

**การพัฒนาความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน
การสอนภาษาจีนโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกร่วมกับข้อมูลท้องถิ่น
Developing Chinese Preservice Teaching' Ability to Design Learning
Management Through Active Learning Integrated with Local Data**

**กัลยาลักษณ์ ไชยศิริ¹ / วรณพฤกษ์ เทียมเดช² / จิรัชญา ประทีปโชติพร³ / จัตรชัย สุขุม⁴ /
นันทณัฐภักดิ์ พรหมมา⁵ / อาทิตย์ ชาวคำ⁶ / วิชยา กรพิพัฒน์⁷ / อุบลวรรณ ส่องเสริม⁸**

**Kanyalak Chaisiri / Wanphruek Thiamdaet / Jiratchaya Prateepchotporn /
Chatchai sukhum / Nandnabhaga Promma / Artid Saokham /
Wichaya khonpipat / Ubonwan Songserm**

¹ภาควิชาการพยาบาลกุมารเวชศาสตร์ วิทยาลัยพยาบาลตำรวจ

Department of Pediatric Nursing, Police Nursing College

²โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

Phetchaburi Rajabhat University Demonstration School

³สาขาภาษาจีนสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

School of Liberal Arts, Sripatum University

⁴โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ จังหวัดกำแพงเพชร

Khlengkhlungratransan school Kamphaengphet

⁵โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

Muban Chombueng University Demonstration School

⁶โรงเรียน โกวิททรงเชียงใหม่

Kowittamrong Chiangmai School

⁷⁻⁸คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Faculty of Education Silpakorn University

Received: June 15, 2023

Revised: August 14, 2023

Accepted: August 19, 2023

DOI: <http://doi.org/10.14456/jhusoc.2023.18>

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง แบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง การทดลอง มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถในการออกแบบ การจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนการสอนภาษาจีน 2) ศึกษาผลการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ศึกษาความตระหนักถึงการธำรงคุณค่าภูมิ ปัญญาท้องถิ่น และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตาม แนวคิดเชิงรุกร่วมกับข้อมูลท้องถิ่น การวิจัยนี้เป็นการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก ร่วมกับข้อมูลท้องถิ่น สำหรับผู้เรียนสาขาการสอนภาษาจีนในฐานภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดเชิง รุก 2) แบบทดสอบวัดความรู้ก่อนและหลังเรียน 3) แบบประเมินการออกแบบการ จัดการเรียนรู้ 3 แผน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจและการตระหนักในการธำรง คุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น วิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย ค่าส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เรียนสาขาการสอนภาษาจีนที่ เรียนโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกร่วมกับข้อมูลท้องถิ่นมีผลการเรียนรู้หลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการออกแบบ การจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน อยู่ในระดับดีมาก 3) ผู้เรียนเกิดความตระหนักถึงการธำรง คุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นอยู่ในระดับมาก และ 4) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม ในโครงการสืบสรรค์ปัญญาในท้องถิ่น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้, การจัดการเรียนรู้ตาม แนวคิดเชิงรุก, ภูมิปัญญาในท้องถิ่น

Abstract

This study is a quasi-experimental study. The One - Group Pretest - Posttest Design. The research objectives are to: 1) improve the capacity of students teaching Chinese about learning design and management, 2) investigate the pre-post learning activity outcomes of the local wisdom, 3) investigate the awareness of value maintenance concerning the local wisdom, and 4) investigate the university students' satisfaction toward learning management based on active learning integrated with local data. This research is learning management based on active learning integrated with local data for 10 students in the Department of Teaching Chinese as a Foreign Language, Faculty of Education, Silpakorn University. The research instruments employed are: 1) a learning activity plan based on active learning; 2) a pre-test and post-test; 3) an assessment regarding learning design, consisting of three lesson plans; 4) a satisfaction survey; and 5) an assessment regarding awareness about the extension of local wisdom. The given data were respectively analyzed by content analysis, calculating the mean, S.D., and t-test. The research findings were as follows: 1) Universities in the Department of Teaching Chinese as a Foreign with learning management based on active learning integrated with local data appear to have better pre-learning outcomes compared to post-learning outcomes. 2) Students teaching Chinese's capacity in terms of learning design and management was at a high level. 3) Student's awareness of the extension of local wisdom was at a high level. And 4) their satisfaction toward the program of extension of local wisdom was also at a high level.

