



การเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะ นักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดพลังอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม¹ วรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร กฤตพร ยะบุญทา และ ชยานิดย์ ยิ้มสวัสดิ์*

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประเทศไทย

Integrated Learning in Social Studies to Promote Creative Thinking Skills Based on the Concept of Soft Power

Varintorn Siripongnapat, Kittaphon Yabuntha, and Chayanid Yimsawat*

Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand

Article Info

Research Article

Article History:

Received 6 June 2024

Revised 19 July 2024

Accepted 29 July 2024

คำสำคัญ

การเรียนรู้เชิงบูรณาการ
ทักษะนักคิดสร้างสรรค์
อำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม

* Corresponding author

E-mail address:

chayanid.y@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรมและ 2) พัฒนาและประเมินชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม ใช้วิธีการออกแบบวิจัยแบบผสานวิธี โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 1) เอกสารที่เกี่ยวข้อง และ 2) ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ใช้เครื่องมือวิจัยคือ 1) แบบวิเคราะห์เอกสาร และ 2) แบบประเมินความเหมาะสม ผลการวิจัยพบประเด็นการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์จำนวน 2 ประเด็น ได้แก่ 1) วิธีการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ขั้นปักหมุดหมายการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 ขั้นทัศนศึกษา ขั้นตอนที่ 3 ขั้นเชื่อมโยงความรู้ ขั้นตอนที่ 4 ขั้นเลือกพื้นที่สร้างสรรค์ ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุปความคิดรวบยอด 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) แนวคิดและจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ 2) รูปแบบการเรียนรู้ 3) กิจกรรม “Arts for the road” 4) กิจกรรม Makerspace บนพื้นที่ประวัติศาสตร์ “นครทริภุชชัย” 5) กิจกรรม “Inspire by เจดี” 6) กิจกรรม “พัสถาน ประสานศิลป์” 7) กิจกรรม “ประติมากรรมพระ ณ ทริภุชชัย” และผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.82$, $SD = 0.33$)

¹ บทความวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Keywords :

Integrated learning,
creative thinking skills,
Soft Power

Abstract

This research article aims to study the method of integrating social studies learning with a makerspace approach and field trips to enhance creative thinking skills according to the concept of soft power, and to develop and evaluate a set of activities for integrating social studies learning with a makerspace approach and field trips to enhance creative thinking skills according to the concept of cultural power. A mixed-methods research design was employed, collecting and analyzing both qualitative and quantitative data. by collecting data from relevant documents and five experts. The research instruments used were a document analysis form and an appropriateness assessment form. The research findings revealed that the learning management method consists of five steps: Step 1: Learning Objective Setting, Step 2: Field Trip, Step 3: Knowledge Integration, Step 4: Makerspace Selection, Step 5: Concept Summary. The learning activity set consists of seven steps: 1) Learning Concepts and Objectives, 2) Learning Models, 3) Activity "Arts for the Road", 4) Makerspace Activity on the Historical Site "Nakhon Hariphunchai", 5) Activity "Inspired by Chedi", 6) Activity "Weaving Fan, Weaving Art", 7) Activity "Sculpture of Buddha at Hariphunchai". The evaluation results were at the highest level ($M = 4.82$, $SD = 0.33$).

1. ที่มาและความสำคัญ

“การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21” เป็นคำที่ย้ำให้เห็นว่า ปัจจุบันสังคมโลกกำลังอยู่ในช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในสภาพแวดล้อมที่ประเทศต่าง ๆ มีความเชื่อมโยงกันมากขึ้นเรื่อย ๆ และระบบการศึกษาจำเป็นต้องปรับตัว โดยไม่ใช่แค่การปฏิรูปเพียงครั้งคราว แต่ต้องเป็นการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองความต้องการของเยาวชน สังคมทั้งในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งผู้กำหนดนโยบายและบุคลากรด้านการศึกษาของไทยล้วนตระหนักว่า การศึกษาควรจะมุ่งเน้นการเตรียมความพร้อมให้เยาวชนมีทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตและสอดคล้องกับสังคมในอนาคต (Delaney, 2019) การศึกษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ เป็นกลไกหลัก ในการพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข ภายใต้กระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกให้ความสำคัญและทุ่มเทกับการพัฒนาการศึกษาเพื่อพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ของตนให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงควบคู่กับการธำรงรักษาอัตลักษณ์ของประเทศ ในส่วนของประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา การพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยให้มีทักษะ ความรู้ความสามารถ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ รองรับ การเปลี่ยนแปลงของโลกทั้งในปัจจุบันและอนาคต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

ทักษะนักคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking Skills) เป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์และพัฒนาแนวคิดใหม่ ๆ ให้มีคุณค่ามากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ความคิดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมาก ส่งผลให้โลกทุกวันนี้ ได้รับการพัฒนาความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้อย่างไม่หยุดยั้ง ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นทักษะที่ควรได้รับการปลูกฝังและส่งเสริมให้แก่เด็กและเยาวชนเป็นอย่างยิ่งเพราะเอื้อต่อความสามารถที่จำเป็นในยุคศตวรรษที่ 21 ช่วยให้เด็กสามารถเผชิญโลกยุคปัจจุบันได้อย่างมั่นใจเพราะทำให้เด็กและเยาวชนมีศักยภาพรองรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ควรมุ่งให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่ม มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ และมีความมีคุณค่า ซึ่งคุณสมบัตินี้ดังกล่าวมีผลต่อคุณภาพชีวิต (ปัญญาญา วรวัฒน์ชัย, 2565) อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาในปัจจุบัน ด้วยธรรมชาติของเนื้อหาสาระที่เนื้อหาจำนวนมาก การจัดการเรียนรู้อาจมุ่งเน้นไปที่การสอนให้ผู้เรียนท่องจำเป็นหลัก หรือแม้กระทั่งการทดสอบในระดับต่าง ๆ ที่นักเรียนยังคงต้องตั้งใจจดจำรายละเอียดตามเอกสารตำราทางสังคมศึกษาเพื่อนำไปสอบ ทศนา พุทธประสาธ (2565) ยังได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังมักพบหลายกระบวนการที่สอนแบบวิธีดั้งเดิม สอนให้ท่องจำรวมถึงวิชาสังคมศึกษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งรายวิชาประวัติศาสตร์ ในสภาวะการณ์จัดการศึกษาในรูปแบบเช่นนี้อาจเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่เป็นทักษะสำคัญในยุคปัจจุบัน ดังนั้นประเด็นสำคัญของ

