



รายงานผลการใช้นวัตกรรม

YRC HEART Model

นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ยุคดิจิทัล

เพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกยุวกาชาด ระดับ 2

(กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน)

โรงเรียนพุทธโสธร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1



สื่อนอนไลน์ "ประวัติยุวกาชาด"

1 00 15

โดยคุณครู 82%

www.yrc.or.th



นางสาวโชติมา บุญเต็ม

ครูชำนาญการพิเศษ



แผนการสอน



บทคัดย่อ

นวัตกรรม YRC HEART Model พัฒนาขึ้นจากสภาพปัญหาการจัดกิจกรรมยุวภาษาชาติที่เนื้อหาบางส่วนมีลักษณะเป็นนามธรรม ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ และยังมีข้อจำกัดด้านเวลาและโอกาสในการทบทวนบทเรียน ส่งผลให้การพัฒนาความรู้และคุณลักษณะตามอุดมการณ์ของยุวภาษาชาติยังไม่บรรลุผลเต็มตามศักยภาพ ผู้พัฒนาจึงได้ออกแบบนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ยุวภาษาชาติยุคดิจิทัล โดยบูรณาการสื่อการตูนดิจิทัลที่สร้างด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ผ่าน YRC HEART Model และการประเมินผลด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม ได้แก่ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม YRC HEART Model 2) เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมที่มีต่อความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกยุวภาษาชาติระดับ 2 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรม กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ สมาชิกยุวภาษาชาติ ระดับ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพุทธิโสภณ ปีการศึกษา 2568 จำนวน 84 คน

การดำเนินงานใช้วงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) เป็นกรอบการพัฒนา ควบคู่กับ YRC HEART Model ซึ่งประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ ได้แก่ Youth Red Cross Identity, Responsibility & Respect, Caring & Community, Hands-on Learning, Empathy & Ethics, Active Leadership, Reflection & Recognition และ Technology Integration โดยใช้สื่อการตูนดิจิทัล คลิปวิดีโอออนไลน์ แบบทดสอบ Google Forms และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติเป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดการเรียนรู้

ผลการดำเนินงานพบว่า นวัตกรรม YRC HEART Model มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสมาชิกยุวภาษาชาติในระดับดีถึงดีเยี่ยม และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้และทบทวนบทเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและการบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมได้อย่างเหมาะสม

สรุปได้ว่า YRC HEART Model เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ยุวภาษาชาติยุคดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกยุวภาษาชาติได้อย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งยังส่งเสริมการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับการจัดกิจกรรมยุวภาษาชาติได้อย่างเหมาะสม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือขยายผลในสถานศึกษาอื่นได้



คำนำ

รายงานผลการใช้นวัตกรรม YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ภาษาชุดยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกภาษาชุดระดับ 2 จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรม ภาษาชุดให้สอดคล้องกับการศึกษาในยุคดิจิทัล โดยบูรณาการสื่อการเรียนรู้ยุคดิจิทัล เทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านกระบวนการ YRC HEART Model ภายใต้วงจรคุณภาพ PDCA เพื่อส่งเสริมความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกภาษาชุดให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา รายงานฉบับนี้นำเสนอแนวคิด กระบวนการพัฒนา วิธีดำเนินงาน และ ผลการใช้นวัตกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้และขยายผลสู่การจัดกิจกรรมภาษาชุดและ การจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน ผู้ปกครอง และ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ที่ให้การสนับสนุน ให้คำปรึกษา และให้ความร่วมมือในการพัฒนานวัตกรรม และดำเนินกิจกรรมจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี หากรายงานฉบับนี้มีข้อบกพร่องประการใด ผู้จัดทำขอน้อม รับข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ในโอกาสต่อไป

ผู้จัดทำ

นางสาวโชติมา บุญเต็ม

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนพุทธิโสภณ



สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
สารบัญ	ค
ชื่อนวัตกรรม	1
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	1
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม	2
หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา.....	3
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	10
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	12
การหาคุณภาพของนวัตกรรม	19
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	20
ผลการใช้นวัตกรรม	22
สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล	24
ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม.....	26
การเผยแพร่วัตกรรม	26
ประโยชน์ของนวัตกรรม	29
เอกสารอ้างอิง	30
ภาคผนวก	31
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	32
รูปแบบนวัตกรรม	34
แบบประเมินหาค่าประสิทธิภาพนวัตกรรม	35
QR-code สื่อการเรียนรู้ยุคดิจิทัล และแบบทดสอบออนไลน์	36
รางวัลที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วย นวัตกรรม YRC HEART Model	37
ตารางสรุปผล	40
ประมวลภาพกิจกรรม.....	43



1) ชื่อนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกยูวกาชาดระดับ 2

ประเภทของนวัตกรรม ด้านการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ขนาดของโรงเรียน ขนาดใหญ่/ขนาดใหญ่พิเศษ

ผู้พัฒนา นางสาวโชติมา บุญเต็ม

ตำแหน่ง ครู โรงเรียน พุทธิโสภณ เขต/อำเภอ เมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

โทร 095-4592693 E-/mail address kruchow.m@gmail.com

2) ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กำหนดให้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นองค์ประกอบสำคัญของการจัดการศึกษา โดยกิจกรรมยูวกาชาดมีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังอุดมการณ์แห่งมนุษยธรรม ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย จิตสาธารณะ และการบำเพ็ญประโยชน์ต่อส่วนรวม สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ควบคู่กับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

จากการจัดกิจกรรมยูวกาชาดระดับ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพุทธิโสภณ พบว่า แม้ นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสนใจเข้าร่วมกิจกรรม แต่จากการสำรวจก่อนการพัฒนานวัตกรรม (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568) พบว่านักเรียนทำแบบทดสอบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับหลักการกาชาดและคุณธรรม ยูวกาชาดได้คะแนนเฉลี่ยเพียงร้อยละ 65 เนื่องจากเนื้อหาบางส่วนมีลักษณะเป็นนามธรรมและมีรายละเอียดค่อนข้างมาก เช่น หลักการกาชาด คุณธรรมของยูวกาชาด การปฐมพยาบาล และการอนุรักษ์ ทรัพยากรธรรมชาติ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริงได้อย่างเหมาะสม อีกทั้ง การจัดกิจกรรมรูปแบบเดิมยังมีข้อจำกัดด้านเวลาและโอกาสในการทบทวนบทเรียน ไม่สามารถตอบสนอง รูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้เต็มประสิทธิภาพทั้งนี้

จากแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาโรงเรียนพุทธิโสภณ ที่กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ประกอบกับบริบทของโรงเรียนซึ่งเป็นสถานศึกษาขนาดใหญ่ มีความพร้อมด้านอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศและเครือข่าย อินเทอร์เน็ตในระดับที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัล แต่ยังมีข้อจำกัดด้านจำนวนชั่วโมงกิจกรรม ยูวกาชาดที่มีอยู่อย่างจำกัด (20 ชั่วโมงต่อภาคเรียน) ทำให้ครูผู้สอนไม่สามารถทบทวนเนื้อหาที่มีรายละเอียดมากได้อย่างทั่วถึง จึงเป็นทั้งโอกาสและความจำเป็นที่จะพัฒนาสื่อดิจิทัลมาเสริมการเรียนรู้ นอกเวลาเรียนจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่ที่ใช้สื่อการ์ตูน หรือแอนิเมชันเพื่อการศึกษา (Dalacosta et al., 2009; Liu & Elms, 2019) มุ่งเน้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนในกลุ่มสาระวิชาการ เช่น วิทยาศาสตร์และภาษา แต่ยังมีงานวิจัยจำนวนจำกัดที่นำสื่อการตูนดิจิทัลที่สร้างด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาบูรณาการกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยเฉพาะกิจกรรมยุวกาชาดซึ่งเน้นทั้งด้านความรู้และด้านคุณธรรมจริยธรรมไปพร้อมกัน นวัตกรรม YRC HEART Model จึงพัฒนาขึ้นเพื่อเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว โดยเป็นการบูรณาการสื่อ AI เข้ากับกรอบการพัฒนาคุณลักษณะ 8 ด้านอย่างเป็นระบบ ซึ่งยังไม่ปรากฏรูปแบบที่ใกล้เคียงกันในบริบทกิจกรรมยุวกาชาดของประเทศไทย

ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เติบโตท่ามกลางเทคโนโลยีดิจิทัลและคุ้นเคยกับสื่อมัลติมีเดีย การจัดการเรียนรู้จึงควรปรับจากการถ่ายทอดความรู้ฝ่ายเดียวไปสู่การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย (Cognitive Theory of Multimedia Learning) ของ Mayer (2009) ที่ระบุว่าการนำเสนอภาพ เสียง และข้อความร่วมกันช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าการใช้ข้อความเพียงอย่างเดียว ประกอบกับการประเมินผลด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น Google Forms ช่วยให้ครูให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนได้รวดเร็ว สอดคล้องกับแนวคิด Assessment for Learning

จากสภาพปัญหาและแนวคิดดังกล่าว ผู้พัฒนาจึงได้พัฒนา YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกยุวกาชาดระดับ 2 โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA เป็นกรอบในการพัฒนา บูรณาการสื่อการตูนดิจิทัลที่สร้างด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ร่วมกับสื่อออนไลน์และการประเมินผลแบบดิจิทัล ภายใต้องค์ประกอบ 8 องค์ประกอบ ของ YRC HEART Model เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ควบคู่คุณลักษณะของสมาชิกยุวกาชาด อันนำไปสู่การเป็นสมาชิกยุวกาชาดที่มีคุณภาพ สามารถนำหลักมนุษยธรรมไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและบำเพ็ญประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชน และสังคมได้อย่างยั่งยืน

3) วัตถุประสงค์การพัฒนานวัตกรรม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของ YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล ให้มีดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) ไม่น้อยกว่า 0.50
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของสมาชิกยุวกาชาดระดับ 2 ก่อนและหลังการใช้ YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
3. เพื่อศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสมาชิกยุวกาชาดระดับ 2 ภายหลังจากใช้ YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล โดยมีคุณลักษณะอยู่ในระดับดีขึ้นไปไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของสมาชิกยุวกาชาดระดับ 2 ที่มีต่อการใช้ YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล โดยมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากขึ้นไป (ค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป)

4) ขอบเขตการศึกษา

1. ประชากร/กลุ่มเป้าหมาย

การศึกษามุ่งพัฒนาใช้สมาชิกยุวกาชาดระดับ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพุทธิโสภณ จำนวน 84 คน

2. เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างนวัตกรรม

1) ประวัติยุวกาชาด 2) สัญลักษณ์กาชาด 3) หลักการกาชาด 4) คุณธรรม 8 ประการ 5) การดูแลสุขภาพ (การดูแลผู้ป่วยในบ้าน) 6) การส่งเสริมสุขภาพส่วนบุคคล 7) สัมพันธภาพ 8) บุคลิกภาพ 9) การเปลี่ยนแปลงร่างกายของวัยรุ่น 10) กิจกรรมตามแนวพระราชดำริ (เกษตรทฤษฎีใหม่) 11) วิธีการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 12) การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย

3. ระยะเวลาที่ใช้

ระยะเวลาที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ระหว่าง เดือน มิถุนายน - สิงหาคม 2568 จำนวน 12 ชั่วโมง

หลักการ ทฤษฎี กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

1. ศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์หลักสูตรกิจกรรมยุวกาชาด

สำนักงานลูกเสือ ยุวกาชาดและกิจการนักเรียน (2562) กล่าวว่า กิจกรรมยุวกาชาด เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมในระบบหน่วยกลุ่ม หมู่ เพื่อให้เกิด ความรู้ ความเข้าใจ และเกิดทักษะเกี่ยวกับการปฏิบัติตามหลักการกาชาดและยุวกาชาด การมีมนุษยธรรม การช่วยเหลือ การรักษาสุขภาพของตนเองและส่งเสริมอนามัยของผู้ บำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ ต่อ ส่วนรวมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การสร้างสัมพันธภาพและความเข้าใจอันดีจะนำไปสู่สันติภาพ ก่อให้เกิดความสุขในการอยู่ ร่วมกันทุกแห่งหน จึงกำหนดจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ดังต่อไปนี้

1. มีอุดมคติในศานติสุข ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์
2. มีความรู้ความชำนาญในการรักษาอนามัยของตนและผู้อื่น ตลอดจนพัฒนาตนเองทางร่างกายจิตใจ คุณธรรม และดำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติ
3. มีความรู้ ความเข้าใจในหลักการและอุดมการณ์กาชาดมีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจเมตตา กรุณาต่อ เพื่อนมนุษย์
4. บำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น ชุมชน สังคม และประเทศชาติ
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

