	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรค	0.52	0.50	0.58	0.50	0.52	0.60

* $p < .05$

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความคำถาม	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	P
		(n=33)	(n=33)	(n=33)	(n=33)		
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
	สุขภาพ						
15	ความหมายของสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ	0.00	0.00	0.09	0.29	1.78	0.08
16	การเผยแพร่สื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ	0.97	0.17	0.97	0.17	0.00	1.00
17	ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของสื่อวัตกรรมการทาง	0.12	0.33	0.15	0.36	0.44	0.66
18	สื่อวัตกรรมการทางสุขภาพก่อให้เกิดประโยชน์	0.03	0.17	0.06	0.24	0.57	0.57
19	สื่อวัตกรรมการต้องคำนึงถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรก	0.79	0.41	0.79	0.41	0.00	1.00
20	ประโยชน์ในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ	0.58	0.50	0.61	0.49	0.23	0.81
	รวม	9.00	1.22	9.52	1.52	1.29	0.20

* $p < .05$

จากตารางที่ 10 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 9.00 คะแนน อยู่ในระดับพอใช้ หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 9.52 คะแนน อยู่ในระดับพอใช้

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพและของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 11, 12, 13 และ ภาพที่ 2

ตารางที่ 11 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนและหลัง การทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	33	4.07	0.30	4.34	0.24	3.41	0.00*
กลุ่มควบคุม	33	4.20	0.38	4.14	0.34	1.27	0.21

* $p < .05$

จากตารางที่ 11 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.07 คะแนน อยู่ในระดับดี หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.34 คะแนน อยู่ในระดับดี

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.20 คะแนน อยู่ในระดับดี หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.14 คะแนน อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 12 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนและหลัง การทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อคำถาม	ก่อนทดลอง (n=33)		หลังทดลอง (n=33)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	การสร้างเสริมสุขภาพมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต	4.67	0.47	4.97	0.17	3.28	0.02*
2	การผ่อนคลายความเครียดช่วยให้สุขภาพกายสุขภาพจิตดี	4.82	0.39	4.82	0.39	0.00	1.00
3	การมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีส่งผลต่อการดำเนินชีวิต	4.73	0.51	4.91	0.29	1.64	0.11

* $p < .05$

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		T	P
		(n=33)	(n=33)	(n=33)	(n=33)		
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
4	โรคติดต่อเป็นสิ่งที่ปกติ ไม่จำเป็นต้องมีการป้องกันที่ถูกต้อง	1.94	1.19	1.52	0.66	1.94	0.60
5	การสร้างเสริมสุขภาพจำเป็นต้องปฏิบัติทุกเพศและทุกช่วงวัย	4.64	0.60	4.85	0.36	1.56	0.12
6	การมีสุขภาพที่ดีทำให้คุณภาพชีวิตความเป็นอยู่ดีตาม	4.55	0.50	4.73	0.45	1.78	0.08
7	ดูแลสุขภาพของตนเอง ครอบครัว และบุคคลในชุมชน	4.52	0.50	4.67	0.47	1.22	0.23
8	วิชาสุขศึกษาทำให้รู้จักวิธีการสร้างเสริมสุขภาพอย่างถูกต้อง	4.30	0.72	4.55	0.50	1.43	0.16
9	สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพเหมาะกับทุกเพศและทุกช่วงวัย	3.73	0.94	4.48	0.61	3.79	0.00*
10	นำสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์	3.85	0.75	4.36	0.74	2.57	0.01*
11	สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพที่อยู่บนสื่อสังคมออนไลน์เข้าถึงง่าย	4.27	0.76	4.82	0.46	3.12	0.00*
12	สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพสร้างรายได้และพัฒนาเศรษฐกิจ	4.12	0.60	4.61	0.70	2.96	0.00*
13	การล้างมือก่อนรับประทานอาหาร ช่วยป้องกันโรคติดต่อได้	4.58	0.50	4.76	0.50	1.53	0.13
14	เมื่อเกิดโรคติดต่อขึ้นต้องแจ้งให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบ	4.42	0.61	4.48	0.61	0.44	0.66
15	โรคติดต่อเกิดขึ้นได้กับทุกเพศทุกวัย	4.70	0.46	4.97	0.17	3.46	0.00*
16	การสร้างเสริมสุขภาพไม่จำเป็นต้องมีหลักการที่ถูกต้องก็ได้	2.42	1.27	2.18	1.04	0.87	0.39

* $p < .05$

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง (n=33)		หลังทดลอง (n=33)		T	P
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
17	การฉีดวัคซีนทำให้ร่างกายแข็งแรง และป้องกันโรคติดต่อได้	3.15	1.27	2.18	1.04	0.20	0.84
18	กิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพทำให้เกิด ความเครียด	2.61	1.41	2.36	1.34	0.80	0.42
19	การสร้างเสริมสุขภาพช่วยป้องกัน โรคติดต่อได้	4.39	0.82	4.55	0.61	0.79	0.43
20	การดูแลเอาใจใส่ความสะอาดช่วยลด การเกิดโรคติดต่อได้	4.24	1.06	4.58	0.70	1.28	0.20
	รวม	4.07	0.30	4.34	0.28	3.41	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 12 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียน กลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.07 คะแนน อยู่ในระดับ ดี หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.34 คะแนน อยู่ในระดับ ดี

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 1, 9, 10, 11, 12 และ 15

ตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง (n=33)		หลังทดลอง (n=33)		t	P
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	การสร้างเสริมสุขภาพมีความสำคัญ ต่อการดำเนินชีวิต	4.64	0.48	4.67	0.47	1.00	0.32

* $p < .05$

ตารางที่ 13 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	P
		(n=33)		(n=33)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
2	การผ่อนคลายความเครียดช่วยให้สุขภาพกายสุขภาพจิตดี	4.73	0.45	4.79	0.41	1.43	0.16
3	การมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีส่งผลต่อการดำเนินชีวิต	4.70	0.52	4.73	0.51	1.00	0.32
4	โรคติดต่อเป็นสิ่งที่ปกติ ไม่จำเป็นต้องมีการป้องกันที่ถูกต้อง	1.88	1.05	1.79	0.99	1.00	0.32
5	การสร้างเสริมสุขภาพจำเป็นต้องปฏิบัติทุกเพศและทุกช่วงวัย	4.45	0.56	4.48	0.56	1.00	0.32
6	การมีสุขภาพที่ดีทำให้คุณภาพชีวิตความเป็นอยู่ดีตาม	4.58	0.50	4.61	0.49	1.00	0.32
7	ดูแลสุขภาพของตนเอง ครอบครัว และบุคคลในชุมชน	4.39	0.49	4.42	0.50	1.00	0.32
8	วิชาสุขศึกษาทำให้รู้จักวิธีการสร้างเสริมสุขภาพอย่างถูกต้อง	4.33	0.64	4.36	0.65	1.00	0.32
9	สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพเหมาะกับทุกเพศและทุกช่วงวัย	4.09	0.72	4.15	0.71	1.00	0.32
10	นำสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์	3.82	0.68	3.88	0.65	1.43	0.16
11	สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพที่อยู่บนสื่อสังคมออนไลน์เข้าถึงง่าย	4.18	0.58	4.21	0.60	1.00	0.32
12	สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพสร้างรายได้และพัฒนาเศรษฐกิจ	4.15	0.61	4.18	0.58	1.00	0.32
13	การล้างมือก่อนรับประทานอาหารช่วยป้องกันโรคติดต่อได้	4.52	0.61	4.55	0.61	1.00	0.32

* $p < .05$

ตารางที่ 13 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	P
		(n=33)		(n=33)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
14	เมื่อเกิดโรคติดต่อขึ้นต้องแจ้งให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบ	4.73	0.45	4.76	0.43	1.00	0.32
15	โรคติดต่อเกิดขึ้นได้กับทุกเพศทุกวัย	4.27	1.03	4.33	1.10	0.30	0.76
16	การสร้างเสริมสุขภาพไม่จำเป็นต้องมีหลักการที่ถูกต้องก็ได้	2.67	1.16	2.58	1.17	1.00	0.32
17	การฉีดวัคซีนทำให้ร่างกายแข็งแรงและป้องกันโรคติดต่อได้	3.30	1.28	3.15	1.39	1.40	0.16
18	กิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพทำให้เกิดความเครียด	2.45	1.37	2.42	1.39	1.00	0.32
19	การสร้างเสริมสุขภาพช่วยป้องกันโรคติดต่อได้	4.09	0.91	4.21	0.89	1.43	0.16
20	การดูแลเอาใจใส่ความสะอาดช่วยลดการเกิดโรคติดต่อได้	4.45	0.79	4.52	0.75	1.00	0.32
	รวม	4.20	0.38	4.14	0.27	1.27	0.21

* $p < .05$

จากตารางที่ 13 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.20 คะแนน อยู่ในระดับ ดี หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.14 คะแนน อยู่ในระดับ ดี

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติก่อนและหลัง การทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพและของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 14, 15, 16 และภาพที่ 3

ตารางที่ 14 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		T	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	33	-3.28	0.14	3.64	0.13	8.59	0.00*
กลุ่มควบคุม	33	3.26	0.21	3.17	0.34	1.20	0.23

* $p < .05$

จากตารางที่ 14 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.28 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.64 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.26 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก หลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.17 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

ตารางที่ 15 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อคำถาม	ก่อนทดลอง (n=33)		หลังทดลอง (n=33)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ	2.88	0.78	3.45	0.61	3.98	0.00*
2	เมื่อรู้สึกเครียดจะหาวิธีการจัดการ ความเครียด	3.55	0.56	3.64	0.48	0.72	0.47
3	ล้างมือก่อนรับประทานอาหาร	3.39	0.49	3.67	0.54	1.95	0.59
4	เลือกกิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพได้ อย่างเหมาะสม	3.97	0.17	3.97	0.17	0.00	1.00

* $p < .05$

ตารางที่ 15 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=33)	(n=33)	(n=33)	(n=33)		
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
5	นำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาสุขศึกษาไปใช้ในชีวิตประจำวัน	3.45	0.66	3.58	0.70	0.64	0.52
6	ปฏิบัติกิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพสม่ำเสมอ	3.30	0.72	3.48	0.61	1.00	0.32
7	เมื่อมีเวลาว่างจะออกกำลังกายเสมอ	3.24	0.79	3.48	0.61	1.32	0.19
8	ชักชวนแนะนำบุคคลในครอบครัวชุมชนสร้างเสริมสุขภาพ	3.48	0.50	3.58	0.61	0.64	0.52
9	ดูแลบุคคลในครอบครัว เมื่อไม่สบาย	2.94	0.78	3.36	0.65	2.60	0.14*
10	ให้บุคคลในครอบครัวพักผ่อนอย่างน้อยวันละ 6-8 ชั่วโมง	3.12	0.89	3.70	0.46	3.53	0.01*
11	นักเรียนส่งเสริมให้บุคคลในครอบครัวดื่มน้ำวันละ 8 แก้ว	2.97	0.63	3.61	0.60	3.79	0.00*
12	แนะนำบุคคลในครอบครัวรับประทานอาหารครบ 5 หมู่	3.70	0.46	3.85	0.36	1.71	0.96
13	แนะนำบุคคลในครอบครัวให้กินคว่าข้อมูลด้านสุขภาพ	3.79	0.41	3.79	0.41	0.00	1.00
14	นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์	3.30	0.81	3.33	0.77	0.15	0.87
15	สามารถเข้าถึงสังคมออนไลน์ได้อย่างคล่องแคล่ว	3.12	0.33	3.48	0.75	2.54	0.16*
16	นักเรียนใช้สังคมออนไลน์อย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง	3.85	0.36	3.85	0.36	0.00	1.00
17	วางแผนการสร้างเสริมสุขภาพให้กับตนเองและครอบครัว	3.27	0.62	3.88	0.41	4.41	0.00*
18	แนะนำบุคคลในครอบครัวเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสุขภาพ	3.15	0.93	3.70	0.46	3.60	0.00*
19	นักเรียนตรวจสอบภาชนะที่มีน้ำขัง	2.36	0.48	3.91	0.29	7.55	0.00*

* $p < .05$

ตารางที่ 15 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=33)		(n=33)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
20	บริเวณบ้านและชุมชน หลีกเลี่ยงการสัมผัสและใกล้ชิดกับ สัตว์ที่เป็นพาหะนำโรค	2.94	0.24	3.58	0.61	5.60	0.00*
	รวม	-3.28	0.14	3.64	0.13	8.59	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 15 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของ นักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพสูงกว่า ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.28 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.64 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 1, 9, 10, 11, 15, 17, 18, 19 และ 20

ตารางที่ 16 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=33)		(n=33)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ	3.03	0.81	3.03	0.68	0.00	1.00
2	เมื่อรู้สึกเครียดจะหาวิธีการจัดการ ความเครียด	3.27	0.76	3.27	0.45	0.00	1.00
3	ล้างมือก่อนรับประทานอาหาร	3.18	0.58	3.15	0.56	0.22	0.82
4	เลือกกิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพได้ อย่างเหมาะสม	3.91	0.29	3.76	0.50	1.40	0.16
5	นำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาสุขศึกษา	3.18	0.76	3.18	0.46	0.00	1.00

* $p < .05$

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความคำถาม	ก่อนทดลอง (n=33)		หลังทดลอง (n=33)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
	ไปใช้ในชีวิตประจำวัน						
6	ปฏิบัติกิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพ สม่ำเสมอ	3.27	0.76	3.27	0.94	0.00	1.00
7	เมื่อมีเวลาร่างกายจะออกกำลังกายเสมอ	3.06	0.74	3.00	0.70	0.49	0.62
8	ชักชวนแนะนำบุคคลในครอบครัว ชุมชนสร้างเสริมสุขภาพ	3.52	0.50	3.09	0.87	2.36	0.02*
9	ดูแลบุคคลในครอบครัว เมื่อไม่สบาย	3.21	0.74	3.21	0.78	0.00	1.00
10	ให้บุคคลในครอบครัวพักผ่อนอย่าง น้อยวันละ 6-8 ชั่วโมง	3.33	0.81	3.12	0.89	1.02	0.31
11	นักเรียนส่งเสริมให้บุคคลใน ครอบครัวดื่มน้ำวันละ 8 แก้ว	3.12	0.69	3.12	0.85	0.00	1.00
12	แนะนำบุคคลในครอบครัว รับประทานอาหารครบ 5 หมู่	3.39	0.65	3.39	0.65	0.00	1.00
13	แนะนำบุคคลในครอบครัวให้ค้นคว้า ข้อมูลด้านสุขภาพ	3.55	0.75	3.55	0.75	0.00	1.00
14	นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์	3.24	0.75	3.21	0.85	0.15	0.87
15	สามารถเข้าถึงสังคมออนไลน์ได้อย่าง คล่องแคล่ว	3.03	0.46	3.00	0.66	0.20	0.83
16	นักเรียนใช้สังคมออนไลน์อย่างน้อย วันละ 1 ชั่วโมง	3.79	0.41	3.36	0.69	2.93	0.00*
17	วางแผนการสร้างเสริมสุขภาพให้กับ ตนเองและครอบครัว	3.30	0.46	3.24	0.90	0.40	0.69
18	แนะนำบุคคลในครอบครัว เคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสุขภาพ	3.36	0.69	3.33	0.92	0.15	0.87
19	นักเรียนตรวจสอบภาชนะที่มีน้ำขัง บริเวณบ้านและชุมชน	2.48	0.50	2.39	0.70	0.57	0.57

* $p < .05$

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		T	p
		(n=33)		(n=33)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
20	หลีกเลี่ยงการสัมผัสและใกล้ชิดกับสัตว์ที่เป็นพาหะนำโรค	3.00	0.00	2.88	0.78	0.89	0.37
	รวม	3.26	0.21	3.17	0.34	1.20	0.23

* $p < .05$

จากตารางที่ 16 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของ นักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.26 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.17 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 8 และ 16

1.4 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพและของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติปรากฏดังตารางที่ 17, 18, 19 และภาพที่ 4

ตารางที่ 17 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทาง

สุขภาพก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	33	1.79	0.16	2.21	0.25	7.36	0.00*
กลุ่มควบคุม	33	1.76	0.18	1.86	0.27	1.46	0.15

* $p < .05$

จากตารางที่ 17 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียน

การสอนเชิงผลิตภาพสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 1.79 คะแนน อยู่ในระดับดี หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.21 คะแนน อยู่ในระดับดี

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 1.76 คะแนน อยู่ในระดับดี หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 1.86 คะแนน อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 18 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ความสามารถ	ก่อนทดลอง (n=33)		หลังทดลอง (n=33)		t	p
		\bar{x}	SD	\bar{x}	SD		
1	นักเรียนสามารถสื่อความหมายถึงเรื่องที่ต้องการศึกษาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา	2.12	0.33	2.15	0.90	0.17	0.86
2	นักเรียนสามารถเขียนระบุวัตถุประสงค์ การดำเนินการ ผลการศึกษา ประเด็นปัญหา ความสำคัญ และการอ้างอิงที่ถูกต้อง	1.76	0.50	1.82	0.91	0.32	0.75
3	นักเรียนสามารถเขียนวัตถุประสงค์ให้มีความสอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการศึกษา	1.88	0.33	2.00	0.00	0.25	0.80
4	นักเรียนสามารถวางแผนและระบุขั้นตอนในการทำงานได้อย่างเป็นระบบ	1.88	0.33	2.00	0.00	2.10	0.04*
5	นักเรียนสามารถวางแผนและระบุขั้นตอนการทำงานได้อย่างเป็นระบบ	1.97	0.30	1.97	0.88	0.00	1.00
6	นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้และได้ข้อมูลที่ถูกต้องและสมบูรณ์	1.67	0.47	2.48	0.50	6.88	0.00*
7	นักเรียนสามารถสรุปผลและแก้ไข ปัญหาที่พบจากการสร้างสื่อวัตกรรมการ	1.82	0.52	2.82	0.39	8.68	0.00*

* $p < .05$

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ข้อที่	ความสามารถ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=33)		(n=33)			
		\bar{x}	SD	\bar{x}	SD		
8	นักเรียนสามารถเขียนเอกสารอ้างอิง โดยการเรียงดับหนังสือ	1.82	0.58	2.33	0.47	4.43	0.00*
9	นักเรียนสามารถเขียนเอกสารอ้างอิง โดยการเรียงดับหนังสือ	1.64	0.48	2.18	0.39	5.07	0.00*
10	นักเรียนสามารถนำนวัตกรรมทาง สุขภาพที่แล้วเสร็จ ไปเผยแพร่ลงสื่อ สังคมออนไลน์	1.39	0.49	2.52	0.50	8.70	0.00*
	รวม	1.79	0.16	2.21	0.25	7.36	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 18 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 1.79 คะแนน อยู่ในระดับดี หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.21 คะแนน อยู่ในระดับดี

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ใน ข้อที่ 4, 6, 7, 8, 9 และ 10

ตารางที่ 19 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ความสามารถ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=33)		(n=33)			
		\bar{x}	SD	\bar{x}	SD		
1	นักเรียนสามารถสื่อความหมายถึงเรื่อง ที่ต้องการศึกษาและสอดคล้องกับ	2.09	0.29	2.09	0.38	0.00	1.00

* $p < .05$

ตารางที่ 20 (ต่อ)

ข้อที่	ความสามารถ	ก่อนทดลอง (n=33)		หลังทดลอง (n=33)		t	p
		\bar{x}	SD	\bar{x}	SD		
	วัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา						
2	นักเรียนสามารถเขียนระบุวัตถุประสงค์ การดำเนินการ ผลการศึกษา ประเด็นปัญหา ความสำคัญ และการอ้างอิงที่ถูกต้อง	1.76	0.56	2.12	0.82	1.87	0.07
3	นักเรียนสามารถเขียนวัตถุประสงค์ให้มีความสอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการศึกษา	1.85	0.36	2.03	0.39	1.97	0.05
4	นักเรียนสามารถวางแผนและระบุขั้นตอนในการทำงานได้อย่างเป็นระบบ	1.82	0.39	1.91	0.45	0.82	0.41
5	นักเรียนสามารถวางแผนและระบุขั้นตอนการทำงานได้อย่างเป็นระบบ	1.85	0.36	1.85	0.44	0.00	1.00
6	นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้และได้ข้อมูลที่ถูกต้องและสมบูรณ์	1.64	0.48	1.67	0.69	0.20	0.83
7	นักเรียนสามารถสรุปผลและแก้ไขปัญหที่พบจากการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพได้	1.70	0.85	1.73	0.67	0.19	0.85
8	นักเรียนสามารถเขียนเอกสารอ้างอิงโดยการเรียงดับหนังสือ	1.88	0.48	1.88	0.48	0.00	1.00
9	นักเรียนสามารถเขียนเอกสารอ้างอิงโดยการเรียงดับหนังสือ	1.67	0.47	1.67	0.95	0.00	1.00
10	นักเรียนสามารถนำนวัตกรรมทางสุขภาพที่แล้วเสร็จ ไปเผยแพร่ลงสื่อสังคมออนไลน์	1.45	0.50	1.67	0.73	1.36	0.18
	รวม	1.76	0.18	1.86	0.27	1.46	0.15

* $p < .05$

จากตารางที่ 19 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนน

เท่ากับ 1.77 คะแนน อยู่ในระดับดี หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 1.84 คะแนน อยู่ในระดับดี

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ หลังการทดลอง ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตลกตลกกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

2.1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ หลังการทดลอง ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 20, 21 และภาพที่ 1

ตารางที่ 21 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังการทดลอง ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	33	13.12	1.40	9.98	0.00*
กลุ่มควบคุม	33	9.52	1.52		

* $p < .05$

จากตารางที่ 20 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 13.12 คะแนนอยู่ในระดับดี นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 9.52 คะแนนอยู่ในระดับพอใช้

ตารางที่ 22 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังทาง
ทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความถาม	กลุ่มทดลอง (n=33)		กลุ่มควบคุม (n=33)		t	P
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	ความหมายของการสร้างเสริมสุขภาพ	0.79	0.41	0.85	0.36	0.63	0.53
2	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่ดี จะส่งผล อย่างไร	0.39	0.49	0.48	0.50	0.73	0.46
3	การสร้างเสริมสุขภาพมีความสำคัญมาก ที่สุด	0.76	0.43	0.45	0.50	2.60	0.01*
4	หลักปฏิบัติที่ทำให้มีสุขภาพที่ดี	0.67	0.47	0.15	0.36	4.92	0.00*
5	ปัญหาสุขภาพของประชากรไทย	0.64	0.48	0.21	0.41	3.80	0.00*
6	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่เหมาะสมที่สุด	0.64	0.48	0.33	0.47	2.54	0.01*
7	สถานการณ์ใดทำให้เกิดโรคได้ง่ายที่สุด	0.64	0.48	0.27	0.45	3.13	0.00*
8	นักเรียนมีวิธีการสร้างเสริมสุขภาพ อย่างไร	0.67	0.47	0.79	0.41	1.09	0.27
9	นักเรียนมีวิธีป้องกันและดูแลสุขภาพ อย่างไร	0.94	0.24	0.52	0.50	0.00	0.00*
10	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่เหมาะสมที่สุด	0.55	0.50	0.52	0.50	0.66	0.80
11	ปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทย	0.85	0.36	0.79	0.41	0.20	0.53
12	การสร้างเสริมสุขภาพที่ดิฉันควรคำนึงสิ่งใด	0.36	0.48	0.12	0.33	0.00	0.02*
13	สิ่งทำให้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพมาก ที่สุด	0.82	0.39	0.79	0.41	0.54	0.76
14	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรค	0.61	0.49	0.58	0.50	6.28	0.80
15	ความหมายของสื่อวัฒนธรรมทางสุขภาพ	0.55	0.50	0.09	0.29	0.00	0.00*
16	การเผยแพร่สื่อวัฒนธรรมทางสุขภาพ	0.97	0.17	0.97	0.17	1.00	1.00
17	ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของนวัตกรรมทาง สุขภาพ	0.58	0.50	0.15	0.36	0.00	0.00*
18	สื่อวัฒนธรรมทางสุขภาพก่อให้เกิด ประโยชน์	0.64	0.48	0.06	0.24	0.00	0.00*

*p < .05

ตารางที่ 21 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	กลุ่มทดลอง (n=33)		กลุ่มควบคุม (n=33)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
19	สื่อวัตกรรมการต้องคำนึงถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรก	0.67	0.47	0.79	0.41	1.09	0.27
20	ประโยชน์ในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ	0.42	0.50	0.61	0.49	1.48	0.14
รวม		13.12	1.40	9.52	1.52	9.98	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 21 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 13.12 คะแนน อยู่ในระดับดี นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 9.52 คะแนน อยู่ในระดับพอใช้

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 15, 17 และ 18

2.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ หลังการทดลอง ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 22, 23 และ ภาพที่ 2

ตารางที่ 23 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	33	4.34	0.24	2.81	0.00*
กลุ่มควบคุม	33	4.14	0.34		

* $p < .05$

จากตารางที่ 22 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.18 คะแนน อยู่ในระดับดี นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 4.03 คะแนน อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 24 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความถาม	กลุ่มทดลอง (n=33)		กลุ่มควบคุม (n=33)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	ความหมายของการสร้างเสริมสุขภาพ	4.97	0.17	4.67	0.47	3.41	0.00*
2	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่ดี จะส่งผลอย่างไร	4.82	0.39	4.79	0.41	0.30	0.76
3	การสร้างเสริมสุขภาพมีความสำคัญมากที่สุด	4.91	0.29	4.73	0.51	1.76	0.08
4	หลักปฏิบัติที่ทำให้มีสุขภาพที่ดี	4.48	0.66	4.60	0.82	0.65	0.51
5	ปัญหาสุขภาพของประชากรไทย	4.85	0.36	4.48	0.56	3.10	0.00*
6	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่เหมาะสมที่สุด	4.73	0.45	4.61	0.49	1.03	0.30
7	สถานการณ์ใดทำให้เกิดโรคได้ง่ายที่สุด	4.67	0.47	4.42	0.50	2.00	0.04*
8	นักเรียนมีวิธีการสร้างเสริมสุขภาพอย่างไร	4.55	0.50	4.36	0.65	1.26	0.21
9	นักเรียนมีวิธีป้องกันและดูแลสุขภาพอย่างไร	4.48	0.61	4.15	0.71	2.03	0.47
10	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่เหมาะสมที่สุด	4.36	0.74	3.88	0.65	2.82	0.00*
11	ปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทย	4.82	0.46	4.21	0.60	4.58	0.00*
12	การสร้างเสริมสุขภาพที่ดีนั้นควรคำนึงถึงสิ่งใด	4.61	0.70	4.18	0.58	2.66	0.10*
13	สิ่งทำให้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพมากที่สุด	4.76	0.50	4.55	0.61	1.53	0.13
14	วิธีการสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรค	1.51	0.61	1.24	0.43	2.07	0.04*