Keywords: ability to design learning management, active learning, local wisdom

บทนำ

ปัจจุบันประเทศจีนได้เข้ามามีบทบาทต่อสังคมโลกอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในสังคมไทยที่ได้รับอิทธิพล ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และภาษา กระทรวงศึกษาธิการมีการกำหนดนโยบายให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนเพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้เรียนมีความรู้ในการใช้ทักษะภาษาจีนให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ (Office of the Education Council, 2016) ซึ่งในปัจจุบันสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยได้มีการผลิตครูในการสอนภาษาจีน เพื่อตอบสนองนโยบายดังกล่าว มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะศึกษาศาสตร์ ได้มีการเปิดสาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ โดยนักศึกษาจะเป็นนักศึกษาวิชาชีพครู ที่ทำการสอนภาษาจีน จากการศึกษาปัญหาของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาที่ผ่านการฝึกสอนส่วนใหญ่ยังพบปัญหาการออกแบบการจัดการเรียนการสอน ไม่สามารถออกแบบการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย ยังพบการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเดิมทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย สอดคล้องกับการศึกษาของ Saepun et al. (2017) และ Jankrajangaeng et al. (2020) พบว่า การจัดการสอนภาษาจีนส่วนใหญ่ยังมีปัญหาในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนที่เหมาะสมให้แก่ผู้เรียน และผู้สอนได้น้ำสื่อการสอนที่นำมาใช้สอนในห้องเรียนยังพบได้น้อย

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 23 ได้กำหนดให้มีการจัดการศึกษาแบบบูรณาการแหล่งเรียนรู้ในชุมชน และภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เหมาะสมตามระดับการศึกษา ซึ่งได้กำหนดจุดเน้นการเรียนรู้ผ่านการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเนื้อหาสาระของหลักสูตรและการสอน ดังนั้นการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นจึงได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ทางการศึกษาในรูปแบบการบูรณาการท้องถิ่นกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการธำรงคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนในมิติการรับรู้และพัฒนาสังคม ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจบทบาทของข้อมูลท้องถิ่นในบริบทสังคมไทยภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ (Serthpol, 2020) รวมถึงการนำวัฒนธรรมท้องถิ่นไปใช้เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม หรือสร้างอัตลักษณ์ของท้องถิ่น โดยเฉพาะสถานที่ที่สำคัญในท้องถิ่น ได้มี

การปรับตัวและเปลี่ยนแปลงบทบาทจากเดิม (Wisuttho & Phosing, 2022) แนวทางการพัฒนาประเทศได้มีการกำหนดนโยบายส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยสนับสนุนเครือข่ายภูมิปัญญา และการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิตอย่างมีคุณภาพและตลอดชีวิต จึงมาการจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ เพื่อให้ท้องถิ่นในพื้นที่เข้าใจอัตลักษณ์เอกลักษณ์ของพื้นที่ตนเอง ให้สามารถเชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่ในท้องถิ่นร่วมกับความเป็นสากลได้ โดยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกระแสนอกที่มีผลต่อการแปรสภาพท้องถิ่นไปสู่ความเป็นโลกาภิวัตน์ท้องถิ่น (Mangkhang, 2017)

สำหรับการเรียนการสอนให้คนรุ่นใหม่เข้าใจคุณค่าคือเข้าใจ “ราก วัฒนธรรม” ได้นั้น ตัวแปรสำคัญ คือ “ผู้สอน” ซึ่งผู้สอนต้องมิกลวิธีการสอนต่างๆ (Mangkhang et al., 2021) โดยการบูรณาการข้อมูลท้องถิ่นกับการจัดกิจกรรมโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยผู้สอนต้องออกแบบการสอนให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือทักษะได้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ทำให้บรรยากาศการเรียนสนุกสนาน สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งการจัดการเรียนเชิงรุก (active learning) จะช่วยให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียน เกิดบรรยากาศที่ดีต่อการเรียน มีความรับผิดชอบต่อการเรียน มีความกระตือรือร้นหาความรู้ ส่งเสริมทักษะการคิด ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ต่อยอด สร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน และส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น (Funfuengfu, 2019)

“พระราชวังสนามจันทร์” เป็นสถานที่ที่ส่งเสริมเครือข่ายภูมิปัญญา และการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม เนื่องจากมีศิลปกรรมที่น่าสนใจ อาทิ พระที่นั่งพระตำหนัก เรือน สะพานในพระราชวัง รวมถึงสิ่งก่อสร้างในอดีต และทั้งนี้ยังได้รวบรวมผลงานด้านวัฒนธรรม เชิดชูภูมิปัญญาชาวบ้านในท้องถิ่น ดังนั้นพระราชวังสนามจันทร์จึงเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้ในการถ่ายทอดความรู้ทางภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิต และยังเป็นแหล่งที่มีการสร้างจิตสำนึก

และความภาคภูมิใจในการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่น เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและการส่งเสริมสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมในชุมชน ตระหนัก และรับรู้คุณค่าที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับข้อมูลท้องถิ่นมาออกแบบแผนการเรียนรู้ในการสอนภาษาจีนได้อย่างถูกต้อง เพื่อพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ด้านการออกแบบการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนโดยประยุกต์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของพระราชวังสนามจันทร์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนการสอนภาษาจีน
2. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของพระราชวังสนามจันทร์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. เพื่อศึกษาความตระหนักถึงการรับรู้คุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงบูรณาการกับข้อมูลท้องถิ่น

กรอบแนวคิด

การวิจัยครั้งนี้ใช้แนวคิดกระบวนการทศน์ใหม่ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 มาตรา 23 ซึ่งได้กำหนดจุดเน้นการเรียนรู้ผ่านการเรียนการสอน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเนื้อหาสาระของหลักสูตรและการสอน โดยกำหนดให้มีการจัดการศึกษาแบบบูรณาการให้เหมาะสมตามระดับการศึกษาและสอดคล้องกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชน และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเน้นทั้งความรู้และคุณธรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการวิจัยนี้ใช้

ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นพระราชวังสนามจันทร์ ซึ่งจะส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการทำภูมิปัญญาท้องถิ่น จังหวัดนครปฐม ตระหนักถึงการอนุรักษ์ และสร้างความภูมิใจ เนื่องจากเป็นสถานที่ใกล้ชิดกับผู้เรียน ทำให้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน และผู้วิจัยนำการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกมาใช้ร่วมกับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมด้วย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนการสอนภาษาจีนได้ โดยผู้วิจัยเลือกการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก ได้แก่ 1) กิจกรรมทัศนศึกษา 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 3) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด และ 4) การจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ ซึ่งแนวคิดดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนเพิ่มมากขึ้น ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ก่อนข้างสูง ได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง ทำให้สามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมได้ และเกิดความสนุกสนานในการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ต่อยอดในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกร่วมกับข้อมูลท้องถิ่นได้

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

การวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาศาขการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ชั้นปีที่ 3 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการอาสาสมัคร (Volunteer sampling) และผ่านเกณฑ์การทดสอบความรู้ในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

2. ตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกร่วมกับข้อมูลท้องถิ่น เรื่อง การสืบสรวงภูมิปัญญาในท้องถิ่นสู่การรับรู้และพัฒนาสังคม: พระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

ตัวแปรตาม คือ 1) ความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนการสอนภาษาจีน 2) ผลการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ความตระหนักถึงการธำรงคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น 4) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกร่วมกับข้อมูลท้องถิ่น

3. การดำเนินการวิจัย การวิจัยนี้เป็นวิจัยกึ่งทดลอง แบบหนึ่งกลุ่มทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (The One Group Pretest - Posttest Design) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับพระราชวังสนามจันทร์ ด้านประวัติ สถานที่สำคัญต่าง ๆ สถาปัตยกรรมและภูมิปัญญาในพระราชวังสนามจันทร์ ความสามารถในการนำเสนอกิจกรรมการสอนและทำการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญา พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม จำนวน 3 คน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เพียงพอต่อการศึกษาวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยทำการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก 2) แบบทดสอบวัดความรู้เกี่ยวกับพระราชวังสนามจันทร์ 3) แบบประเมินความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ความรู้พระราชวังสนามจันทร์กับการจัดการสอนภาษาจีน 4) แบบประเมินความพึงพอใจและการตระหนักในการธำรงคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น พระราชวังสนามจันทร์ โดยทำการหาคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญา พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาจีน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมตามโครงสร้าง (Construct Validity) ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากนั้นนำผลการประเมินที่ได้มาปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะโดยผลการพิจารณา ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก ผู้วิจัยนำรวบรวมข้อมูลที่ได้อจากการสังเคราะห์เอกสารและจากการสัมภาษณ์ มาใช้ในการจัดทำ