6. มีสัมพันธภาพและมิตรภาพที่ดีต่อบุคคลทั่วไป

ขอบข่าย การกำหนดโครงสร้างหลักสูตรยุวกาชาดในสถานศึกษา 2 ระดับ ดังนี้

1. ยุวกาชาดระดับ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

2. ยุวกาชาดระดับ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

แนวการจัดกิจกรรม ประกอบด้วยกิจกรรมหลักและกิจกรรมพิเศษดังนี้



1.1 กิจกรรมหลัก หมายถึง กิจกรรมพื้นฐานสำคัญที่สมาชิกยุวกาชาดทุกคนต้องเข้าร่วมกิจกรรม 4 กิจกรรม คือ

1.1.1 กลุ่มกิจกรรมกาชาดและยุวกาชาด

1.1.2 กลุ่มกิจกรรมสุขภาพ

1.1.3 กลุ่มกิจกรรมสัมพันธภาพและความเข้าใจอันดี

1.1.4 กลุ่มกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์

1.2 กิจกรรมพิเศษ หมายถึง กิจกรรมเสริมกิจกรรมหลักโดยผู้สอนเป็นผู้กำหนด ในการจัดกิจกรรมตามความเหมาะสม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถพื้นฐาน ในการดำรงชีวิตในสังคมตามความเหมาะสมกับวัย และความต้องการของท้องถิ่นที่ผู้เรียนสามารถเลือกได้ตามความถนัด ความสนใจและมีเกณฑ์การประเมินตามที่กำหนดแต่ละกิจกรรม เมื่อผ่านเกณฑ์ผู้เรียนมีสิทธิประดับเครื่องหมายกิจกรรมพิเศษนั้น

2. ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการศึกษา

2.1 ทฤษฎีความรู้เทคโนโลยีการสอนและเนื้อหา (Technological Pedagogical Content Knowledge - TPACK)

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2009) กล่าวว่า ทฤษฎีความรู้เทคโนโลยี การสอนและเนื้อหา (TPACK) คือกรอบแนวคิดที่เน้นการบูรณาการความรู้ 3 องค์ประกอบหลัก ที่ครูต้องมี ได้แก่ ความรู้ด้านเนื้อหา (Content Knowledge - CK) คือความเข้าใจในสิ่งที่สอน, ความรู้ด้านวิธีการสอน

(Pedagogical Knowledge - PK) คือความเข้าใจในวิธีการสอนและกระบวนการเรียนรู้ และ ความรู้ด้านเทคโนโลยี (Technological Knowledge - TK) คือความสามารถในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัล หัวใจสำคัญของ TPACK ไม่ใช่การมีความรู้ แต่ละด้านอย่างแยกส่วน แต่คือการผสมผสานความรู้เหล่านี้เข้าด้วยกันอย่างลงตัว เพื่อให้ครูสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์กับวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหา ไปยังผู้เรียนได้อย่างเกิดประสิทธิผลสูงสุด ซึ่งเป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

TPACK ได้กลายเป็นกรอบแนวคิดที่สำคัญและได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในแวดวงการศึกษาในระดับนานาชาติ งานวิจัยได้แสดงให้เห็นถึงความพยายามในการนำทฤษฎีไปสู่ การปฏิบัติ โดยมุ่งเน้นการพัฒนากลยุทธ์เพื่ออำนวยความสะดวกให้ครูสามารถจัดการเรียนการสอน ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักวิจัยมองเห็นภาพรวมและทิศทางของงานวิจัยด้าน TPACK ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา แต่ยังเป็นข้อมูลสำคัญ ในการกำหนดทิศทางและประเด็นสำหรับการศึกษาในอนาคต เพื่อส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูและการศึกษาในยุคดิจิทัลต่อไป (Lee, H.-Y., Chung, C.-Y., & Wei, G, 2022)

โดยสรุปแล้ว ทฤษฎีความรู้เทคโนโลยีการสอนและเนื้อหา (TPACK) คือกรอบแนวคิดที่เน้นการบูรณาการความรู้ 3 องค์ประกอบหลักที่ครูต้องมี ได้แก่ ความรู้ด้านเนื้อหา, ความรู้ด้านวิธีการสอน และความรู้ด้านเทคโนโลยีหัวใจสำคัญไม่ใช่การมีความรู้แต่ละด้านอย่างแยกส่วน แต่คือการผสมผสานความรู้เหล่านี้เข้าด้วยกันอย่างลงตัว เพื่อให้ครูสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์กับวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ และถ่ายทอดเนื้อหาไปยังผู้เรียน ได้อย่างเกิดประสิทธิผลสูงสุด ปัจจุบัน TPACK ได้กลายเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในระดับนานาชาติ โดยทิศทางของงานวิจัยมุ่งเน้นการนำทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติมากขึ้น เพื่อพัฒนากลยุทธ์ให้ครูสามารถจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งถือเป็นข้อมูลสำคัญในการกำหนดทิศทางและส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูเพื่อตอบสนองต่อการศึกษายุคดิจิทัล

2.2 แบบจำลอง SAMR (SAMR Model)

Terada, Y. (2020) กล่าวว่า แบบจำลอง SAMR (SAMR Model) ในฐานะเครื่องมืออันทรงพลังสำหรับทำความเข้าใจและนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการศึกษา แบบจำลองนี้ได้รับการพัฒนาโดยนักวิจัยด้านการศึกษา รูเบน ปูเอนเตดูรา (Ruben Puentedura) ในปี ค.ศ. 2010 เพื่อเป็นกรอบการทำงานที่แบ่งระดับการบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนรู้ การบูรณาการเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ไม่ได้หมายความว่าต้องจัดการเรียนรู้ในระดับสูงสุด (Redefinition) เสมอไป แต่หัวใจสำคัญคือการเลือกใช้เครื่องมือและระดับของการบูรณาการเทคโนโลยีให้เหมาะสมกับเป้าหมายการเรียนรู้ของบทเรียนนั้นๆ และบริบทของผู้เรียนเป็นสำคัญ

บทความนี้ชี้ให้เห็นว่า แม้แบบจำลอง SAMR จะมีความเรียบง่ายและเป็นที่ยอมรับ แต่ก็มีข้อจำกัดเชิงทฤษฎีที่สำคัญ การนำไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพจึงจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจ ในข้อจำกัดต่างๆ และต้องให้ความสำคัญกับเป้าหมายทางการเรียนรู้และบริบทของห้องเรียน เป็นอันดับแรกเสมอ (Hamilton, E. R., Rosenberg, J. M., & Akcaoglu, M., 2016)

แบบจำลอง SAMR เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูสามารถไตร่ตรองและวางแผนการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเป็นขั้นตอน ช่วยให้การบูรณาการเทคโนโลยีมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน โดยไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการมีเทคโนโลยีในห้องเรียน แต่เป็นการส่งเสริมให้ครูเลือกใช้เทคโนโลยี เพื่อ "เปลี่ยนแปลง" และ "ยกระดับ" ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง (Model Teaching, 2021)

สรุปแล้ว แบบจำลอง SAMR เป็นกรอบการทำงานที่ช่วยให้ครูบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการสอนอย่างมีเป้าหมาย โดยหัวใจสำคัญไม่ใช่การพยายามใช้เทคโนโลยีในระดับสูงสุดเสมอไป แต่คือการเลือกใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับเป้าหมายการเรียนรู้และบริบท ของห้องเรียนเป็นอันดับแรก ดังนั้น แบบจำลองนี้จึงเป็นเครื่องมือสำหรับครูในการไตร่ตรองและวางแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เทคโนโลยีในการ "ยกระดับ" วิธีการสอนแบบเดิม และ "เปลี่ยนแปลง" การเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดประสบการณ์ใหม่ได้อย่างแท้จริง

2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Connectivism)

Siemens (2005) กล่าวถึงหลักการสำคัญของ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง Connectivism ไว้ว่าคือการบูรณาการหลักการจากทฤษฎีความอลวน (Chaos), ทฤษฎีเครือข่าย (Network), ทฤษฎีความซับซ้อน (Complexity) และทฤษฎีการจัดระเบียบตนเอง (Self-Organization) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ยอมรับว่าการเรียนรู้ไม่ใช่กิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป ในยุคที่ความรู้มีการเติบโตและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ความสามารถในการเชื่อมต่อกับแหล่งข้อมูลที่ต้องการ ณ เวลาที่จำเป็น กลายเป็นทักษะสำคัญยิ่งกว่าความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่แล้ว แนวคิดนี้มองว่า "ท่อ (การเชื่อมต่อ) มีความสำคัญกว่าเนื้อหาในท่อ" ดังนั้น Connectivism จึงเป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับทักษะและภาระงานที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนเพื่อที่จะเติบโตในยุคดิจิทัล

(Herlo, D. 2017) ได้กล่าวถึงประโยชน์การใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Connectivism) คือการเป็นทฤษฎีที่ถูกออกแบบมาให้เหมาะสมกับยุคดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการศึกษาระดับอุดมศึกษา ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสังคมฐานความรู้ ซึ่งรวมถึงทักษะการสื่อสาร, การจัดการข้อมูล และการทำงานเป็นทีม หนึ่งในการประยุกต์ใช้ที่สำคัญคือการสร้างรูปแบบการเรียนรู้สมัยใหม่ เช่น Massive Open Online Courses (MOOCs) ซึ่งเป็นโมเดลที่เปิดกว้างให้ทุกคนเข้าถึงและรองรับผู้เรียนจำนวนมาก ทำให้เกิดเครือข่ายการเรียนรู้ขนาดใหญ่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมต่อทำงานร่วมกันและมีปฏิสัมพันธ์กับ แหล่งความรู้ที่หลากหลาย เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, วิดีโอ และโซเชียลมีเดีย ในกระบวนการนี้ บทบาทของผู้สอนจะเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ไปสู่

การเป็น "ผู้เอื้ออำนวย" (facilitator) ที่คอยสร้างสภาพแวดล้อมและนำทางการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายสูงสุดเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและไตร่ตรองข้อมูลต่างๆ ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ

สรุปแล้วทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Connectivism) เป็นแนวคิดสำหรับยุคดิจิทัลที่มองว่าการเรียนรู้คือการสร้างเครือข่าย โดยให้ความสำคัญกับความสามารถในการเชื่อมต่อกับแหล่งข้อมูลมากกว่าความรู้ที่มีอยู่ ทฤษฎีนี้ถูกนำมาใช้ในรูปแบบเช่น MOOCs เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมต่อและทำงานร่วมกันผ่านแหล่งข้อมูลดิจิทัล ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นอย่างการสื่อสารและการจัดการข้อมูล ในกระบวนการนี้ ผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทเป็น "ผู้เอื้ออำนวย" (facilitator) โดยมีเป้าหมายสูงสุดเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตด้วยตนเอง

2.4.ปรัชญาการศึกษาพัฒนาการนิยม (Progressivism)

John Dewey (1938) เป็นผู้วางรากฐานแนวคิด เชื่อว่าการศึกษาเป็นกระบวนการพัฒนาผู้เรียนผ่านประสบการณ์จริง โดยผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายเมื่อได้ลงมือปฏิบัติ คิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง แนวคิดดังกล่าวเป็นที่มาของหลักการ Learning by Doing ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรง มากกว่าการรับความรู้จากการบรรยายเพียงอย่างเดียว

แนวคิดนี้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ ขณะที่ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Bonwell & Eison, 1991; ทิศนา แคมมณี, 2561)

ผู้พัฒนาจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในองค์ประกอบ S : Stimulate Learning ของ YRC SMART Model โดยออกแบบกิจกรรมกระตุ้นความสนใจผ่านเกม เพลง คำถาม และสถานการณ์จำลอง ก่อนเข้าสู่การเรียนรู้ผ่านสื่อการ์ตูนดิจิทัล ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในกิจกรรม และสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้กับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีความหมาย

2.5 ทฤษฎี Constructivism ของ Piaget (1972) และ Vygotsky (1978)

อธิบายว่า ผู้เรียนมิใช่ผู้รับสารแบบเฉื่อย (Passive Learner) แต่เป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ โดยครูควรจัดสภาพแวดล้อมและกิจกรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ รวมทั้งให้ความช่วยเหลืออย่างเหมาะสมตามแนวคิด Scaffolding และ Zone of Proximal Development (ZPD) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาไปสู่ระดับศักยภาพที่สูงขึ้น

นอกจากนี้ Richard E. Mayer (2021) ได้เสนอ Cognitive Theory of Multimedia Learning ซึ่งอธิบายว่า การเรียนรู้ผ่านสื่อที่ผสมผสานภาพ เสียง ข้อความ และ

ภาพเคลื่อนไหว จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการใช้ข้อความเพียงอย่างเดียว เนื่องจากสมองของมนุษย์สามารถประมวลผลข้อมูลผ่านช่องทางการมองเห็นและการได้ยินควบคู่กัน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