* $p < .05$

ตารางที่ 23 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	กลุ่มทดลอง (n=33)		กลุ่มควบคุม (n=33)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
15	ความหมายของสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ	4.97	0.17	4.33	1.10	3.25	0.00*
16	การเผยแพร่สื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ	3.81	1.04	4.06	1.02	0.95	0.34
17	ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ	2.90	1.04	3.03	1.40	0.39	0.69
18	สื่อวัตกรรมการทางสุขภาพก่อให้เกิดประโยชน์	3.63	1.34	3.78	1.43	0.44	0.65
19	สื่อวัตกรรมการต้องคำนึงถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรก	4.55	0.61	4.21	0.89	1.76	0.08
20	ประโยชน์ในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ	4.58	0.70	4.52	0.75	0.33	0.73
	รวม	4.34	0.24	4.14	0.34	2.81	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 23 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.34 คะแนน อยู่ในระดับดี นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 4.14 คะแนน อยู่ในระดับดี

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 1, 5, 7, 10, 11, 12, 14 และ 15

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ หลังการ ทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 24, 25 และภาพที่ 3

ตารางที่ 25 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติหลังทาง
ทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	33	3.64	0.13	7.27	0.00*
กลุ่มควบคุม	33	3.17	0.34		

* $p < .05$

จากตารางที่ 24 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.64 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.16 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

ตารางที่ 26 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติหลังการ
ทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกเป็นรายชื่อ

ข้อที่	ข้อความ	กลุ่มทดลอง (n=33)		กลุ่มควบคุม (n=33)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ	3.45	0.61	3.03	0.68	2.64	0.01*
2	เมื่อรู้สึกเครียดจะหาวิธีการจัดการ ความเครียด	3.64	0.48	3.27	0.45	3.13	0.00*
3	ล้างมือก่อนรับประทานอาหาร	3.67	0.54	3.15	0.56	3.78	0.00*
4	เลือกกิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพได้ อย่างเหมาะสม	3.97	0.17	3.76	0.50	2.29	0.00*
5	นำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาสุข ศึกษาไปใช้ในชีวิตประจำวัน	3.58	0.70	3.18	0.46	2.67	0.01*
6	ปฏิบัติกิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพสม่ำเสมอ	3.48	0.75	3.27	0.94	1.00	0.31
7	เมื่อมีเวลาร่างจะออกกำลังกายเสมอ	3.48	0.61	3.00	0.70	2.96	0.00*
8	ชักชวนแนะนำบุคคลในครอบครัว ชุมชนสร้างเสริมสุขภาพ	3.58	0.61	3.09	0.87	2.59	0.01*

* $p < .05$

ตารางที่ 25 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความคำถาม	กลุ่มทดลอง (n=33)		กลุ่มควบคุม (n=33)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
9	ดูแลบุคคลในครอบครัว เมื่อไม่สบาย	3.36	0.65	3.21	0.78	0.85	0.39
10	ให้บุคคลในครอบครัวพักผ่อนอย่างน้อยวันละ 6-8 ชั่วโมง	3.70	0.46	3.12	0.89	3.28	0.00*
11	นักเรียนส่งเสริมให้บุคคลในครอบครัวดื่มน้ำวันละ 8 แก้ว	3.61	0.60	3.12	0.85	2.64	0.01*
12	แนะนำบุคคลในครอบครัวรับประทานอาหารครบ 5 หมู่	3.85	0.36	3.39	0.65	3.47	0.00*
13	แนะนำบุคคลในครอบครัวให้กินคว่ำข้อมูลด้านสุขภาพ	3.79	0.41	3.55	0.56	1.98	0.05
14	นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์	3.33	0.77	3.21	0.85	0.60	0.54
15	สามารถเข้าถึงสังคมออนไลน์ได้อย่างคล่องแคล่ว	3.48	0.75	3.00	0.66	2.77	0.00*
16	นักเรียนใช้สังคมออนไลน์อย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง	3.85	0.36	3.36	0.69	3.53	0.00*
17	วางแผนการสร้างเสริมสุขภาพให้กับตนเองและครอบครัว	3.88	0.41	3.24	0.90	3.68	0.00*
18	แนะนำบุคคลในครอบครัวเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสุขภาพ	3.70	0.46	3.33	0.92	2.01	0.04*
19	นักเรียนตรวจสอบภาชนะที่มีน้ำขังบริเวณบ้านและชุมชน	3.91	0.29	2.39	0.70	9.41	0.00*
20	หลีกเลี่ยงการสัมผัสและใกล้ชิดกับสัตว์ที่เป็นพาหะนำโรค	3.58	0.61	2.88	0.78	4.03	0.00*
	รวม	3.64	0.13	3.17	0.34	7.27	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 25 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดย

นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.64 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของ คะแนนเท่ากับ 3.16 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 19 และ 20

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ หลังการทดลอง ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 26, 27 และภาพที่ 4

ตารางที่ 27 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	33	2.21	0.25	5.52	0.00*
กลุ่มควบคุม	33	1.86	0.27		

* $p < .05$

จากตารางที่ 26 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.21 คะแนน อยู่ในระดับดี นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของ คะแนนเท่ากับ 1.86 คะแนน อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 28 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	p
		(n=33)		(n=33)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	นักเรียนสามารถสื่อความหมายถึงเรื่องที่ต้องการศึกษาและสอดคล้องกับ	2.15	0.90	2.09	0.38	0.35	0.72

* $p < .05$

ตารางที่ 27 (ต่อ)

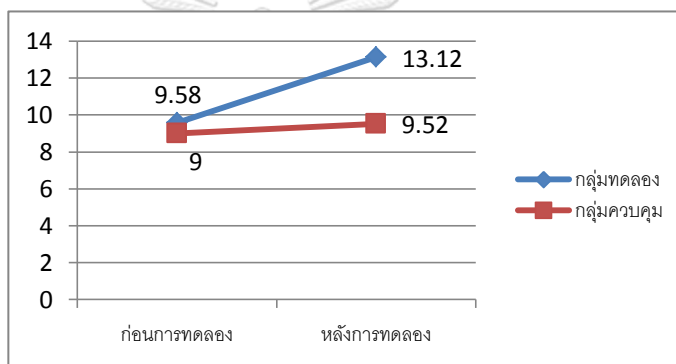
ข้อที่	ข้อความ	กลุ่มทดลอง (n=33)		กลุ่มควบคุม (n=33)		t	P
		\bar{x}	SD	\bar{x}	SD		
	วัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา						
2	นักเรียนสามารถเขียนระบุวัตถุประสงค์ การดำเนินการ ผลการศึกษา ประเด็น ปัญหา ความสำคัญ และการอ้างอิงที่ ถูกต้อง	1.82	0.91	2.12	0.82	1.41	0.16
3	นักเรียนสามารถเขียนวัตถุประสงค์ให้มี ความสอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการศึกษา	1.91	0.57	2.03	0.39	0.99	0.32
4	นักเรียนสามารถวางแผนและระบุ ขั้นตอนในการทำงานได้อย่างเป็นระบบ	2.00	0.00	1.91	0.45	1.13	0.25
5	นักเรียนสามารถวางแผนและระบุ ขั้นตอนการทำงานได้อย่างเป็นระบบ	1.97	0.88	1.85	0.44	0.70	0.48
6	นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจาก แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้และได้ข้อมูลที่ ถูกต้องและสมบูรณ์	2.48	0.50	1.67	0.69	5.47	0.00*
7	นักเรียนสามารถสรุปผลและแก้ไข ปัญหาที่พบจากการสร้างสื่อนวัตกรรม ทางสุขภาพได้	2.82	0.39	1.73	0.67	8.03	0.00*
8	นักเรียนสามารถเขียนเอกสารอ้างอิงโดย การเรียงดับหนังสือ	2.33	0.47	1.88	0.48	3.83	0.00*
9	นักเรียนสามารถเขียนเอกสารอ้างอิงโดย การเรียงดับหนังสือ	2.18	0.39	1.67	0.59	4.15	0.00*
10	นักเรียนสามารถนำนวัตกรรมทาง สุขภาพที่แล้วเสร็จ ไปเผยแพร่ลงสื่อ สังคมออนไลน์	2.52	0.50	1.67	0.73	5.45	0.00*
	รวม	2.21	0.25	1.86	0.27	5.52	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 27 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดย นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.21 คะแนน อยู่ในระดับดี นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของ คะแนนเท่ากับ 1.86 คะแนน อยู่ในระดับดี

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 6, 7, 8, 9 และ 10

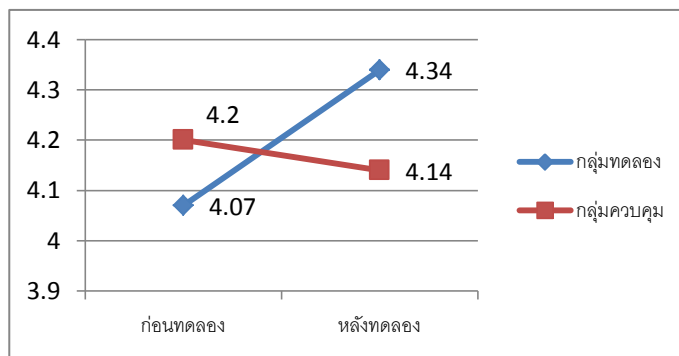
ภาพที่ 1 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนการทดลอง และหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม



จากภาพที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 9.58 คะแนน อยู่ในระดับดี หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 13.12 คะแนนอยู่ในระดับดี

และพบว่าหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่ม ควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 13.12 คะแนน อยู่ในระดับดี นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 9.52 คะแนน อยู่ในระดับดี

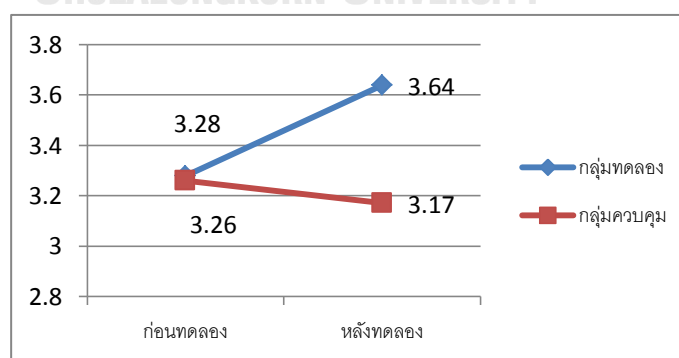
ภาพที่ 2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนการทดลอง และหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม



จากภาพที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ สูงสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.07 คะแนน อยู่ในระดับดี หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.34 คะแนน อยู่ในระดับดี

และพบว่าหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.34 คะแนน อยู่ในระดับดี นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.14 คะแนน อยู่ในระดับดี

ภาพที่ 3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติก่อนการทดลอง และหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

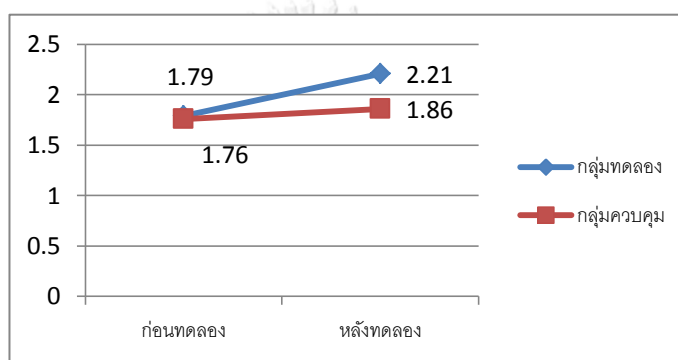


จากภาพที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของ

คะแนนเท่ากับ 3.28 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.64 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

และพบว่าหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.64 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.17 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

ภาพที่ 4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพก่อนการทดลองและหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม



จากภาพที่ 4 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 1.79 คะแนน อยู่ในระดับดี หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.21 คะแนน อยู่ในระดับดี

และพบว่าหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.21 คะแนน อยู่ในระดับดี นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 1.86 คะแนน อยู่ในระดับ ดี

บทที่ 5

สรุปการวิจัยผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การเลือกโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 โดยมีเกณฑ์ดังนี้ 1) เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหารและอาจารย์ให้ความร่วมมือในการทดลอง การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ และ 2) เป็นโรงเรียนที่นักเรียนระดับความสามารถและองค์ประกอบอื่น ๆ ไม่แตกต่างจากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) การสุ่มห้องเรียนเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยทำการสุ่มห้องเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากเพื่อกำหนดห้องเรียนกลุ่มตัวอย่าง 2 ห้อง เข้าเป็นห้องเรียนกลุ่มทดลองและห้องเรียนควบคุม ได้ห้องมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 มีนักเรียนจำนวน 33 คน เป็นห้องกลุ่มทดลองให้เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ และห้องมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 มีนักเรียนจำนวน 33 คนเป็นห้องกลุ่มควบคุมให้เรียนโดยวิธีการสอนปกติ ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพจำนวน 8 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.88 และ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้าน ความรู้ เจตคติ การปฏิบัติและแบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.86, 0.85, 0.87 และ 0.86 ตามลำดับ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.82, 0.80, 0.85 และ 0.82 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างของคะแนน เฉลี่ยด้วยค่า “ที”

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพและของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติ มีดังนี้

1.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนกลุ่มทดลอง หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05

1.1.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในรายชื่อ 1, 2, 5, 6, 8, 14, 15, 18 และ 19 มีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.1.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในรายชื่อ 1, 9, 10, 11, 12 และ 15 มีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลองสูงกว่า ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.1.3 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในรายชื่อ 1, 9, 10, 11, 15, 17, 18, 19 และ 20 มีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.1.4 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนกลุ่มทดลอง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในรายชื่อ 4, 6, 7, 8, 9 และ 10 มีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลองไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลองไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลองไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2.3 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลองไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ในรายชื่อที่ 8 และ 16 มีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2.4 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลังการทดลองไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพสูงกว่าของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าของนักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในรายชื่อ 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 15, 17 และ 18 กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านเจตคติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าของนักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในรายชื่อ 1, 5, 7, 10, 11, 12, 14 และ 15 กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.3 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านการปฏิบัติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าของนักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในรายชื่อ 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 19 และ 20 นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.4 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าของนักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในรายชื่อ 6, 7, 8, 9 และ 10 นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประเด็นนำมาอภิปรายผลการวิจัยดังนี้

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ พบว่า หลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตาม สมมติฐานข้อที่ 1 สามารถอภิปรายในประเด็นดังต่อไปนี้

1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมบริบทตามความจริง 2) การกำหนดเป้าหมาย 3) การวางแผนและดำเนินการ 4) การติดตามและประเมินผลงาน ซึ่งทุกขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพจะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เมื่อได้ประเด็นปัญหาต่าง ๆ แล้ว นักเรียนจะต้องวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบและขั้นตอน ซึ่งจุดประสงค์ที่สำคัญของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ คือ นักเรียนสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ สร้างผลงานให้เกิดเป็นรูปธรรมขึ้น เช่น การจัดการเรียนรู้เรื่องการส่งเสริมสุขภาพ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มเพื่อไปศึกษา ค้นคว้า ประเด็นปัญหาสุขภาพของประชากรไทย ได้แก่ โรคไข้เลือดออก โรคไข้หวัดใหญ่ เป็นต้น ซึ่งโรคต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนแต่เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับประชากรไทยมาโดยตลอด เมื่อนักเรียนได้ประเด็นปัญหา นักเรียนต้องทำการวางแผนภายในกลุ่มของตนเอง โดยแต่ละขั้นตอนนักเรียนจะเป็นผู้กำหนดและลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการทำงาน โดยมีผู้วิจัยคอยให้คำปรึกษาและติดตาม เพื่อให้คำแนะนำแก่นักเรียน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะต้องแสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น เอกสารวิชาการ บทความวิจัย หนังสือแบบเรียน รวมทั้ง จากสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้ง่ายขึ้นในปัจจุบัน นักเรียนแต่ละคนจำเป็นต้องมีทักษะที่ก้าวทันต่อยุคสมัย

เพราะมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการศึกษาและอนาคตข้างหน้าของนักเรียนทุกคน เมื่อนักเรียนได้วางแผนตามขั้นตอนและค้นคว้าหาข้อมูลตามประเด็นที่สนใจแล้ว นักเรียนต้องนำเสนอถึงประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพของกลุ่มตนเอง เพื่อให้เพื่อน ๆ แต่ละกลุ่มทราบ พร้อมทั้งนำเสนอถึงขั้นตอนในการทำงาน โดยแต่ละขั้นตอนจะต้องมีการนำเสนอภายในชั้นเรียน และให้ผู้วิจัย นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะและติชมกับกลุ่มที่นำเสนอ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้นี้จะทำให้นักเรียนเกิดความเป็นอิสระในความคิด สามารถกระตุ้นความคิดที่สร้างสรรค์ของตนเองออกมา โดยแต่ละกิจกรรมจะต้องคำนึงถึงความถูกต้องและเหมาะสมของเนื้อหา ผู้วิจัยจะเป็นผู้ติดตามและให้คำปรึกษา ก่อนการนำเสนอทุกครั้งว่า ความรู้ที่นักเรียนสืบค้นและจะนำเสนอข้อมูลหรือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ นั้นถูกต้อง และมีความน่าเชื่อถือจากแหล่งข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามาหรือไม่ และขั้นสุดท้ายคือ ผู้วิจัยได้มอบหมายให้นักเรียนลงมือปฏิบัติสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพตามประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทย เช่น กลุ่มนักเรียนที่เลือกปัญหาทางด้านสุขภาพ โรคไข้หวัดใหญ่ ได้วางแผนขั้นตอนการทำงาน เพื่อจะสร้างสรรค์ผลงานในการป้องกันโรคไข้หวัดใหญ่ โดยสร้างเป็นคลิปวิดีโอการป้องกันไข้หวัดใหญ่ขึ้น นักเรียนได้เกิดกระบวนการคิดสิ่งใหม่และคิดอย่างสร้างสรรค์ ถึงแม้จะมีข้อจำกัด ในเรื่องของการสร้างสื่อนวัตกรรมที่ต้องใช้ทักษะขั้นสูง รวมถึงเรื่องของเวลาจำกัด แต่นักเรียนทุกคนก็ตั้งใจปฏิบัติกิจกรรมอย่างเต็มความสามารถ อีกทั้งในแต่ละกิจกรรมนักเรียนยังได้ร่วมกันคิดริเริ่มสร้างสรรค์และอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน

ส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสมมติฐานการวิจัยข้อ 1 สอดคล้องกับแนวคิดของ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2559) ที่พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ ริเริ่มการคิดอย่างสร้างสรรค์ และสามารถสร้างผลงานหรือชิ้นงาน ซึ่งการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับบริบทของสังคมและท้องถิ่น รูปแบบการเรียนการสอนนี้สามารถนำไปใช้ในหน่วยการเรียนรู้ใดก็ได้และไม่จำเป็นต้องสอนตลอดภาคการศึกษา รวมทั้งสามารถปรับให้เข้ากับความเหมาะสมของสภาพการณ์ของผู้เรียน เป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนจะเป็นผู้คอยช่วยเหลือ สนับสนุนและให้คำแนะนำ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติสถานการณ์จริง เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้กระบวนการวางแผน ศึกษาค้นคว้า และจะต้องใช้ความคิดทั้งหมดมาสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานหรือผลผลิตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของเขาวรินทร์ สีใหม่ (2552) ที่ได้ศึกษาเรื่องผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อเมตทัศน์ทางธรณีวิทยาและความสามารถในการสร้าง

แบบจำลองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า คะแนนเฉลี่ยเมตริกซ์ทางธรณีวิทยาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเมตริกซ์ทางธรณีวิทยาหลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ แทน ไพรสิงห์ (2558) ที่ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สำหรับกลุ่มควบคุมคะแนนหลังการทดลองไม่แตกต่างจากก่อนการทดลอง และยังสอดคล้องกับงานวิจัยต่างประเทศของ Zenobia (2016) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลของมุมมองอาจารย์ที่เกี่ยวกับนวัตกรรมทางการสอนในระดับอุดมศึกษาของแคนาดาส่งผลต่อการเรียนการสอน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยคือ การสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่าง เป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยของแคนาดาทั้งหมด 49 คน โดยหลังจากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มข้อมูลออกเป็น 49 กลุ่มย่อยจาก 557 ข้อมูลความคิดเห็นของอาจารย์ผู้เข้าร่วมวิจัย ผลการวิจัยพบว่า อาจารย์ต่างเห็นว่าการศึกษานวัตกรรมทางการศึกษาส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนได้ดียิ่งขึ้น แสดงให้เห็นว่า นวัตกรรมทางการศึกษาเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในทุกๆด้าน รวมถึงยังสร้างความพึงพอใจให้กับอาจารย์ผู้สอนโดยการใช้วัตกรรมการเรียนการสอนทำให้ครูมีความเป็นมืออาชีพและเข้าถึงบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น

1.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมบริบทตามความจริง 2) การกำหนดเป้าหมาย 3) การวางแผนและดำเนินการ 4) การติดตามและประเมินผลงาน ซึ่งทุกขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพจะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกระบวนการการเรียนรู้ในขั้นตอนต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดให้ นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมในห้องเรียน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมอยู่เสมอ ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการค้นคว้าข้อมูลที่หลากหลายไม่จำเป็นต้องอยู่ในบทเรียนตามตำราเสมอไป เพราะสิ่งที่เกิดจากความสนใจและการลงมือปฏิบัติจริงของนักเรียนนั้นจะส่งผลดีกับการจัดเรียนการสอนในชั้นเรียน เช่น การจัดการเรียนรู้เรื่อง การส่งเสริมสุขภาพ ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมให้นักเรียนเลือกประเด็นปัญหาตามที่นักเรียนสนใจ ซึ่งการเลือกประเด็นปัญหานั้นอยู่ขั้นที่ 2 ของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ผู้วิจัยได้สังเกตในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนของนักเรียน และแสดงให้เห็นได้ว่านักเรียนสังเกตเห็นปัญหาต่างๆทางด้านสุขภาพ

ของประชากรไทยจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง อีกทั้งยังแสดงถึงความตระหนักต่อปัญหาทางด้านสุขภาพได้โดย ผู้วิจัยมีการตั้งคำถามในประเด็นที่นักเรียนศึกษาค้นคว้ามา เช่น หากปัญหาสุขภาพเกิดขึ้นกับบุคคลในครอบครัวของนักเรียน นักเรียนจะรู้สึกอย่างไรและมีวิธีการอย่างไรในการแก้ไขปัญหา เป็นต้น โดยผู้วิจัยจะมีการตั้งคำถามหลายๆประเด็น เพื่อให้ให้นักเรียนนั้นได้แสดงถึงความกระตือรือร้น และตระหนักต่อปัญหาทางด้านสุขภาพ อีกทั้งยังส่งผลให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการดูแลสุขภาพของตนเอง บุคคลในครอบครัวและในชุมชนอีกด้วย ซึ่งจากประเด็นปัญหาที่นักเรียนสนใจศึกษา นักเรียนจะเป็นผู้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง เช่น ปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทย นักเรียนบางคนหรือบางกลุ่มได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องการป้องกันโรคติดต่อและนำข้อมูลต่างนั้นมาเสนอและอภิปรายร่วมกันในกลุ่มของตนเอง เพื่อเลือกประเด็นที่น่าสนใจมากที่สุด ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะเกิดความกระตือรือร้นในการนำเสนอประเด็นปัญหาของตนเอง และเมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มได้ประเด็นปัญหาที่แน่ชัดแล้ว ผู้วิจัยจะให้นักเรียนสามารถนำโทรศัพท์มือถือของตนเองสืบค้นข้อมูลได้อย่างอิสระ นักเรียนทุกคนจะต้องมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม ผู้วิจัยจะคอยให้คำปรึกษาและติดตามการปฏิบัติงานในแต่ละกลุ่มให้มีขอบเขตในการทำงานที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เช่น ผู้วิจัยจะมีข้อกำหนดว่า เรื่องการป้องกันโรคต่าง ๆ ที่หามา นั้นต้องมีความใหม่ทันสมัยและสามารถเชื่อถือได้ จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอและอธิบายถึงประโยชน์ต่าง ๆ ของวิธีการป้องกันโรคนั้น โดยผู้วิจัยเตรียมเนื้อหาข้อมูลในเรื่องของการป้องกันโรคไว้ เพื่อให้คำแนะนำและสนับสนุนข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้นำเสนอมา ซึ่งระหว่างการนำเสนอ นั้น นักเรียนทุกคนให้ความสนใจเป็นอย่างมากในการฟังเพื่อนนำเสนอ เพราะเป็นข้อมูลใหม่ ๆ ที่น่าสนใจอย่างยิ่ง นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอวิธีการป้องกันโรคต่าง ๆ ด้วย เพื่อให้เกิดความสนใจและหลากหลายมากขึ้น เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอเรียบร้อยแล้ว นักเรียนทุกกลุ่มจะมีข้อเสนอและข้อบกพร่องในแต่ละประเด็น นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกันวิเคราะห์และอภิปรายปัญหาที่เกิดขึ้นร่วมกันภายในกลุ่มอีกครั้ง เพื่อให้ได้เนื้อหาและข้อมูลที่ต้องการ และเหมาะสม ในกิจกรรมนี้นักเรียนจะได้รับความรู้หรือข้อเสนอแนะใหม่จากผู้วิจัยและนักเรียนทุกคน ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีอย่างมากในการสอดแทรกเรื่องการส่งเสริมสุขภาพให้กับนักเรียน โดยที่นักเรียนแต่ละคนไม่รู้ว่าตนเองเกิดเจตคติที่ดีต่อการดูแลสุขภาพผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งจากกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้จัดขึ้นทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น เพราะนักเรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง อย่างอิสระตามความสนใจของตนเอง มีการแบ่งกลุ่มเพื่อเป็นการทำงานร่วมกัน รู้จักการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น สามารถวางแผนและสืบค้นข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังเป็นการสร้างทัศนคติและเจตคติขึ้นในเรื่องของการส่งเสริมสุขภาพที่ดีขึ้น

กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตาม

วัตถุประสงค์ของการวิจัยและสมมติฐานการวิจัยข้อ 1 สอดคล้องกับแนวคิดของสุเมธ อมรวิวัฒน์ (2542) พันธุ์ศักดิ์ พลสารมย์ (2546) และ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2559) ที่ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ เป็นองค์ประกอบอยู่ในการเรียนการสอนแบบ CRP ประกอบด้วย 1) รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึก 2) รูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย และ 3) รูปแบบการสอนเชิงผลิตภาพ ซึ่งทั้ง 3 รูปแบบนี้มีเป้าหมายที่สำคัญคือมุ่งให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ สามารถสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาที่พัฒนาขึ้นจากเป้าหมายหลักทางการศึกษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์แบบ 4 ร ประกอบด้วย 1) การรู้ทันรู้นำโลก คือการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน ซึ่งในข้อที่ 1 มีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ คือ ผู้วิจัยส่งเสริมให้นักเรียนใช้เทคโนโลยี เช่น ใช้โทรศัพท์มือถือในการค้นคว้าหาข้อมูลใหม่ๆ ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ต่างๆ ที่น่าเชื่อถือได้เป็นต้น จะแสดงให้เห็นว่าผู้วิจัยได้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะพึงประสงค์ใน ร ที่ 1 คือการรู้ทันนำโลก 2) เรียนรู้ชำนาญเชี่ยวชาญปฏิบัติ คือ ผู้วิจัยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ สร้างนวัตกรรมขึ้น ไม่คิดอยู่ในกรอบ คิดอย่างอิสระ และพยายามมองหาสิ่งใหม่ที่สามารถต่อยอดความรู้ให้เกิดสิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ และสามารถนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ จนเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่หรือนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน 3) รวมพลังสร้างสรรค์สังคม การรวมพลังเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาสังคมและประเทศให้มีความแข็งแรงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในการพัฒนาสังคมและประเทศนั้นจึงต้องอาศัยทุกคนร่วมมือ ร่วมพลังกัน และตระหนักถึงความรับผิดชอบ เพื่อแก้ปัญหาของสังคมและประเทศให้เจริญก้าวหน้าอย่างรุ่งเรือง 4) รักษ์วัฒนธรรมไทยใฝ่สันติ (Thai Pride) รักษ์ความเป็นไทย ยึดมั่นในสันติธรรม ภูมิใจที่เกิดมาเป็นคนไทย เห็นคุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่น และสามารถนำความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาพัฒนาท้องถิ่นและสังคมไทยให้เกิดความก้าวหน้าอย่างมีประสิทธิภาพ จะเห็นได้ว่าคุณลักษณะที่พึงประสงค์แบบ 4 ร เป็นสิ่งที่สอดคล้องและสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ คือ ผู้เรียนเกิดทักษะการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลทางด้านสุขภาพและสร้างเจตคติที่ดีต่อเรื่องสุขภาพและตระหนัก เล็งเห็นถึงความสำคัญของการดูแลสุขภาพ โดยนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ความรู้เดิม เพื่อเกิดเป็นองค์ความรู้ให้ ที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังมีสอดคล้องกับแนวคิดของสุชาติ โสมประยูรและเอมอชมา วัฒนบูรานนท์ (2542) ที่ได้กล่าวว่าการให้ความรู้ทางด้านสุขศึกษาแก่นักเรียนต้องพยายามทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของวิชาสุขศึกษาอย่างแท้จริง เน้นการปฏิบัติจริงเพื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติไปในทางที่ดีด้านสุขภาพ เกิดความเห็นคุณค่า อยากปฏิบัติในสิ่งที่ตนเองเรียนรู้ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถแนะนำและชักชวนให้บุคคลใกล้เคียงตัวหันมาใส่ใจเรื่องของการดูแลสุขภาพ และสอดคล้องกับ งานวิจัยของ แทน ไพโรสิงห์ (2558) ที่ได้ศึกษา ผลของการจัดการเรียนรู้

วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สำหรับกลุ่มควบคุมคะแนนหลังการทดลองไม่แตกต่างจากหลังการทดลอง และ ค่าเฉลี่ยค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมบริบทตามความจริง 2) การกำหนดเป้าหมาย 3) การวางแผนและดำเนินการ 4) การติดตามและประเมินผลงาน ซึ่งทุกขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพจะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการเรียน การสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ริเริ่มอย่างสร้างสรรค์ และสามารถสร้างผลงานหรือชิ้นงาน โดยมีการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย ใช้การเรียนการสอนแบบกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักการปฏิบัติงานและสามารถวางแผนการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจกับกิจกรรมแต่ละขั้นตอน เพื่อวางแผนอย่างเป็นระบบก่อนการปฏิบัติงาน ซึ่งจะอยู่ในขั้นตอนที่ 3 คือ การวางแผนและดำเนินการ ผู้วิจัยกำหนดให้นักเรียนค้นคว้าข้อมูลจากเกี่ยวกับประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทยในปัจจุบัน นักเรียนแต่ละคนสามารถเลือกประเด็นปัญหาสุขภาพได้ตามความสนใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเลือกประเด็นได้แล้วต้องทำการค้นคว้าข้อมูลในเรื่องของปัญหานั้นๆ โดยนักเรียนแต่ละคนในกลุ่มต้องร่วมกันสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ซึ่งทางผู้วิจัยจะเน้นให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ เพราะประเทศไทยในปัจจุบันอยู่ในยุคของไทยแลนด์ 4.0 เป็นยุคที่มีการแข่งขันสูงในทุกด้าน อาทิเช่นทางด้านเทคโนโลยีต่างๆที่ทันสมัย สามารถค้นคว้าข้อมูลตามที่เราต้องการได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องน่าเชื่อถือได้ จนทำให้ในยุคปัจจุบันนี้ต้องอาศัยเทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนในทุกๆด้านอย่างจริงจังทางผู้วิจัยจึงกำหนดให้มีการสืบค้นข้อมูลผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ จากนั้นเมื่อนักเรียนได้ข้อมูลที่ต้องการ ถูกต้อง เหมาะสม และน่าเชื่อถือได้ นักเรียนจะต้องทำการนำเสนอมีการร่วมกันอภิปรายปัญหาหรือข้อบกพร่องต่างๆที่เกิดขึ้น ซึ่งการนำเสนอจะทำให้เห็นได้ว่านักเรียนแต่ละกลุ่มนั้นได้มีการวางแผนหาวิธีการป้องกันและแก้ไขปัญหาต่างๆ ด้วยการนำเสนอ เช่น วิธีการดูแลสุขภาพอย่างไรให้ไม่เกิดโรคไข้เลือดออก นักเรียนแต่ละกลุ่มก็จะมีวิธีการป้องกัน ออกมานำเสนอ เป็นวิธีใหม่ๆในการป้องกัน โดยแต่ละกลุ่มได้มีการเตรียมความพร้อมก่อนออกมานำเสนอทุกครั้ง จากการสังเกตโดยผู้วิจัยว่าผู้เรียนนั้นเกิดการปฏิบัติต่อการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยการสอบถามจากการให้นักเรียนให้ออกมานำเสนอหน้า

ชั้นเรียน อีกทั้งยังผู้วิจัยจะสามารถเห็นได้ว่านักเรียนแต่ละกลุ่มได้มีวางแผนการทำงานและปฏิบัติ
 ขึ้นงานตามที่วิจัยได้มอบหมายให้จากใบงาน เป็นต้น และนอกจากนั้นผู้วิจัยได้ให้นักเรียนสร้าง
 เป้าหมายซึ่งตรงกับขั้นตอนที่ 2 คือการตั้งเป้าหมายในการเรียนการสอนโดยผู้วิจัยให้ผู้เรียนกำหนด
 ด้วยตนเอง ซึ่งมีเป้าหมายที่สำคัญที่สุดคือ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางด้านการปฏิบัติทางด้าน
 สุขภาพและให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานชิ้น หรือ สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ในแต่ละขั้นตอนนั้นผู้วิจัย
 และนักเรียนจะต้องร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน มีการร่วมอภิปราย สู่การแก้ไขปัญหาและสรุป
 ปัญหาเพื่อการแก้ไขทุกขั้นตอน ผู้วิจัยได้เน้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ กระตุ้นการคิดวิเคราะห์
 ประเด็นปัญหา รู้จักการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม นักเรียนจะสามารถพัฒนา
 ทักษะทางการปฏิบัติ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้เข้ากับชีวิตประจำวันได้ เพราะการมีทักษะปฏิบัติ
 ทางด้านสุขภาพและเรื่องต่าง ๆ นั้นจะทำให้ นักเรียนสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างราบรื่นและมี
 ประสิทธิภาพที่ดีตามมา

ส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติหลังการทดลองของ
 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิต
 ภาพสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและ
 สมมติฐานการวิจัยข้อ 1 สอดคล้องกับแนวคิดของไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2559) ที่ได้กล่าวไว้ว่าการ
 จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการลง
 มือปฏิบัติ มีเป้าหมายคือผลงาน จากนั้นร่วมกันนำเสนอ อภิปราย วิเคราะห์ เสนอแนะและกำกับ
 ติดตามการทำงาน มุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะการค้นคว้าหาความรู้สิ่งใหม่ๆอย่างสม่ำเสมอ ให้ก้าวทันต่อการ
 เปลี่ยนแปลงของสังคม มีการประยุกต์ความรู้เดิมเข้ากับความรู้ใหม่และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์
 สิ่งใหม่ๆ เช่น ผลงาน ผลิตผล หรือ นวัตกรรมต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม จากการร่วมมือร่วม
 พลังในการวางแผนและปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ จึงจะทำให้ผู้เรียนมีทักษะ
 การปฏิบัติผลงานอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของสุชาติ โสมประยูรและเอม
 อัมมา วัฒนบูรานนท์ (2542) ที่กล่าวไว้ถึง หลักการเบื้องต้นในการสอนสุขศึกษาว่าการสอนสุขศึกษา
 ควรมีหลักการเบื้องต้นที่สำคัญเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติว่าดังนี้ การสอนสุขศึกษาเพื่อให้เด็กเกิดการ
 เรียนรู้ที่ดีครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในบทเรียน กิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนควรมี
 ความสัมพันธ์กับประสบการณ์ในชีวิตจริงของผู้เรียน ควรส่งเสริมให้นักเรียนมีประสบการณ์ด้วยการให้
 นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองให้มากที่สุด ควร ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานเป็นหมู่คณะ โดยมีการ
 ปกป้องหรือแบ่งงานกันทำ ควรมุ่งเน้นให้เด็กได้ทั้ง ความรู้ ทักษะที่ดี พร้อมทั้งจะนำไปปฏิบัติใน
 ชีวิตประจำวัน ควรมีกิจกรรมให้นักเรียนเกิดความสนใจในสิ่งที่เรียน และช่วยให้นักเรียนสนุกสนาน
 กับการเรียนการสอน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของเขาวรินทร์ สีใหม่ (2552) เรื่องผลของการใช้
 รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อเมตริกซ์ทางธรณีวิทยาและความสามารถในการสร้าง

แบบจำลองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ด้านทักษะ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการสร้างแบบจำลองใน 3 หน่วยการเรียนรู้เท่ากับ 2.73 2.81 และ 2.91 คะแนนตามลำดับ ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการสร้างแบบจำลองทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้อยู่ในระดับดี และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของจิรัชญา มูลหงส์ (2557) ผลของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบโครงการที่มีต่อความสามารถในการดูแลสุขภาพครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย งานวิจัยนี้ได้นำรูปแบบการเรียนการสอนแบบโครงการมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการดูแลสุขภาพครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนจ่านกร้อง จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงการจำนวน 30 คน และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้รูปแบบโครงการ แบบวัดความสามารถในการดูแลสุขภาพครอบครัว ด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ ผลการวิจัย มีค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการดูแลสุขภาพครอบครัว ด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงการหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการดูแลสุขภาพครอบครัว ด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากงานวิจัยในประเทศแล้ว เมื่อได้ศึกษางานวิจัยต่างประเทศ มีงานวิจัยที่สอดคล้องกับเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ คือ Scoott (2007) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนออกแบบ สร้างและนำเสนอการทำงานของหัวใจเทียม เพื่อใช้ในการศึกษาการทำงานของหัวใจ โดยแบบจำลองที่สร้างไม่จำเป็นต้องเหมือนหัวใจจริง แต่นักเรียนต้องแสดงให้เห็นการทำงานของหัวใจห้องบนและห้องล่าง โดยอธิบายจากการไหลของของเหลวในทิศทางที่ถูก ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความเข้าใจลักษณะการบีบตัวของหัวใจในระบบปิด จากแบบจำลองหัวใจที่สร้างขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าการให้นักเรียนได้ลงมือค้นคว้าข้อมูลและปฏิบัติจริงจะส่งผลให้นักเรียนนั้นเกิดความเข้าใจมีทักษะการปฏิบัติที่ดีต่อไปในอนาคตและสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 ความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมสุขภาพ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นมีแนวคิดมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ เป็นองค์ประกอบอยู่ในการเรียนการสอนแบบ CRP ประกอบด้วย 1) รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึก 2) รูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย และ 3) รูปแบบการสอนเชิงผลิตภาพ ซึ่งทั้ง 3 รูปแบบนี้มีเป้าหมายที่สำคัญคือมุ่งให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ และเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่พัฒนาขึ้น

จากเป้าหมายหลักทางการศึกษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์แบบ 4 ร ประกอบด้วย 1) การรู้ทันรู้นำโลก คือการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน 2) เรียนรู้ชำนาญเชี่ยวชาญปฏิบัติ คือ มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่ติดอยู่ในกรอบพยายามมองหาสิ่งใหม่ที่สามารถต่อยอดความรู้ให้เกิดสิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ และสามารถนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ จนเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่หรือนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน 3) รวมพลังสร้างสรรค์สังคม การรวมพลังเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาสังคมและประเทศให้มีความแข็งแกร่งเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในการพัฒนาสังคมและประเทศนั้นจึงต้องอาศัยทุกคนร่วมมือ ร่วมพลังกัน และตระหนักถึงความรับผิดชอบ เพื่อแก้ปัญหาของสังคมและประเทศให้เจริญก้าวหน้าอย่างรุ่งเรือง 4) รักษ์วัฒนธรรมไทยใฝ่สันติ รักษ์ความเป็นไทย ยึดมั่นในสันติธรรม ภูมิใจที่เกิดมาเป็นคนไทย เห็นคุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่น และสามารถนำความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาพัฒนาท้องถิ่นและสังคมไทยให้เกิดความก้าวหน้าอย่างมีประสิทธิภาพ จะเห็นได้ว่าคุณลักษณะที่พึงประสงค์แบบ 4 ร เป็นสิ่งที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ คือมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะการค้นคว้าหาความรู้สิ่งใหม่ๆอย่างสม่ำเสมอ ให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม มีการประยุกต์ความรู้เดิมเข้ากับความรู้ใหม่และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ เช่น ผลงาน ผลผลิต หรือ นวัตกรรมต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม จากการร่วมมือร่วมพลังในการวางแผนและปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งกิจกรรมต่างๆที่จัดขึ้นนักเรียนจะได้ลงมือปฏิบัติหรือจัดทำผลงานตามแผนขั้นตอนที่วางไว้ และร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์ นำเสนอผลงานในห้องเรียน ดังเช่น การจัดการเรียนการสอนเรื่องการส่งเสริมสุขภาพ ผู้วิจัยกำหนดให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อได้ข้อมูลที่ถูกต้อง เหมาะสมและน่าเชื่อถือได้ จากนั้น ร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลพร้อมทั้งวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอน ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพมีทั้งหมด 4 ขั้นตอน โดยทั้ง 4 ขั้นตอนนั้นได้มีให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นสำคัญ และยังสร้างทักษะความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพให้กับนักเรียน มีขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นเตรียมบริบทตามความจริง เป็นขั้นตอนของการเรียนรู้ตามสถานการณ์จริง โดยผู้วิจัยจัดหาแหล่งการเรียนรู้ข้อมูลทางด้านปัญหาสุขภาพของประชากรไทย เพื่อให้ข้อความรู้ตามสภาพจริงชี้แนวทางในการเลือกประเด็นที่จะเรียนรู้ 2) ขั้นตั้งเป้าหมาย เป็นขั้นตอนการเรียนรู้แบบตนเองและการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผู้วิจัยช่วยนักเรียนในการกำหนดจุดมุ่งหมายและขอบข่ายการเรียนรู้ นักเรียนเลือกกิจกรรมที่ตนเองสนใจ และผู้เรียนนำเสนอต่อผู้วิจัยเพื่อปรับแก้ โดยหัวข้อที่ให้นักเรียนได้ศึกษา คือ การพัฒนาสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ นักเรียนจะต้องวางแผนจากหัวข้อที่ ผู้วิจัยกำหนดขึ้น 3) ขั้นการวางแผนและดำเนินการ เป็นขั้นตอนของการเรียนรู้แบบร่วมกัน ผู้เรียนแบ่งกลุ่มทำงาน สืบค้นข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ ข้อมูลจะต้องมีความหลากหลายและแปลกใหม่ นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติการเรียนรู้ร่วมกัน มีการให้คำปรึกษาซึ่งกันและกัน จากกลุ่มผู้วิจัย โดยผู้วิจัยกำกับดูแลให้คำแนะนำ 4) ขั้นการติดตาม

และประเมินผลงาน ซึ่งนักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องปฏิบัติงานเป็นไปตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยให้นักเรียนออกมานำเสนอหลังจบแต่ละขั้นตอน โดยเป้าหมายหลักของการนำเสนอในแต่ละครั้งจะมีการกำหนดเป้าหมายเอาไว้ เพื่อให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติงานได้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน อาทิ การให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคิดและสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพขึ้น แบ่งออกเป็นกลุ่มที่ 1 เรื่องการป้องกันโรคไข้หวัดใหญ่ กลุ่มที่ 2 เรื่องการป้องกันโรคไข้เลือดออก กลุ่มที่ 3 เรื่องการป้องกันโรคเอดส์ กลุ่มที่ 4 เรื่องการป้องกันโรคภูมิแพ้ กลุ่มที่ 5 เรื่องการป้องกันโรคติดต่อ และกลุ่มที่ 6 เรื่องโรคไม่ติดต่อ ซึ่งสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพนี้จะต้องเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่หรือเกิดจากสิ่งที่มีอยู่แล้วแล้วนำมาปรับปรุงให้ดีขึ้น จากนั้นเมื่อวางแผนการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ผู้วิจัยกำหนดให้นักเรียนเลือกช่องทางของการเผยแพร่สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพที่สร้างขึ้นทาง สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Youtube Facebook Line Instagram เป็นต้น จากการศึกษา ผู้วิจัยพบว่ามีบทความที่เกี่ยวข้อง คือ วิทยาจารย์ศรีโสภณ (2556) กล่าวว่าในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์กำลังมีบทบาทเป็นอย่างมาก สำหรับการโฆษณา เนื่องจากเป็นสื่อประเภทนี้มีอัตราการเติบโตที่รวดเร็ว เป็นช่องทางที่ทำให้ ผู้บริโภคมีช่องทางในการแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อสินค้าหรือตราสินค้าได้อย่างหลากหลาย อีกทั้งยังพบว่า ผู้บริโภคจะมีแนวโน้มเชื่อถือข้อมูลและความคิดเห็นจากกลุ่มผู้บริโภคด้วยกันเอง มากกว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์จึงทำให้ข้อดีตรงที่ทำให้เกิดกระแสในสังคม เกี่ยวกับสินค้าหรือตราสินค้าอย่างรวดเร็ว สามารถใช้กิจกรรมการสื่อสารทางการตลาดอื่น ๆ ช่วย สนับสนุนให้ผู้บริโภครับรู้ถึงนวัตกรรมใหม่ ๆ ของสินค้าได้ จากนั้นนักเรียนต้องทำการวิเคราะห์สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของกลุ่มตนเองว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ และทำการเลือก ผู้วิจัยกำหนดให้แต่ละกลุ่มมีการเลือกที่ไม่ซ้ำกัน เพื่อให้มีความหลากหลายในการนำเสนอผลงาน การนำเสนอทุกครั้งนักเรียนทุกคนจะต้องมีส่วนร่วมในการอภิปรายการนำเสนอของเพื่อนแต่ละกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะได้รับข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขผลงานต่อไป โดยผู้วิจัยต้องคอยแนะนำ ติดตามและให้คำปรึกษา

กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพสูงกว่า ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสมมติฐาน การวิจัยข้อ 1 สอดคล้องกับสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กล่าวไว้ว่าครูควรจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียน มีคุณภาพเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ 1. ความสามารถในการสื่อสาร 2.ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 5.ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ความสามารถในการคิด คือ การคิดอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้ความคิดที่ได้สังสมประสบการณ์จากการเรียนรู้ต่างๆ แสดงออกมาทางความคิดเกิดเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ ดูน่าสนใจ เกิดประโยชน์และถูกต้องเหมาะสมต่อสิ่งที่ขึ้นคั่งขึ้น และ

ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี นักเรียนสามารถสร้างและเผยแพร่สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพโดยใช้เทคโนโลยีอย่างคล่องแคล่ว ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญอย่างมากต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน และจากบทเรียนเรื่องการส่งเสริมสุขภาพมีความสอดคล้องกับแนวคิดของพิศมัย เต๋นดวงบริพันธ์ (2539) สุชาติ โสมประยुर และ เอ็มอัชมา วัฒนบุรานนท์ (2542) จินตนา สรายุทธพิทักษ์ (2558) กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้สุขศึกษา เป็นการสอนให้ผู้เรียนมีความรู้ มีเจตคติที่ดี และนำไปสู่การปฏิบัติ ซึ่งการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจะช่วยส่งเสริมให้เกิดทักษะการปฏิบัติและสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางด้านสุขภาพที่ดี ลดปัญหาทางด้านสุขภาพอนามัย และเกิดการปฏิบัติจนเป็นนิสัยติดตัวไปตลอด การสอนสุขศึกษาจะบรรลุเป้าหมายมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนหลังจากเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแล้ว พฤติกรรมที่ควรเปลี่ยนแปลง มี 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ และผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่สอดคล้องกับการใช้สื่อนวัตกรรมกับการเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ กับงานวิจัยของ กัญจน์ ผลภาณี (2554) ได้ศึกษาแนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนใช้วิธีการผสมของการวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัย โดยได้ชี้ให้เห็น ความสำคัญของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศที่ปรากฏในการใช้งานอย่างแพร่หลายในสังคมมาใช้ส่งเสริมการเรียนการสอนในด้านการสร้างแรงจูงใจในการเรียน การติดต่อสื่อสาร และการส่งเสริมความสัมพันธ์ ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างในฐานะนักศึกษาและเยาวชนมีความสนใจ และใส่ใจในเนื้อหาและกิจกรรมในชั้นเรียนผ่านการเข้าถึงผู้ร่วมชั้นเรียนและผู้สอนผ่านพื้นที่สังคมออนไลน์ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ยิ่งไปกว่านั้นการใช้สื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีสังคมออนไลน์ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนและ ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนผ่านพื้นที่การสื่อสารด้วยสังคมออนไลน์ นอกเหนือจากการสื่อสารในห้องเรียน ตามธรรมชาติอีกด้วย และพร้อมกันนั้นผู้วิจัย เสนอและอภิปรายผลการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางและประเด็น สำคัญในการส่งเสริมการออกแบบแผนการสอน เนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนการสอนที่จะสามารถนำ สื่อ สังคมออนไลน์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารมาใช้ประกอบในสภาพแวดล้อมทางการศึกษา ของไทยในปัจจุบัน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธัชกร สุวรรณจรัส (2553) ที่ได้ศึกษาถึงความสำคัญของการสร้างสื่อนวัตกรรม เรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ ด้วยการเรียนจากประสบการณ์บนเครือข่ายเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาของครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ด้วยการเรียนจากประสบการณ์บนเครือข่ายเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาของครู สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งทางผู้วิจัยได้นำรูปแบบการประเมินความสร้างในการสร้างนวัตกรรมมาใช้ โดยมีรูปแบบการประเมินที่สอดคล้องกันแต่เนื้อหาและเกณฑ์การประเมินทางผู้วิจัย ได้มีการปรับให้เข้ากับงานวิจัยของผู้วิจัยเอง และจากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศทำให้เห็นได้ว่ามี

ความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Zenobia (2016) ได้ทำการศึกษามุมมองของการพิจารณาในกลุ่มนักเรียนที่มีต่อวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ในโมโนคติ วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษามุมมองของกลุ่มนักเรียนที่มีต่อวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ในโมโนคติ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 10 คน และนักเรียนมัธยมต้น 18 คน วิธีการดำเนินการวิจัย สังเกตการณ์เรียนการสอนในห้องเรียนที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน และใช้วัตกรรมการสอน โดยให้นักเรียนมัธยมปลายเป็นผู้สังเกตผลการวิจัย การใช้นวัตกรรมการศึกษาช่วยส่งเสริมการพัฒนาการของนักเรียน และเข้าถึงการเรียนการสอนในโนคติของนักเรียน ทั้ง 5 ข้อ คือ 1. การสร้างแรงจูงใจในการเรียน 2. การเพิ่มการเอาใจใส่ 3. การรับรู้ที่ดีขึ้น 4. การพัฒนาการของการวิเคราะห์ วิพากษ์ความคิดสร้างสรรค์ 5. ข้อผิดพลาดของสื่อวัตกรรมการเรียน เพราะการใช้นวัตกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องใดนั้น ย่อมมีความสำคัญ of นักเรียนในทุกๆด้าน หากนักเรียนมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางย่อมเป็นพื้นฐานที่ดีต่อการดำเนินชีวิตในอนาคตข้างหน้าต่อไป

2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่ากลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 สามารถอภิปรายในประเด็นดังต่อไปนี้

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตามความสนใจอย่างอิสระ โดยผู้วิจัยเป็นผู้กำหนดประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทย เพื่อให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าได้ตรงตามประเด็น ความแตกต่างของแต่ละบุคคลที่สนใจและมีความคิดที่แตกต่างกันสามารถเลือกประเด็นและทำให้เกิดเป็นข้อสรุปในการเลือกสิ่งที่เป็นประโยชน์ สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้จริง ซึ่งต่างจากนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติที่ไม่มี กิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติหรือค้นคว้าหาความรู้นอกเหนือจากข้อมูลจากหนังสือเรียนและ รับฟังการบรรยายจากครูผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนสนใจใคร่รู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนเกิดความอยากเรียนรู้ และนำไปสู่การลงมือปฏิบัติจริง ตามความสนใจของตนเอง และเกิดเป็นผลงานตามที่ผู้วิจัยได้ตั้งเป้าหมายไว้ เช่น การจัดการเรียนรู้ในเรื่องการส่งเสริมสุขภาพ ผู้วิจัยได้ให้

นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นที่ตนเองสนใจ และทำการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทางผู้วิจัยอยากให้นักเรียนแต่ละกลุ่มรู้จักวิธีการสืบค้นข้อมูลจากทางสื่อสังคมออนไลน์ และรู้จักวิธีการเขียนอ้างอิงทุกครั้งเมื่อสืบค้นข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ผู้วิจัยกับนักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกันอภิปรายถึงประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทยในปัจจุบัน โดยนักเรียนต้องค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือว่าเป็นปัญหาสุขภาพของประชากรไทยที่เป็นปัญหานั้น เกิดจากสาเหตุใด มีการป้องกัน และแก้ไขปัญหานี้อย่างไร เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง เมื่อนักเรียนได้ข้อมูลต่างๆมาแล้ว ก็ทำการร่วมกันอภิปรายเลือกประเด็นปัญหากันภายในกลุ่มว่าข้อมูลของใคร มีความน่าสนใจและสามารถนำมาปฏิบัติได้จริง การเรียนรู้เช่นนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความอิสระทางความคิด สามารถใช้ทักษะการค้นคว้าข้อมูล ทักษะการใช้เทคโนโลยี การการค้นคว้าข้อมูลที่ตนเองสนใจได้อย่างเต็มศักยภาพ แล้วจึงนำข้อมูลต่างๆแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน จะทำให้นักเรียนทุกคนภายในกลุ่มได้ข้อมูลความรู้ที่หลากหลายและแปลกใหม่ และ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มเพื่อวางแผนการทำงานในแต่ละขั้นตอนตามหัวข้อที่ตนเองสนใจ ซึ่งต้องเป็นไปตามที่ผู้วิจัยกำหนดตามรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ โดยมีการนำเสนอถึงสาเหตุของประเด็นสุขภาพของประชากรไทย วิธีการป้องกันโรค และวิธีการแก้ไขปัญหา จากการทำให้นักเรียนได้ทำการศึกษา กิจกรรมการเรียนรู้จึงเป็นกิจกรรมที่ ทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองและรู้จักการเลือกข้อมูลนอกเหนือจากความรู้ในชั้นเรียน นำความรู้ที่มีอยู่มาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานอย่างเหมาะสมมีประสิทธิภาพ

กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังการทดลองของนักเรียน กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพสูงกว่า นักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสมมติฐานการวิจัยข้อ 2 สอดคล้องกับงาน วิจัยเซวรินทร์ สีใหม่ (2552) ที่ได้ศึกษาเรื่องผลของ การใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อเมตริกทางธรณีวิทยาและความสามารถในการสร้างแบบจำลองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยเมตริกทางธรณีวิทยาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเมตริกทางธรณีหลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ สอดคล้องกับงานวิจัยของ แทน ไพโรสิงห์ (2558) ที่ได้ศึกษา ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีความสัมพันธ์กันเป็นองค์ประกอบอยู่ในการเรียนการสอนแบบ CPR ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สำหรับกลุ่มควบคุมคะแนนหลังการทดลองไม่แตกต่างจากหลังการทดลอง และ ค่าเฉลี่ยค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสอดคล้องของงานวิจัยที่สอดคล้องกันทั้ง 2 งานวิจัย ทำให้เห็นได้ว่าการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ดีขึ้นกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ

2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากประเด็นที่ตนเองสนใจได้อย่างอิสระ โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาค้นคว้าไว้คือ ปัญหาสุขภาพของประชากรไทย ซึ่งแตกต่างกับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติที่ต้องเรียนตามเนื้อหาในตำราเรียนเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนไม่มีความอิสระทางความคิด ต้องฟังครูผู้สอนและเรียนตามตำรา ทำโจทย์ ปัญหาเพียงอย่างเดียว แต่สำหรับรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพนั้น ผู้วิจัยเป็นเพียงผู้ช่วยกำกับ ติดตาม และให้คำปรึกษากับนักเรียน นักเรียนจะได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งนักเรียนทุกคนจะต้องศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ที่มีความเชื่อถือได้ และทำการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลว่า น่าเชื่อถือมาเพียงใด จะเห็นได้ว่านักเรียนจะสามารถศึกษาค้นคว้าตามความสามารถของนักเรียน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ นักเรียนมีส่วนร่วมอยู่เสมอ ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ ในการทำกิจกรรมที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน ทำให้เกิดความสนุกสนาน และมีความ กระตือรือร้นภายในชั้นเรียน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมในห้องเรียนจากการกำหนดประเด็นที่ต้องการ ศึกษาาร่วมกัน เช่น ในการจัดการเรียนรู้ในเรื่องการส่งเสริมสุขภาพ หลังจากผู้วิจัยและนักเรียนได้ กำหนดประเด็นที่ต้องการจะศึกษาแล้ว ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนนำประเด็นของตนเองแต่ละประเด็นมานำเสนอกันภายในกลุ่ม โดยเลือกประเด็นที่น่าสนใจของเพื่อนในกลุ่ม และทำการตั้งเป้าหมายในการทำงาน ซึ่งเป้าหมายในการทำงานนั้น คือ นักเรียนจะต้องศึกษาค้นคว้าหาความรู้อย่างลึกซึ้ง เพื่อนำความรู้ต่างๆที่ศึกษาค้นคว้ามานั้น ประยุกต์เข้ากับการทำงานที่ได้วางแผนเอาไว้ ซึ่งการค้นคว้าหาความรู้ต่างๆนั้น ผู้วิจัยจะคอยกำกับ ติดตาม และให้คำปรึกษาอยู่เสมอ เพื่อให้ได้ข้อมูลความรู้ที่ถูกต้องและเหมาะสม นักเรียนทุกกลุ่มจะได้ข้อมูลที่นำเชื่อถือได้ และถูกต้อง ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนทุกคนมีเจตคติที่ดีต่อการส่งเสริมสุขภาพ เพราะได้มีการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองและเป็นประเด็นที่นักเรียนสนใจอีกด้วย และผู้วิจัยได้มีการตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ได้ศึกษาค้นคว้ามา เช่น มีการตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบในเรื่องของความถูกต้องของเนื้อหาที่นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้ามา มีการตั้งคำถามที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันเพื่อวัดเจตคติ

ทางด้านสุขภาพของนักเรียนว่ามีการจัดการทำตนเองอย่างไร ซึ่งจะทำให้เห็นว่ามีแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบปกติอย่างเห็นได้ชัด นอกเหนือจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้ได้ผลงาน

กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการ ทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน เชิงผลิตภาพสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสมมติฐานการวิจัยข้อ 2 สอดคล้อง กับแนวคิดของสุชาติ โสมประยูรและเอมอัสมา วัฒนบูรานนท์ (2542) ที่ได้กล่าวว่าการให้ความรู้ทางด้านสุขศึกษาแก่นักเรียนต้องพยายามทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของวิชาสุขศึกษาอย่างแท้จริง เน้นการปฏิบัติจริง เพื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติไปในทางที่ดีทางด้านสุขภาพ เกิดความเห็นคุณค่า อยากปฏิบัติในสิ่งที่ตนเองเรียนรู้ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถแนะนำและชักชวนให้บุคคลใกล้เคียงตัวหันมาใส่ใจเรื่องของการดูแลสุขภาพ ซึ่งจะสอดคล้องกับ งานวิจัยของ แทน ไพโรสิงห์ (2558) ที่ได้ศึกษา ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สำหรับกลุ่มควบคุมคะแนนหลังการทดลองไม่แตกต่างจากหลังการทดลอง และ ค่าเฉลี่ยค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของมาเรียม นิลพันธุ์ (2549) ศึกษาวิจัยพัฒนารูปแบบการครุศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ กรณีศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อ 1) ศึกษาสถานภาพรูปแบบการครุศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพในด้านคุณลักษณะผู้เรียน กระบวนการสอน การบริหารองค์กรและหลักสูตรการผลิตครูของคณะ 26ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2) ทดลองใช้รูปแบบกระบวนการสอน CRP คือ การเรียนการสอนด้วยวิธีการตกผลึก การเรียนการสอนด้วยวิธีการวิจัย และการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพและ3) เสนอรูปแบบครุศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรผลงานวิจัยพบว่า1) ด้านคุณลักษณะผู้เรียน พบว่า นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ส่วนใหญ่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์อยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ (1) รู้ทันโลก (2) เรียนรู้ชำนาญเชี่ยวชาญปฏิบัติ (3) รวมพลังสร้างสรรค์สังคม และ (4) รักษ์วัฒนธรรมไทย ใฝ่สันติ 2) ด้านกระบวนการสอน พบว่า อาจารย์ส่วนใหญ่ใช้รูปแบบการสอนแบบตกผลึก 3) ด้านการบริหารองค์กร พบว่า วัฒนธรรมองค์กรมีลักษณะความสัมพันธ์ที่ีระหว่างอาจารย์นักศึกษา และบุคลากร มีแผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนา มีระบบการบริหารองค์กรการจัดการ

เรียนการสอน 4) ด้านหลักสูตร พบว่า หลักสูตรครู 5 ปี มีองค์ประกอบของหลักสูตรในด้านปณิธาน ปรัชญาวัตถุประสงค์ คำอธิบายรายวิชา มีความสอดคล้องกัน หลักสูตรมุ่งแสวงหาความรู้พัฒนาอาชีพ ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ความเป็นไทยและท้องถิ่น รู้จักใช้เทคโนโลยีในการศึกษาค้นคว้ารู้เท่าทัน วิทยาการและการเปลี่ยนแปลง มีการฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับวิชาชีพครู ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของผู้วิจัยในเรื่องของการสร้างเจตคติที่ดีต่อการดูแลสุขภาพจากการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

2.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการได้ลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ได้ผลงาน ซึ่งก่อนการทำงานนั้นจะต้องมีการศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้และถูกต้องเหมาะสม ซึ่งแหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยให้ศึกษาค้นคว้า คือ สื่อสังคมออนไลน์ ที่ในปัจจุบันมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาในทุกๆด้าน ซึ่งนักเรียนต้องใช้ทักษะทางด้านการใช้เทคโนโลยี สอดคล้องกับ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2559) คุณลักษณะที่พึงประสงค์ แบบ 4 ร ในการเรียนการสอนแบบ CRP การรู้ทันรู้โลก (Smart Consumer) คือการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน ซึ่งต้องมีทักษะที่จำเป็น คือทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะพื้นฐานทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เช่น รู้จักการใช้สื่อเทคโนโลยีในการเผยแพร่ข้อมูลต่างๆให้เกิดประโยชน์ เป็นต้น โดยคำนึงความเหมาะสม ความคล่องแคล่ว และคุ้มค่า โดยที่นักเรียนกลุ่มควบคุมนั้นไม่ได้รับการจัดการเรียนการสอนให้มีการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ โดยใช้เทคโนโลยี มีเพียงการเรียนตามบทเรียน ตำรา ที่ครูผู้สอนได้สอน และนักเรียนนั่งฟังการบรรยายของผู้สอน ไม่มีอิสระทางความคิดและการเรียนรู้ย่างแท้จริง หากนักเรียนมีความอิสระและเรียนตามความสนใจของตนเอง จะส่งผลที่ดีต่อตัวนักเรียนและสามารถทำให้การจัดการจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น แต่สิ่งที่สำคัญคือ ผู้วิจัยต้องคอยกำหนดขอบเขตและติดตาม ให้คำปรึกษา แนะนำแก่นักเรียนทุกคน ไม่เพียงแต่ปล่อยให้ นักเรียนศึกษาว่าข้อมูลตัวเองเพียงอย่างเดียว จากนั้นผู้วิจัยจะให้ให้นักเรียนออกมานำเสนอประเด็นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ตั้งเป้าหมายในการทำงานไว้ พร้อมทั้งให้เพื่อนนักเรียนร่วมกันเสนอปัญหาและร่วมอภิปรายกลุ่มเพื่อนที่ออกมานำเสนอ พร้อมทั้งเสนอวิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างถูกต้องและเหมาะสม และผู้วิจัยจะให้หัวข้อการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพขึ้น ชื่อหัวข้อการพัฒนาสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ เพื่อให้ นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนนำเสนอประเด็นข้อมูลที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้นำเสนอมาประยุกต์และคิดค้นเพื่อสร้างสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ ส่วนเรื่องของการปฏิบัติทางด้านสุขภาพนั้น ผู้วิจัยจะสังเกตจากความตั้งใจในการทำงานเป็นกลุ่ม การตอบคำถามในชั้นเรียน เช่น ผู้วิจัยตั้งคำถามที่เกี่ยวกับสถานการณ์ข่าวในปัจจุบัน นักเรียนก็จะตอบวิธีการปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม ซึ่งทางผู้วิจัยจะคอยกระตุ้นความคิดของนักเรียนในทุกๆด้านให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงการ

ปฏิบัติที่ดีต่อสุขภาพ จากการศึกษาและค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับประเด็นสุขภาพต่างๆ เมื่อนักเรียนได้วางแผนการพัฒนาการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสุขภาพ ผู้วิจัยจะให้นักเรียนทุกกลุ่มออกมานำเสนอผลการวางแผนการพัฒนาสื่อนวัตกรรมสุขภาพของกลุ่มตนเอง และให้เพื่อนทุกกลุ่มจะร่วมกันเสนอแนะและอภิปรายกลุ่มที่นำเสนอ ซึ่งจะทำให้ได้ความคิดเห็นจากเพื่อนทุกกลุ่มและจากผู้วิจัยก่อนการนำไปพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพขึ้น โดยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพจะมีความแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบปกติเป็นอย่างมาก จากกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการ ปฏิบัติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบ ปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสมมติฐานการวิจัยข้อ 2 สอดคล้องกับแนวคิดของพิศมัย เด่นดวงบริพันธ์ (2539) ที่กล่าวไว้ถึงหลักการเบื้องต้นในการสอนสุข ศึกษาว่าการสอนสุขศึกษาควรมีหลักการเบื้องต้นที่สำคัญเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติดังนี้ การสอนสุข ศึกษาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในบทเรียน กิจกรรมที่ใช้ในการเรียน การสอนควรมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ในชีวิตจริงของผู้เรียน ควรส่งเสริมให้นักเรียนมี ประสบการณ์ด้วยการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองให้มากที่สุด ควรส่งเสริมให้นักเรียนทำงาน เป็นหมู่คณะ โดยมีการปรึกษาหารือแบ่งงานกันทำ ควรมุ่งเน้นให้เด็กได้ทั้งความรู้ ทักษะที่ดี พร้อมทั้ง จะนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน ควรมีกิจกรรมให้นักเรียนทำเพื่อสร้างความสนใจของนักเรียนและช่วย ให้นักเรียนสนุกสนานกับการเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน (2559) ที่ได้กล่าวไว้ ว่าการจัดการเรียนรู้แบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการได้ลงมือปฏิบัติจริง ให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ริเริ่มการคิดอย่างสร้างสรรค์ และสามารถสร้างผลงานหรือชิ้นงาน ซึ่งการเรียนรู้นั้นต้องสอดคล้องกับบริบทของสังคมและท้องถิ่น และสอดคล้องกับงานวิจัยของเขาวรินทร์ สีใหม่ (2552) เรื่องผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อทัศนคติทางธรณีวิทยาและความสามารถในการสร้างแบบจำลองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ด้านทักษะ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการสร้างแบบจำลองใน 3 หน่วยการเรียนรู้เท่ากับ 2.73 2.81 และ 2.91 คะแนนตามลำดับ ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการสร้างแบบจำลองทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้อยู่ในระดับดี

2.4 ความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมสุขภาพ

การใช้ทักษะความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมสุขภาพ เป็นพื้นฐานที่สำคัญ ซึ่ง เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดพื้นฐานของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ส่งผลให้การจัดการ เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้นักเรียนได้ใช้ความคิด

สร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นหลักการที่สำคัญที่จะนำไปสู่การพัฒนาทักษะในการสร้างสื่อนวัตกรรมในอนาคตข้างหน้า โดยมีกิจกรรมที่ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันกำหนดประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทย การค้นคว้าผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ด้วยแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือได้ จากนั้นเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติวางแผนระบบการทำงานเป็นขั้นตอน เมื่อนักเรียนได้วางแผนระบบขั้นตอนแต่ละขั้นเสร็จ จะมีการนำเสนอผลงานที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้คิดขึ้น และมีอภิปรายและเสนอแนะร่วมกันระหว่างผู้วิจัยและนักเรียนทุกคน จากนั้นผู้วิจัยจะให้นักเรียนทุกกลุ่มสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีหัวข้อคือ สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ โดยมีความสัมพันธ์และสอดคล้องกับบทเรียนเรื่องการส่งเสริมสุขภาพ ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำประเด็นปัญหาที่แต่ละกลุ่มสนใจมาพัฒนาเพื่อสร้างเป็นสื่อนวัตกรรมสุขภาพขึ้น ประเด็นปัญหาที่นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้ามานั้นได้ผ่านการตรวจสอบถึงแหล่งที่มา ความเหมาะสม และความถูกต้อง จากผู้วิจัยและนักเรียนที่ร่วมกันอภิปรายเสนอแนะในชั้นเรียน ผู้วิจัยได้กำหนดให้นักเรียนทุกกลุ่มสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพที่มีความแปลกใหม่หรือเป็นสิ่งที่มียู่แล้วแต่ต้องมีการพัฒนาและปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างสื่อนวัตกรรมสุขภาพให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ดูเพื่อเป็นตัวอย่างในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ โดยผู้วิจัยได้ให้หัวข้อในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ชื่อเรื่องการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพเพื่อให้นักเรียนเป็นแนวทางในการศึกษาและสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพขึ้น ซึ่งในแต่ละคาบเรียนผู้วิจัยจะให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอถึงความก้าวหน้าของการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ และมีการอภิปราย เสนอแนะจากผู้วิจัยและนักเรียนทุกคน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของแต่ละกลุ่ม โดยนักเรียนกลุ่มที่ 1 เรื่องการป้องกันโรคไข้หวัดใหญ่ กลุ่มที่ 2 เรื่องการป้องกันโรคไข้เลือดออก กลุ่มที่ 3 เรื่องการป้องกันโรคเอดส์ กลุ่มที่ 4 เรื่องการป้องกันโรคภูมิแพ้ กลุ่มที่ 5 เรื่องการป้องกันโรคติดต่อ และกลุ่มที่ 6 เรื่องโรคไม่ติดต่อ การจัดกิจกรรมดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ การแสดงความคิดเห็น และการแสดงออกทางความคิด ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะมีอิสระทางความคิด แต่ผู้วิจัยจะเป็นผู้คอยติดตามตรวจสอบความถูกต้อง และให้คำปรึกษากับนักเรียน จากนั้นเมื่อนักเรียนได้สร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพเสร็จ ผู้วิจัยได้กำหนดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพที่กลุ่มของตนเองสร้างขึ้นไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นการนำเสนอผลงานและฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยี อีกทั้งยังเป็นพื้นฐานในการสร้างรายได้ที่ดีให้กับนักเรียนทุกคนในอนาคตได้เป็นอย่างดี

กิจกรรมดังกล่าวจะมีความแตกต่างกับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานในการดำเนินชีวิตในอนาคตข้างหน้า ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยและบทความที่เกี่ยวข้อง ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ หลังการทดลองของนักเรียน กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิต

ภาพสูงกว่า นักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสมมติฐานการวิจัยข้อ 2 สอดคล้องกับแนวคิดและคำกล่าวของ ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2559) สุวิทย์ เมษินทรีย์ (2559) พล.อ.ดาว์พงษ์ รัตนสุวรรณ (2559) นโยบายไทยแลนด์ 4.0 มีเป้าหมายที่สำคัญ คือ ประชาชนต้องมีความสามารถสร้างนวัตกรรมหรือผลผลิตใหม่ ๆ จากความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบนวัตกรรมหรือผลผลิตที่สามารถจำหน่ายเป็นการเพิ่มรายได้ให้กับตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศไทยแลนด์ 4.0 จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ และมีความจำเป็นที่ทุกภาคส่วนต้องให้ความร่วมมืออย่างจริงจัง โดยเฉพาะกำลังหลักของชาติ คือ เยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่สอดคล้องกับการใช้สื่อ นวัตกรรมกับการเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ กับงานวิจัยของ กัญจน์ ผลภาณี (2554) ได้ศึกษาแนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนใช้วิธีการผสมของการวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัย โดยได้ชี้ให้เห็นความสำคัญของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศที่ปรากฏในการใช้งานอย่างแพร่หลายในสังคมมาใช้ส่งเสริมการเรียนการสอนในด้านการสร้างแรงจูงใจในการเรียน การติดต่อสื่อสาร และการส่งเสริมความสัมพันธ์ ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างในฐานะนักศึกษาและเยาวชนมีความสนใจ และใส่ใจในเนื้อหาและกิจกรรมในชั้นเรียนผ่านการเข้าถึงผู้ร่วมชั้นเรียนและผู้สอนผ่านพื้นที่สังคมออนไลน์ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ยิ่งไปกว่านั้นการใช้สื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีสังคมออนไลน์ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนและ ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนผ่านพื้นที่การสื่อสารด้วยสังคมออนไลน์ นอกเหนือจากการสื่อสารในห้องเรียน ตามธรรมชาติอีกด้วย และพร้อมกันนั้นผู้วิจัย เสนอและอภิปรายผลการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางและประเด็น สำคัญในการส่งเสริมการออกแบบแผนการสอน เนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนการสอนที่จะสามารถนำสื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารมาใช้ประกอบในสภาพแวดล้อมทางการศึกษาของไทยในปัจจุบัน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัคร สุวรรณจรัส (2553) ที่ได้ศึกษาถึงความสำคัญของการสร้างสื่อ นวัตกรรม เรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการความรู้ ด้วยการเรียนจากประสบการณ์บนเครือข่ายเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาของครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ด้วยการเรียนจากประสบการณ์บนเครือข่ายเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาของครู สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยต่างประเทศของ Aditya Khamparia (2018) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้วิธีการเรียนรู้ของ บริกส์-ไมเออร์ส (เกม นวัตกรรมทางการศึกษา) ในหลักสูตรการเล่น เกม ปริศนา คำทาย ที่มีต่อการเรียนรู้ของนักเรียน วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของการใช้การเล่น เกม บริกส์-ไมเออร์ส ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลอง

ได้แสดงให้เห็นว่า วิธีการนี้สามารถพัฒนาความสามารถของนักเรียนได้ทุกด้าน เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ เป็นต้น และยังสามารถถูกนำมาใช้ในระบบการเรียนการสอนแบบปกติได้ ซึ่งจะแสดงให้เห็นว่าการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนหรือการฝึกทักษะให้นักเรียนมีความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุภาพนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาในทุกๆ ทักษะให้กับผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1.1 การนำรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยควรศึกษาขั้นตอนอย่างละเอียดให้ชัดเจน มีการเตรียมข้อมูลความรู้ก่อนการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างดี และวางแผนเตรียมการที่ดีก่อนลงมือปฏิบัติสอนจริง ครูผู้สอนควรอธิบายรูปแบบการเรียนการสอนและข้อกำหนดให้นักเรียนได้เข้าใจอย่างชัดเจนตรงกัน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยในขั้นตอนของการวิจัย เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพจะมีการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ค้นคว้าข้อมูลตามความสนใจของตนเอง แล้วนำประเด็นมาอภิปรายร่วมกัน ทำผลงานร่วมกันในชั้นเรียนเป็นหลักสำคัญ และนำเสนอผลงานตามที่ได้วางแผนไว้อย่างเป็นระบบขั้นตอน นอกจากนี้ครูผู้สอน ควรเตรียมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมให้พร้อมและเหมาะสมอยู่เสมอ เช่น กิจกรรมกลุ่ม ข้อคำถามในการกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน ข้อมูลความรู้ที่แปลกใหม่ น่าสนใจ และให้ความรู้ที่เป็นประโยชน์แก่นักเรียน โดยที่ผู้วิจัยเป็นผู้กำหนด

1.2 รูปแบบการเรียนการสอนแบบเชิงผลิตภาพเน้นให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการคิดสร้างผลงานเป็นสำคัญ ดังนั้นระหว่างการสอนควรมีการวัดและประเมินผล สังเกตพฤติกรรมความร่วมมือของนักเรียน และ ชมเชยนักเรียนเพื่อเป็นการเสริมแรงทางบวกและเพิ่มแรงจูงใจให้กับนักเรียนในการสร้างผลงานแต่ละ คาบเรียน

1.3 ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้วิจัยต้องกระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างทั่วถึง และสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้ดำเนินไปอย่างสนุกสนาน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น เมื่อนักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนจะทำให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่นและทำให้ผู้วิจัยสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนที่ได้วางไว้อย่างครบถ้วน รวมถึงนักเรียนจะสามารถเกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่กำลังศึกษาอย่างเต็มความสามารถ อีกทั้งยัง การทำกิจกรรมกลุ่มยังส่งผลให้นักเรียนรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เพื่อฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

1.4 เวลาในการจัดการเรียนรู้ควรยืดหยุ่นตามความเหมาะสม เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนแบบเชิงผลิตภาพเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ให้เกิดเป็นผลงาน ซึ่งแต่ละขั้นตอนจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาานาน จึงจะทำให้การเรียนการสอนเป็นไปตามแบบแผนที่วางไว้ ต้องมีการนำเสนอ อภิปรายงานร่วมกันและต้องให้ระยะเวลาแก่นักเรียนในการสร้างผลงานชิ้นอีกด้วย

1.5 รูปแบบการสอนเชิงผลิตภาพเน้นให้นักเรียนได้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และการลงมือปฏิบัติจริง ดังนั้นการสอนในห้องเรียนครูผู้สอนควรสอดแทรกข้อมูลความรู้ที่แปลกใหม่ หลากหลาย ถูกต้อง และกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ความคิดอยู่เสมอ เช่น การตั้งคำถามเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน ข่าว สถานการณ์ปัจจุบัน หรือเรื่องใกล้ตัวของนักเรียน เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ในประเด็นที่ศึกษาตามขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการนำแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพไปบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น พลศึกษา สังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ ศิลปะ ภาษาต่างประเทศ เป็นต้น เพราะรูปแบบการเรียนการสอนนี้สามารถนำไปใช้ในหน่วยการเรียนรู้ใดก็ได้ และไม่จำเป็นต้องสอนตลอดภาคการศึกษา รวมทั้งสามารถปรับให้เข้ากับความเหมาะสมของสภาพการณ์ของผู้เรียน

2.2 ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพไปศึกษาค้นคว้าผลที่เกี่ยวข้องด้านอื่นนอกเหนือจากความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ เช่น การคิด วิจัย วิจารณ์ ความรับผิดชอบ ความคิดสร้างสรรค์

2.3 ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเชิงผลิตภาพมาเป็นพื้นฐานเพื่อพัฒนานักเรียนอย่างต่อเนื่องในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

2.4 ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบคละง่อก่อน เพื่อให้นักเรียนเก่งได้ช่วยเหลือ นักเรียนที่อ่อนและเป็นการลดปัญหาในการทำงานร่วมกันระหว่างนักเรียนกลุ่มอ่อน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- เขาวรินทร์ สี่ใหม่. (2552). ผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อมโนทัศน์ทางธรณีวิทยาและ
ความสามารถในการสร้างแบบจำลองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. (ปริญาครุศาสตรมหาบัณฑิต),
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แทน ไพรสิงห์. (2558). ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบ ตกผลึกที่มีต่อ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (ปริญา
ครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูริย์ สีนลารัตน์. (2559). *ปรัชญาการศึกษาเชิงสรรค์และผลิตภาพ*. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยครุศาสตร์มหาวิทยาลัย
ธุรกิจบัณฑิต.
- ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, สีนธะวา คามดิษฐ์, เฉลิมชัย มนุเสวต, & วาสนา วิสฤตภา. (2559). *การศึกษาไทย 4.0* (3
Ed.). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ คุรุสภา
ลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ คุรุสภา
ลาดพร้าว.
- กลุ่มสารสนเทศ สำนักงานนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). *สถิติทางการศึกษาปี 2560*. Retrieved 30 มีนาคม 2561
<http://www.bopp-obec.info/home/?pageid=26188>
- กัญจน์ ผลภาษี. (2554). *แนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์(Facebook)ในการเรียนการสอน*. (บริหารธุรกิจ
มหาบัณฑิต), วิทยาลัยดุสิตธานี.
- จันทร์ฉาย, อ. (2553). นวัตกรรม: ความหมาย ประเภท และความสำคัญต่อการเป็นผู้ประกอบการ. *วารสาร
บริหารธุรกิจ*, 33(128), 35-63.
- จินตนา สรายุทธพิทักษ์. (2557). *โปรแกรมสุขภาพในโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรัชญา มูลหงษ์. (2557). ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบโครงการการที่มีต่อ
ความสามารถในการดูแลสุขภาพครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (ปริญาครุศาสตรมหา
บัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดาร์พงษ์ รัตนสุวรรณ. (2559). การบรรยายพิเศษ เรื่อง “ประเทศไทยกับการก้าวไกลทางการศึกษา”ในการ
ประชุมวิชาการเครือข่ายสถาบันอุดมศึกษาเขตภาคกลางเพื่อพัฒนาบัณฑิตอุดมศึกษาประจำปี 2559 เมื่อ
วันศุกร์ที่ 19 สิงหาคม 2559 ณ ห้องประชุมมงกุฎเกล้าเวชในโอกาสครบรอบ 53 ปี. Retrieved 29

กรกฎาคม 2560 www.cabinet.thaigov.go.th/index.php/th/news-ministry/2012-08-15-09-39-20/item/106301

ธัชกร สุวรรณจรัส. (2553). *การพัฒนา รูปแบบการจัดการความรู้ด้วยการเรียนจากประสบการณ์บนเครือข่ายเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาของครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. (ปริญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรียาภรณ์ จิตต์รักธรรม. (2551). *ประเภทนวัตกรรมการศึกษา*. Retrieved 15 ธันวาคม 2560 <https://www.l3nr.org/posts/224964>

พิสมัย เด่นดวงบริพันธ์. (2539). *การสอนสุขศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มาเรียม นิลพันธุ์. (2549). *การพัฒนา รูปแบบการครุศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลผลิตภาพ กรณีศึกษาคณะศึกษาศาสตร์*. (ปริญามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศิลปากร

รักษ์ วรวิจิตร. (2547). *การจัดการนวัตกรรมสำหรับผู้บริหาร*. กรุงเทพฯ: สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

วรวิทย์ นิเทศศิลป์. (2551). *สื่อและนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้*. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.