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก โดยจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดใช้เกมเป็นฐาน เทคนิคเพื่อนคู่คิด และการจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ผู้วิจัยทำการหาคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก ผู้เชี่ยวชาญด้านมีปัญญา พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาจีน เพื่อพิจารณาโดยหาความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scales) พบว่า ผลการประเมินมีความสอดคล้องในระดับมาก-มากที่สุด ($\bar{x} = 4.33-4.67$, S.D. = 0.58) ผู้วิจัยปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2. แบบทดสอบวัดความรู้เกี่ยวกับพระราชวังสนามจันทร์ เพื่อศึกษาความรู้ก่อนและหลังของกลุ่มเป้าหมาย โดยแบบทดสอบความรู้มีจำนวน 3 ด้าน คือ ประวัติ สถานที่สำคัญ และสถาปัตยกรรมในพระราชวังสนามจันทร์ จำนวน 15 ข้อคำถาม แบบ 4 ตัวเลือก ผู้วิจัยทำการหาคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาหาความสอดคล้องที่มีลักษณะมาตราส่วนประเมิน 5 ระดับ พบว่า ผลการประเมินมีความสอดคล้องในระดับมาก-มากที่สุด ($\bar{x} = 4.00-4.67$, S.D. = 0.58-1.15) ผู้วิจัยปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3. แบบประเมินความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ประยุกต์ความรู้พระราชวังสนามจันทร์กับการจัดการสอนภาษาจีน เพื่อประเมินความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลกลุ่ม ตอนที่ 2 การประเมินความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ความรู้พระราชวังสนามจันทร์กับการจัดการสอนภาษาจีน จำนวน 5 ข้อ เป็นการประเมินแบบรูบริก (Rubric scoring) โดยแต่ละข้อคะแนนเต็ม 3 คะแนน รวม 15 คะแนน โดยผู้เรียนต้องมีคะแนนอยู่ในเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป ผู้วิจัยทำการหาคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาหาความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมิน 5 ระดับ พบว่า ผลการประเมินมีความสอดคล้องใน

ระดับมาก-มากที่สุด ($\bar{x} = 4.33-4.67$, S.D. = 0.58-1.15) ผู้วิจัยปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4. แบบประเมินความพึงพอใจและการตระหนักในการสร้างคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น พระราชวังสนามจันทร์ แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านกิจกรรมเป็นฐาน ด้านบรรยากาศการจัดกิจกรรม และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ในฐาน รวมจำนวน 12 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผู้วิจัยทำการหาคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาโดยหาความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ พบว่า ผลการประเมินมีความสอดคล้องในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.67-5.00$, S.D. = 0.58-1.15) ผู้วิจัยปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 3 การดำเนินการวิจัย มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยชี้แจงให้กลุ่มตัวอย่างทราบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกร่วมกับข้อมูลท้องถิ่นฯ

2. ทำแบบทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม (pre-test) การเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกร่วมกับข้อมูลท้องถิ่น ผ่านแอปพลิเคชัน Google form

3. ดำเนินการใช้แผนการจัดกิจกรรมที่กำหนดไว้จำนวน 3 แผน จำนวน 7 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ผู้วิจัยให้กลุ่มเป้าหมายทำกิจกรรมทัศนศึกษา (field trip) ที่พระราชวังสนามจันทร์ ทำการศึกษาข้อมูลด้านประวัติ สถานที่สำคัญต่างๆ สถาปัตยกรรมและภูมิปัญญาในพระราชวังสนามจันทร์ จำนวน 3 ชั่วโมง

3.2 ผู้วิจัยดำเนินแผนการจัดกิจกรรมที่กำหนด โดยกำหนดเป็น 3 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ ฐานที่ 1 การให้ความรู้เกี่ยวกับสถานที่สำคัญในพระราชวังสนามจันทร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน จำนวน 30 นาที ฐานที่ 2 สถาปัตยกรรมกับภูมิปัญญา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อผู้คิด จำนวน 45 นาที

ฐานที่ 3 ให้ความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ จำนวน 1 ชั่วโมง

3.3 ผู้วิจัยให้กลุ่มเป้าหมายทำการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนการสอนภาษาจีน โดยออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกร่วมกับข้อมูลท้องถิ่นพระราชวังสนามจันทร์โดยใช้ภาษาจีน จำนวน 1 ชั่วโมง 30 นาที และทำการนำเสนอ กลุ่มละ 10-20 นาที

4. ผู้วิจัยทำการประเมินการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนการสอนภาษาจีน แบบประเมินความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ความรู้พระราชวังสนามจันทร์กับการจัดการสอนภาษาจีน

5. หลังเสร็จกิจกรรมผู้วิจัยให้กลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรม (post-test) ผ่านแอปพลิเคชัน Google form

6. ดำรงประเมินความพึงพอใจและการตระหนักในการรับรู้คุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น พระราชวังสนามจันทร์ ผ่านแอปพลิเคชัน Google form