ผู้พัฒนาจึงออกแบบ สื่อการ์ตูนดิจิทัลยุคกาชาด ให้เป็นเครื่องมือสำคัญในองค์ประกอบ M : Multimedia Cartoon Learning โดยใช้ภาพเคลื่อนไหว ตัวละคร และเรื่องราวที่สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดเนื้อหายุคกาชาดที่มีลักษณะเป็นนามธรรมให้เข้าใจง่าย สนุก และน่าสนใจ พร้อมเชื่อมโยงไปสู่การอภิปราย การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ Constructivism และ Multimedia Learning

2.6 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงรู้คิด (Social Cognitive Theory) และการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Assessment for Learning)

Albert Bandura (1977) ได้เสนอทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงรู้คิด (Social Cognitive Theory) โดยอธิบายว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เกิดขึ้นจากการสังเกต การเลียนแบบ และการได้รับแรงเสริมจากสิ่งแวดล้อม บุคคลจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้เห็นตัวแบบ (Model) ที่แสดงพฤติกรรมอันพึงประสงค์ และได้รับผลสะท้อนกลับในเชิงบวก

ผู้พัฒนาจึงสร้างตัวละครในการ์ตูนยุคกาชาดให้ทำหน้าที่เป็น ตัวแบบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Model) ที่สะท้อนพฤติกรรมด้านความมีระเบียบวินัย ความเสียสละการช่วยเหลือผู้อื่น ความรับผิดชอบ และจิตอาสา เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการสังเกต การจดจำและการนำพฤติกรรมที่เหมาะสมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ขณะเดียวกัน ผู้พัฒนาได้นำแนวคิด Assessment for Learning ของ Black และ Wiliam (1998) มาประยุกต์ใช้ในองค์ประกอบ A : Assessment และ R : Reflection & Reward โดยใช้ Google Forms เป็นเครื่องมือประเมินผลหลังการเรียนรู้ ซึ่งสามารถตรวจคำตอบและแจ้งผลได้ทันที ทำให้ครูได้รับข้อมูลย้อนกลับเพื่อนำไปปรับปรุงการจัดกิจกรรม ขณะที่ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองและรับทราบผลการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งได้รับเกียรติบัตรออนไลน์เมื่อผ่านเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อเป็นแรงเสริมทางบวก (Positive Reinforcement) และสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ผู้พัฒนายังบูรณาการองค์ประกอบ T : Technology Integration โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ คลิปการ์ตูนบน YouTube, Google Forms, QR Code และเกียรติบัตรออนไลน์ เข้ามาสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อได้ทุกที่ ทุกเวลา ส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศควบคู่กับการเรียนรู้ตามแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21

3. ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อการ์ตูนเพื่อการศึกษา

การนำสื่อการ์ตูนหรือสื่อแอนิเมชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้รับความสนใจอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากสื่อประเภทดังกล่าวสามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศต่างสนับสนุนว่า การใช้สื่อการ์ตูนดิจิทัลร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิด และความพึงพอใจของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

งานวิจัยของ Dalacosta, Kamariotaki-Paparrigopoulou, Palyvos และ Spyrellis (2009) ศึกษาการใช้สื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาจากการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อสอนวิทยาศาสตร์ในระดับประถมศึกษา ผลการศึกษาพบว่า สื่อการ์ตูนแอนิเมชันช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่มีความซับซ้อนได้ดีขึ้น ลดความเข้าใจคลาดเคลื่อน และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญ ผู้วิจัยสรุปว่าสื่อแอนิเมชันช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงภาพ เสียง และสถานการณ์จำลองเข้ากับองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สอดคล้องกับงานวิจัยของ Liu และ Elms (2019) ซึ่งศึกษาผลของวิดีโอการ์ตูนเพื่อการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา พบว่า วิดีโอการ์ตูนช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจนขึ้น และเอื้อต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในเชิงบวกต่อการใช้สื่อการ์ตูนประกอบการเรียนการสอน

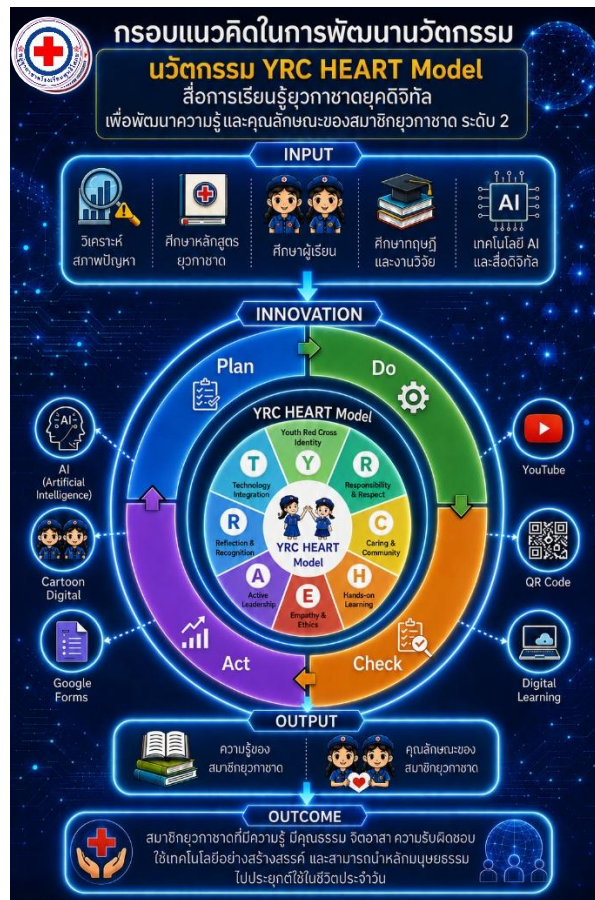
นอกจากนี้ งานวิจัยของ Kanitha Putthasatien และ Wootinan Chaisri (2026) ได้พัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีนโดยใช้กระบวนการ ADDIE ผลการวิจัยพบว่า สื่อแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่ามาตรฐานที่กำหนด ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าสื่อแอนิเมชันเป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้ในหลากหลายบริบท

จากการสังเคราะห์งานวิจัยดังกล่าว พบว่า สื่อการ์ตูนดิจิทัลมีจุดเด่นในการถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เข้าใจง่าย เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังสามารถใช้ร่วมกับการประเมินผลออนไลน์และการจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างเหมาะสม

ดังนั้น ผู้พัฒนาจึงได้นำผลการศึกษา แนวคิด และข้อค้นพบจากงานวิจัยดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ YRC HEART Model โดยกำหนดให้ สื่อการ์ตูนดิจิทัล เป็นหัวใจขององค์ประกอบ M : Multimedia Cartoon Learning เชื่อมโยงกับ S : Stimulate Learning เพื่อสร้างแรงจูงใจ A : Assessment เพื่อประเมินผลผ่าน Google Forms R : Reflection & Reward เพื่อสะท้อน

ผลและเสริมแรง และ T : Technology Integration เพื่อบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการจัดกิจกรรมยุวกาชาด อันนำไปสู่การพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของสมาชิกยุวกาชาดอย่างเป็นระบบ

5) กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกยุวกาชาดระดับ 2 ผู้พัฒนาได้กำหนดกรอบแนวคิดในการดำเนินงานโดยบูรณาการหลักการพัฒนาคุณภาพตามวงจร PDCA (Plan-Do-Check-Act) ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล (Digital Learning) การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) และการพัฒนาคุณลักษณะตามอุดมการณ์ของกิจกรรม ยุวกาชาด เพื่อให้การดำเนินงานเป็นระบบ มีความต่อเนื่อง และสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิด ปัจจัยนำเข้า (Input) ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรมยุวกาชาด การศึกษาหลักสูตรยุวกาชาดระดับ 2 การวิเคราะห์บริบทและลักษณะ

ของผู้เรียน การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์และสื่อดิจิทัลในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ เพื่อให้การพัฒนานวัตกรรมมีพื้นฐานทางวิชาการที่ถูกต้องและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

จากนั้นดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตาม กระบวนการ (Process) โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA เป็นกรอบในการดำเนินงาน ประกอบด้วย Plan การวิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบนวัตกรรม Do การสร้างและทดลองใช้สื่อการเรียนรู้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Check การติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการดำเนินงาน และ Act การนำผลการประเมินมาปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดคุณภาพและประสิทธิภาพสูงสุด

หัวใจสำคัญของนวัตกรรม คือ YRC HEART Modelซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการองค์ประกอบสำคัญ 8 ด้าน ได้แก่ Y (Youth Red Cross Identity) การสร้างอัตลักษณ์และความภาคภูมิใจในความเป็นสมาชิกยุวกาชาด R (Responsibility & Respect) การปลูกฝังความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย และการเคารพผู้อื่น C (Caring & Community) การสร้างจิตอาสา การช่วยเหลือผู้อื่น และการบริการชุมชน H (Hands-on Learning) การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง E (Empathy & Ethics) การพัฒนาความเมตตา คุณธรรม และจริยธรรม A (Active Leadership) การส่งเสริมภาวะผู้นำและการกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ R (Reflection & Recognition) การสะท้อนผลการเรียนรู้ การชื่นชม และการเสริมแรงทางบวก และ T (Technology Integration) การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการตูนดิจิทัลที่สร้างด้วยเทคโนโลยี AI คลิปวิดีโอออนไลน์ แบบทดสอบผ่าน Google Forms ช่อง YouTube สื่อ QR Code และแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime Learning)

เมื่อดำเนินการตามกระบวนการดังกล่าว จะเกิด ผลผลิต (Output) ได้แก่ ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมยุวกาชาดเพิ่มขึ้น และได้รับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสมาชิกยุวกาชาดทั้งด้านความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความมีจิตอาสา ความเมตตา และการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมผลลัพธ์สุดท้าย (Outcome) ที่คาดหวังคือ การพัฒนาสมาชิกยุวกาชาดให้เป็นผู้มีความรู้ควบคู่คุณธรรม มีจิตสาธารณะ มีความรับผิดชอบ สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และนำหลักมนุษยธรรมของยุวกาชาดไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและการบำเพ็ญประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชน และสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรม อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างยั่งยืนและสอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

6) ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

ขั้นตอนการสร้างและ YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกยุวกาชาดระดับ 2 มีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม
1. การศึกษาสภาพปัจจุบันและวิเคราะห์ปัญหา
- วิเคราะห์ลักษณะการจัดกิจกรรมและพฤติกรรมการเรียนรู้ของสมาชิกยุวกาชาดระดับ 2

ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม
2. การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมาย 1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของ YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ภาษาชุดยุคดิจิทัล ให้มีดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) ไม่น้อยกว่า 0.50 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของสมาชิกภาษาชุดระดับ 2 ก่อนและหลังการใช้ YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ภาษาชุดยุคดิจิทัล โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด 3. เพื่อศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสมาชิกภาษาชุดระดับ 2 ภายหลังจากใช้ YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ภาษาชุดยุคดิจิทัล โดยมีคุณลักษณะอยู่ในระดับดีขึ้นไปไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของสมาชิกภาษาชุดระดับ 2 ที่มีต่อการใช้ YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ภาษาชุดยุคดิจิทัล โดยมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากขึ้นไป (ค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป)
3. การออกแบบนวัตกรรม ดำเนินการพัฒนานวัตกรรม YRC HEART Model และใช้วงจรการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องในการพัฒนาและแก้ไขปัญหา PDCA ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1. P-Plan การวางแผนการพัฒนานวัตกรรม 2. D-Do การสร้างเครื่องมือในการพัฒนานวัตกรรม 3. C-Check การตรวจสอบประเมินคุณภาพนวัตกรรม 4. A- Act การปรับปรุงนวัตกรรม
4. การพัฒนาเครื่องมือ สร้างแบบประเมินการพัฒนาคุณภาพนวัตกรรม -สร้างแบบประเมิน IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ -สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อน-หลังเรียน (12 ฉบับ) ผ่าน Google Forms -สร้างแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสมาชิกภาษาชุด -สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ กำหนดสถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Paired Sample t-test และดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
5. การทดลองใช้นวัตกรรม - นำนวัตกรรม YRC HEART Model ไปทดลองใช้กับนักเรียนภาษาชุดระดับ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพุทธิโสภณ ปีการศึกษา 2567 - เก็บข้อมูลและสังเกตผลการใช้นวัตกรรม