ศศิพิมพ์ อังศุสิงห์. (2557). *เครื่องมือการสื่อสารการตลาดผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อเบเกอรี่ผ่านช่องทางออนไลน์ของร้าน*. (บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ศุภร์ ศิริโชคตระกูล. (2558). *การศึกษาทักษะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. (ปริญาครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมบุรณ์ สงวนญาติ. (2534). *เทคโนโลยีทางการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์กรมการฝึกหัดครู.

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2548). *วิวัฒนาการระบบนวัตกรรมแห่งชาติของประเทศไทย:อดีต ปัจจุบัน อนาคต*. กรุงเทพฯ: งานนิเทศสัมพันธ์สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

สุคนธ์ สิ้นพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอน...เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน* (4 Ed.). กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.

สุชาติ โสมประยูร, & เอ็มอัชมา วัฒนบุรานนท์. (2542). *การสอนสุขศึกษา*. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ.

สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2559). *ประเทศไทย 4.0 โมเดลพัฒนาเศรษฐกิจใหม่*. Retrieved 29 กรกฎาคม 2560 <http://www.drborworn.com/articleDetail.asp?id=16223>

อภิรักษ์ พุกสวัสดิ์, & กุลทิพย์ ศาสตรระจุ. (2556). การประชาสัมพันธ์ภายใต้กระแสสื่อสังคมออนไลน์. *วารสารการประชาสัมพันธ์และการโฆษณา*, 6, 24-38.

ภาษาอังกฤษ

- Cross, R., & Thomas, R. J. (2009). *Driving results through social network: How top Organizations leverage networks for performance and growth*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Keenan, A., & Shiri, A. (2009). Sociability and Social Interaction on SocialNetworking Websites. *Library Review*, 58(6), 438 – 450.
- Khamparia, A. (2018). Effects of visual map embedded approach on students learning performance using Briggs–Myers learning style in word puzzle gaming course. *Computers and Electrical Engineering*, 66(18), 531 – 540.
- Kitsis, S. M. (2008). The Facebook Generation: Homework as Social Networking. *English Journal*, 98(2), 30 – 36.
- Kord, J., & Wolf-Wendel, L. (2009). The Relationship between Online Social Networking and Academic and Social Integration. *College Student Affairs Journal*, 28(1), 103 - 124.
- Krasnova, H., Spiekermann, S., Koroleva, K., & Hildebrand, T. (2010). Online social Networks: Why we disclose. . *Journal of Information Technology*, 25(2), 109-125.
- Lopez, O. S. (2007). Classroom Diversification : A Strategic View of Education Productivity. *Education & Educational Research*, 77, 22-80.
- Moreno, M. A. (2010). Social networking sites and adolescents. *Pediatric Annals*, 39(9), 565-568.
- Pavlik, J. V. (2007). *Mapping the consequences of technology on public relations*. Institute of Public Relations. New Jersey: Wiley.
- Safko, L., & Brake, D. (2009). *The social media bible: Tactics, tools, and Strategies for business success*. New Jersey: Wiley.
- Scott, D. M. (2007). *The new rules of marketing and PR*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Zenobia, C. Y. C. (2016). Student peer reviewers' views on teaching innovations and imaginative learning. *Nurse Education Today*, 39(2), 155 – 160.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะเคื้อ กุลประสูติติก
ประธานสาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการสุขภาพและสุขศึกษา
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จินตนา บรรลือศักดิ์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)
3. อาจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ
ประธานสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. อาจารย์ ดร.วิรตี เอกกรณรงค์ชัย
อาจารย์ประจำสาขาพลศึกษาและวิชาสุขศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
5. อาจารย์สรินญา รอดพิพัฒน์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และแบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

1. รองศาสตราจารย์ ดร.กมลวรรณ ตังชนกานนท์
อาจารย์ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะเค็๋อ กุลประสูติติลก
ประธานสาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการสุขภาพและสุขศึกษา
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จินตนา บรรลือศักดิ์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)
4. อาจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ
ประธานสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. อาจารย์สรินญา รอดพิพัฒน์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพในการจัดกระบวนการเรียนรู้

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การสร้างเสริมสุขภาพ ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ ประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพในปัจจุบัน

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

คาบที่ 1 จำนวน 1 คาบ

เวลา 50 นาที

สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด : 1. วิเคราะห์บทบาทและความรับผิดชอบของบุคคลที่มีต่อการสร้างเสริมสุขภาพและการป้องกันโรคในชุมชน (พ.4.1 ม.4/1)

สาระสำคัญ

ปัจจุบันประชากรไทยประสบปัญหาด้านสุขภาพมากขึ้น ทั้งโรคติดต่อและไม่ติดต่อ ซึ่งเกิดจากพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต การส่งเสริมสุขภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมาก ดังนั้นหากบุคคลได้รับการส่งเสริมสุขภาพที่ถูกต้องเหมาะสมก็จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านสุขภาพและจะส่งผลกระทบยาวต่อสุขภาพในทางที่ดีตามมาด้วยเช่นกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนสามารถ

1. ระบุความหมาย ความสำคัญของการสร้างเสริมสุขภาพ (K)
2. วิเคราะห์พฤติกรรมเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพได้ (K)
3. วิเคราะห์บทบาทและความรับผิดชอบของบุคคลที่มีต่อการสร้างเสริมสุขภาพและการป้องกันโรคในชุมชน (K)
4. เสนอแนวทางการสร้างเสริมสุขภาพของตนเองและชุมชน (A)
5. ใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มเลือกประเด็นปัญหาสุขภาพของประชากรไทยในปัจจุบันเพื่อนำไปวางแผนการดำเนินงานสร้างสื่อนวัตกรรมสุขภาพ (P)

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและความสำคัญของการสร้างเสริมสุขภาพ
2. พฤติกรรมเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ
3. บทบาทและความรับผิดชอบของบุคคลที่มีต่อการสร้างเสริมสุขภาพและการป้องกันโรคในชุมชน

4. แนวทางการสร้างเสริมสุขภาพของตนเองและชุมชน
5. ประเด็นปัญหาสุขภาพของประชากรไทยในปัจจุบัน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมบริบทตามความจริง : การเรียนรู้ตามสถานการณ์จริง

ขั้นนำ

1. ครูเปิดคลิปวิดีโอเรื่อง “สถานการณ์ด้านระบบสุขภาพ (ที่มา สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2559)” ที่เป็นปัญหาอย่างมากในปัจจุบัน (ระยะเวลาคลิปวิดีโอ 4.45 นาที)

2. ครูตั้งคำถามนักเรียนดังนี้

2.1 จากคลิปวิดีโอให้นักเรียนระบุประเด็นปัญหาสุขภาพของประชากรไทยในปัจจุบัน

(แนวคำตอบ : ปัญหาทางด้านสุขภาพจิตเป็นสิ่งที่น่าเป็นห่วงในสังคมปัจจุบัน เพราะ มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและสังคมอยู่บ่อยครั้งทำให้ประชากรไม่สามารถปรับตัวได้ และอาจส่งผลกระทบต่อทำให้เกิดความเครียดและเกิดปัญหาด้านสุขภาพจิตตามได้)

2.2 พฤติกรรมเสี่ยงที่จะส่งผลกระทบต่อสุขภาพของประชากรไทยในปัจจุบัน

(แนวคำตอบ : ปัจจัยที่สำคัญคือ การเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจและสังคมที่มีการแข่งขันที่สูงขึ้น ประชากรต้องดิ้นรนเอาตัวรอดเพื่อความเป็นอย่างอยู่ที่ดี)

2.3 หากปัญหาที่เกิดขึ้นไม่ได้รับการจัดการอย่างถูกต้องจะส่งผลกระทบต่อตามมา

(แนวคำตอบ : ประชากรประสบปัญหาทางด้านสุขภาพที่สะสมมาเป็นระยะเวลานาน ทำให้ไม่สามารถรักษาและฟื้นฟู และอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพสูญเสียได้)

ขั้นสอน

3. ครูนำสถิติปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทยในปัจจุบันมาให้นักเรียนได้ดู พร้อมทั้งตั้งคำถามนักเรียนว่า

3.1 นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นสถิติปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทย

(แนวคำตอบ : รู้สึกกลัว และทำให้ตระหนักต่อการดูแลสุขภาพของบุคคลในครอบครัว และชุมชนให้ดียิ่งขึ้น)

3.2 นักเรียนคิดว่า หากบุคคลในครอบครัวหรือบุคคลใกล้ชิดของนักเรียนประสบปัญหาทางด้านสุขภาพ นักเรียนจะมีวิธีการแนะนำ ป้องกัน และรักษา อย่างไร

(แนวคำตอบ : แนะนำให้ไปพบแพทย์ เพื่อตรวจรักษา และป้องกันโดยส่งเสริมและชักชวนให้บุคคลในครอบครัวหันมาดูแลสุขภาพร่างกาย

3. เมื่อนำสถิติปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทยให้นักเรียนดูจะเห็นถึงความกระตือรือร้นและความตระหนักในการสร้างเสริมสุขภาพ จากนั้นครูให้นักเรียนระบุความหมาย ความสำคัญ เสนอแนวทาง และวิเคราะห์บทบาทบุคคลในชุมชนของตนเองที่มีต่อการสร้างเสริมสุขภาพ จัดทำในรูปแบบแผนผังความคิด ลงในกระดาษ A4 และตกแต่งให้สวยงาม

4. ครูสุ่มให้นักเรียนออกมานำเสนอถึงความหมาย ความสำคัญ เสนอแนวทางและวิเคราะห์บทบาทบุคคลในชุมชนของตนเองที่มีต่อการสร้างเสริมสุขภาพ 3-4 คน ให้เพื่อนร่วมกันเสนอความคิดเห็นและครูอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้นักเรียนเข้าใจถึงการสร้างเสริมสุขภาพมากขึ้น

5. ครูใช้ทักษะกระบวนการกลุ่ม โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อเลือกประเด็นปัญหาสุขภาพที่กลุ่มของนักเรียนสนใจ โดยแบ่งกลุ่มตามการนับหมายเลข เช่น นับ 1,2 ถ้า นับ 1 ไปอยู่กลุ่ม 1 นับ 2 ไปอยู่กลุ่ม 2 ถ้าต้องการ 5 กลุ่ม ก็ให้นับ 1 ถึง 5 เป็นต้น

6. ครูนำเสนอประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทยในปัจจุบันให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกประเด็นที่สนใจ

7. ครูให้นักเรียนร่วมกันระดมความคิดและเลือกประเด็นที่กลุ่มของตนเองสนใจ โดยสามารถนำสื่อทางด้านเทคโนโลยี เช่น โทรศัพท์มือถือ โน้ตบุ๊ก เป็นต้น เพื่อค้นคว้าประเด็นที่กลุ่มของตนเองสนใจ และนักเรียนทุกคนต้องมีส่วนร่วมกันภายในกลุ่ม มีการแสดงความคิดเห็นและเสนอแนวทางต่างๆ จากนั้นเมื่อนักเรียนได้ประเด็นที่สนใจ ครูให้นักเรียนเตรียมประเด็นที่ได้มานำเสนอหน้าชั้นเรียนในคาบเรียนต่อไป

ขั้นสรุป

8. ครูสรุปความสำคัญและประเด็นปัญหาสุขภาพของประชากรไทยในปัจจุบัน ร่วมกับนักเรียน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. คลิปวิดีโอเรื่อง “สถานการณ์ด้านระบบสุขภาพ (ที่มา สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2559)”
2. Power point เรื่องการสร้างเสริมสุขภาพในชุมชน
3. ใบความรู้ประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทยในปัจจุบัน
4. สถิติปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทยในปัจจุบัน

การวัดประเมินผล

1. ประเมินจากการนำเสนอวิธีการสร้างเสริมสุขภาพ
2. ประเมินจากการถามตอบและแสดงความคิดเห็น

3. ประเมินจากการเลือกประเด็นปัญหาสุขภาพของประชากรไทยในปัจจุบัน
4. สังเกตพฤติกรรมในการเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....

.....



ลงชื่อ.....

(.....)

วัน.....เดือน.....ปี.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ใบความรู้ที่ 1

ความหมายและความสำคัญของการสร้างเสริมสุขภาพ

การสร้างเสริมสุขภาพ หมายถึง กระบวนการสร้างเสริม สนับสนุนด้านสุขภาพโดยให้บุคคลมีการปฏิบัติและการพัฒนาสุขภาพ ตลอดจนจัดการสิ่งแวดล้อมและปัจจัยที่มีผลกระทบต่อสุขภาพ เพื่อให้บรรลุการมีสุขภาพที่ดีทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และปัญญา สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ความสำคัญของการสร้างเสริมสุขภาพ

การสร้างเสริมสุขภาพ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของบุคคลทุกคนที่ต้องการเป็นคนมีสุขภาพดี การมีสุขภาพที่ดีสมบูรณ์จะเป็นทุนในการประกอบกิจกรรมและภารกิจในชีวิตประจำวัน ตามบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะเห็นได้ว่าการดำเนินงานทางด้านสุขภาพในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่มุ่งเน้นระบบสุขภาพเป็นระบบสร้างนำซ่อม กล่าวคือเดิมสุขภาพเป็นระบบตั้งรับ คือรอให้เจ็บป่วยแล้วจึงนำมาซ่อมหรือนำมารักษา ทำให้ประชาชนคนไทยเจ็บป่วยและตายก่อนวัยอันควร เกิดการสูญเสียทางเศรษฐกิจเป็นจำนวนมาก แต่แนวคิดปัจจุบันเป็นระบบเชิงรุก พยายามทำทุกวิถีทางที่จะสร้างสุขภาพให้มีสุขภาพดีให้มากที่สุด ซึ่งทุกคนจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับสุขภาพและมีการปฏิบัติตนหรือมีพฤติกรรมสุขภาพที่ถูกต้องโดยมีการปฏิบัติที่ทำให้มีความสุขที่ดีและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงหรืองดการกระทำที่เสี่ยงหรืออาจเป็นอันตรายต่อสุขภาพ เช่น มีการออกกำลังกายเป็นประจำ การกินอาหารที่ถูกหลักโภชนาการการระมัดระวังเรื่องอาหารการกินที่ปลอดภัย ไม่มีสารพิษปนเปื้อนการส่งเสริมสุขภาพจิต การจัดการกับความเครียดด้วยตนเองการลดความเสี่ยงจากการป้องกันและหลีกเลี่ยงสารเสพติดและอบายมุขต่างๆ เป็นต้น หน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานในเรื่องสุขภาพ ได้ให้ความสำคัญกับการสร้างเสริมสุขภาพมาโดยตลอด ดังจะเห็นได้จากปัจจุบันมีการดำเนินการสร้างกระแสในเรื่องการสร้างสุขภาพอย่างต่อเนื่อง ทำให้ประชาชนมีความตื่นตัวเกิดความตระหนัก และมีการปฏิบัติตัวในการดูแลสุขภาพของตนเองมากขึ้นสิ่งต่างๆ ดังกล่าวล้วนเป็นการสร้างเสริมสุขภาพทั้งสิ้น ถ้าการสร้างเสริมสุขภาพอย่างต่อเนื่องจะทำให้ไม่เจ็บป่วยเป็นโรคต่างๆ โดยเฉพาะโรคที่สามารถป้องกันได้ เช่น โรคไม่ติดต่อเรื้อรังหรือโรคที่เกิดจากวิถีชีวิต ได้แก่ โรคหลอดเลือดหัวใจ โรคความดันเลือดสูง โรคเบาหวาน และโรคอ้วนลงพุง เป็นต้น ซึ่งจะเป็นผลให้มีสุขภาพแข็งแรง ไม่เกิดการเจ็บป่วย สามารถลดค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาล และลดอัตราการป่วยด้วยโรคที่เกิดจากวิถีชีวิตให้น้อยลงได้

แนวคิดของการสร้างเสริมสุขภาพ

กฎบัตรกรุงเทพ เพื่อการส่งเสริมสุขภาพในยุคโลกาภิวัตน์ได้ถูกบัญญัติขึ้นในการประชุมส่งเสริมสุขภาพโลกครั้งที่ 6 ซึ่งจัดขึ้นที่ประเทศไทย ใน พ.ศ.2548 กฎบัตรกรุงเทพสนับสนุนและกำหนดขึ้นบนพื้นฐานของค่านิยม หลักการและกลยุทธ์การส่งเสริมสุขภาพตามที่บัญญัติไว้ในกฎบัตรออกอตตาวา ซึ่งเป็นกฎบัตรการส่งเสริมสุขภาพของโลกที่บัญญัติขึ้นเป็นครั้งแรกใน พ.ศ.2529 จากการประชุมที่เมืองออกอตตาวา ประเทศแคนาดา และข้อเสนอแนะจากการประชุมส่งเสริมสุขภาพโลกครั้งต่อๆ มาได้รับการรับรองจากประเทศสมาชิกในการประชุมสมัชชาอนามัยโลก ซึ่งกฎบัตรกรุงเทพจะต้องเข้าถึงประชาชนทุกกลุ่มเพื่อการบรรลุสุขภาพดี การทำให้ประชาชนมีสุขภาพดีขึ้น ต้องอาศัยการดำเนินการทางการเมืองที่เข้มแข็ง การมีส่วนร่วมอย่างกว้างขวางและการขึ้นอย่างต่อเนื่อง การส่งเสริมสุขภาพทั้งในประเทศไทยและในระดับโลกมีมาตรการต่างๆ ที่ได้พิสูจน์มาแล้วว่ามีประสิทธิผลเป็นจำนวนมากแต่สิ่งสำคัญคือต้องนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์เต็มที่เป็นรูปธรรม ตามกลยุทธ์ของการส่งเสริมสุขภาพ เราควรมีส่วนร่วมกับทุกภาคส่วนของสังคมและทุกพื้นที่ในการดำเนินกิจกรรมที่จำเป็นดังนี้

1. การขึ้นนำเพื่อสุขภาพ โดยตั้งบนพื้นฐานของสิทธิมนุษยชนและภราดรภาพ
2. การลงทุน เพื่อการพัฒนานโยบายที่ยั่งยืนและการดำเนินงาน ตลอดจนจัดโครงสร้างพื้นฐานที่จะจัดการกับปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดด้านสุขภาพ
3. การสร้างศักยภาพเพื่อการพัฒนานโยบาย สร้างภาวะผู้นำ พัฒนาทักษะการส่งเสริมสุขภาพ การถ่ายทอดความรู้และศึกษาวิจัย ตลอดจนมีความแตกฉานด้านสุขภาพ
4. การออกระเบียบและกฎหมายเพื่อให้ประชาชนได้รับการคุ้มครองจากอันตราย
5. การสร้างภาคีเครือข่ายและพันธมิตร ทั้งภาครัฐ เอกชน ประชาสังคม และองค์กรระหว่างประเทศเพื่อดำเนินกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพที่ยั่งยืน

บทบาทและความรับผิดชอบของตนเองที่มีต่อการสร้างเสริมสุขภาพ

การมีสุขภาพดีเป็นสิ่งที่พึงปรารถนาของคนทุกคน เพราะการมีสุขภาพดีจะทำให้เราสามารถใช้เวลา ความรู้ ความสามารถ และศักยภาพที่มีอยู่ในตัวเองได้อย่างเต็มที่ ในทางตรงข้าม บุคคลที่มีสุขภาพไม่ดี นอกจากจะต้องทนทุกข์ทรมานกับความเจ็บป่วยที่เป็นอยู่แล้วบางรายยังเป็นภาระต่อบุคคลในครอบครัวในการดูแลอีกด้วย ผู้ที่มีสุขภาพไม่แข็งแรงนอกจากจะไม่สามารถประกอบสัมมาอาชีพเพื่อ

หารายได้มาเลี้ยงดูตนเองและครอบครัวได้แล้วยังต้องเสียค่าใช้จ่ายเพื่อการรักษาพยาบาลอีกด้วย ซึ่งก็จะเป็นภาระของผู้อื่น ดังนั้นทุกคนจึงต้องดูแลรักษาสุขภาพของตนเองให้ดีอยู่เสมอ ตลอดจนควรช่วยดูแลสุขภาพของสมาชิกในครอบครัวเท่าที่จะสามารถทำได้

การดูแลสุขภาพถือเป็นความรับผิดชอบของบุคคลทุกคน เพราะ สุขภาพเป็นเรื่องส่วนบุคคลไม่สามารถหยิบยื่นให้กันและกันได้ การที่เราจะมีสุขภาพดีหรือไม่ดีนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ คือ พันธุกรรมสิ่งแวดล้อม คุณภาพของบริการสุขภาพ และพฤติกรรมสุขภาพของบุคคล

พฤติกรรมสุขภาพ หมายถึง การกระทำของบุคคลที่มีผลต่อสุขภาพโดยแสดงออกให้เห็นได้ในลักษณะของการกระทำในสิ่งที่เป็นผลดีต่อสุขภาพและการไม่กระทำในสิ่งที่เป็นผลเสียต่อสุขภาพ ดังนั้น เราจึงควรมีบทบาทความรับผิดชอบในการดูแลรักษาสุขภาพตนเอง โดยการมีพฤติกรรมสุขภาพที่เหมาะสมเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพ และป้องกันโรคในมิติของสุขภาพทั้ง 4 ด้านให้สอดคล้องกับนโยบายเมืองไทยแข็งแรง ดังนี้

1. มิติทางกายมีร่างกายแข็งแรง ไม่เจ็บป่วยโดยไม่จำเป็น ไม่ตายก่อนวัยอันควร เมื่อเกิดการเจ็บป่วยขึ้น สามารถกลับคืนได้รวดเร็ว สามารถเข้าถึงบริการทางแพทย์และ สาธารณสุขได้
2. มิติทางจิตใจ มีจิตใจดี มีความสุข ไม่เครียดและรู้จักบริหารจัดการกับความเครียด
3. มิติทางสังคม มีการพึ่งพาช่วยเหลือเกื้อกูลกัน อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุขมีสิ่งแวดล้อมและสภาพแวดล้อมที่ดี มีอาชญากรรมและความรุนแรงน้อย
4. มิติด้านปัญญา หรือจิตวิญญาณมีจิตใจที่เปี่ยมสุขเข้าถึงความดีงามถูกต้องมีจิตใจดี มีเมตตากรุณา และเข้าใจสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล

แนวทางการสร้างเสริมสุขภาพ

ในการส่งเสริมสุขภาพ มีหน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการดำเนินงานสร้างเสริมสุขภาพ ที่มุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพของประชาชนทุกกลุ่มอายุ สร้างทักษะให้บุคคล ชุมชน สังคม สามารถดูแลสุขภาพของตนเองได้ในการดำเนินชีวิตยามปกติและเมื่อเกิดการเจ็บป่วย เราจึงควรรู้จักและมีส่วนร่วมกับหน่วยงานดังกล่าว รวมทั้งปฏิบัติตามแนวทางสร้างเสริมสุขภาพชุมชน ดังนี้

1. การสร้างเสริมสุขภาพกาย เป็นการปฏิบัติตนเพื่อเสริมสร้างสุขภาพร่างกายให้มีสภาพร่างกายที่สมบูรณ์ แข็งแรง มีการเจริญเติบโตอย่างเหมาะสม ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ

2. การสร้างเสริมสุขภาพจิต เป็นการปฏิบัติตัวเพื่อเสริมสร้างสุขภาพจิตให้มีจิตใจที่ดี มีความมั่นคงทางอารมณ์ มีอารมณ์แจ่มใส มีสติ สามารถจัดการกับความเครียดได้โดยการมองโลกในแง่ดี ฝึกคิดในทางบวก รู้จักวิธีการจัดการความเครียด

3. การสร้างเสริมสุขภาพทางสังคม สามารถทำได้โดยมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ให้เกิดสิ่งแวดล้อมทั้งทางกายภาพและสังคมที่เหมาะสมทั้งทางด้านกายภาพและจิตใจ

4. การสร้างเสริมสุขภาพทางปัญญา หรือจิตวิญญาณ ทำได้โดยการยึดมั่นในหลัก ศาสนา และวัฒนธรรมที่ดีงาม ลด ละ เลิกพฤติกรรมที่เสี่ยงทำให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพ



กลุ่มที่.....

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิกกลุ่ม

1.....เลขที่.....

2.....เลขที่.....

3.....เลขที่.....

4.....เลขที่.....

5.....เลขที่.....

6.....เลขที่.....

7.....เลขที่.....

ประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพ

1.....

2.....