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล การวิจัยครั้งนี้ได้แยกการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ส่วนได้แก่ ข้อมูลส่วนการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ส่วนที่ 2 ข้อมูลผลการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้แก่ ผลการศึกษาความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนการสอนภาษาจีน การศึกษาความพึงพอใจ และการตระหนักในการรับรู้คุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของพระราชวังสนามจันทร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติ t-test แบบ Dependent Sample

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน การสอนภาษาจีน พบว่า ความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ความรู้พระราชวังสนามจันทร์กับการจัดการสอนภาษาจีนของผู้เรียน อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 13.00$, S.D. = 1.41)

2. ผลการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของพระราชวังสนามจันทร์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังตาราง 1

ตาราง 1

ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของพระราชวังสนามจันทร์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การทดสอบ	จำนวน	$\bar{X}$	S.D.	t-test	Sig (2-tailed)
ทดสอบก่อนเรียน	10	6.80	1.87	-4.67	.001*
ทดสอบหลังเรียน	10	10.30	2.36		

*p<.05

จากตาราง 1 ผลการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของพระราชวังสนามจันทร์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้อ่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 6.80 และผลการเรียนรู้หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.30 เมื่อนำคะแนนมาเปรียบเทียบพบว่า คะแนนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3. ผลการวิเคราะห์ความตระหนักถึงการธำรงคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียน โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตาราง 2

ผลการวิเคราะห์ความตระหนักถึงการชำระคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียน

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. ด้านการจัดกิจกรรมพื้นฐาน			
- การจัดกิจกรรมฐานส่งเสริมการตระหนักในการชำระคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.54	0.52	มากที่สุด
2. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ในฐาน			
- ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในการชำระคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น พระราชวังสนามจันทร์	4.27	0.64	มาก
- ความภูมิใจที่จะนำคุณค่าที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.63	0.50	มากที่สุด
รวม	4.48	0.55	มาก

จากตาราง 2 ผลการวิเคราะห์ความตระหนักถึงการชำระคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นของพระราชวังสนามจันทร์ของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีความตระหนักถึงการชำระคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นของพระราชวังสนามจันทร์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.55) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ลำดับแรกคือ ผู้เรียนภูมิใจที่จะนำคุณค่าที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.50)

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก ร่วมกับข้อมูลท้องถิ่น พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ฯ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ลำดับที่ 1 คือ ผู้เรียนมีความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมพื้นฐาน ลำดับที่ 2 คือ ด้านบรรยากาศการจัดกิจกรรม ซึ่งทั้งสองด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.51 และ $\bar{X} = 4.5$, S.D. = 0.62 ตามลำดับ)

อภิปรายผล

1. ผลของความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาการสอนภาษาจีน โดยประยุกต์ความรู้พระราชวังสนามจันทร์กับการจัดการสอนภาษาจีนของนักศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งยอมรับสมมติฐานตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 ทั้งนี้เนื่องจากการพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนมีกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงรุกเป็นหลัก ซึ่งผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้ในพระราชวังสนามจันทร์ได้อย่างลึกซึ้งจากแผนการเรียนรู้ที่ 1 เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน แผนการเรียนรู้ที่ 2 เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด และผู้เรียนได้เข้าไปทัศนศึกษาภายในพระราชวังสนามจันทร์ ซึ่งกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้เจอกับประสบการณ์จริง เมื่อนำมาประยุกต์กับความสามารถในการออกแบบการจัดการจัดการสอนภาษาจีนเป็นผลให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่มีมาใช้ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างดี โดยการออกแบบการเรียนการสอนที่ดีนั้นผู้ออกแบบการเรียนการสอนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทของเนื้อหา การจัดเรียงเนื้อหา และรูปแบบเนื้อหาที่ต้องใช้สอน เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมต่อไป (Janjai, 2014) และแผนการเรียนรู้ที่ 3 เป็นการให้ความรู้เพิ่มเติมแก่ผู้เรียนในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนการสอนภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ก่อนการออกแบบการจัดการเรียนรู้การสอนภาษาจีนจริง ซึ่งเป็นผลให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ได้ถูกต้อง อีกทั้งผู้เรียนจะได้ลงมือในการฝึกปฏิบัติการออกแบบการจัดการเรียนรู้และมีพี่เลี้ยงประจำกลุ่มในการให้คำปรึกษาในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้อีกด้วย ซึ่ง Kemmanee (2021) เสนอว่าวิธีการฝึกอบรมที่ได้ ผลควรให้ความรู้ภาคทฤษฎีควบคู่กับการปฏิบัติจริงและมีการสาธิต

สอดคล้องกับ Jomhongbhibhat (2021) พบว่า ความสามารถในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูประถมศึกษาทั้ง 10 ด้าน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

2. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของพระราชวังสนามจันทร์ หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก ร่วมกับข้อมูลท้องถิ่น อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงรุก เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยผู้วิจัยเลือกใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เทคนิคเพื่อนคู่คิด และการจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นวิธีที่ทำทหายความสามารถของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์โดยตรงจากการเล่นเกม ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ก่อนข้างสูง และเกิดความสนุกสนานในการเรียน (Kemmanee, 2021) เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหา เชื่อมโยงความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ มีความเข้าใจในเนื้อหาเพิ่มมากขึ้น จะเห็นได้ว่าเกมเป็นสื่อการสอนที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจและเปิดกว้างในการรับรู้ อีกทั้งยังได้แลกเปลี่ยนระหว่างผู้เรียน (Pramote et al., 2019; Suwancanit, 2017) จากการศึกษาของ Srinathiyawasin (2021) พบว่า การออกแบบ Game Based Learning ผู้สอนให้ความสำคัญกับการออกแบบให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้ 1) การออกแบบแบบฝึกหัดให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ 2) การให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อให้เข้าใจในการเรียนอย่างลึกซึ้ง 3) ผู้เรียนเรียนรู้จากความคิดพลาดเพื่อให้เกิดการจดจำที่ดี 4) กำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้เรียนพยายามทำให้บรรลุเป้าหมาย 5) การแจ้งข้อมูลประเด็นที่สำคัญที่ผู้เรียนสมควรรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง สอดคล้องกับ Phiwma (2021) พบว่า การใช้เกมคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนสามารถช่วยเพิ่มความสนใจของผู้เรียนได้ โดยผู้สอนมีการนำเนื้อหาสาระของรายวิชามาสอดแทรกผ่านเกม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้

เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นเทคนิคให้ผู้เรียนสามารถค้นหาคำตอบด้วยตนเองพร้อมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนด้วยกัน หาข้อสรุปร่วมกันอย่างเป็นระบบ ช่วยให้ผู้เรียนจัดจ้อและคิดตามประเด็นที่กำลังเรียนรู้ และทำความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ดีขึ้น จากการศึกษาของ Keawpai and Phumeechanya (2020) พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับ Toeihom et al., (2020) ที่พบว่าความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของผู้เรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดสูงกว่าเกณฑ์ และการจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center) ควรมีการจัดเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหาที่กำหนดไว้แล้วเปลี่ยนกลุ่มจนครบทุกศูนย์การเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ส่งเสริมการใฝ่รู้ และความรับผิดชอบ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ดีขึ้น สอดคล้องกับ Krongchuen (2014) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน

นอกจากนี้ผู้วิจัยให้ผู้เรียนได้รับความรู้โดยเข้าไปทัศนศึกษาภายในพระราชวังสนามจันทร์ ซึ่งเป็นพื้นที่จริง เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นสถานที่สำคัญ และสถาปัตยกรรมในพระราชวังสนามจันทร์ กิจกรรมทัศนศึกษา (field trip) เป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้ของผู้เรียน เนื่องจากการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้นอกสถานที่ เพื่อเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์จากแหล่งเรียนรู้จริง (Laddaklom & Klinhaul, 2016) สอดคล้องกับการศึกษาของ Noinapeang et al., (2016) พบว่า ก่อนการทดลองการจัดกิจกรรมทัศนศึกษาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านผาขาม มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับพอใช้ ระหว่างการทดลองอยู่ในระดับดี และหลังการทดลองอยู่ในระดับดีมาก

3. ผลของความตระหนักถึงการธำรงคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นของพระราชวังสนามจันทร์ของนักศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งยอมรับสมมุติฐานตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ข้อมูลในท้องถิ่น ผู้เรียนมีความคุ้นชินกับสถานที่พระราชวังสนามจันทร์ รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน อีกทั้งผู้วิจัยได้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการธำรงภูมิปัญญาท้องถิ่นของพระราชวัง ตระหนักถึงการอนุรักษ์ และสร้างความภูมิใจแก่ในประวัติศาสตร์ความเป็นมาของพระราชวัง ซึ่งให้เห็นถึงประโยชน์ของการอนุรักษ์สถานที่สำคัญนั้นไว้ โดยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดขึ้นได้แก่ กิจกรรมทัศนศึกษา เกมเป็นฐาน เทคนิคเพื่อนคู่คิด และการจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ จากการศึกษาของ Nithedsilp and Kodsiri (2017) พบว่า การให้ผู้เรียนได้ศึกษาข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นโดยตรงในบริบทจริง ทำให้ผู้เรียนมีความภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการรักษาวรรณกรรมล้านนา เกิดความสนใจใคร่รู้ สอดคล้องกับ Homfung and Ruamsuk (2016) พบว่า การสอนคหิชน โดยการนำผู้เรียนลงเก็บข้อมูลสนามนั้น ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และยังทำให้ผู้เรียนเกิดความรักภูมิใจในภูมิปัญญาไทย

4. ผลของความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกร่วมกับข้อมูลท้องถิ่นการรับรู้และพัฒนาสังคม: พระราชวังสนามจันทร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งยอมรับสมมุติฐานข้อที่ 4 โดยผู้เรียนมีความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมในฐาน และด้านบรรยากาศการจัดกิจกรรม ทั้งนี้เนื่องจาก การจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้เป็นการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจถึงข้อมูลท้องถิ่น และการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนการสอนภาษาจีน ผู้เรียนจะเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกร่วมในการเรียน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูผู้สอนด้วยการลงมือทำกิจกรรมร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเพื่อนและระหว่างผู้สอน ทำให้บรรยากาศการเรียนมีความเป็นกันเอง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนาน ได้รับความสนใจแก่ผู้เรียน โดย

ได้นำแนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานเข้ามาใช้ในการจัดกิจกรรม ซึ่งการใช้แนวคิดการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้เพิ่มขึ้น และมีส่วนร่วมในการเรียนแล้วยังช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีในการเรียน (Pramote, Chomphucome and Chomphucome, 2019) สอดคล้องกับการศึกษาของ Phiwma (2021) พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยการบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งการจัดการเรียนรู้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เรียน และสอดคล้องกับการศึกษาของ Hanmongkolpipat (2018) พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบเกม Kahoot เป็นวิธีการสอนที่แปลกใหม่ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน สามารถจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น และเมื่อนำแนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดมาจัดกิจกรรม ช่วยส่งผลให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มเพื่อน ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ผู้ศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนเพิ่มมากขึ้น จากการศึกษาของ Chu-em, Homfung and Ruamsuk (2019) พบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Keawpai and Phumeechanya (2020) พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก

ข้อเสนอแนะ

1. เชนนโยบาย

1.1 ควรมีการกำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยการนำความรู้ท้องถิ่นเข้ามาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนแก่นักศึกษา เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำความรู้ท้องถิ่นไปใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนให้เกิดตระหนักรู้ในการธำรงคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง

2. เจริญการวิจัย

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีนในการเป็นมัคคุเทศน์ของผู้เรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกร่วมกับข้อมูลท้องถิ่น

2.2 ควรมีการนำแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกร่วมกับข้อมูลท้องถิ่น ไปทดลองใช้จริง โดยบูรณาการกับข้อมูลท้องถิ่นสำคัญอื่นๆ

References

- Chu-em, P., Homfung, C., & Ruamsuk, S. (2019). The development of speaking ability of prathomsuksa four students by using the think-pair-share technique, *Humanities, Social Sciences and arts*, 12(4), 644-657. [in Thai]
- Funfuengfu, V. (2019). The success of active learning management. *Valaya Alongkorn Review (Humanities and Social Science)*, 9(1), 135-145. [in Thai]
- Hanmongkolpipat, P. (2018). *A study of game-based learning. The 9 th Hatyai National and International Conference*, 1129-1138. [in Thai]
- Homfung, C., & Ruamsuk, S. (2016). Folklore teaching with development 21st century skills of learner and enhancement pride in Thai wisdom. *Veridian E-Journal Silpakorn University*, 9(2), 1549-1563. [in Thai]
- Janjai, S. (2014). *Instructional design & development*. Phetkasem Printing Group. [in Thai]
- Jankrajangaeng, N., Nokmueang, Y., & Varchirawatt, A. (2020). Learning Management problems on the Chinese Language of High School Teachers Teaching Chinese Curriculum in Schools of Pathum Thani Areas. *Journal of Educational Studies*, 16(1), 136-154. [in Thai]