ขั้นตอนการพัฒนาวัตกรรมการ
6. การประเมินผลและปรับปรุง - วิเคราะห์ผลการทดลองใช้ - รับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากนักเรียน - ปรับปรุงและแก้ไขจุดบกพร่องของนวัตกรรม
7. การนำไปใช้จริง นำนวัตกรรมไปใช้จริงกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพุทธิโสภณ ในปีการศึกษา 2568
8. การติดตามและประเมินผลระยะยาว - เก็บข้อมูลผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ - จัดทำรายงานผลการใช้นวัตกรรม
9. การปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง - นำผลการประเมินมาปรับปรุงนวัตกรรม - แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับสถานศึกษาอื่น
10. การเผยแพร่และขยายผล - เผยแพร่ผลการใช้นวัตกรรมผ่านทาง Facebook และ YouTube - เป็นต้นแบบให้กับโรงเรียนอื่นๆ ที่เข้ามาศึกษาดูงาน

จากความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนาวัตกรรมการ ผู้จัดทำมีแนวทางในการพัฒนา YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ยุคทศวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกยุวอาสาสมัครระดับ 2 ซึ่งมีวิธีการสร้างนวัตกรรมด้วยวงจรคุณภาพ PDCA ดังนี้

P: Plan

ขั้นการวางแผน ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นวางแผนเป็นการเตรียมความพร้อมและกำหนดทิศทางการพัฒนาวัตกรรมการ โดยใช้ข้อมูลจากสภาพจริงเป็นพื้นฐาน เพื่อให้การออกแบบนวัตกรรมตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการของผู้เรียนอย่างเหมาะสม มีขั้นตอนดังนี้

1.1 วิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น

ผู้พัฒนาศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมยุวอาสาสมัครระดับ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ผลการประเมินการเรียนรู้ บันทึกหลังการจัดกิจกรรม และการสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียน พบว่าเนื้อหาบางเรื่องมีลักษณะเป็นนามธรรมและมีรายละเอียดค่อนข้างมาก ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนขาดความสนใจ จดจำเนื้อหาได้ไม่ต่อเนื่อง และยังไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้อย่างชัดเจน

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมในรูปแบบเดิมยังมีข้อจำกัดด้านเวลา การทบทวนบทเรียน และการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา และสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

1.2 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรยวภาษา

ผู้พัฒนาศึกษาจุดมุ่งหมาย สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ และแนวทางการจัดกิจกรรมยวภาษา ระดับ 2 โดยวิเคราะห์เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับนำมาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เช่น

- ประวัติและอัตลักษณ์ยวภาษา
- หลักการภาษา
- คุณธรรมและอุดมการณ์ยวภาษา
- การส่งเสริมสุขภาพและการปฐมพยาบาล
- การสร้างสัมพันธภาพและการทำงานร่วมกัน
- การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
- การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย
- การบำเพ็ญประโยชน์และการมีจิตอาสา

จากนั้นจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก และกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้กับองค์ประกอบของ YRC HEART Model

1.3 วิเคราะห์ผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษา

ผู้พัฒนาวิเคราะห์พัฒนาการ ความสนใจ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ความแตกต่างระหว่างบุคคล และบริบทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อกำหนดรูปแบบสื่อ ภาษา ภาพ ตัวละคร ระยะเวลาของคลิป และกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย

1.4 ศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้พัฒนาศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นฐานในการออกแบบนวัตกรรม ได้แก่

- การจัดการเรียนรู้เชิงรุก
- การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ
- ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
- ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย
- การเรียนรู้ผ่านการสังเกตตัวแบบ
- การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
- การเสริมแรงทางบวก
- การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

1.5 กำหนดวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ที่คาดหวัง

ผู้พัฒนากำหนดวัตถุประสงค์หลักของนวัตกรรม ได้แก่

1. พัฒนาและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม YRC HEART Model
2. พัฒนาความรู้ของสมาชิกยุวกาชาด
3. ส่งเสริมคุณลักษณะของสมาชิกยุวกาชาด
4. ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อนวัตกรรม พร้อมกำหนดตัวชี้วัด เกณฑ์

การประเมิน และผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างชัดเจน

1.6 ออกแบบโครงสร้าง YRC HEART Model

ผู้พัฒนากำหนดองค์ประกอบของโมเดล ดังนี้

- Y: Youth Red Cross Identity การสร้างความรู้และความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ยุวกาชาด
- R: Responsibility & Respect การส่งเสริมความรับผิดชอบความมีวินัยและการเคารพผู้อื่น
- C: Caring & Community การปลูกฝังจิตอาสา การช่วยเหลือ และการบริการชุมชน
- H: Hands-on Learning การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง
- E: Empathy & Ethics การพัฒนาความเมตตา คุณธรรม และจริยธรรม
- A: Active Leadership การส่งเสริมภาวะผู้นำความกล้าคิดกล้าทำ และการทำงานเป็นทีม
- R: Reflection & Recognition การสะท้อนผล การชื่นชม และการเสริมแรงทางบวก
- T: Technology Integration การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้

1.7 ออกแบบ สร้างสื่อการเรียนรู้

ผู้พัฒนาวางแผนสร้างสื่อและเครื่องมือประกอบนวัตกรรม ได้แก่

- คลิปการ์ตูนดิจิทัลยุวกาชาด
- แบบทดสอบออนไลน์ผ่าน Google Forms
- ช่อง YouTube หรือคลังสื่อออนไลน์
- แบบประเมินคุณลักษณะ
- แบบประเมินความพึงพอใจ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้พัฒนาใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อหาคุณภาพและประสิทธิภาพของนวัตกรรม ดังนี้

1. แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของนวัตกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน-หลังเรียน (Pretest-Posttest) รายแผนการจัดกิจกรรม จำนวน 12 ฉบับ ผ่านระบบ Google Forms
3. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสมาชิกยุวกาชาด ประเมินโดยครูผู้สอน

4. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อนวัตกรรม จำนวน 5 ข้อ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) สำหรับตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

2. ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สำหรับวิเคราะห์คะแนนก่อน-หลังเรียน และความพึงพอใจ

3. สถิติทดสอบค่าที (Paired Sample t-test) สำหรับเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

4. ค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) สำหรับประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.8 ตรวจสอบคุณภาพก่อนนำไปใช้

สื่อและเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นควรได้รับการตรวจสอบในด้านความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมกับวัย ความชัดเจนของภาษา ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ความเหมาะสมของภาพและเสียง ตลอดจนความสะดวกในการใช้งาน ก่อนนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงให้พร้อมสำหรับการทดลองใช้

D: Do

ขั้นตอนงานเป็นการนำนวัตกรรมไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายตามแผนที่กำหนด โดยจัดกิจกรรมให้เชื่อมโยงกับองค์ประกอบของ YRC HEART Model อย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. เตรียมความพร้อมของผู้เรียน

ครูชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการเรียนรู้ วิธีการเข้าถึงสื่อ การทำแบบทดสอบออนไลน์ และเกณฑ์การประเมิน รวมทั้งแนะนำการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและรับผิดชอบ

2. ดำเนินกิจกรรมตามองค์ประกอบ YRC HEART Model

Y: Youth Red Cross Identity

ผู้เรียนศึกษาความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประวัติ สัญลักษณ์ หลักการ และอุดมการณ์ของยุวกาชาดผ่านคลิปการ์ตูนดิจิทัล ครูใช้คำถามกระตุ้นการคิดและเชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์ของผู้เรียน เพื่อสร้างความเข้าใจและความภาคภูมิใจในความเป็นสมาชิกยุวกาชาด

R: Responsibility & Respect

ผู้เรียนได้รับมอบหมายหน้าที่ในการทำงานรายบุคคลและรายกลุ่ม ฝึกการตรงต่อเวลา การรับผิดชอบงาน การปฏิบัติตามกติกา และการเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น โดยครูใช้สถานการณ์จาก คลิปการ์ตูนเป็นกรณีศึกษาให้ผู้เรียนวิเคราะห์พฤติกรรมที่เหมาะสม

C: Caring & Community

ผู้เรียนร่วมวางแผนและปฏิบัติกิจกรรมจิตอาสาหรือกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ เช่น การดูแลความสะอาด การช่วยเหลือเพื่อน การดูแลสิ่งแวดล้อม และการบริการชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ นำความรู้และอุดมการณ์ยุคอาชาตไปใช้ในสถานการณ์จริง

H: Hands-on Learning

ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงตามเนื้อหาของกิจกรรม เช่น การปฐมพยาบาลเบื้องต้น การดูแลสุขภาพ การเคหะพยาบาล การทำงานเป็นทีม และการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จำลอง โดยครูทำหน้าที่ ให้คำแนะนำและดูแลความปลอดภัย

E: Empathy & Ethics

ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านสถานการณ์และตัวละครในการ์ตูนที่แสดงความเมตตา ความซื่อสัตย์ ความเสียสละ และการช่วยเหลือผู้อื่น จากนั้นร่วมอภิปรายผลที่เกิดจากการเลือกปฏิบัติในแต่ละ สถานการณ์ เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจและการตัดสินใจบนพื้นฐานของคุณธรรม

A: Active Leadership

ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำกลุ่ม ผู้ประสานงาน ผู้รายงานผล และผู้รับผิดชอบ กิจกรรม ฝึกการวางแผน การตัดสินใจ การสื่อสาร และการสร้างความร่วมมือ โดยครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียน แสดงความคิดเห็นและริเริ่มกิจกรรมที่เป็นประโยชน์

R: Reflection & Recognition

หลังเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้เรียนสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้ ความรู้สึก ปัญหาที่พบ และแนวทาง นำความรู้ไปใช้ ผ่านการอภิปราย ใบกิจกรรม หรือแบบบันทึกออนไลน์ ครูให้ข้อมูลย้อนกลับ ชื่นชม พฤติกรรมที่เหมาะสม และมอบเกียรติบัตรออนไลน์แก่ผู้เรียนที่ผ่านเกณฑ์ เพื่อเสริมแรงและสร้างแรงจูงใจ

T: Technology Integration

เทคโนโลยีถูกบูรณาการตลอดกระบวนการ ตั้งแต่การใช้ AI ช่วยสร้างภาพและสื่อการ์ตูน การเผยแพร่คลิปผ่าน YouTube การทำแบบทดสอบผ่าน Google Forms การตรวจผลอัตโนมัติ และ การใช้ข้อมูลสารสนเทศเพื่อพัฒนาผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา

3. จัดกิจกรรมเสริมและการช่วยเหลือรายบุคคล

ผู้เรียนที่ยังไม่ผ่านเกณฑ์หรือไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนสามารถเข้าถึงคลิปการตูนและแบบทดสอบออนไลน์เพื่อทบทวนและเรียนรู้เพิ่มเติม ครูติดตามผล ให้คำแนะนำ และจัดกิจกรรมซ่อมเสริมตามความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน

4. เก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างดำเนินงาน

ผู้พัฒนาบันทึกข้อมูลจากคะแนนแบบทดสอบออนไลน์ ผลการสังเกตพฤติกรรม ผลงานผู้เรียน แบบประเมินคุณลักษณะ แบบสะท้อนผล และภาพกิจกรรม เพื่อใช้เป็นหลักฐานในการตรวจสอบ ประสิทธิภาพของนวัตกรรม

C: Check

ตรวจสอบหาประสิทธิภาพนวัตกรรม

นำร่องนวัตกรรม ของ YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ยุคดิจิทัล หาค่า
ประสิทธิภาพข้อเสนอแนะและความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

[illegible]

แบบประเมินการประเมินผลกิจกรรม YRC HEART Model ซึ่งการประเมินผู้ดูแลทางสุขภาพจิตให้
เพื่อพัฒนาความรู้ และองค์ความรู้ของสมาชิกจากประสบการณ์ 2 ขึ้นไปและศึกษาที่ 4
ให้รู้ถึงวิธีการทำงานร่วมกัน เพื่อพัฒนาคุณภาพของบริการสุขภาพจิตให้ดีขึ้น โดยขึ้น
หรือตรงมา ✓ ดังนั้นขอความร่วมมือผู้ดูแลทางจิตสุขภาพจิตให้ประเมินแบบประเมินนี้ วัตถุประสงค์คือ
1. เพื่อเป็นการประเมินผลการทำงานร่วมกันของสมาชิกจากประสบการณ์ 2 ขึ้นไปและศึกษาที่ 4
2. เพื่อเป็นการประเมินผลการทำงานร่วมกันของสมาชิกจากประสบการณ์ 2 ขึ้นไปและศึกษาที่ 4
3. เพื่อเป็นการประเมินผลการทำงานร่วมกันของสมาชิกจากประสบการณ์ 2 ขึ้นไปและศึกษาที่ 4

6. กิจกรรม YRC HEART Model ซึ่งการประเมินผู้ดูแลทางสุขภาพจิตให้	✓	
7. กิจกรรม YRC HEART Model ซึ่งการประเมินผู้ดูแลทางสุขภาพจิตให้	✓	