3.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพในการจัดกระบวนการเรียนรู้

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การสร้างเสริมสุขภาพ **ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้** การตั้งเป้าหมายในการแก้ไขปัญหาทางด้านสุขภาพ

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

คาบที่ 2 **จำนวน** 1 คาบ

เวลา 50 นาที

สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด : 5. วางแผนและปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสุขภาพของตนเองและครอบครัว

6. มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของบุคคลในชุมชน (พ.4.1 ม.4-6)

สาระสำคัญ

ปัญหาทางด้านสุขภาพที่เกิดขึ้นกับประชากรไทยเป็นอุปสรรคต่อคุณภาพชีวิต การเป็นอยู่ของแต่ละบุคคล การสร้างเสริมสุขภาพจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง สมบูรณ์ และสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข ซึ่งการสร้างเสริมสุขภาพมีหลากหลายรูปแบบวิธี สิ่งที่สามารถสร้างความตระหนักให้กับบุคคลทั่วไปในปัจจุบันได้นั้น คือการสร้างสื่อนวัตกรรมทางด้านสุขภาพและเผยแพร่ให้เห็นถึงความสำคัญของการสร้างเสริมสุขภาพอย่างจริงจัง

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนสามารถ

1. ระบุความหมาย ประเภท และการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ (K)
2. เลือกประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพที่เกิดขึ้นกับประชากรไทยปัจจุบันเพื่อนำไปสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ (K)
3. เห็นความสำคัญต่อการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพและนำไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ (A)
4. วางแผนการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพจากประเด็นปัญหาทางสุขภาพในปัจจุบัน (A)
5. ใช้ทักษะความคิดสร้างสรรค์และออกแบบสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ (P)

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

2. ประเภทของสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
3. วิธีการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
4. แนวทางหรือวิธีการสร้างเสริมสุขภาพของตนเองและชุมชน
5. ขั้นตอนการวางแผนการดำเนินงานสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ขั้นตั้งเป้าหมาย : การเรียนรู้แบบตนเองและร่วมมือ

ขั้นนำ

1. ครูเปิดภาพที่เกี่ยวกับสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ 3 ภาพ
 - 1.1 รูปสื่อวัตกรรมการสุขภาพที่เกี่ยวกับประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทยปัจจุบัน จำนวน 2 ภาพ
 - 1.2 สื่อวัตกรรมการทางสุขภาพที่นำไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีข้อความแนะนำ และให้ความรู้ เกี่ยวกับสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
2. ครูตั้งคำถามนักเรียนดังนี้
 - 2.1 จากสิ่งที่ครูนำเสนอ เป็นสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพประเภทใด
(แนวคำตอบ : สื่อวัตกรรมการทางสุขภาพด้านการดูแล รักษาร่างกาย เพราะสามารถทำให้สุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ และช่วยส่งเสริมสุขภาพทางด้านจิตใจให้ดียิ่งขึ้นด้วย เป็นต้น)
 - 2.2 สื่อวัตกรรมการทางสุขภาพมีความสำคัญต่อการสร้างเสริมสุขภาพอย่างไร
(แนวคำตอบ : เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ความรู้ด้านสุขภาพให้กับผู้ที่สนใจ หรือผู้ป่วยโรคต่างๆได้ ศึกษาและปฏิบัติ อีกทั้งยังเป็นสิ่งใหม่ๆที่ทำให้เกิดความน่าสนใจในการสร้างเสริมสุขภาพ เป็นต้น)
 - 2.3 หากนักเรียนสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ นักเรียนคิดว่าจะทำอย่างไรให้ผู้คนได้เห็นและเข้าถึงผลงานของนักเรียนได้มากที่สุด
(แนวคำตอบ : นำสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพที่นักเรียนสร้างขึ้นไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ เช่น อัปโหลดสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพเป็นคลิปวิดีโอลงบน YouTube สร้างเพจใน Facebook เพื่อให้ผู้คนเข้าดู กดถูกใจและกดแชร์สื่อวัตกรรมการทางสุขภาพของนักเรียน เป็นต้น)

2.4 นักเรียนคิดว่าทำไมต้องนำสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ เพราะอะไรและมีความสำคัญอย่างไร

(แนวคำตอบ : เพราะสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีแหล่งเรียนรู้มากมาย และมีความสำคัญคือเราต้องพัฒนาตนเองในก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่21 และยุคไทยแลนด์ 4.0 ในปัจจุบัน ซึ่งเป็นยุคที่มีการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีในการขับเคลื่อนประเทศ)

ชั้นสอน

3. ครูแจกใบความรู้เรื่อง สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ โดยประกอบด้วยความหมาย ประเภท การสร้างของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ แนวทางหรือวิธีการสร้างเสริมสุขภาพของตนเองและชุมชนให้แต่ละกลุ่มศึกษาค้นคว้า พร้อมทั้งครูอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

4. ครูแจกใบงาน โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระบุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ อธิบายวิธีการสร้างและประโยชน์ของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

5. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอประเด็นและการออกแบบสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพหน้าชั้นเรียน

ชั้นสรุป

6. ครูสรุปและเสนอแนะการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพร่วมกับนักเรียน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. คลิปวิดีโอเรื่อง “สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ”
2. Power point เรื่องสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
3. ใบงานเรื่องเป้าหมายการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
4. ใบความรู้เรื่องสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

การวัดประเมินผล

1. ประเมินจากการนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
2. ประเมินจากการถามตอบและแสดงความคิดเห็น
3. ประเมินจากใบงานกลุ่ม เรื่องเป้าหมายของการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
4. สังเกตพฤติกรรมในการเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....
.....



ลงชื่อ.....

(.....)

วัน.....เดือน.....ปี.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ใบความรู้ที่ 2 สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

ความหมายของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

สิ่งใหม่ที่เกิด จากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ทางด้านสุขภาพที่มีประโยชน์ต่อ เศรษฐกิจและสังคม และหมายรวมถึงสิ่งที่ เกิดขึ้นจากความสามารถในการใช้ความรู้ความคิด สร้างสรรค์ ทักษะ และประสบการณ์ทางเทคโนโลยีหรือ การพัฒนาให้เกิดผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการ ผลิต หรือการบริการใหม่ เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาด ตลอดจนการปรับปรุงเทคโนโลยีการ แพร์กระจายเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ มาใช้เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและก่อให้เกิด ประโยชน์ทางสาธารณะ นวัตกรรมจึงเป็นกระบวนการที่เกิดจากการนำความรู้และความคิด สร้างสรรค์มาผนวกกับความสามารถในการบริหาร จัดการ เพื่อสร้างให้เกิดเป็นธุรกิจนวัตกรรมหรือ ธุรกิจใหม่ๆขึ้น ไปสู่การลงทุนใหม่ที่ส่งผลต่อการเพิ่ม ชีตความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

องค์ประกอบของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

องค์ประกอบที่สำคัญของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพมี 3 ประการ ดังนี้

1. ความใหม่ (Newness) เป็นสิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้นจากองค์ความรู้ทางสุขภาพหรือ กระบวนการโดยจะเป็นการปรับปรุงจากของเดิมหรือพัฒนาขึ้นมาใหม่
2. ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) หรือการสร้างความสำเร็จในเชิง พาณิश्य คือ สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพจะต้องสามารถทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นได้จากการพัฒนาสิ่งใหม่ นั้นๆซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมและเศรษฐกิจของชาติ
3. การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์(Knowledge and Creativity Idea) สิ่งที่จะเป็นสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพได้นั้นต้องเกิดจากการใช้ความรู้ทางด้านสุขภาพและความคิด สร้างสรรค์ในการพัฒนาให้เกิดขึ้นใหม่หรือบางอย่างใหม่ ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ ชุมชน สังคม และประเทศชาติต่อไป

ประเภทของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) เพื่อการพัฒนาและนำเสนอผลิตภัณฑ์ใหม่ ด้านเทคโนโลยีหรือกระบวนการทำงานให้ดีขึ้น รวมถึงการปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ให้มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ซึ่งนวัตกรรมการผลิตถือว่าเป็นผลิตผลที่เกิดขึ้น โดยมีตัวแปรหลักในการ พัฒนานวัตกรรม คือ การใช้เทคโนโลยีในการพัฒนา นำความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เครื่องมือ อุปกรณ์ และกระบวนการที่จะทำให้สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เกิดขึ้นได้ และความต้องการ

ของตลาดหรือปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ความต้องการของผู้ใช้ ที่มีความต้องการในผลิตภัณฑ์ใหม่ และสนใจที่จะซื้อหรือใช้ ส่งผลทำให้ผู้ที่ผลิตนวัตกรรมได้รับประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจหรือสังคม

1.1 นวัตกรรมประเภท ส่งเสริมและป้องกันสุขภาพ คือ การนำความรู้เกี่ยวกับการส่งเสริมและป้องกันโรคมาระยুক্তเข้ากับทักษะ ประสบการณ์ และปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมในปัจจุบัน เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสุขภาพที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม คือ 1. มหัทศจรยัเทียบเจลไล่ยุง เป็นการสร้างเจลจากสมุนไพรธรรมชาติโดยไม่ใช้สารเคมีเป็นส่วนผสม เพื่อป้องกันไม่ให้ยุงกัดและป้องกันโรคไข้เลือดออก 2. ดิง ดัน ดี ซีวี มีสุข เป็นการสร้างอุปกรณ์เพื่อลดอาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อส่วนต่างๆและลดการบาดเจ็บจากการทำงาน และเพิ่มสมรรถภาพ ความยืดหยุ่น และความทนทานของกล้ามเนื้อ 3. มือปีปไม้จับปุด่า เป็นการสร้างอุปกรณ์ เพื่อบริหารข้อมือและมือ และช่วยลดอาการปวดกล้ามเนื้อบริเวณข้อมือและมือ 4. ขยับแขนขา กับ ถูทรายมหัทศจรยั เป็นการสร้างอุปกรณ์ เพื่อลดอาการปวดเมื่อยตามร่างกายและสร้างมวลกล้ามเนื้อเนื้อความแข็งแรงของแขนและขา และส่งเสริมให้ผู้สูงอายุตระหนักถึงความสำคัญของการออกกำลังกาย เป็นต้น

1.2 นวัตกรรมประเภท รักษาสุขภาพ คือ การนำความรู้เกี่ยวกับการรักษาสุขภาพทางกาย และจิตใจมาประยุกต์เข้ากับทักษะ ประสบการณ์ และปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมในปัจจุบัน เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสุขภาพที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม ตัวอย่างของนวัตกรรมทางสุขภาพ

- หมอนสมุนไพรเพื่อสุขภาพ เป็นการสร้างหมอนจากสมุนไพรในการบำบัดอาการปวดเมื่อย ลดการภูมิแพ้จากไรฝุ่น และช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย คลายความเครียด
- สเปรย์หอมบรรเทาอาการปวด เป็นการสร้างสเปรย์น้ำหอมที่ช่วยบรรเทาอาการปวดที่เกิดจากระบบข้อต่างๆ และเพื่อส่งเสริมการใช้สมุนไพรและเพิ่มทางเลือกในการบำบัดอาการเจ็บป่วย
- มหัทศจรยัถั่วเขียวพาเดิน & ถั่วเขียวน้อยอโรมา เป็นการสร้างอุปกรณ์ เพื่อลดบรรเทาอาการปวดเมื่อยตามร่างกาย ปวดท้องประจำเดือน และอาการชาที่เท้า เป็นต้น

1.3 นวัตกรรมประเภท ฟันฟูสุขภาพ คือ การนำความรู้เกี่ยวกับการฟื้นฟูจากอาการบาดเจ็บทางสุขภาพกาย และจิตใจมาประยุกต์เข้ากับทักษะ ประสบการณ์ และปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมในปัจจุบัน เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสุขภาพที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม ตัวอย่างของนวัตกรรมทางสุขภาพ 1) เก้าอี้ลดขา เป็นการสร้างเครื่องฟันฟูสุขภาพทางกาย เพื่อลดอาการชาฝ่ามือฝ่าเท้า ในผู้ป่วยโรคเบาหวาน 2) มหัทศจรยัแทนไม้ใช้ยืดเอ็น เป็นการสร้างเครื่องฟันฟูสุขภาพทางกาย เพื่อลดบรรเทาอาการปวดข้อเท้าบริเวณเส้นเอ็นร้อย

หน่วย 3) Biking for us “มหัศจรรย์ปั่นเพื่อเรา เป็นการสร้างเครื่องปั่นพัสภาพทางกาย เพื่อให้ผู้ป่วยหรือผู้ที่ได้รับบาดเจ็บสามารถเคลื่อนย้ายและช่วยเหลือตัวเองได้ ลดปัญหาการเกิดอาการแขนขาอ่อนแรง และการเกิดแผลกดทับ เป็นต้น

2. นวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation) เป็นการประยุกต์ใช้แนวคิด วิธีการ หรือกระบวนการใหม่ๆ ที่ส่งผลต่อกระบวนการผลิต และเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการบริหารจัดการอีกทั้งยังสามารถช่วยขับเคลื่อนการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ เช่น กระบวนนำเสนอผลผลิต เป็นการนำผลผลิตที่สร้างขึ้นไปเผยแพร่ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ซึ่งทำให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงผลผลิตอย่างต่อเนื่องและมีความสะดวกมากขึ้น โดยที่ผู้นำเสนอสามารถอัปเดต ข้อมูล ข่าวสาร ที่เกี่ยวกับสุขภาพผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ และการนำเสนอผลผลิตที่สร้างขึ้นผ่านการจัดนิทรรศการหรือศูนย์การเรียนรู้ที่จัดขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในผลผลิต และทำให้ผลผลิตที่สร้างขึ้นเป็นที่สิ่งทีตอบสนองต่อการแก้ปัญหาของสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3 นวัตกรรมทางการบริการ (Service model Innovation) เป็นการคิดค้น เปลี่ยนแปลงรูปแบบ การสร้างการรับรู้และความเข้าใจในผลผลิตต่อลูกค้า ที่ส่งผลให้ระบบการทำงาน การผลิต การออกแบบผลผลิต และการให้บริการ ลูกค้ามีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เช่น การพัฒนาระบบการให้บริการกับลูกค้าผ่านทางสื่อออนไลน์แบบจุดเดียวเบ็ดเสร็จ โดยการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ เพื่อให้ลูกค้าเกิดความสะดวกสบายและเกิดความประทับใจในผลผลิต เป็นต้น

การสร้างสื่อนวัตกรรมสุขภาพ

ขั้นตอนของนวัตกรรมไว้ 4 ขั้นตอนได้แก่

1. การค้นหา (Search) คือ การค้นหาแนวคิดใหม่ๆ ที่เกี่ยวกับสุขภาพ เพื่อแก้ปัญหา เพราะปัญหา คือ จุดเริ่มต้นของการออกแบบสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ และเป็นการสร้างโอกาสในการค้นหาสิ่งใหม่ๆ สำหรับการนำไปสู่จุดเริ่มต้นในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

2. การเลือกสรร(Selecting) คือ เป็นการตัดสินใจเลือกสิ่งที่เกิดขึ้นจากการค้นหาใหม่ เพื่อจะนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทั้งนี้การเลือกสรรจำเป็นต้องมีความสอดคล้องกับสิ่งที่กำลังจะสร้างสรรค์ขึ้นใหม่

3. การลงมือปฏิบัติ (Implementation) คือ เป็นการนำไปสู่การสร้างสรรคสิ่งใหม่ ขึ้น โดยการลงมือปฏิบัติจริงให้เห็นเป็นสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ และนำออกเผยแพร่สู่สังคมออนไลน์หรือกลุ่มคนที่มีความสนใจในสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ เพื่อเป็นช่องทางในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ใหม่ๆ ซึ่งจะมีกระบวนการนำไปปฏิบัติใช้ 4 ประการ ดังนี้

1) การรับ(Acquiring) คือ ขั้นตอนของการนำองค์ความรู้ทางด้านสุขภาพต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ให้เกิดเป็นนวัตกรรมทางสุขภาพขึ้น เช่น การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสุขภาพ จากรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ การได้รับองค์ความรู้ต่างๆ จากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองหรือการร่วมมือกันในกลุ่มและนวัตกรรมที่ได้สร้างขึ้นถ่ายทอดผ่านทางสื่อเทคโนโลยีต่างๆ (Technology Transfer) เป็นต้น

2) การปฏิบัติ(Executing) คือ ขั้นตอนของการนำโครงการสู่การปฏิบัติ ต้องมีการวางแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อเป็นการจัดการปัญหาที่จะเกิดขึ้นได้ ซึ่งการเริ่มต้นอาจเกิดปัญหาต่างๆ มากมาย ดังนั้นสิ่งที่สำคัญคือต้องมีทักษะในการแก้ปัญหาอย่างถูกต้อง

3) การนำเสนอ(Launching) คือ การนำเสนอสู่นวัตกรรมทางสุขภาพ โดยอาศัยการจัดการอย่างเป็นระบบ มีการนำเสนออย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สู่นวัตกรรมทางสุขภาพนั้นได้รับการปรับปรุงแก้ไข ความสำเร็จของการปฏิบัติงานในแต่ละครั้ง ซึ่งหากมีการนำเสนอสู่นวัตกรรมทางสุขภาพที่ดีขึ้นก็จะส่งผลให้เป็นที่ยอมรับของผู้ที่สนใจ และจะเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม เศรษฐกิจชาติในอนาคต

4) การรักษาสภาพ(Sustaining) คือ การรักษาและพัฒนาสู่นวัตกรรมทางสุขภาพให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง หากสู่นวัตกรรมทางสุขภาพนั้นมีปัญหาหรือข้อบกพร่อง ซึ่งอาจจะต้องนำสู่นวัตกรรมทางสุขภาพนั้น ๆ กลับมาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้นก่อนนำไปเผยแพร่ให้กับผู้สนใจ

4. การตลาด(capture) คือ การนำสู่นวัตกรรมทางสุขภาพไปสู่ตลาด หรือเผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้สร้างนั้นต้องมีทักษะทางการตลาด เพื่อให้สู่นวัตกรรมทางสุขภาพที่สร้างขึ้นนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการสร้างทักษะทางการตลาดที่ดีและอาจส่งผลให้ผู้สร้างสู่นวัตกรรมทางสุขภาพสามารถต่อยอดสร้างรายได้ให้กับตนเองได้ และผู้สร้างสู่นวัตกรรมทางสุขภาพนั้นต้องมีทักษะการนำสู่นวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ โดยการนำเสนอผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆที่น่าสนใจ ที่มีผู้ใช้งานเป็นจำนวนมาก ให้เกิดเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจ ซึ่งการตลาดนั้นเป็นสิ่งจำเป็นที่ควรจะต้องศึกษาและเรียนรู้เพื่อให้เกิดเป็นพื้นฐานองค์ความรู้ที่มั่นคงกับตัวผู้สร้าง และสามารถนำไปใช้พัฒนาวิธีการสำหรับจัดการกับสู่นวัตกรรมทางสุขภาพให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น

แนวทางหรือวิธีการสร้างเสริมสุขภาพ

การสร้างเสริมสุขภาพ คือ กระบวนการปฏิบัติเพื่อให้เกิดสุขภาพร่าง กายแข็งแรงปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ การเจริญเติบโต และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปกติ การส่งเสริมสุขภาพหรือการสร้างเสริมสุขภาพ เป็นกระบวนการดังนี้

1. เน้นกิจกรรมลักษณะที่มุ่งสร้างสมรรถนะของการสร้างสุขภาพดีควบคุมปัจจัยเสี่ยง
2. กระบวนการที่มุ่งดำเนินการกันทั้งบุคคลและสังคม
3. กระบวนการส่งเสริมให้ประชาชนเพิ่มสมรรถนะในการควบคุมดูแล
4. พัฒนาสุขภาพของตนเองหลักการส่งเสริมสุขภาพ
5. การออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ อย่ายึดติดกับความสะอาดสบายมากเกินไป
6. พักผ่อนให้เพียงพอและฝึกการปฏิบัติทางจิตเพื่อลดความตึงเครียด เป็นต้น

วิธีการสร้างเสริมสุขภาพของตนเอง

1. รับประทานอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการหลากหลายไม่ซ้ำซาก โดยเฉพาะผักผลไม้ควรมีทุกมื้อ
2. ออกกำลังกายสม่ำเสมอ ทำจิตใจให้เบิกบาน จะช่วยคลายความเครียดและป้องกันภาวะเสี่ยงเกิดโรคเกี่ยวกับข้อต่อ กระดูก และโรคหัวใจ รวมทั้งระบบการไหลเวียนของโลหิต
3. ทำสมาธิ เล่นโยคะ หรือการนวดเพื่อสุขภาพเพื่อผ่อนคลายความเครียด
4. ละเว้นสารเสพติดทุกชนิดที่จะบั่นทอนสุขภาพ
5. หลีกเลี่ยงความเสี่ยงที่จะก่อให้เกิดอุบัติเหตุ
6. ตรวจสุขภาพประจำปี ซึ่งเป็นการดูแลและส่งเสริมสุขภาพที่ดีมาก

ใบงานเรื่องการตั้งเป้าหมายของการสร้างสื่อวัฒนธรรมทางสุขภาพ

กลุ่มที่..... ชื่อ.....

ประเด็นปัญหาทางสุขภาพ.....

วัตถุประสงค์ของการสร้างสื่อวัฒนธรรมทางสุขภาพ

.....
.....
.....
.....
.....

วิธีการสร้างสื่อวัฒนธรรมทางสุขภาพ

.....
.....
.....
.....
.....



ประโยชน์ของสื่อวัฒนธรรมทางสุขภาพ

.....
.....
.....
.....
.....
.....

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพในการจัดกระบวนการเรียนรู้

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การสร้างเสริมสุขภาพ ดำเนินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ การวางแผน คาบที่ 3 จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
---	--

สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด : 5. วางแผนและปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสุขภาพของตนเองและครอบครัว (พ.4.1 ม.4/5)

สาระสำคัญ

การวางแผนการสร้างเสริมสุขภาพ ทุกคนต้องตระหนักและความสำคัญอย่างสม่ำเสมอ ปฏิบัติตามแผนที่ได้วางไว้ เมื่อมีปัญหาทางสุขภาพเกิดขึ้นก็สามารถแก้ไขและรู้จักวิธีการป้องกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลดีแก่สุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจ

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนสามารถ

1. อธิบายการเขียนเพื่อพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพตามรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (K)

1. วางแผนการดำเนินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพได้อย่างเป็นระบบ (A)

2. มีความสนใจและกระตือรือร้นในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ (A)

3. ขั้นตอนการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพตามรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิต

ภาพ (P)

สาระการเรียนรู้

1. ประเด็นหรือเรื่องที่น่าสนใจในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

2. การกำหนดจุดมุ่งหมายและขอบเขตในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

3. ขั้นตอนการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

5. การวางแผนการดำเนินงานสร้างสื่อนวัตกรรมสุขภาพ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 การวางแผนและดำเนินการ

ชั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นกลุ่มเดิม เพื่อเล่นเกมตอบคำถามแข่งกันกับกลุ่มอื่น โดยนำโทรศัพท์ขึ้นมา 1 เครื่องต่อ 1 กลุ่ม และเปิดเข้าไปยังเว็บไซต์ <https://kahoot.it/> เพื่อตอบคำถามที่ครูตั้งไว้ (ซึ่งเป็นเนื้อหาในคาบที่ 2 เพื่อเป็นการทบทวนความรู้ให้กับผู้เรียน) คือ

- 1.1 ข้อใดคือความหมายของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
- 1.2 สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพมีกี่ประเภท
- 1.3 นวัตกรรมกระจกพิทักซ์เท่าในคาบที่ 2 คือนวัตกรรมประเภทใด
- 1.4 ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
- 1.5 ข้อใดเป็นแนวทางการสร้างเสริมสุขภาพที่เหมาะสมที่สุด

(ตอบถูก 1 ข้อ เท่ากับ 1 คะแนน คะแนนเต็ม 5 กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ)

ขั้นสอน

2. ครูทบทวนประเด็นหรือเรื่องที่สนใจของนักเรียนแต่ละกลุ่ม
3. ครูให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าขั้นตอนการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
4. ครูอธิบายขั้นตอนการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ และยกตัวอย่างให้นักเรียนดู
5. ครูตั้งคำถามนักเรียนดังนี้ โดยสุ่มถามนักเรียนที่ไม่ตั้งใจเรียนหรือไม่ร่วมกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อน เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน

5.1 การพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพมีกี่ขั้น อะไรบ้าง

(แนวคำตอบ : 10 ขั้นตอน 1. ชื่อสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ 2. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 3. ระยะเวลาและงบประมาณ 4. ประเภทของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ 5. เป้าหมายในการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ 6. วิธีการดำเนินการ 7. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ 8. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 9. ลักษณะของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ 10. สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.2 การพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพมีความสำคัญอย่างไร

(แนวคำตอบ : เพื่อให้สามารถพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพเป็นไปตามระบบขั้นตอนและทราบถึงปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

5. ครูแจกใบงานการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ให้นักเรียนเขียนประเด็นหรือเรื่องที่สนใจ

6. ครูให้นักเรียนระดมความคิดและวางแผนการดำเนินงานร่วมกันภายในกลุ่ม โดยสามารถค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากโทรศัพท์มือถือ และเขียนลงในใบงานการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

7. ครูคอยแนะนำและให้คำปรึกษาในแต่ละกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ตามขอบเขตที่วางไว้

8. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

9. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและให้ข้อเสนอแนะในแต่ละกลุ่มร่วมกัน โดยกลุ่มที่ได้รับข้อเสนอแนะต้องนำไปปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

10. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม เลือกกลุ่มที่มีประเด็นที่น่าสนใจ เพื่อเป็นการกระตุ้นผู้เรียนแต่ละกลุ่มให้เกิดความกระตือรือร้นในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

ขั้นสรุป

11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นและสิ่งที่ได้จากการเรียนในคาบนี้

12. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเริ่มสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพและนำเสนอในคาบต่อไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Power point เรื่องการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
2. ใบงานการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
3. เว็บไซต์ <https://kahoot.it/>

การวัดประเมินผล

1. ประเมินจากการนำเสนอประเด็นหรือเรื่องที่น่าสนใจในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
2. ประเมินจากการถามตอบและแสดงความคิดเห็น
3. ประเมินจากชิ้นงานกลุ่มการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพจากประเด็นหรือเรื่องที่น่าสนใจในการสร้างสื่อนวัตกรรมสุขภาพ
4. สังเกตพฤติกรรมในการเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....
.....



ลงชื่อ.....

(.....)

วัน.....เดือน.....ปี.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

1. ชื่อสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ.....

2. สมาชิกผู้สร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

.....

.....

.....

3. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

.....

.....

.....

4. ระยะเวลาและงบประมาณ

.....

.....

.....

5. ประเภทของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

เป็นสิ่งที่คิดค้นขึ้นใหม่ โดยมีความแปลกใหม่

คือ.....

เป็นสิ่งที่ได้ปรับปรุงแก้ไขใหม่

คือ.....

6. เป้าหมายในการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

.....

.....