- Jomhongbhibhat, B. (2021). The development of the training curriculum for enhance active learning management abilities of primary school teachers in Ubonratchathani Primary Educational Service Area. *Journal of Social Science and Buddhistic Anthropology*, 7(6), 334-349. [in Thai]
- Keawpai, W., & Phumeechanya, N. (2020). The development of computer-assisted instruction with think pair share science course grade 4, Wat Phai Lom school. *Journal Education Silpakorn University*, 19(2), 432-442. [in Thai]
- Kemmanee, T. (2021). *Teaching science (9th ed.)*. Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Krongchuen, P. (2014). *The development of instructional packages in information technology and communication by using learning center for grade 10 students*. [Master of education program in curriculum and instruction, Buriram Rajabhat university]. [in Thai]
- Laddaklom, S. B., & Klinhaul, M. (2016). The field trip activities enhance learning competency of young children in the 21st century. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 9(3), 1550-1562. [in Thai]
- Mangkhang, C. (2017). *Ideology: Social studies curriculum for all*. Chulalongkorn University. [in Thai]
- Mangkhang, C., Yimsawat, C., & Kaewpanya, N. (2021). Creative learning innovation according to The King Bhumibol's science through community economy for promoting green citizenship of secondary school students in upper northern special economic development zones. *Thailand. Journal of Educational Innovation and Research*, 5(2), 207-222. [in Thai]

- Nithedsilp, W., & Kodsiri, C. (2017). An integrated instruction with art and cultural preservation for Lanna community, *Dhammathas Academic Journal*, 17(3), 285-295. [in Thai]
- Noinapeang, W., Phahonyothin, P., & Chathai, T. (2016). Effects of provision of learning resource field trip activities in community on pre-school children's scientific process skills at Ban Pha Karm school in Khon Kaen province. *Journal of Graduate School, Pitchayat*, 11(1), 91-98. [in Thai]
- Office of the Education Council. (2016). *Report on research and teaching of Chinese language in the country agenda of the Bangkok meeting*. Prikwarn Graphic. [in Thai]
- Phiwma, N. (2021). Learning management using game-based learning by integrating computer game technology. *Journal of Humanities and Social Sciences, Rajapruk University*, 15, 1-15. [in Thai]
- Pramote, P., Chomphucome, W., & Chomphucome, P. (2019). Development of mathematics learning activity packages by using cooperative learning coupled with games to enhance learning outcome and mathematical desirable characteristics for prathomsuksa 5 students. *Journal of Education*, 30(2), 110-127. [in Thai]
- Saepun, W., Noparit, P., Rungbanjit, W., Rungbanjit, W., Saesen, W., & Camkaew, C. (2017). A study of circumstances and problems on Chinese language teaching and learning in a secondary school, Yala Province. *Journal of Yala Rajabhat University*, 12, 126-136.
- Serthpol, N. (2020). The existence of local wisdoms in the globalization era. *SaengKhomKham Buddhist Studies*, 5(2), 313-331. [in Thai]

- Srinathiyawasin, T. (2021). Teaching and learning method through game-based activity towards the achievement of student. *Palisueksabuddhaghosa Review*, 7(3), 40-55. [in Thai]
- Suwancanit, T. (2017). *Card game design to understand communication design curriculum overview. The 13th Naresuan research conference (pp. 1700-1715)*. Phitsanulok: Naresuan University. [in Thai]
- Toeihom, A., Juithong, S., & Pichayakul, T. (2020). The effect of cooperative leaning using think-pair-share techniques for reasoning mathematics on multiplication division of grade 4 students. *ARU Research Journal*, 7(3), 1-8. [in Thai]
- Wisuttho, B., & Phosing, P. (2022). Local identity to creative tourism management. *Buddhist Studies Vanam Dongrak*, 9(2), 127-140. [in Thai]

Authors

Pol.Lt.col. Kanyalak Chaisiri

Department of Pediatric Nursing, Police Nursing College

Tel: 0952369141 E-mail: kanyalak_chaisiri@hotmail.com

Mr. Wanphruek Thiamdaet

Phetchaburi Rajabhat University Demonstration School

Tel: 0625919392 E-mail: Wanphruek.thi@mail.pbru.ac.th

Miss. Jiratchaya Prateepchotporn

School of Liberal Arts, Sripatum University

Tel: 0991954698 E-mail: Jiratchaya.prat@gmail.com

Mr. Chatchai sukhum,

Khlongkhungratransan school Kamphaengphet

Tel: 0935516996 E-mail: Ch.sukhum@gmail.com

Miss. Nandnabhaga Promma Muban Chombueng University

Demonstration School

Tel: 0915295225 E-mail: noojane005@gmail.com

Mr. Artid Saokham Kowittamrong Chiangmai School

Tel: 0805037690 E-mail: Artid.sk@gmail.com

Mr. Wichaya khonpipat Faculty of Education Silpakorn University

Tel: 0957687228 E-mail: khonpipat_w@su.ac.th

Associate Professor Dr. Ubonwan Songserm

Department of Curriculum and Teaching Methods Faculty of Education

Silpakorn University

Tel: 0817902476 E-mail: ubonwan.su@gmail.com