ผู้ประเมิน

ลงชื่อ: _____
ตำแหน่ง: _____

รายการประเมิน	ระดับความชัดเจน			หมายเหตุ
	+1	0	-1	
1. กิจกรรม YRC HEART Model ซึ่งการประเมินผู้ดูแลทางสุขภาพจิต ให้เป็นไปตามขั้นตอนและมาตรฐานที่กำหนด	✓			
2. กิจกรรม YRC HEART Model ซึ่งการประเมินผู้ดูแลทางสุขภาพจิตให้	✓			
3. กิจกรรม YRC HEART Model ซึ่งการประเมินผู้ดูแลทางสุขภาพจิตให้	✓			
4. กิจกรรม YRC HEART Model ซึ่งการประเมินผู้ดูแลทางสุขภาพจิตให้	✓			
5. กิจกรรม YRC HEART Model ซึ่งการประเมินผู้ดูแลทางสุขภาพจิตให้	✓			

(เอกสารแนบท้ายภาคผนวก หน้าที 35)

A: Act

ประเมิน ปรับปรุงและพัฒนา

1. ปรับปรุงสื่อการเรียนรู้

แก้ไขเนื้อหาที่ผู้เรียนยังเข้าใจคลาดเคลื่อน ปรับความยาวของคลิป ภาษา ภาพ เสียง
ขนาดตัวอักษร ความเร็วในการนำเสนอ และรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากขึ้น

2. ปรับปรุงเครื่องมือวัดและประเมินผล

ทบทวนความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ปรับระดับความยากง่ายของแบบทดสอบ พัฒนาเกณฑ์ประเมินคุณลักษณะให้ชัดเจน และปรับรูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่าย

3. เผยแพร่และขยายผล

เผยแพร่อี้อะและผลการใช้วัตกรรมผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น

- การประชุมหรือชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
- การอบรมและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในสถานศึกษา
- ช่อง YouTube และสื่อสังคมออนไลน์
- QR Code และคลังสื่อดิจิทัล
- เครือข่ายครูผู้สอนยุคกาชาด

สรุปกระบวนการพัฒนา

การพัฒนา YRC HEART Model ด้วยวงจรคุณภาพ PDCA เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่การวิเคราะห์ปัญหาและวางแผนอย่างมีหลักการ การดำเนินกิจกรรมตามองค์ประกอบของโมเดล การตรวจสอบผลลัพธ์อย่างเป็นระบบ และการนำผลการประเมินมาปรับปรุงพัฒนานวัตกรรมจึงมิใช่เพียงชุดสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แต่เป็นระบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานเนื้อหาวิชาการ การลงมือปฏิบัติ การพัฒนาคุณธรรม การสะท้อนผล และการใช้เทคโนโลยีเข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาสมาชิกวิชาการให้มีความรู้ มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และสามารถนำหลักมนุษยธรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน

7) กระบวนการหาคุณภาพนวัตกรรม

ผู้จัดทำได้ดำเนินการนำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาการ ให้ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

การประเมินหาประสิทธิภาพนวัตกรรม YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้วิชาการยุคดิจิทัล (ดังตารางที่ 1 ในภาคผนวก) พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 และเมื่อคำนวณค่าเฉลี่ยรวมของเครื่องมือทั้งฉบับ (จำนวน 15 ประเด็น) พบว่ามีค่าเฉลี่ย IOC เท่ากับ 0.94 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ($IOC \geq 0.50$) แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมนี้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาในระดับสูงมาก มีความสอดคล้องและเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้พัฒนายังได้ดำเนินการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมด้วยการเปรียบเทียบผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน (Pretest-Posttest) ของสมาชิกวิชาการระดับ 2 จำนวน 84 คน ในทุกแผนการจัดกิจกรรมทั้ง 12 แผน ผลการวิเคราะห์พบว่า ก่อนการใช้นวัตกรรม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 55.59 (S.D. = 4.07) และภายหลังการใช้นวัตกรรมมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 93.00 (S.D. = 1.37) คิดเป็นผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 37.41 เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียนด้วยสถิติ Paired Sample t-test พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 80.41$, $df = 83$, $p < .001$) และเมื่อคำนวณค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) พบว่ามีค่าเท่ากับ 0.84 ซึ่งหมายความว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 84 ของสิ่งที่ยังไม่รู้ก่อนเรียน อยู่ในเกณฑ์ที่มีประสิทธิผลสูง ($E.I. \geq 0.50$) ทั้งนี้เมื่อพิจารณาจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 หลังเรียน พบว่านักเรียนทั้ง 84 คน (ร้อยละ 100) มีคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ทุกคน ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรม YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้วิชาการยุคดิจิทัลมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้ของสมาชิกวิชาการได้อย่างแท้จริง

8) การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

ผู้จัดทำได้ดำเนินการนำนวัตกรรม YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล ไปใช้ในการจัดกิจกรรมจำนวน 12 ชั่วโมง โดยได้ดำเนินการดังนี้

แผน	จำนวนชั่วโมง	เนื้อหากิจกรรม
1	1	ประวัติภาษาชาติ
2	1	สัญลักษณ์ภาษาชาติ
3	1	หลักการภาษาชาติ
4	1	คุณธรรม 8 ประการ
5	1	การดูแลสุขภาพ(การดูแลผู้ป่วยในบ้าน)
6	1	การส่งเสริมสุขภาพส่วนบุคคล
7	1	สัมพันธภาพ
8	1	บุคลิกภาพ
9	1	การเปลี่ยนแปลงร่างกายของวัยรุ่น
10	1	กิจกรรมตามแนวพระราชดำริ (เกษตรทฤษฎีใหม่)
11	1	วิธีการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
12	1	การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย
สรุปผลกิจกรรมและประเมินความพึงพอใจที่มีต่อYRC HEART Modelสื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล		

ผู้จัดทำได้ดำเนินการชี้แจงเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล ดังนี้

1. ชี้แจงนวัตกรรม YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล อธิบายวิธีการเรียนรู้และการทำแบบทดสอบออนไลน์



2. การจัดกิจกรรมโดยใช้นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล



3. สรุปกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาชาติและยูกาชาติ และสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อ YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล

จากตารางสรุปผล (ตาราง 3 ในภาคผนวก) การประเมินความพึงพอใจของสมาชิกยูกาชาติระดับ 2 ที่มีต่อการใช้นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกยูกาชาติระดับ 2 จากผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 84 คน พบว่า โดยภาพรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.61)

ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของสมาชิกยูกาชาติระดับ 2 จำนวน 84 คน (ดังแสดงในตารางที่ 3 ภาคผนวก)พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ในระดับร้อยละ 55.59 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 93.00 ภายหลังการใช้นวัตกรรม คิดเป็นความก้าวหน้าเฉลี่ยร้อยละ 37.41 โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายแผนการจัดกิจกรรมทั้ง 12 แผน พบว่าทุกแผนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างสม่ำเสมอ อยู่ในช่วงร้อยละ 88.6–94.2 แสดงให้เห็นถึงความคงเส้นคงวาของประสิทธิภาพนวัตกรรมตลอดกระบวนการจัดกิจกรรม ผลการทดสอบทางสถิติด้วย Paired Sample t-test ยืนยันว่าความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 80.41$, $p < .001$) และค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.84 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด ($E.I. \geq 0.50$) อีกทั้งนักเรียนทุกคน (ร้อยละ 100) สามารถทำคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ ผลดังกล่าวสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรมที่มุ่งเพิ่มพูนความรู้ของสมาชิกยูกาชาติเกี่ยวกับหลักการกาชาต คุณธรรมยูกาชาติ การส่งเสริมสุขภาพ และการบำเพ็ญประโยชน์ให้สูงขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม

ผลการประเมินดังกล่าวสะท้อนว่า YRC HEART Model เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนในยุคดิจิทัล สามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ กระตุ้นแรงจูงใจ และพัฒนาศักยภาพของสมาชิกยูกาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับมากที่สุด และสนับสนุนให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งในและนอกห้องเรียน

9) ผลการใช้นวัตกรรม

ผลการใช้นวัตกรรม YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ภาษาชุดยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกยุวกาชาดระดับ 2 ปรากฏผลดังนี้

1. ผลการใช้นวัตกรรมตามวัตถุประสงค์

ผลการใช้นวัตกรรมพบว่า ผู้เรียนมีการประเมินการทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ 100 สามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมยุวกาชาด หลักการกาชาด คุณธรรมของยุวกาชาด การส่งเสริมสุขภาพ การบำเพ็ญประโยชน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยได้ถูกต้องมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมและการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ในด้านคุณลักษณะของสมาชิกยุวกาชาด พบว่าผู้เรียนมีพฤติกรรมที่แสดงถึงความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเสียสละ ความเมตตากรุณา การมีจิตอาสา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ตลอดจนสามารถปฏิบัติตามหลักมนุษยธรรมของยุวกาชาดได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม YRC HEART Model อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากสื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย เข้าใจง่าย สนุกสนาน และสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากยิ่งขึ้นผลการใช้นวัตกรรมต่อสมาชิกยุวกาชาด

2. ผลการใช้นวัตกรรมต่อสมาชิกยุวกาชาด

ผลการใช้นวัตกรรม YRC HEART Model ในการจัดกิจกรรมยุวกาชาดระดับ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพุทธิโสภณ จำนวน 84 คน ระยะเวลา 12 ชั่วโมง ตามแผนการจัดกิจกรรม 12 แผน ปรากฏผลดังนี้

1) การน่านวัตกรรมไปใช้จริง สมาชิกยุวกาชาดทุกคนได้เรียนรู้ผ่านสื่อการ์ตูนดิจิทัล คลิปวิดีโอ YouTube และทำแบบทดสอบออนไลน์ผ่าน Google Forms ครบทั้ง 12 แผน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในการพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกยุวกาชาด

2) ผลสัมฤทธิ์ที่วัดได้ จากการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ร้อยละ 55.59 (S.D. = 4.07) และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 93.00 (S.D. = 1.37) ภายหลังการใช้นวัตกรรม คิดเป็นความก้าวหน้าเฉลี่ยร้อยละ 37.41 เมื่อทดสอบด้วยสถิติ Paired Sample t-test พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 80.41$, $df = 83$, $p < .001$) และค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.84 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ($E.I. \geq 0.50$) โดยนักเรียนทั้ง 84 คน (ร้อยละ 100) มีคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ ในด้านพฤติกรรม สมาชิกยุวกาชาดแสดงออกถึงความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเสียสละและจิตอาสา ความเมตตากรุณา

การทำงานร่วมกันเป็นทีม ภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี ตลอดจนทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และปลอดภัย ซึ่งประเมินโดยครูผู้สอนผ่านแบบประเมินคุณลักษณะสมาชิกยุวกาชาด (ภาคผนวก)

3) ความพึงพอใจของผู้เรียน ผลการประเมินความพึงพอใจของสมาชิกยุวกาชาดที่มีต่อการใช้นวัตกรรม YRC HEART Model จากผู้ตอบแบบประเมิน 84 คน พบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.61) โดยเฉพาะด้านการมีส่วนร่วมและความอยากเรียนรู้จากกิจกรรมและแบบทดสอบออนไลน์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.82$)

4) การรายงานผลอย่างเป็นระบบ ผู้พัฒนาได้บันทึกและรายงานผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องตลอดกระบวนการ ทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ตารางเปรียบเทียบคะแนนก่อน-หลังเรียนรายแผน) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และความพึงพอใจ เพื่อใช้เป็นหลักฐานประกอบการตรวจสอบประสิทธิผลของนวัตกรรมและใช้ในการปรับปรุงพัฒนาต่อยอด

5) แนวทางวิเคราะห์ผลและข้อเสนอแนะในการขยายผล จากผลการวิเคราะห์รายแผนกิจกรรมทั้ง 12 แผน พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ในช่วงร้อยละ 88.57–94.18 อย่างสม่ำเสมอทุกแผน สะท้อนว่าองค์ประกอบทั้ง 8 ด้านของ YRC HEART Model สามารถนำไปใช้พัฒนาความรู้และคุณลักษณะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพในทุกหน่วยเนื้อหา จึงมีความเป็นไปได้สูงที่จะขยายผลนวัตกรรมนี้ไปใช้กับสมาชิกยุวกาชาดระดับ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ห้องเรียนอื่นในโรงเรียน หรือปรับใช้กับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนประเภทอื่น เช่น ลูกเสือ-เนตรนารี ในลักษณะเดียวกัน

ผลการดำเนินงานดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนและโรงเรียนพุทธิโสภณได้รับรางวัลระดับต่าง ๆ ซึ่งเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ยืนยันคุณภาพของนวัตกรรม ได้แก่ 1) รางวัลโล่พระราชทาน สมาชิกยุวกาชาดดีเด่น ประเภทสมาชิกยุวกาชาดกลุ่มระดับ 2 ประจำปีพุทธศักราช 2568 2) เกียรติบัตรรางวัลที่ 3 ประเภทสมาชิกยุวกาชาดระดับ 2 การประกวดสื่อส่งเสริมระเบียบวินัยของยุวกาชาด 3) เกียรติบัตรรางวัลระดับ "ดีเยี่ยม" ประเภททีมเดี่ยว การประกวดการเดินสวนสนามยุวกาชาด เนื่องในงานวันคล้ายวันสถาปนายุวกาชาดไทย ประจำปี 2568 และ 4) เกียรติบัตรการเข้าร่วมพิธีเข้าประจำหมู่ยุวกาชาด ประจำปี 2568

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมผ่านนวัตกรรม YRC HEART Model ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามหลักสูตรยุวกาชาดในเชิงประจักษ์ตามข้อมูลข้างต้น แต่ยังหล่อหลอมให้ผู้เรียนเป็น "เยาวชนยุคดิจิทัลที่มีหัวใจกาชาด" ที่พร้อมด้วยความรู้ ทักษะชีวิต ภาวะผู้นำ และจิตสาธารณะ สามารถนำองค์ความรู้ไปขับเคลื่อนให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง โรงเรียน และสังคมได้อย่างยั่งยืน

10) สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล

สรุปผล

นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้เยาวชนยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกเยาวชนระดับ 2 สามารถดำเนินการได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยผู้พัฒนาได้นำวงจรคุณภาพ มาเป็นกรอบในการพัฒนา ควบคู่กับการ บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ สื่อการ์ตูนดิจิทัลที่สร้างด้วย คลิปวิดีโอผ่าน YouTube และแบบทดสอบออนไลน์ด้วย เป็นการเรียนรู้กิจกรรมการผ่าน YRC HEART Model ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 8 ประการ ได้แก่ Youth Red Cross Identity, Responsibility & Respect, Caring & Community, Hands-on Learning, Empathy & Ethics, Active Leadership, Reflection & Recognition และ Technology Integration

ผลการใช้นวัตกรรมพบว่า นวัตกรรมมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมเยาวชน หลักการทางคุณธรรมของเยาวชน การส่งเสริมสุขภาพ การบำเพ็ญประโยชน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยเพิ่มขึ้น สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและการปฏิบัติกิจกรรมเยาวชนได้อย่างเหมาะสม

ในด้านคุณลักษณะ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย มีจิตอาสา มีความเมตตา กรุณา มีภาวะผู้นำ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม สอดคล้องกับอุดมการณ์ของกิจกรรมเยาวชน นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด เนื่องจากสื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย สามารถเรียนรู้และทบทวนบทเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น

อภิปรายผล

ผลการใช้นวัตกรรม YRC HEART Model แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมสามารถพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้พัฒนาออกแบบนวัตกรรมบนพื้นฐานของการวิเคราะห์สภาพปัญหา ความต้องการของผู้เรียน หลักสูตรเยาวชน แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาบูรณาการเข้ากับวงจรคุณภาพ PDCA ทำให้การพัฒนานวัตกรรมเป็นไปอย่างมีระบบและสามารถปรับปรุงคุณภาพได้อย่างต่อเนื่อง

ผลที่ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ สอดคล้องกับแนวคิด Constructivism ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ของตนเอง และสอดคล้องกับแนวคิด Learning by Doing ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านการใช้สื่อการ์ตูนดิจิทัลร่วมกับคลิปวิดีโอ YouTube และเทคโนโลยี AI ช่วยถ่ายทอดเนื้อหาที่ยากหรือเป็นนามธรรมให้เข้าใจง่ายและน่าสนใจมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่ง

สอดคล้องกับ Cognitive Theory of Multimedia Learning ของ Mayer ที่อธิบายว่าการนำเสนอข้อมูลผ่านภาพ เสียง และข้อความร่วมกัน ช่วยให้ผู้เรียนประมวลผลข้อมูลและจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

การใช้แบบทดสอบออนไลน์ในการประเมินผลและทบทวนบทเรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา และได้รับข้อมูลย้อนกลับอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับแนวคิด Assessment for Learning และ Connectivism ที่มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย

นอกจากนี้ การออกแบบ YRC HEART Model ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบทั้ง 8 ประการ ยังช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไปพร้อมกัน ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในความเป็นสมาชิกยูวกาชาด มีความรับผิดชอบ มีจิตอาสา เคารพผู้อื่น มีภาวะผู้นำ และสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน ทั้งด้านสติปัญญา คุณธรรม และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ตามเป้าหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและกิจกรรมยูวกาชาดได้อย่างเป็นรูปธรรม

11) ข้อเสนอแนะเพื่อการการพัฒนาค่ายอดนวัตกรรม

ข้อเสนอแนะในการนำนวัตกรรมไปใช้

1. ครูผู้สอนควรศึกษาคู่มือการใช้งานนวัตกรรมและกระบวนการ YRC HEART Model ให้เข้าใจแจ่มแจ้งก่อนจัดกิจกรรม และควรยืดหยุ่นเวลาให้ผู้เรียนได้จัดกระบวนการสะท้อนคิด อย่างเต็มที่ เพราะเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในการพัฒนาพฤติกรรม
2. สถานศึกษาควรสนับสนุนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์เทคโนโลยี หรือคลังสื่อดิจิทัลภายในโรงเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อนวัตกรรมได้อย่างสะดวกและทั่วถึง

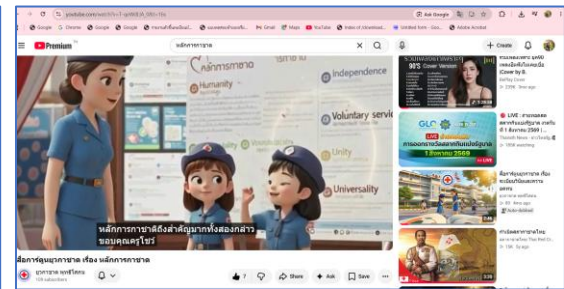
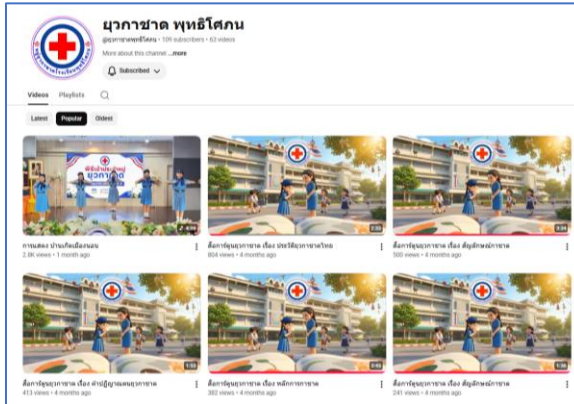
ข้อเสนอแนะในการวิจัยและพัฒนาค่ายต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมจิตอาสา หรือทักษะชีวิตของผู้เรียน ระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยนวัตกรรม YRC HEART Model กับกลุ่มที่เรียนด้วยรูปแบบปกติ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของนวัตกรรมในเชิงสถิติอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น
2. ควรมีการขยายผลนวัตกรรมนี้ไปยังกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนประเภทอื่น ๆ เช่น กิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี หรือกิจกรรมผู้บำเพ็ญประโยชน์ เพื่อสร้างมาตรฐานการพัฒนาผู้เรียนยุคดิจิทัลในภาพรวมของสถานศึกษาต่อไป

12) การเผยแพร่วัตกรรม

จากการพัฒนานวัตกรรม “YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล ผู้ศึกษาได้เผยแพร่ต่อครูผู้สอน เพื่อเป็นตัวอย่างในการจัดการเรียนการสอนยูวกาชาด ในช่องทางดังนี้

การเผยแพร่นวัตกรรมผ่านช่องทาง YouTube



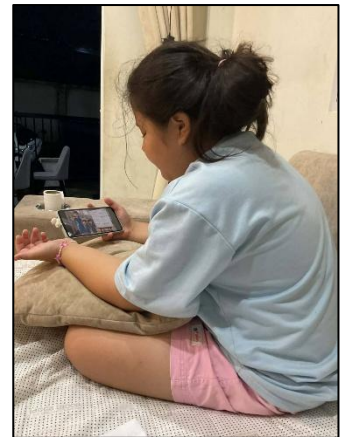
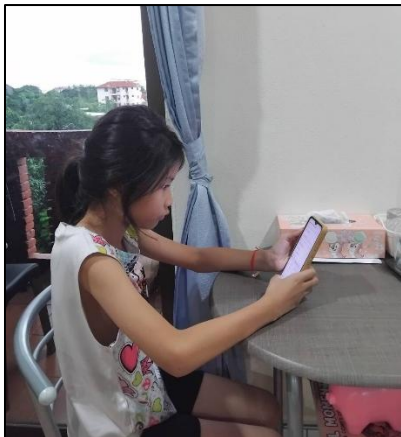
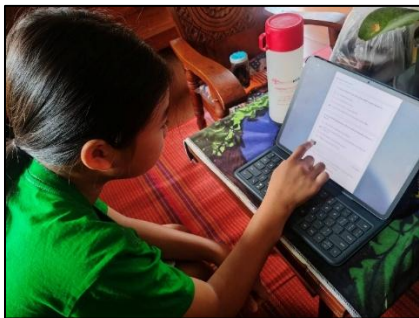
ผู้พัฒนาเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภายใต้ YRC HEART Model ผ่านช่อง YouTube "ยุวกาชาด พุทธิโสภณ" เพื่อเป็นคลังสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ สำหรับนักเรียน ครู และผู้สนใจทั่วไป โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ ทบทวนบทเรียน และทำแบบทดสอบออนไลน์ได้ทุกที่ ทุกเวลา ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้แบบ Anywhere Anytime Learning ตลอดจนเป็นการขยายผลนวัตกรรมสู่เครือข่ายสถานศึกษา สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมยุวกาชาด และยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21

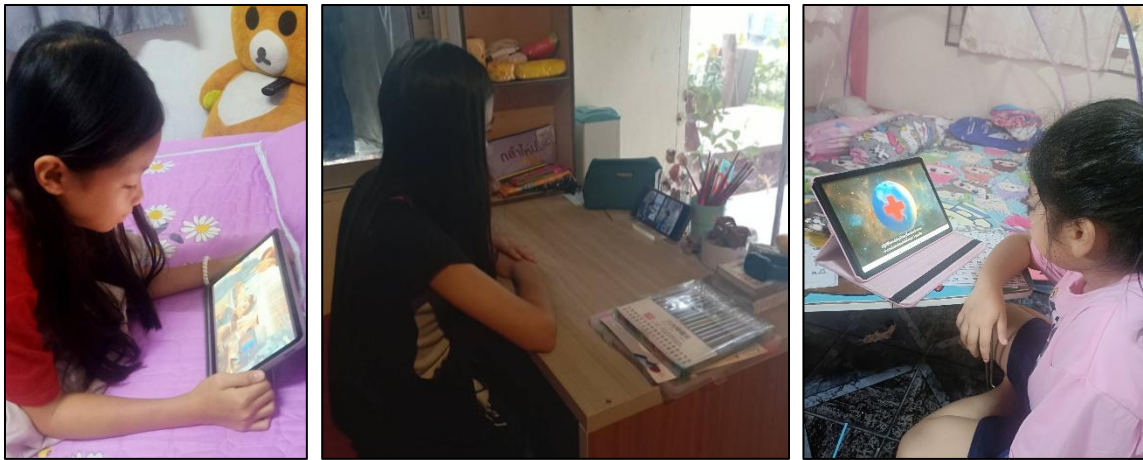
การเผยแพร่นวัตกรรมให้กับคณะครูในโรงเรียน



ผู้พัฒนาเผยแพร่และถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างสื่อการ์ตูนดิจิทัลด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ภายใต้ YRC HEART Model ให้แก่คณะครูภายในโรงเรียน โดยสาธิตขั้นตอนการออกแบบตัวละคร การสร้างแอนิเมชัน การตัดต่อวิดีโอ และการจัดทำแบบทดสอบออนไลน์ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของครู พัฒนาศักยภาพในการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และขยายผลการใช้นวัตกรรมสู่การจัดกิจกรรมยุวกาชาดและการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา อันนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

การเผยแพร่นวัตกรรมแก่สมาชิกยุวกาชาด





นวัตกรรม YRC HEART Model ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Anywhere Anytime Learning เปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษาการตนดิจิทัลและทำแบบทดสอบผ่าน Google Forms ได้ทุกที่ ทุกเวลา ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงบทเรียนและระบบการประเมินผลออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่องและเท่าเทียม สอดคล้องกับการเรียนรู้ยุคดิจิทัลที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ประโยชน์ต่อผู้เรียน

1. ผู้เรียนมีอุดมการณ์ยูวกาชาดและสร้างจิตสำนึกในการเป็นผู้ให้และการบำเพ็ญประโยชน์ต่อส่วนรวม
2. ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและเข้าถึงง่ายได้ทุกที่ทุกเวลา

ประโยชน์ต่อครูผู้สอน

ครูผู้สอนได้พัฒนาศักยภาพด้านการเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมและการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ประโยชน์ต่อสถานศึกษา

1. ยกระดับคุณภาพการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ให้กิจกรรมยูวกาชาดของโรงเรียนให้มีมาตรฐานเป็นระบบ และมีทิศทางการพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาและบริบทการศึกษายุคดิจิทัล
2. สถานศึกษามีนวัตกรรมต้นแบบในการบ่มเพาะผู้เรียนให้มีวินัย ความรับผิดชอบ และมีจิตอาสา ช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและได้รับความไว้วางใจจากผู้ปกครองและชุมชน
3. สถานศึกษามีคลังนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดทั้ง ที่ครูท่านอื่นสามารถนำไปขยายผลประยุกต์ใช้ หรือต่อยอดในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนระดับชั้นอื่น ๆ ได้

เอกสารอ้างอิง

คณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติพ.ศ. 2561-2580. ราชกิจจานุเบกษา, 135 (82 ก).