7. วิธีการดำเนินการ

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพในการจัดกระบวนการเรียนรู้

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การสร้างเสริมสุขภาพ ดำเนินการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ นำเสนอการวางแผน คาบที่ 4 จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
---	--

สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด : 5. วางแผนและปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสุขภาพของตนเองและครอบครัว (พ.4.1 ม.4/5)

สาระสำคัญ

การวางแผนการสร้างเสริมสุขภาพ ทุกคนต้องตระหนักและความสำคัญอย่างสม่ำเสมอ ปฏิบัติตามแผนที่ได้วางไว้ เมื่อมีปัญหาทางสุขภาพเกิดขึ้นก็สามารถแก้ไขและรู้จักวิธีการป้องกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลดีแก่สุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจ

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนสามารถ

1. วิเคราะห์ความถูกต้องของประเด็นสุขภาพได้อย่างถูกต้อง (K)
2. แสดงความคิดเห็นและเสนอแนะประเด็นปัญหาสุขภาพได้ (K)
3. เห็นความสำคัญและตระหนักในการนำเสนอนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ (A)
4. เสนอแนวทางหรือวิธีการสร้างเสริมสุขภาพของตนเองและชุมชน (A)
5. นำเสนอการวางแผนสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพได้อย่างเป็นระบบ (P)

สาระการเรียนรู้

1. ประเด็นหรือเรื่องที่น่าสนใจในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
2. การกำหนดจุดมุ่งหมายและขอบเขตในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
3. การเขียนโครงงาน
5. การวางแผนการดำเนินงานสร้างสื่อนวัตกรรมสุขภาพ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 การวางแผนและดำเนินการ

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนประเด็นหรือเรื่องที่สนใจของนักเรียนแต่ละกลุ่ม
2. ครูนำตัวอย่างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพให้นักเรียนดู เพื่อเป็นการกระตุ้นความคิดของนักเรียน ในการพัฒนาสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ

ขั้นสอน

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแนะนำเสนอขั้นตอนของการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
4. ครูนำเนื้อหาแต่ละประเด็นของแต่ละกลุ่มที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาจากแหล่งความรู้ที่นำเชื่อถือ เสนอแนะ ให้คำปรึกษา เพื่อปรับแก้ไขเนื้อหาประเด็นของแต่ละกลุ่มให้มีความถูกต้องยิ่งขึ้น
5. นักเรียนร่วมกันศึกษาค้นคว้าประเด็นของกลุ่มที่นำเสนอ เพื่ออภิปรายและเสนอแนะร่วมกัน
6. นักเรียนแต่ละคนตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา แก้ไข ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะและข้อผิดพลาดให้ถูกต้องเหมาะสม

ขั้นสรุป

7. ครูให้นักเรียนเริ่มปฏิบัติการสร้างสื่อวัตกรรมการสุขภาพตามแผนการพัฒนาสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพที่ได้นำเสนอไว้ โดยให้ระยะเวลาในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ 2 สัปดาห์

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ประเด็นสุขภาพของนักเรียนแต่ละกลุ่มจากแหล่งความรู้ที่เชื่อถือได้
2. Power point เรื่องประเด็นสุขภาพ
3. การพัฒนาสื่อวัตกรรมการสุขภาพ

การวัดประเมินผล

1. ประเมินจากการถามตอบและแสดงความคิดเห็น
2. ประเมินจากการนำเสนอสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
3. สังเกตพฤติกรรมในการเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....

.....



ลงชื่อ.....

(.....)

วัน.....เดือน.....ปี.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพในการจัดกระบวนการเรียนรู้

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การสร้างเสริมสุขภาพ ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ การเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์
 ประเภทต่างๆ

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

คาบที่ 5 จำนวน 1 คาบ

เวลา 50 นาที

สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค
 และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด : 5. วางแผนและปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสุขภาพของตนเองและครอบครัว

สาระสำคัญ

ปัจจุบันประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงในทุกๆด้าน เช่น เศรษฐกิจการเมือง เทคโนโลยี เป็นต้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงต่างๆเหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อประชากรในประเทศเป็นอย่างมาก ดังนั้น เราจึงต้องรู้จักที่จะเรียนรู้และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของประเทศอยู่เสมอ ซึ่งยุคปัจจุบันของประเทศไทยก็คือไทยแลนด์ 4.0 เป็นการใช้นวัตกรรมเป็นตัวขับเคลื่อนประเทศ ในฐานะที่เราเป็นประชากรของประเทศเราจึงเรียนรู้เรื่องการผลิตนวัตกรรม การใช้เทคโนโลยีต่างๆ ให้ก้าวทันต่อยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลง และสามารถนำทักษะต่างๆมาประยุกต์ใช้เข้ากับการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนสามารถ

1. เลือกช่องทางในการนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม (K)
2. วิเคราะห์ช่องทางในการนำเสนอนวัตกรรมทางสุขภาพเผยแพร่ได้อย่างเหมาะสม (K)
3. เห็นความสำคัญของการเตรียมความพร้อมเข้าสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0 และศตวรรษที่ 21 (A)
4. เห็นถึงความสำคัญของการนำเสนอนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ (A)
5. สามารถเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์แต่ละประเภทได้ (P)

สาระการเรียนรู้

1. ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์
2. วิธีการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์
3. แนวทางหรือวิธีการสร้างเสริมสุขภาพของตนเองและชุมชน
4. วางแผนการดำเนินงานสร้างสื่อนวัตกรรมสุขภาพ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 การวางแผนและดำเนินการ

ขั้นนำ

1. ครูอ่านข่าวเรื่อง “แนวโน้มการตลาดโซเชียลมีเดีย 2016 ดันนักช้อปไทย (ที่มา AEC10NEWS, 2560)”

2. ครูตั้งคำถามนักเรียนดังนี้

2.1 สื่อสังคมออนไลน์หรือโซเชียลมีเดียจะมีแนวโน้มไปในทิศทางใด

(แนวคำตอบ : เป็นสื่อกลางในการซื้อขายสินค้าต่างๆ เพราะมีความรวดเร็ว สะดวกสบาย และสามารถเข้าถึงกับผู้ขายสินค้าได้ง่าย)

2.2 สื่อสังคมออนไลน์สามารถสร้างประโยชน์กับนักเรียนได้อย่างไร

(แนวคำตอบ : การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันและเป็นพื้นฐานในการฝึกเพื่อหารายได้ให้กับตนเองโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นศูนย์กลาง)

ขั้นสอน

3. ครูให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม (กลุ่มที่สร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ)

4. ครูตั้งประเด็นเพื่อให้นักเรียนศึกษาค้นคว้า เรื่องการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ 1.

YouTube 2. Line 3. Instagram 4. Facebook

5. ครูให้นักเรียนค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต โดยใช้โทรศัพท์มือถือในการค้นคว้าข้อมูล

3.1 วิธีการใช้

3.2 คุณสมบัติที่โดดเด่นของและสื่อ

3.3 เสนอแนวทางในการนำสื่อไปเผยแพร่ อย่างน้อย 2 สื่อ

3.4 ข้อควรระวังในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

6. ครูแจกใบความรู้เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์

7. ครูให้นักเรียนแต่ละคนนำโทรศัพท์ขึ้นมาเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตแล้วปฏิบัติตามพร้อมกับครู โดยครูอธิบายถึงวิธีการใช้ในแต่ละประเภท เช่น การนำสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบน YouTube Line Instagram Facebook เป็นต้น

8. ครูตั้งคำถามนักเรียน ดังนี้ โดยสุ่มนักเรียนที่ยังไม่ได้ตอบคำถาม เพื่อให้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน

8.1 นักเรียนมีการเตรียมความพร้อมอย่างไรในการเข้าสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0 และศตวรรษที่ 21

(แนวคำตอบ : ฝึกการใช้เทคโนโลยีในให้เกิดความชำนาญและฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานหรือนวัตกรรมต่างๆที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม)

8.2 สื่อสังคมออนไลน์ที่ครูได้อธิบายให้มีดูและปฏิบัติตามมีความสำคัญและเกิดประโยชน์กับนักเรียนอย่างไร

(แนวคำตอบ : เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผู้คนใช้งานเป็นจำนวนมาก เป็นช่องทางที่สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้คนได้อย่างรวดเร็วและสะดวกสบาย)

9. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิดเพื่อเลือกสื่อสังคมออนไลน์ที่จะนำเสนอนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่

ขั้นสรุป

10. ครูให้นักเรียนสรุปช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถนำเสนอนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่โดยแต่ละกลุ่มมีวิธีการนำเสนอที่ไม่ซ้ำกัน หากช่องทางการนำเสนอซ้ำกันครูจะเป็นผู้แนะนำและให้คำปรึกษา แล้วเขียนสรุปลงในใบงานที่ครูมอบให้

11. ครูสรุปผลการเลือกช่องทางในการนำเสนอนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ของแต่ละกลุ่ม และให้นักเรียนเตรียมนำเสนอผลงานในคาบที่ 6

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ข่าวเรื่อง “แนวโน้มการตลาดโซเชียลมีเดีย 2016 ดันนักช้อปไทย (ที่มา AEC10NEWS, 2560)”

2. ระบบอินเทอร์เน็ตที่จะเข้าสู่สื่อสังคมออนไลน์ได้แก่ YouTube Line Instagram Facebook

3. ใบความรู้เกี่ยวกับการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

4. ใบงานสรุปช่องทางสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

การวัดประเมินผล

1. ประเมินจากการถามตอบและแสดงความคิดเห็น

2. ประเมินจากชิ้นงานกลุ่มการสรุปช่องทางสื่อสังคมออนไลน์

3. สังเกตพฤติกรรมในการเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....

.....



ลงชื่อ.....

(.....)

วัน.....เดือน.....ปี.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ใบความรู้ที่ 3

สื่อสังคมออนไลน์

ความหมายสื่อสังคมออนไลน์

สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกัน ในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง ในรูปของข้อมูล ภาพ คลิปวิดีโอ และเสียง

ประเภทสื่อสังคมออนไลน์

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์มีทั้งหมด 6 ประเภท แต่ละประเภทขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้งานโดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่ม ดังนี้

1) Weblogs หรือเรียกสั้นๆว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ ตลอดเวลา เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

2) Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคลกลุ่มบุคคลเพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคมเพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจการเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, LinkedIn, MySpace, Youmeo, Friendste Line

3) Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube, MSN, Yahoo

4) Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photobucket, Photoshop, Express, Zoom Instagram

5) Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth, diggZy Favorites Online

6) Discuss / Review/ Opinion เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo!Answer, Pantip, Yelp



แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพในการจัดกระบวนการเรียนรู้

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การสร้างเสริมสุขภาพ ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ การนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

คาบที่ 6 จำนวน 1 คาบ

เวลา 50 นาที

สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด : 5. วางแผนและปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสุขภาพของตนเองและครอบครัว

6. มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของบุคคลในชุมชน

สาระสำคัญ

การนำเสนอนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดประโยชน์มากมาย เช่น การฝึกให้นักเรียนมีทักษะในการเตรียมความพร้อมก้าวเข้าสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0 และศตวรรษที่ 21 การสร้างความตระหนักในการดูแลและส่งเสริมสุขภาพให้สมบูรณ์แข็งแรง รวมถึงการมีบทบาทให้บุคคลในสังคมหันมาดูแลสุขภาพร่างกายมากขึ้น เป็นต้น ดังนั้น การพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพและนำไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่นักเรียนหรือเยาวชนรุ่นหลังทุกคนพึงรู้และปฏิบัติอย่างจริงจัง

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนสามารถ

1. วิธีการนำเสนอผลงาน และการนำเสนอนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ (K)
2. เห็นความสำคัญของการนำเสนอนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ (A)
3. เสนอแนะประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม (A)
4. สามารถนำเสนอนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ได้ (P)

สาระการเรียนรู้

1. สื่ออนวัตกรรมทางสุขภาพ

2. บทบาทและความรับผิดชอบของบุคคลที่มีต่อการสร้างเสริมสุขภาพและการป้องกันโรคในชุมชน
3. การวางแผนการเผยแพร่สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
4. ช่องทางสื่อสารสังคมออนไลน์ในการนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 การติดตามและประเมินผลงาน

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเตรียมตัวออกมาแนะนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
2. ครูให้ตัวแทนกลุ่ม 1 คน ออกมาหน้าชั้น เพื่อทำการจับฉลากว่ากลุ่มใดอยู่ลำดับที่เท่าไร

ขั้นสอน

3. ครูให้นักเรียนกลุ่มที่ 1 ออกมาแนะนำเสนอ โดยให้เวลากลุ่มละ 5 นาที เพื่อนำเสนอสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ
4. ครูให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มอภิปราย และแสดงความคิดเห็น แก่กลุ่มที่นำเสนอ โดย ตัวแทนของกลุ่มที่นำเสนอต้องเป็นผู้จัดข้อเสนอแนะต่างๆที่ครูและเพื่อนกลุ่มอื่นๆแนะนำ (ปฏิบัติ เช่นนี้จนครบทุกกลุ่ม แต่นักเรียนที่อภิปรายและแสดงความคิดเห็นต้องไม่ซ้ำกัน เพราะต้องการให้ นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน)
5. ครูประเมินและให้ข้อเสนอแนะจากการเตรียมข้อมูลประเด็นปัญหาสุขภาพของ นักเรียนแต่ละกลุ่ม และให้นักเรียนนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไขก่อนการนำเสนอ นวัตกรรมทาง สุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์
6. เมื่อนำเสนอครบทุกกลุ่ม ครูสรุปปัญหาและข้อเสนอแนะของแต่ละกลุ่มโดยภาพรวม แล้วให้แต่ละกลุ่มแก้ไขให้เรียบร้อย
7. ครูให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มนำโทรศัพท์ขึ้นมาและนำเสนอสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพไป เผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยครูคอยให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา

ขั้นสรุป

8. เมื่อทุกกลุ่มนำเสนอวีดิทัศน์ทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์เรียบร้อยแล้วให้นักเรียนคอยติดตามดูผลตอบรับของผู้ที่สนใจวีดิทัศน์ทางสุขภาพของกลุ่มตนเอง และในคาบต่อไปให้มานำเสนอผลการตอบรับและปัญหาที่เกิดขึ้นในคาบที่ 7

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. การสร้างวีดิทัศน์ทางสุขภาพ
2. วีดิทัศน์ทางสุขภาพของนักเรียนแต่กลุ่ม
3. ใบสรุปปัญหาและข้อเสนอแนะของแต่ละกลุ่ม

การวัดประเมินผล

1. ประเมินจากการนำเสนอผลงานการสร้างวีดิทัศน์ทางสุขภาพ
2. ประเมินจากการเขียนใบงานพัฒนาวีดิทัศน์ทางสุขภาพ
3. ประเมินจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วัน.....เดือน.....ปี.....

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา

โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพในการจัดกระบวนการเรียนรู้

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การสร้างเสริมสุขภาพ ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ การตรวจสอบผลการนำเสนอ
สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

คาบที่ 7 จำนวน 1 คาบ

เวลา 50 นาที

สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค
และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด : 5. วางแผนและปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสุขภาพของตนเองและครอบครัว

6. มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของบุคคลในชุมชน

สาระสำคัญ

การนำเสนอนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดประโยชน์
มากมาย เช่น การฝึกให้นักเรียนมีทักษะในการเตรียมความพร้อมก้าวเข้าสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0 และ
ศตวรรษที่ 21 การสร้างความตระหนักในการดูแลและส่งเสริมสุขภาพให้สมบูรณ์แข็งแรง รวมถึงการ
มีบทบาทให้บุคคลในสังคมหันมาดูแลสุขภาพร่างกายมากขึ้น เป็นต้น ดังนั้น การพัฒนาสื่อนวัตกรรม
ทางสุขภาพและนำไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่นักเรียนหรือเยาวชนรุ่นหลัง
ทุกคนพึงรู้และปฏิบัติอย่างจริงจัง

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนสามารถ

1. วิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทยได้ (K)
2. เห็นความสำคัญและตระหนักในการนำเสนอนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อ
สังคมออนไลน์ (A)
3. ใช้ทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการปรับปรุงและแก้ไขสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ (P)

สาระการเรียนรู้

1. สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
2. บทบาทและความรับผิดชอบของบุคคลที่มีต่อการสร้างเสริมสุขภาพและการป้องกัน
โรคในชุมชน
3. ประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทย
4. ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ในการนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 การติดตามและประเมินผลงาน

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนเตรียมตัว เพื่อนำเสนอผลการนำเสนอวีดิกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยครูให้นักเรียนกลุ่มสุดท้ายที่นำเสนอในคาบเรียนที่ 6 ออกมานำเสนอเป็นกลุ่มแรก และเรียงลำดับจากมากไปน้อย

ขั้นสอน

2. ครูให้นักเรียนกลุ่มแรกออกมานำเสนอวีดิกรรมทางสุขภาพที่นำไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ ใช้เวลา 5 นาที โดยให้นำเสนอในประเด็นดังนี้

- 2.1 ชื่อวีดิกรรมทางสุขภาพ
- 2.2 ชื่อวีดิกรรมทางสุขภาพประเภทใด
- 2.3 ช่องทางการนำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์
- 2.4 ประเด็นปัญหาสุขภาพของประชากรไทย
- 2.4 ผลตอบรับจากผู้สนใจวีดิกรรมทางสุขภาพ
- 2.5 ปัญหาหรือข้อบกพร่องของวีดิกรรมทางสุขภาพ
- 2.6 วิธีการแก้ไขปัญหาเพื่อให้วีดิกรรมทางสุขภาพเกิดความน่าสนใจมากขึ้น

3. ครูแจกใบงานเรื่องผลการนำเสนอวีดิกรรมทางสุขภาพให้กลุ่มละ 1 ชุด เพื่อให้นักเรียนร่วมกันสรุปปัญหาและหาวิธีแก้ไขปัญหากลุ่มอื่นๆ

4. เมื่อนำเสนอจบแต่ละกลุ่ม ให้นักเรียนวิเคราะห์ประเด็นปัญหาสุขภาพของประชากรไทย เช่น เนื้อหาไม่ถูกต้อง การนำเสนอไม่เหมาะสม เป็นต้น ปัญหาการนำเสนอวีดิกรรมทางสุขภาพและหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และครูให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะ เพื่อให้นักเรียนไปปรับปรุงแก้ไข เช่น เรื่องของการปรับข้อความการนำเสนอวีดิกรรมทางสุขภาพให้ดูน่าสนใจ การถ่ายภาพหรือเสียงในคลิปวิดีโอให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เป็นต้น

5. ให้นักเรียนปฏิบัติเช่นนี้เหมือนกันทุกกลุ่มจนครบ

6. ครูให้คำชมเชยกับกลุ่มที่ได้ผลตอบรับ ในการนำเสนอวีดิกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนกลุ่มอื่นพัฒนาและปรับปรุงวีดิกรรมทางสุขภาพให้ดียิ่งขึ้น

ขั้นสรุป

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปปัญหาที่เกิดขึ้น และหาวิธีการแก้ไขปัญหา
8. ครูให้นักเรียนพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพของกลุ่มตนเองให้ดียิ่งขึ้น ก่อนการประเมินสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพในคาบเรียนที่ 8 (คาบสุดท้าย)

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. โครงงานการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
2. Power point เรื่องสื่อสังคมออนไลน์
3. ใบงานเรื่องการตรวจสอบผลการนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
4. ประเด็นปัญหาสุขภาพของประชากรไทย

การวัดประเมินผล

1. ประเมินจากผลการนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ
2. ประเมินจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เช่น การถามตอบ
3. สังเกตพฤติกรรมในการเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....
(.....)

วัน.....เดือน.....ปี.....

ใบงานเรื่องการตรวจสอบผลการนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

กลุ่มที่.....ชื่อสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ.....

1. สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพประเภทใด

.....

.....

2. ช่องทางการนำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์

.....

.....

3. ประเด็นปัญหาสุขภาพของประชากรไทย

.....

.....

4. ผลตอบรับจากผู้สนใจสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

.....

.....

5. ปัญหาหรือข้อบกพร่องของสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

.....

.....

6. วิธีการแก้ไขปัญหาเพื่อให้สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพเกิดความน่าสนใจมากขึ้น

.....

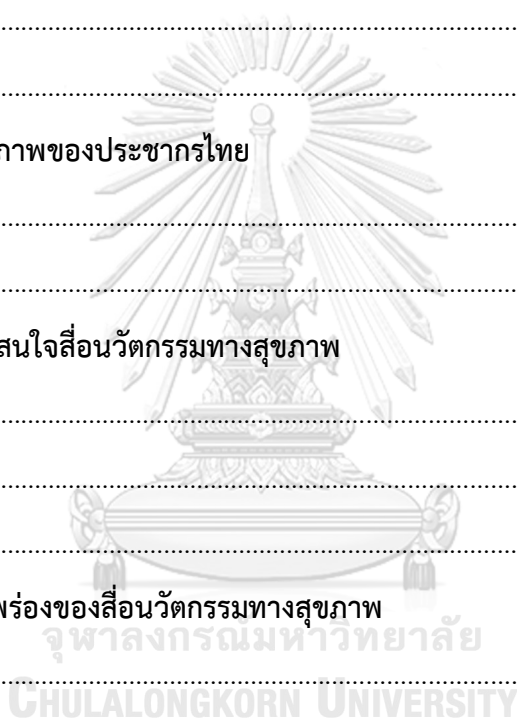
.....

.....

.....

.....

.....



แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพในการจัดกระบวนการเรียนรู้

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การสร้างเสริมสุขภาพ ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ การประเมินสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

คาบที่ 8 จำนวน 1 คาบ

เวลา 50 นาที

สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด : 5. วางแผนและปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสุขภาพของตนเองและครอบครัว

6. มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของบุคคลในชุมชน

สาระสำคัญ

การนำสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดประโยชน์มากมาย เช่น การฝึกให้นักเรียนมีทักษะในการเตรียมความพร้อมก้าวเข้าสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0 และศตวรรษที่ 21 การสร้างความตระหนักในการดูแลและส่งเสริมสุขภาพให้สมบูรณ์แข็งแรง รวมถึงการมีบทบาทให้บุคคลในสังคมหันมาดูแลสุขภาพร่างกายมากขึ้น เป็นต้น ดังนั้น การพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพและนำไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่นักเรียนหรือเยาวชนรุ่นหลังทุกคนพึงรู้และปฏิบัติอย่างจริงจัง

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนสามารถ

1. นำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพที่เผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ (K)
2. เกิดทักษะการคิด วิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การตัดสินใจ และการแก้ไขปัญหา ในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ (A)
3. มีทักษะในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพและการใช้เทคโนโลยี (A)
4. มีส่วนร่วมในการสร้างเสริมสุขภาพให้ ชุมชน สังคม และประเทศชาติ (P)

สาระการเรียนรู้

1. การนำเสนอผลการสร้างและนำเสนอสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพผ่านสื่อสังคมออนไลน์

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 การติดตามและประเมินผลงาน

ขั้นนำ

1. ครูอธิบายเกณฑ์การประเมินสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพให้นักเรียนทราบและเข้าใจตรงกัน
2. ครูใช้การสุ่มชื่อนักเรียน หากคนใดถูกเรียกชื่อ กลุ่มคนที่ถูกเรียกชื่อต้องออกมานำเสนอเป็นกลุ่มแรก โดยครูสุ่มชื่อจนครบทุกกลุ่ม หากชื่อซ้ำกับคนในกลุ่มให้ครูทำการสุ่มชื่อใหม่
3. ครูให้นักเรียนเตรียมนำเสนอการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ

ขั้นสอน

4. ครูให้นักเรียนออกมานำเสนอสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ โดยให้เวลากลุ่มละ 5-7 นาที
5. ครูให้นักเรียนร่วมกันประเมินผลการนำเสนอสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพของเพื่อนแต่ละกลุ่ม โดยให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นไม่ซ้ำกัน
6. ครูประเมินผลการนำเสนอสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ โดยให้เป็นคำแนะนำและข้อเสนอแนะ เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ขั้นสรุป

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการสร้างสื่อวัตกรรมการสุขภาพและการนำเสนอสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพไปเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความตระหนัก เห็นความสำคัญ และปฏิบัติจริงในเรื่องของการสร้างเสริมสุขภาพ อีกทั้งยังทำให้นักเรียนได้เตรียมความพร้อมเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 และ ไทยแลนด์ 4.0 อีกด้วย

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
2. แบบประเมินผลงานการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
3. แบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ

การวัดประเมินผล

1. ประเมินจากผลงานการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
2. ประเมินจากความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
3. สังเกตพฤติกรรมในการเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....
.....



ลงชื่อ.....

(.....)

วัน.....เดือน.....ปี.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาและแบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อ
นวัตกรรมการทางสุขภาพ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**

คำชี้แจง

1. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาและแบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อ
นวัตกรรมการทางสุขภาพฉบับนี้แบ่งเป็น 4 ส่วน มีจำนวนทั้งหมด 70 ข้อ ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านความรู้	จำนวน 20 ข้อ
ส่วนที่ 2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเจตคติ	จำนวน 20 ข้อ
ส่วนที่ 3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการปฏิบัติ	จำนวน 20 ข้อ
ส่วนที่ 4 แบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อ นวัตกรรมการทางสุขภาพ	จำนวน 10 ข้อ

2. ขอความร่วมมือให้นักเรียนอ่านคำชี้แจงในแต่ละส่วนของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาสุขศึกษาและแบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อ นวัตกรรมการทางสุขภาพให้เข้าใจก่อนลงมือทำ
แบบทดสอบ

-3. ใช้เวลาในการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาและแบบวัดความสามารถ
ในการสร้างสื่อ นวัตกรรมการทางสุขภาพ 50 นาที

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาและแบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อ
นวัตกรรมการทางสุขภาพฉบับนี้เป็นการศึกษาเพื่อการทำวิทยานิพนธ์ของนิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสุข
ศึกษาและพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จะไม่มีผลกระทบต่อคะแนนสอบใดๆ
ทั้งสิ้น ดังนั้น นักเรียนโปรดทำแบบวัดแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาและแบบวัด
ความสามารถในการสร้างสื่อ นวัตกรรมการทางสุขภาพให้ครบทุกข้อและตอบให้ตรงกับความเป็นจริงมาก
ที่สุด คำตอบที่ได้ผู้วิจัยจะเก็บเป็นความลับ

ขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

วชิรวิทย์ ช่างแก้ว

ผู้วิจัย

ส่วนที่ 1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านความรู้

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย x หน้าข้อความที่นักเรียนคิดว่าถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ข้อใดให้ความหมายของการสร้างเสริมสุขภาพได้ถูกต้องที่สุด (ความเข้าใจ)
 - ก. การพัฒนาร่างกายให้มีทักษะเฉพาะด้าน เพื่อความเป็นเลิศในทักษะนั้นๆ
 - ข. การหากิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสุขภาพร่างกาย เพื่อให้ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์
 - ค. การพัฒนาสุขภาพร่างกายตามหลักการ เพื่อสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ การเจริญเติบโต ปราศจาก โรคภัยไข้เจ็บ
 - ง. กระบวนการปฏิบัติเพื่อให้เกิดสุขภาพกายแข็งแรง การเจริญเติบโต ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บและสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข
2. ถ้านักเรียนรู้จักวิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่ดี จะส่งผลอย่างไรต่อการดำเนินชีวิตของนักเรียน ยกเว้นข้อใด (การวิเคราะห์)
 - ก. ทำให้บุคลิกภาพดี
 - ข. ทำให้ประสบความสำเร็จในชีวิต
 - ค. มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์
 - ง. สามารถเผชิญปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. การสร้างเสริมสุขภาพมีความสำคัญมากที่สุดในเรื่องใด (การวิเคราะห์)
 - ก. การป้องกันโรค
 - ข. การลดอัตราการตายด้วยอุบัติเหตุ
 - ค. การลดปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดโรค
 - ง. การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพไปในทางที่ดี
4. ถ้าหากนักเรียนต้องการให้ตนเองและครอบครัวมีสุขภาพที่ดี นักเรียนจะใช้หลักการปฏิบัติข้อใดเพื่อให้ครอบคลุมมากที่สุด (เข้าใจ)
 - ก. หลักโภชนบัญญัติ
 - ข. หลักการป้องกันโรค
 - ค. หลักสุขบัญญัติแห่งชาติ
 - ง. หลักการออกกำลังกายแบบ FITT

5. จากประเด็นปัญหาสุขภาพของประชากรไทย “ในเรื่องของการปล่อยมลพิษของโรงงานอุตสาหกรรมจนทำให้เกิดปัญหาสุขภาพแก่ประชากรไทยเป็นจำนวนมาก” นักเรียนคิดว่าสิ่งใดที่จะช่วยลดปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดีที่สุด (การวิเคราะห์)

- ก. ให้ประชากรสวมหน้ากากอนามัยจนเกิดเป็นนิสัย
- ข. การควบคุมการปล่อยมลพิษโดยภาครัฐอย่างจริงจัง
- ค. ภาครัฐออกกฎหมายควบคุมเกี่ยวกับการปล่อยมลพิษ
- ง. ขอความร่วมมือจากโรงงานอุตสาหกรรมลดการปล่อยมลพิษ

6. บุคคลใดต่อไปนี้ สามารถหาวิธีการสร้างเสริมสุขภาพได้เหมาะสมที่สุด (วิเคราะห์)

ก. เพื่อนของไมล์สบุหรีเป็นประจำ ไมล์สจึงหาอุปกรณ์เล็กบุหรีจากต่างประเทศมาให้เพื่อนเพื่อช่วยลดการสูบบุหรี

ข. คุณตาของบีมีปัญหาปวดเข่าเป็นประจำ บีจึงไปหาอาหารเสริมมาให้คุณตารับประทานโดยเร็ว เพื่อบำรุงและรักษาอาการปวดเข่า

ค. น้องของกอล์ฟมีปัญหาทางด้านระบบทางเดินหายใจ กอล์ฟจึงชวนน้องไปออกกำลังกายด้วยการวิ่งทุกวัน เพื่อให้ระบบทางเดินหายใจแข็งแรงขึ้น

ง. แม่ของเกมมีปัญหาปวดกล้ามเนื้อแขนและต้นหลัง เกมจึงคิดค้นวิธีแก้ปัญหาโดยการสร้างอุปกรณ์ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ โดยศึกษาข้อมูลการทำจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7. สถานการณ์ของบุคคลใดทำให้เกิดโรคติดต่อได้ง่ายที่สุด (วิเคราะห์)

ก. ปาล์มทำงานหนักพักผ่อนน้อย แต่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี

ข. เอกออกกำลังกายสม่ำเสมอ แต่พักอาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดี

ค. มาร์คทำงานหนักพักผ่อนน้อย และชอบรับประทานซูชิปลาดิบเป็นประจำ

ง. ป๊อออกกำลังกายอย่างหนัก แต่รับประทานอาหารที่หลากหลายครบ 5 หมู่

8. เมื่อพบว่าบุคคลในครอบครัวมีปัญหาทางด้านสุขภาพ นักเรียนมีวิธีการอย่างไรเป็นลำดับแรก (การวิเคราะห์)

ก. รีบพาบุคคลในครอบครัวไปพบแพทย์ทันที

ข. รีบชักชวนบุคคลในครอบครัวออกกำลังกาย

ค. แนะนำให้บุคคลในครอบครัวรับประทานอาหารที่มีประโยชน์

ง. ประเมินสถานการณ์เบื้องต้นและหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

9. “ประเด็นปัญหาสุขภาพในปัจจุบันมีแนวโน้มส่งผลให้ประชากรไทยมีการเสียชีวิตจากโรคไม่ติดต่อมากขึ้น” นักเรียนจะมีวิธีการป้องกันและดูแลสุขภาพอย่างไร (การนำไปใช้)

- ก. งดสูบบุหรี่และไม่เข้าไปใกล้บุคคลที่มีภาวะเสี่ยงเป็นโรคติดต่อ
- ข. หายากเสริมและยาปฏิชีวนะรับประทานเพื่อป้องกันโรคติดต่อ
- ค. ออกกำลังกายให้หนัก เพื่อสุขภาพร่างกายจะได้แข็งแรง ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ
- ง. หาวิธีการสร้างเสริมสุขภาพร่างกายที่เหมาะสมกับตนเองและเกิดประโยชน์ต่อร่างกาย

10. บุคคลใดต่อไปนี้เลือกใช้วิธีการสร้างเสริมสุขภาพที่เหมาะสมที่สุด (การวิเคราะห์)

- ก. โดดอยากสูงและมีกระดูกที่แข็งแรงจึงดื่มนมแทนน้ำอย่างสม่ำเสมอ
- ข. ลุงยวดมีอายุมากขึ้นจึงหาวิธีการสร้างเสริมสุขภาพคือ การเลื่อยต้นไม้ขนาดใหญ่
- ค. บริเวณบ้านของอาร์มมีขยะเป็นจำนวนมาก อาร์มจึงคิดค้นเครื่องช่วยเก็บและทำลายขยะ
- ง. พัดปกดกล้ามเนื้อเป็นประจำจากการออกกำลังกาย จึงค้นหาอุปกรณ์ที่ได้รับมาตรฐานจาก

อินเทอร์เน็ตมาแก้ไขปัญหา

11. ข้อใดไม่ใช่สาเหตุของปัญหาทางด้านสุขภาพของประชากรไทย (ความเข้าใจ)

- ก. สัญชาติและเชื้อชาติ
- ข. เศรษฐกิจและสังคมปัจจุบัน
- ค. พฤติกรรมทางบริโภคอาหาร
- ง. ภาวะความเครียดจากการดำเนินชีวิต

12. การสร้างเสริมสุขภาพที่ดีนั้นควรคำนึงถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรก (ความเข้าใจ)

- ก. ความเหมาะสม
- ข. ความท้าทาย
- ค. ความสนุกสนาน
- ง. ความคล่องแคล่ว ว่องไว

13. การปฏิบัติข้อใดที่ทำให้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพมากที่สุด (การวิเคราะห์)

- ก. รับประทานอาหารช่วงกลางดึก
- ข. ออกกำลังกายทุกวัน สม่ำเสมอ
- ค. สัมผัสผู้ป่วยที่เป็นโรคหรือไม่สบาย
- ง. ทำงานหนักโหม โดยไม่มีเวลาดูแลตนเอง

14. ถ้านักเรียนพบปัญหาว่า บริเวณชุมชนใกล้ที่พักอาศัย มีประชาชนเป็นไข้เลือดออก นักเรียนจะมีวิธีการสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรคอย่างไรและเหมาะสมที่สุด (การนำไปใช้)

- ก. ใช้สารเคมีพ่นตามบริเวณบ้าน
- ข. นำปลามาเลี้ยงในภาชนะที่กักเก็บน้ำรอบๆบ้าน
- ค. ตัดมุ้งลวดรอบบ้านเพื่อป้องกันไม่ให้ยุงเข้ามาในบ้าน
- ง. เผ่าระวางไม้ให้โดยยุงกัดหรือไม่อยู่ในพื้นที่เสี่ยงต่อการโดนยุงกัด

15. ข้อใดคือความหมายของสื่อวัตกรรมการดูแลสุขภาพ (ความเข้าใจ)

- ก. การค้นพบสิ่งใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลสุขภาพ
- ข. การประดิษฐ์เพื่อให้เกิดผลงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลสุขภาพ
- ค. การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในสร้างผลงานใหม่ๆที่เกี่ยวข้องกับการดูแลสุขภาพ
- ง. การนำสิ่งต่างมาประยุกต์เข้าด้วยกันเกิดเป็นผลงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลสุขภาพ

16. การเผยแพร่สื่อวัตกรรมการดูแลสุขภาพช่องทางใดเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในปัจจุบัน (วิเคราะห์)

- ก. วิทยู
- ข. โทรทัศน์
- ค. หนังสือพิมพ์
- ง. สื่อสังคมออนไลน์

17. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของสื่อวัตกรรมการดูแลสุขภาพ (ความเข้าใจ)

- ก. รักษาสุขภาพ
- ข. ฟื้นฟูสภาพร่างกาย
- ค. ส่งเสริมและป้องกันสุขภาพ
- ง. วางแผนการสร้างเสริมสุขภาพ

18. การสร้างสื่อวัตกรรมการดูแลสุขภาพก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม ยกเว้น ข้อใด (ความเข้าใจ)

- ก. พัฒนาทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์
- ข. เป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ความรู้ทางด้านสุขภาพ
- ค. สร้างความตระหนักในการดูแลสุขภาพของประชาชน
- ง. สร้างพื้นฐานการสร้างรายได้เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

19. นักเรียนจะเริ่มสร้างสื่อนวัตกรรมได้ต้องคำนึงถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรก (ความเข้าใจ)

ก. ประเด็นปัญหา

ข. วัตถุประสงค์

ค. ความแปลกใหม่

ง. ประโยชน์ที่จะได้รับ

20. หากนักเรียนสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพขึ้นและนำไปเผยแพร่ลงบนสื่อออนไลน์ ข้อใดเป็นประโยชน์ที่คาดหวังมากที่สุดในการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ (การวิเคราะห์)

ก. ทักษะการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ

ข. ก้าวทันต่อยุคสมัยและฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีในรูปแบบต่างๆ

ค. พื้นฐานในการเตรียมความพร้อมเข้าสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0 และศตวรรษที่ 21

ง. ผลตอบรับจากผู้สนใจและสามารถนำไปสู่การจำหน่ายสื่อนวัตกรรมสุขภาพได้



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เฉลยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

ข้อที่ 1 ตอบ ง	ข้อที่ 11 ตอบ ก
ข้อที่ 2 ตอบ ข	ข้อที่ 12 ตอบ ก
ข้อที่ 3 ตอบ ง	ข้อที่ 13 ตอบ ง
ข้อที่ 4 ตอบ ค	ข้อที่ 14 ตอบ ง
ข้อที่ 5 ตอบ ค	ข้อที่ 15 ตอบ ค
ข้อที่ 6 ตอบ ง	ข้อที่ 16 ตอบ ง
ข้อที่ 7 ตอบ ค	ข้อที่ 17 ตอบ ง
ข้อที่ 8 ตอบ ง	ข้อที่ 18 ตอบ ก
ข้อที่ 9 ตอบ ง	ข้อที่ 19 ตอบ ก
ข้อที่ 10 ตอบ ข	ข้อที่ 20 ตอบ ง



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ส่วนที่ 2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเจตคติ

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบแบบวัดเจตคติตามความจริงลำทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความตาม
ความคิดเห็นของนักเรียน

ข้อ	คำถาม	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1.	การสร้างเสริมสุขภาพมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต (+)					
2.	การผ่อนคลายความเครียดช่วยให้สุขภาพกายและสุขภาพจิตดี (+)					
3.	การมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีส่งผลต่อการดำเนินชีวิตที่ดี (+)					
4.	โรคติดต่อพบได้ง่าย ทำให้ไม่จำเป็นต้องมีการป้องกันก็ได้ (-)					
5.	การสร้างเสริมสุขภาพจำเป็นต้องปฏิบัติทุกเพศและทุกช่วงวัย (+)					
6.	การมีสุขภาพที่ดีทำให้คุณภาพชีวิตความเป็นอยู่ดีขึ้นไปได้ด้วย (+)					
7.	นักเรียนชอบดูแลสุขภาพของตนเอง ครอบครัว และบุคคลในชุมชน (+)					
8.	การเรียนวิชาสุขศึกษาทำให้นักเรียนรู้จักวิธีการสร้างเสริมสุขภาพอย่างถูกต้อง (+)					
9.	สื่อวัตกรรมการทางสุขภาพเหมาะกับทุกเพศและทุกช่วงวัย (+)					
10.	นักเรียนสนใจนำสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพไปเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์ (+)					
11.	สื่อวัตกรรมการทางสุขภาพที่เผยแพร่อยู่บนสังคมออนไลน์สามารถเข้าถึงได้แก่ผู้ที่สนใจ (+)					

ข้อ	คำถาม	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
12.	สื่อวัฒนธรรมทางสุขภาพจะเป็นสิ่งที่สร้างรายได้ให้กับผู้ผลิต สังคม และเศรษฐกิจชาติต่อไปในอนาคต (+)					
13.	การล้างมือทุกครั้งก่อนรับประทานอาหารช่วยป้องกันโรคติดต่อได้ (+)					
14.	เมื่อเกิดโรคติดต่อขึ้นในครอบครัวหรือชุมชน ไม่จำเป็นต้องแจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องก็ได้ (-)					
15.	โรคติดต่อเกิดขึ้นได้กับทุกเพศทุกวัย (+)					
16.	การสร้างเสริมสุขภาพไม่จำเป็นต้องมีหลักการที่ถูกต้องก็ได้ (-)					
17.	การฉีดวัคซีนช่วยทำให้ร่างกายแข็งแรงและป้องกันโรคติดต่อได้ (-)					
18.	กิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพทำให้เกิดความเครียด (-)					
19.	การสร้างเสริมสุขภาพทำให้ร่างกายแข็งแรงสามารถช่วยป้องกันโรคติดต่อได้ (+)					
20.	การดูแลเอาใจใส่ความสะอาดเครื่องแต่งกายช่วยลดการเกิดโรคติดต่อได้ (+)					

ส่วนที่ 3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการปฏิบัติ

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมายถูก ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนส่วนรวม หรือคำแนะนำปฏิบัติสิ่งต่อไปนี้มาน้อยเพียงใด

ปฏิบัติเป็นประจำ	หมายถึง	นักเรียนปฏิบัติสัปดาห์ละ 6-7 วัน
ปฏิบัติบ่อยครั้ง	หมายถึง	นักเรียนปฏิบัติสัปดาห์ละ 3-5 วัน
ปฏิบัติบางครั้ง	หมายถึง	นักเรียนปฏิบัติสัปดาห์ละ 1-2 วัน
ไม่เคยปฏิบัติ	หมายถึง	นักเรียนไม่เคยปฏิบัติกิจกรรมนั้นเลย

ข้อ	คำถาม	การปฏิบัติ			
		ปฏิบัติเป็นประจำ	ปฏิบัติบ่อยครั้ง	ปฏิบัติบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติ
1.	นักเรียนหาออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ (+)				
2.	เมื่อนักเรียนรู้สึกเครียดจะหาวิธีการจัดการความเครียด (+)				
3.	นักเรียนล้างมือก่อนรับประทานอาหาร (+)				
4.	นักเรียนเลือกกิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพได้อย่างเหมาะสมแก่ตนเองและบุคคลในครอบครัว เช่น การเลือกกิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพให้แก่ผู้สูงอายุ เป็นต้น (+)				
5.	นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาสุขศึกษาไปใช้ในชีวิตประจำวัน (+)				
6.	นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพสม่ำเสมอ (+)				
7.	เมื่อนักเรียนมีเวลาว่างจะออกกำลังกายเสมอ (+)				
8.	นักเรียนชักชวนและแนะนำบุคคลในครอบครัวและชุมชนสร้างเสริมสุขภาพ เช่น การออกกำลังกาย เป็นต้น (+)				
9.	นักเรียนดูแลบุคคลในครอบครัว เช่น ดูแลคุณย่าเมื่อไม่สบาย เป็นต้น (+)				
10.	นักเรียนส่งเสริมให้บุคคลในครอบครัวหลับพักผ่อนอย่างน้อยวันละ 6-8 ชั่วโมง (+)				
11.	นักเรียนส่งเสริมให้บุคคลในครอบครัวดื่มน้ำวันละ 8 แก้ว (+)				

ข้อ	คำถาม	ปฏิบัติเป็นประจำ	ปฏิบัติบ่อยครั้ง	ปฏิบัติบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติ
12.	นักเรียนแนะนำบุคคลในครอบครัวรับประทานอาหารที่หลากหลายครบ 5 หมู่ (+)				
13.	นักเรียนแนะนำบุคคลในครอบครัวให้ค้นหาข้อมูลด้านสุขภาพจากสื่อสังคมออนไลน์ เช่น สื่อนวัตกรรมทางสุขภาพ เป็นต้น (+)				
14.	นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Line Facebook Instagram เป็นต้น ในการค้นหาข้อมูลด้านสุขภาพ (+)				
15.	นักเรียนสามารถเข้าถึงสังคมออนไลน์ได้อย่างคล่องแคล่ว เพื่อค้นหาข้อมูลด้านสุขภาพ (+)				
16.	นักเรียนใช้สังคมออนไลน์อย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง (+)				
17.	นักเรียนวางแผนการสร้างเสริมสุขภาพให้กับตนเองและครอบครัว เพื่อป้องกันการเกิดโรคติดต่อ (+)				
18.	นักเรียนแนะนำบุคคลในครอบครัวทำงานบ้าน เพื่อเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายและทำให้สุขภาพร่างกายแข็งแรงปราศจากโรคร้ายไข้เจ็บ (+)				
19.	นักเรียนตรวจสอบภาชนะที่มีน้ำขังบริเวณบ้านและชุมชน เพื่อไม่ให้เกิดการแพร่กระจายของยุง (+)				
20.	นักเรียนหลีกเลี่ยงการสัมผัสและใกล้ชิดกับสัตว์ที่เป็นพาหะนำโรค เช่น ไก่ นก เป็นต้น (+)				

ส่วนที่ 4 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ

คำชี้แจง (ประเมินโดยนักเรียน)

1. การประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพเป็นการประเมินจากการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
2. นักเรียนพิจารณาความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ แล้วบันทึกคะแนนลงในช่องคะแนนที่ได้ในแต่ละประเด็น ที่กำหนดขึ้นมาเป็นเกณฑ์ตามระดับคะแนนในการประเมินความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ
3. ระดับผลการประเมิน มี 3 ระดับ ดังนี้

คะแนน 3	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน 2	หมายถึง	ดี
คะแนน 1	หมายถึง	ผ่าน
4. เกณฑ์การตัดสินระดับ มี 3 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	70 – 80	=	ดีมาก
คะแนนเฉลี่ย	60 – 69	=	ดี
คะแนนเฉลี่ย	50 – 59	=	ผ่าน

ข้อ	เกณฑ์ในการประเมิน	ระดับคะแนน		
		ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
	ชื่อสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ			
1	นักเรียนสามารถสื่อความหมายถึงเรื่องที่ต้องการศึกษา และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา			
	บทคัดย่อ			
2	นักเรียนสามารถเขียนระบุวัตถุประสงค์ การดำเนินการ ผลการศึกษา ประเด็นปัญหา ความสำคัญ และการอ้างอิงที่ถูกต้อง			
	วัตถุประสงค์			
3	นักเรียนสามารถเขียนวัตถุประสงค์ให้มีความ			

ข้อ	เกณฑ์ในการประเมิน	ระดับคะแนน		
		ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
	สอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการศึกษา			
	การวางแผนปฏิบัติงาน			
4	นักเรียนสามารถวางแผนและระบุขั้นตอนในการทำงานได้อย่างเป็นระบบ			
	วิธีดำเนินการ			
5	นักเรียนสามารถปฏิบัติงานตามที่วางแผนไว้และสำเร็จตามเวลาที่กำหนด			
	ผลการศึกษาค้นคว้า			
6	นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้และได้ข้อมูลที่ถูกต้องและสมบูรณ์			
	สรุปผลและปัญหาที่พบ			
7	นักเรียนสามารถสรุปผลและแก้ไขปัญหาที่พบจากการสร้างสื่อนวัตกรรมทางสุขภาพได้			
	เอกสารอ้างอิง			
8	นักเรียนสามารถเขียนเอกสารอ้างอิงโดยการเรียงดับหนังสือ			
	ผลผลิต,สื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพ			
9	นักเรียนสามารถผลิตสื่อ นวัตกรรมทางสุขภาพน่าสนใจสวยงาม และแปลกใหม่			
10	นักเรียนสามารถนำนวัตกรรมทางสุขภาพที่แล้วเสร็จไปเผยแพร่ลงสื่อสังคมออนไลน์			

ภาคผนวก ง
การวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการ
ทางสุขภาพ
2. ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบหาความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity)
ของแผนการจัดการเรียนรู้
3. ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบหาความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity)
แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุขภาพ

คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้วิชาสุขศึกษา

ค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) เป็นรายชื่อของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ด้านความรู้ จำนวน 20 ข้อ จำนวนนักเรียน 40 คน

ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้มีค่าเท่ากับ 0.82

ค่า p (ความยาก-ง่าย) อยู่ในช่วง 0.25-0.80

ค่า r (อำนาจจำแนก) อยู่ในช่วง 0.30-0.70

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.45	0.30
2	0.35	0.50
3	0.60	0.40
4	0.55	0.70
5	0.40	0.40
6	0.35	0.30
7	0.70	0.40
8	0.35	0.50
9	0.75	0.50
10	0.45	0.30
11	0.70	0.40
12	0.40	0.40
13	0.80	0.40
14	0.60	0.40
15	0.25	0.50
16	0.80	0.40
17	0.50	0.40
18	0.35	0.30
19	0.35	0.30
20	0.50	0.40

คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้วิชาสุขศึกษา

ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายชื่อของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเจตคติ

จำนวน 20 ข้อ จำนวนนักเรียน 40 คน

ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้มีค่าเท่ากับ 0.80

ค่า r (อำนาจจำแนก) อยู่ในช่วง 0.50-0.90

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.80
2	0.70
3	0.70
4	0.50
5	0.50
6	0.80
7	0.60
8	0.70
9	0.70
10	0.70
11	0.60
12	0.50
13	0.70
14	0.90
15	0.60
16	0.60
17	0.60
18	0.60
19	0.80
20	0.60

คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้วิชาสุขศึกษา

ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายชื่อของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการปฏิบัติ

จำนวน 20 ข้อ จำนวนนักเรียน 40 คน

ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้มีค่าเท่ากับ 0.85

ค่า r (อำนาจจำแนก) อยู่ในช่วง 0.50-1.00

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.70
2	0.60
3	0.90
4	0.60
5	0.60
6	0.60
7	0.90
8	0.50
9	0.50
10	0.90
11	0.50
12	0.60
13	0.60
14	0.70
15	0.60
16	0.70
17	0.80
18	1.00
19	0.70
20	0.90

คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้วิชาสุศึกษา

ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายชื่อของแบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อวัตกรรมการทางสุภาพ

จำนวน 10 ข้อ จำนวนนักเรียน 40 คน

ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้มีค่าเท่ากับ 0.82

ค่า r (อำนาจจำแนก) อยู่ในช่วง 0.40-1.00

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.40
2	0.50
3	0.40
4	0.90
5	1.00
6	0.50
7	0.50
8	0.70
9	0.40
10	0.50

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตาราง ค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

แผนการจัดการ เรียนรู้ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
1. การสร้าง เสริมสุขภาพ : ประเด็น ปัญหา ทางด้าน สุขภาพใน ปัจจุบัน	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	2. สาระการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	3. กระบวนการจัดการ เรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	-1	1	1	3	0.6	ใช้ได้
รวม								0.92	ใช้ได้

ตาราง ค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

แผนการ จัดการเรียนรู้ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
2. การสร้าง เสริมสุขภาพ : การ ตั้งเป้าหมายใน การแก้ไข ปัญหา ทางด้าน สุขภาพ	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	2. สาระการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	-1	1	1	3	0.6	ใช้ได้
รวม								0.92	ใช้ได้

ตาราง ค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

แผนการ จัดการเรียนรู้ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
3. การสร้าง เสริมสุขภาพ :	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
การวางแผน	2. สารการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
ดำเนินการ สร้างสื่อ	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
นวัตกรรมทาง สุขภาพ	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	-1	1	1	3	0.6	ใช้ได้
รวม								0.80	ใช้ได้

ตาราง ค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

แผนการ จัดการเรียนรู้ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
4. การสร้าง เสริมสุขภาพ : นำเสนอการ วางแผน ดำเนินการสร้าง สื่อนวัตกรรมทาง สุขภาพ	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	2. สาระการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	-1	1	1	3	0.6	ใช้ได้
รวม								0.88	ใช้ได้

ตาราง ค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

แผนการ จัดการเรียนรู้ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
5. การสร้าง เสริมสุขภาพ : การเข้าถึงสื่อ สังคมออนไลน์ ประเภทต่างๆ	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	2. สาระการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	-1	1	1	3	0.6	ใช้ได้
รวม								0.92	ใช้ได้

ตาราง ค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

แผนการ จัดการเรียนรู้ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
6. การสร้าง เสริมสุขภาพ : การนำเสนอ สื่อนวัตกรรม ทางสุขภาพ	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
	2. สารการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	-1	1	1	3	0.6	ใช้ได้
รวม								0.88	ใช้ได้

ตาราง ค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

แผนการ จัดการเรียนรู้ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
7. การสร้าง เสริมสุขภาพ : การตรวจสอบ ผลการนำเสนอ สื่อนวัตกรรม ทางสุขภาพ	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	2. สาระการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	-1	1	1	3	0.6	ใช้ได้
รวม								0.88	ใช้ได้

ตาราง ค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

แผนการ จัดการเรียนรู้ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
8. การสร้าง เสริมสุขภาพ : การประเมิน สื่อนวัตกรรม ทางสุขภาพ	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	2. สารการเรียนรู้	1	0	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	-1	1	1	3	0.6	ใช้ได้
รวม								0.88	ใช้ได้

ตาราง ค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านความรู้

ข้อ ที่	ผู้ทรงคุณวุฒิ (R)					ผลรวมของคะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	0	0	3	0.6	ใช้ได้
2	1	1	0	0	1	3	0.6	ใช้ได้
3	1	1	0	0	1	3	0.6	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้
5	1	0	1	0	1	3	0.6	ใช้ได้
6	1	0	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
7	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
9	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
10	1	1	1	-1	1	3	0.6	ใช้ได้
11	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
12	1	0	1	0	1	3	0.6	ใช้ได้
13	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
14	1	0	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
15	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
16	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
17	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
18	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
19	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
20	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
รวม							0.83	ใช้ได้

ตาราง ค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเจตคติ

ข้อ ที่	ผู้ทรงคุณวุฒิ (R)					ผลรวมของคะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
3	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
6	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
9	1	0	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
10	1	1	1	-1	1	3	0.6	ใช้ได้
11	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
12	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
13	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
14	0	1	1	0	1	3	0.6	ใช้ได้
15	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
16	1	1	1	1	-1	3	0.6	ใช้ได้
17	1	1	1	0	0	3	0.6	ใช้ได้
18	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
19	1	1	1	1	-1	3	0.6	ใช้ได้
20	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
รวม							0.84	ใช้ได้

ตาราง ค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการปฏิบัติ

ข้อ ที่	ผู้ทรงคุณวุฒิ (R)					ผลรวมของคะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
3	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
10	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
11	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
12	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
14	1	1	1	0	0	3	0.6	ใช้ได้
15	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
16	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
17	1	1	1	0	0	3	0.6	ใช้ได้
18	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
20	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
23	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
24	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
รวม							0.9	ใช้ได้

ตาราง ค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความสามารถในการสร้างสื่อ
นวัตกรรมทางสุขภาพ

ข้อ ที่	ผู้ทรงคุณวุฒิ (R)					ผลรวมของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
3	1	0	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
5	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
6	0	1	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
7	1	0	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
9	0	0	1	1	1	3	0.6	ใช้ได้
10	1	1	0	1	1	4	0.8	ใช้ได้
รวม							8.6	ใช้ได้

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายวชิรวิทย์ ช้างแก้ว เกิดเมื่อวันที่ 26 กันยายน พ.ศ.2535 ที่จังหวัดราชบุรี สำเร็จการศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาสุขศึกษาและพลศึกษา จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2558 และศึกษาต่อหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอนคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2559