แผนการศึกษาปี ๒๕๖๗ ของกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๗). นโยบายและ

แผนการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ ๒๕๖๗. กระทรวงศึกษาธิการ.

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ (ฉบับแก้ไข) กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๔๒).

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ (ฉบับอัปเดต). กระทรวงศึกษาธิการ

<https://www.moe.go.th/backend/wp-content/uploads/๒๐๒๐/๑๐/๑.-พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ-พ.ศ.๒๕๔๒-ฉ.อัพเดท.pdf>.

สำนักการลูกเสือ ยุวกาชาดและกิจการนักเรียน. (๒๕๖๒). *กิจกรรมยุวกาชาด*. กระทรวงศึกษาธิการ.

<https://srs๒.moe.go.th/wp-content/uploads/๒๐๒๔/๐๙/กิจกรรมยูวภาษา๓.pdf>

เอกสารจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (ม.ป.ป.). *เอกสารเกี่ยวกับการศึกษา*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

<https://academic.obec.go.th/images/document/๑๕๕๘๘๗๘๗๑๕ d ๑.pdf>

Hamilton, E. R., Rosenberg, J. M., & Akcaoglu, M. (2026). The Substitution Augmentation Modification Redefinition (SAMR) Model: A critical review and suggestions for its use. *TechTrends*, 50(5), 9-19.

<https://doi.org/10.1007/s10617-016-0089-y>

Herlo, D. (2025). *Connectivism, A New Learning Theory?* In *Edu World: 8th International Conference*. Aurel Vlaicu University of Arad.

<https://doi.org/10.14403/epsbs.2021.05.02.46>

Mishra, P., & Koehler, M. J. (২০০৯). What is technological pedagogical content knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, ৯(৯).

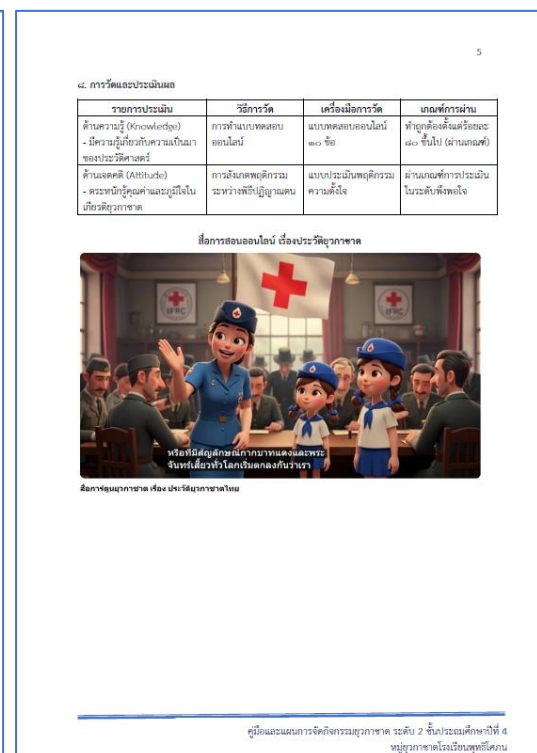
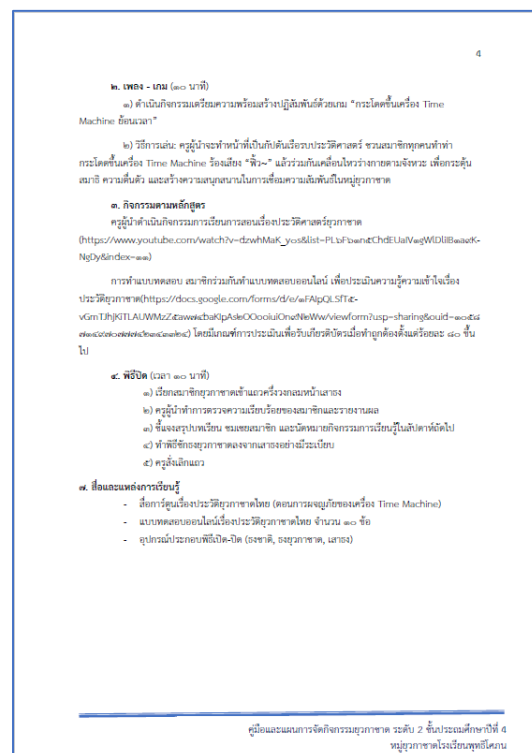
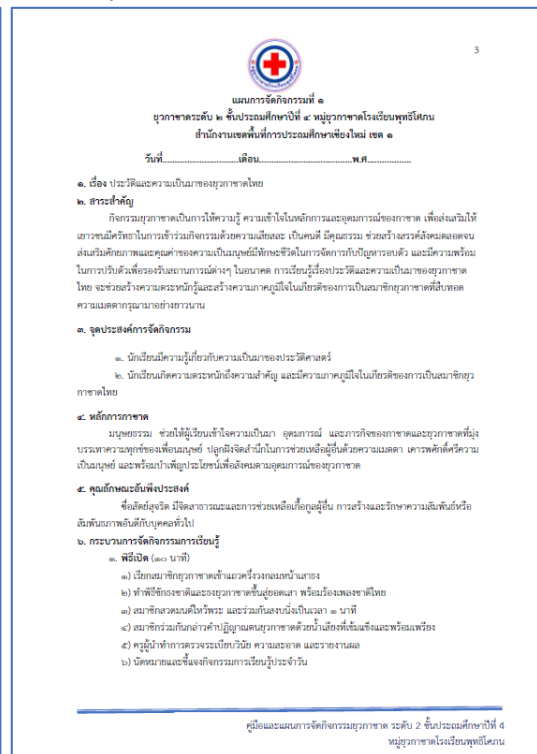
<https://citejournal.org/volume-4/issue-1-04/general/what-is-technological-pedagogicalcontent-knowledge/>

Siemens, G. (2005). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(6). Retrieved



ภาคผนวก

ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมบูรณาการ





6

แบบทดสอบออนไลน์ เรื่อง ประวัติยุวกาชาด



แบบทดสอบออนไลน์ "ประวัติยุวกาชาด"

B Z U ๐ ๙

ท่านได้ตอบคำถามนี้แล้วถูกต้อง 80%

Email *

Valid email

This form is collecting emails. [Change settings](#)

คู่มือและแผนการจัดกิจกรรมยุวกาชาด ระดับ 2 ขึ้นไป ระดับศึกษาปีที่ 4
ยุวกาชาดโรงเรียนพุทธิโสภณ

7

แบบประเมินด้านเจตคติ (Attitude)
เรื่อง ประวัติยุวกาชาด

รายการประเมิน	ดีเยี่ยม (๔)	ดี (๓)	ผ่าน (๒)	ไม่ผ่าน (๑)
๑. ตั้งใจเข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรม				
๒. แสดงความเคารพต่อและสนใจกิจกรรมยุวกาชาด				
๓. ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมระหว่างกิจกรรม				
๔. แสดงออกถึงความภาคภูมิใจในการเป็นสมาชิกยุวกาชาด				
๕. มีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ				

คะแนนรวม / ๒๐ คะแนน

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
	ดีเยี่ยม (๔)	ดี (๓)	ผ่าน (๒)	ไม่ผ่าน (๑)
๑. ความตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความตั้งใจ	เข้าร่วมกิจกรรมด้วยใจเต็มร้อย	เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความตั้งใจ	เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความตั้งใจ	ไม่ตั้งใจหรือไม่เข้าร่วม
๒. การแสดงความเคารพต่อและสนใจกิจกรรมยุวกาชาด	ปฏิบัติได้อย่างเหมาะสมและสนใจกิจกรรมยุวกาชาด	ปฏิบัติได้อย่างเหมาะสมและสนใจกิจกรรมยุวกาชาด	ปฏิบัติได้อย่างเหมาะสมและสนใจกิจกรรมยุวกาชาด	ไม่ปฏิบัติหรือไม่สนใจกิจกรรมยุวกาชาด
๓. การปฏิบัติตนระหว่างกิจกรรม	มีมารยาท เป็นแบบอย่างที่ดีตลอดกิจกรรม	ปฏิบัติตนเหมาะสมเป็นส่วนใหญ่	ปฏิบัติตนเหมาะสมบางครั้ง	ประพฤติตนไม่เหมาะสม
๔. ความภาคภูมิใจในการเป็นสมาชิกยุวกาชาด	แสดงออกอย่างชัดเจนถึงความภาคภูมิใจและภูมิใจในแบบอย่าง	แสดงความภาคภูมิใจได้บ้าง	แสดงออกบ้าง	ไม่แสดงออกถึงความภาคภูมิใจ
๕. ระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ	ปฏิบัติตามระเบียบและวินัยได้อย่างดี	ปฏิบัติตามระเบียบได้บ้าง	ปฏิบัติตามระเบียบได้บ้าง	ไม่ปฏิบัติตามระเบียบหรือขาดความรับผิดชอบ

เกณฑ์การประเมินผล

คะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๘-๒๐ คะแนน	ดีเยี่ยม
๑๕-๑๗ คะแนน	ดี
๑๒-๑๔ คะแนน	ผ่าน
๘-๑๑ คะแนน	ไม่ผ่าน

คู่มือและแผนการจัดกิจกรรมยุวกาชาด ระดับ 2 ขึ้นไป ระดับศึกษาปีที่ 4
ยุวกาชาดโรงเรียนพุทธิโสภณ

8

บันทึกผลการจัดการกิจกรรม
เรื่อง ประวัติยุวกาชาด

จำนวนนักเรียนทั้งหมด คน

จำนวนนักเรียนเข้าร่วม คน

จำนวนนักเรียนไม่เข้าร่วม คน

ผลที่เกิดขึ้นกับสมาชิกยุวกาชาด

- ☐ สมาชิกยุวกาชาดบรรลุตามจุดประสงค์การจัดกิจกรรม
- ☐ สมาชิกยุวกาชาดมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนด
- ☐ สมาชิกยุวกาชาดปฏิบัติตามวินัยและระเบียบของยุวกาชาด

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้อื่น

.....

ผลที่เกิดขึ้นกับครู

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวโชติมา บุญเดิม)
ครูผู้สอนกิจกรรมยุวกาชาด

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของสมาชิกยุวกาชาด/ผู้ที่ได้รับมอบหมายมาพัฒนา

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวศศิพร เลขวันเพ็ญ)
รองนายกยุวกาชาด

คู่มือและแผนการจัดกิจกรรมยุวกาชาด ระดับ 2 ขึ้นไป ระดับศึกษาปีที่ 4
ยุวกาชาดโรงเรียนพุทธิโสภณ

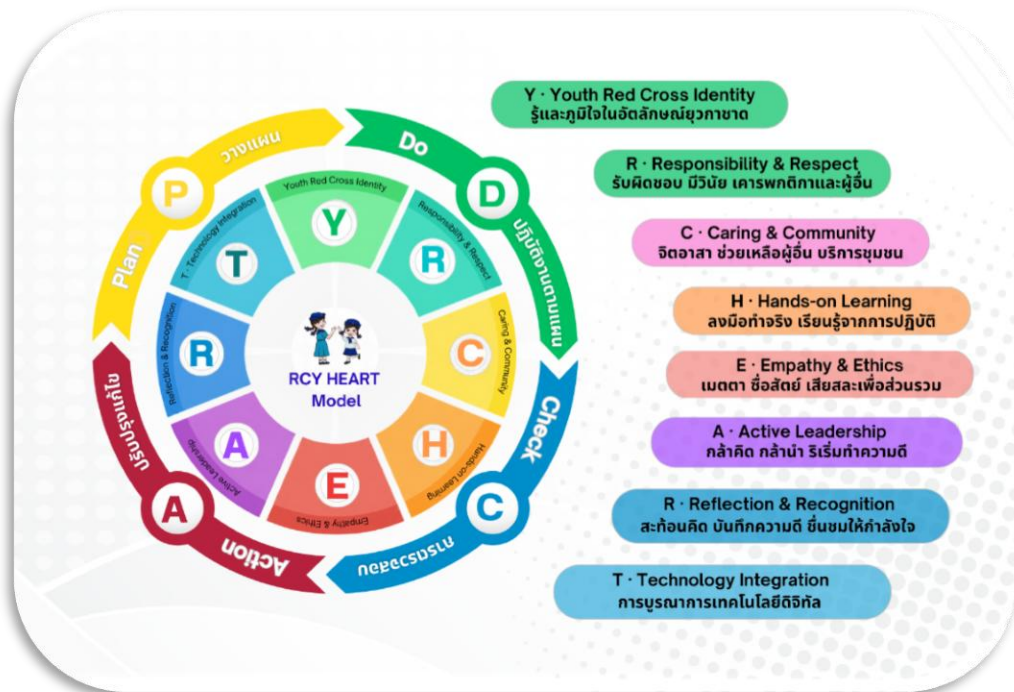


แผนการจัดกิจกรรมยุวกาชาด



ผลการประเมินการทำแบบทดสอบ

YRC HEART Model



แบบประเมินการหาประสิทธิภาพนวัตกรรม YRC HEART Model สื่อนการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกภาษาชาติระดับ 2

แบบประเมินการหาประสิทธิภาพนวัตกรรม YRC HEART Model สื่อนการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล
เพื่อพัฒนาความรู้ และคุณลักษณะของสมาชิกภาษาชาติระดับ 2

ให้ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็น ว่า เหมาะสมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้หรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความเห็น ดังต่อไปนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่ารายการนั้นสอดคล้อง ถูกต้องเหมาะสมตามจุดประสงค์การเรียนรู้
0 เมื่อไม่แน่ใจว่ารายการนั้นสอดคล้อง ถูกต้องเหมาะสมตามจุดประสงค์การเรียนรู้
-1 เมื่อแน่ใจว่ารายการนั้นไม่สอดคล้อง ไม่มีความถูกต้องเหมาะสมตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อสร้างและพัฒนาประสิทธิภาพของนวัตกรรม YRC HEART Model
2. เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรม YRC HEART Model ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะของสมาชิกภาษาชาติ ระดับ 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรม YRC HEART Model

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
	+1	0	-1	
1. นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อนการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล เป็นไปตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา				
2. นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อนการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล สอดคล้องกับวัตถุประสงค์				
3. นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อนการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Active Learning)				
4. นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อนการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
• ประวัติศาสตร์				
• สัญลักษณ์ภาษา				
• หลักการภาษา				
• คุณธรรม 8 ประการ				
• การละหมาด (การดูแลผู้ป่วยในบ้าน)				
• การส่งเสริมสุขภาพส่วนบุคคล				
• สิ่งกินสุขภาพ				
• บุคลิกภาพ				
• การเปลี่ยนแปลงร่างกายของวัยรุ่น				
• กิจกรรมตามแนวพระราชดำริ (เกษตรพอเพียงใหม่)				
• วิธีการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม				
• การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย				
5. นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อนการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล เหมาะสมกับบริบทของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน				
6. นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อนการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล มีความน่าสนใจ				
7. นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อนการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล สามารถนำไปใช้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ได้				

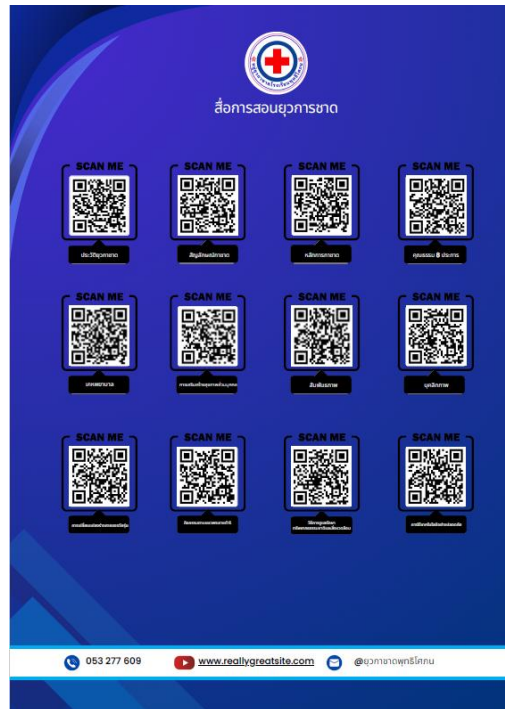
ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)
ตำแหน่ง.....

QR-code สื่อการเรียนรู้ภาษาชุดดิจิทัล และแบบทดสอบออนไลน์



แบบประเมินคุณลักษณะของสมาชิกยุวภาษา

ตัวอย่างรางวัลที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วย นวัตกรรม YRC HEART Model
สื่อการเรียนรู้เยาวชนยุคดิจิทัลเพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกเยาวชนระดับ 2

1.รางวัลโล่พระราชทาน สมาชิกเยาวชนดีเด่น ประเภทสมาชิกเยาวชน กลุ่มสมาชิกเยาวชน
ระดับ 2 ประจำปีพุทธศักราช 2568



2. เกียรติบัตรรางวัลที่ 3 ประเภทสมาชิกยูวกาชาดระดับ 2 ในการประกวดสื่อส่งเสริมระเบียบวินัยของยูวกาชาด



3. เกียรติบัตรรางวัลระดับ “ดีเยี่ยม” ประเภททีมเดี่ยวของสมาชิกยูวกาชาด ระดับ 2 กิจกรรมการประกวดการเดินสวนสนามยูวกาชาด เนื่องในงานวันคล้ายวันสถาปนายูวกาชาดไทย ประจำปี 2568 (103 ปีร่วมใจสร้างสรรค์ยูวกาชาดไทย)



4. เกียรติบัตรการเข้าร่วมการส่งเสริมพิธีเข้าประจำหมู่ยุวกาชาด ประจำปี 2568 ภายใต้โครงการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดตั้งหมู่ยุวกาชาดและเครือข่ายยุวกาชาด



ตาราง 1 ผลการประเมินหาประสิทธิภาพนวัตกรรม YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

ประเด็นการประเมิน	คะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน	ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)	ประสิทธิภาพ
1.นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล สอดคล้องกับหลักสูตรภาษา	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
2.นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
3. YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
4.นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล น่าสนใจเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	2	0.67	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• ประวัติภาษา	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• สัญลักษณ์ภาษา	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• หลักการภาษา	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• คุณธรรม 8 ประการ	2	0.67	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• การดูแลสุขภาพ(การดูแลผู้ป่วยในบ้าน	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• การส่งเสริมสุขภาพส่วนบุคคล	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• การส่งเสริมสุขภาพส่วนบุคคล	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้

ประเด็นการประเมิน	คะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน	ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)	ประสิทธิภาพ
• สัมพันธภาพ	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• บุคลิกภาพ	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• การเปลี่ยนแปลงร่างกายของวัยรุ่น	2	0.67	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• กิจกรรมตามแนวพระราชดำริ (เกษตรทฤษฎีใหม่)	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• วิธีการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
5.นวัตกรรม YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ภาษาชุดยุคดิจิทัล เหมาะสมกับบริบทกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
6. YRC HEART Model สื่อการเรียนรู้ภาษาชุดยุคดิจิทัล สามารถดำเนินการจัดการเรียนรู้ได้	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้

ตาราง 2 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน-หลังเรียน รายนแผนการจัดกิจกรรมยุวภาษา จำนวน
ทั้งสิ้น 12 แผน ปรากฏผลคะแนน ดังนี้

แผนที่	เนื้อหากิจกรรม	คะแนนเต็ม	เฉลี่ยก่อนเรียน	ร้อยละก่อนเรียน	เฉลี่ยหลังเรียน	ร้อยละหลังเรียน	ผลต่าง (%)
1	ประวัติยุวภาษา	10	5.08	50.83%	8.86	88.57%	37.74%
2	สัญลักษณ์ภาษา	9	4.89	54.37%	8.39	93.25%	38.89%
3	หลักการภาษา	9	5.18	57.54%	8.40	93.39%	35.85%
4	คุณธรรม 8 ประการ	9	5.02	55.82%	8.40	93.39%	37.57%
5	การเคหะพยาบาล	9	4.99	55.42%	8.44	93.78%	38.36%
6	การส่งเสริมสุขภาพส่วนบุคคล	9	4.93	54.76%	8.43	93.65%	38.89%
7	สัมพันธภาพ	9	5.04	55.95%	8.37	92.99%	37.04%
8	บุคลิกภาพ	9	5.05	56.08%	8.48	94.18%	38.10%
9	การเปลี่ยนแปลงร่างกายของวัยรุ่น	9	5.12	56.88%	8.33	92.59%	35.71%
10	กิจกรรมตามแนวพระราชดำริ	9	5.05	56.08%	8.46	94.05%	37.96%
11	การดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติฯ	9	5.20	57.80%	8.38	93.12%	35.32%
12	การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย	9	5.05	56.08%	8.42	93.52%	37.43%
รวม/เฉลี่ยรวม		109	60.60	55.59%	101.37	93.00%	37.41%

ตาราง 3 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรม YRC HEART Model นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาความรู้และคุณลักษณะของสมาชิกภาษาชาติระดับ 2

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. สื่อการ์ตูนยูวภาษาชาติมีความน่าสนใจ สนุก และเหมาะสมกับวัย	4.65	0.59	มากที่สุด
2. สื่อการ์ตูนดิจิทัลช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	4.63	0.62	มากที่สุด
3. กิจกรรมและแบบทดสอบออนไลน์ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมและอยากเรียนรู้มากขึ้น	4.82	0.49	มากที่สุด
4. การทราบผลคะแนนและได้รับเกียรติบัตรออนไลน์ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้	4.65	0.57	มากที่สุด
5. ความพึงพอใจโดยรวมต่อการเรียนรู้ด้วย YRC HEART Model	4.56	0.72	มากที่สุด
ภาพรวม	4.66	0.61	มากที่สุด

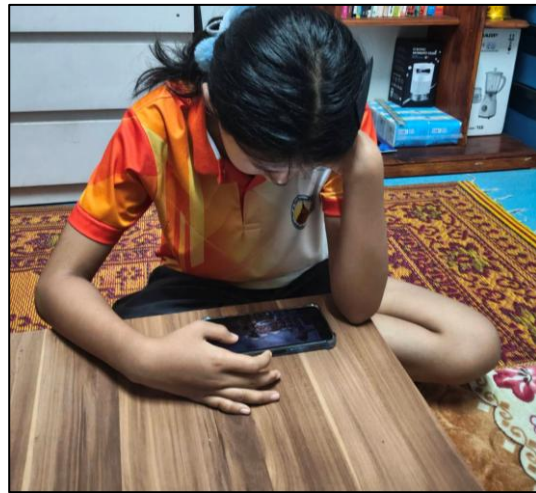
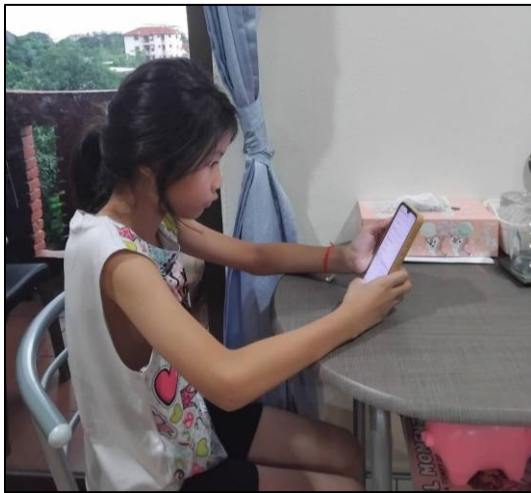
ประมวลภาพกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียน



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน

การจัดการเรียนรู้ของสมาชิกยุวกาชาดผ่านสื่อออนไลน์ มุ่งเน้นการส่งเสริมศักยภาพให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) และสามารถทบทวนซ้ำได้อย่างไม่จำกัด พร้อมทั้งใช้ระบบการวัดและประเมินผลในรูปแบบออนไลน์ที่รายงานผลลัพธ์ทันที (Instant Feedback) ทั้งนี้ เมื่อผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด จะได้รับเกียรติบัตรออนไลน์ทันที ซึ่งเป็นการสร้างแรงจูงใจและเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) ในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง





095 459 2693



kruchow.m@gmail.com