นักการศึกษาต้องแสวงหาวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย บูรณาการเทคนิค และวิธีการสอนใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มบทบาทให้ได้เป็นนักคิดสร้างสรรค์ และที่สำคัญคือสามารถนำความคิดสร้างสรรค์มาสู่การลงมือปฏิบัติจริงให้เกิดเป็นรูปธรรมได้

แนวคิดการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษา เป็นแนวคิดที่สร้างขึ้นจากพลวัตทางสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผัน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญเพื่อแสวงหานวัตกรรมการสอนสังคมศึกษาที่ต้องพัฒนาชุดความคิดของผู้เรียน องค์ความรู้สังคมศึกษาเป็นการบูรณาการแนวคิดที่มุ่งเน้นการศึกษาสังคมเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการปรับตัวและอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมใหม่ได้ นวัตกรรมการสอนบูรณาการวิชาสังคมศึกษานอกจากจะมุ่งปลูกฝังด้านปัญญา พัฒนาการคิดของพลเมืองให้มีความคิดสร้างสรรค์ มุ่งพัฒนาทักษะการจัดการตนเอง และปลูกฝังความเป็นพลเมืองไทย (ชรินทร์ มั่งคั่ง, 2565) การเรียนรู้เชิงบูรณาการจึงต้องให้ความสำคัญกับการประยุกต์ใช้ยุทธวิธีการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ผสมกันให้สอดคล้องกับจุดหมายในการเรียนรู้ การศึกษาพบว่าแนวคิดการเรียนรู้แบบเมกเกอร์สเปซทางสังคมศึกษา เป็นอีกรูปแบบการเรียนรู้แบบหนึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจ ตามพื้นที่นักสร้างสรรค์ที่มีความหลากหลาย จึงทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และได้ลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอน โดยการใช้เมกเกอร์สเปซทางสังคมศึกษานั้นจะสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถศึกษาและเรียนรู้ได้อย่างอิสระ จึงเป็นแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การบูรณาการองค์ความรู้จากหลากหลายสาขาวิชา นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ร่วมกับการเรียนรู้แบบทัศนศึกษาจะยิ่งส่งเสริมให้เป็น การขยายห้องเรียนทางสังคมศึกษาไปสู่บริบทเชิงพื้นที่ การเรียนรู้แบบทัศนศึกษามุ่งเน้น การใช้ประสบการณ์จริง เช่น การสังเกตการณ์ธรรมชาติ การเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะและ วัฒนธรรม หรือการเรียนรู้จากการทำงานในชุมชน โดยการเรียนรู้ที่ได้รับจะถูกนำกลับเข้าสู่ การเรียนรู้ในห้องเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบเชิงบูรณาการ ในการดึงเอาวัฒนธรรมที่มี คุณค่าของท้องถิ่นมาสู่การสร้างผลงานตามแนวคิดพลังอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม (Soft Power) เป็นไปตามความพยายามผลักดันของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2566) ในการผลักดัน Soft Power ด้านการศึกษา เรือนอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาขยายผลสู่ ชุมชนอย่างยั่งยืน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษา ที่ได้นำเอาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเมกเกอร์สเปซทางสังคมศึกษาร่วมกับการเรียนรู้แบบทัศนศึกษาเพื่อ ส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม ร่วมกับเทคนิคการสอน ในรูปแบบอื่น เพื่อให้เกิดกระบวนการใหม่ทางการเรียนรู้ที่จะมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้ นักเรียนไม่เพียงแต่คิดเป็น แต่สามารถคิดสร้างสรรค์และลงมือให้เกิดผลเป็นรูปธรรมได้ อันจะก่อให้เกิดผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่ยั่งยืน และเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น ของตนเองต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อศึกษาการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม

2.2 เพื่อพัฒนาและประเมินชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิดพลังอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม (Soft Power) เป็นแนวคิดที่สำคัญในช่วงปีที่ผ่านมา หน่วยงานต่าง ๆ นำเอามาใช้เป็นทิศทางในการพัฒนาต่อยอด ยุกระดับวัฒนธรรมดั้งเดิมของตนเองให้มีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดสำคัญสรุปได้ดังต่อไปนี้

Nye (2004) ศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ได้เสนอแนวคิดและให้คำนิยามของคำว่า Soft Power ว่าเป็นอำนาจที่ทำให้ผู้อื่นยินดียุติปฏิบัติตามความต้องการของเรา โดยไม่ต้องมีการบีบบังคับหรือมีข้อแลกเปลี่ยน หรืออีกนัยหนึ่ง คือการทำให้ผู้อื่นพอใจในผลลัพธ์ที่เราต้องการโดยใช้สิ่งดึงดูดใจนำไปสู่การยอมรับ มากกว่าที่จะใช้การขู่หรือใช้กำลัง ซึ่งอำนาจแบบนี้มีความแตกต่างโดยสิ้นเชิงกับ Hard Power

สำหรับประเทศไทยรัฐบาลได้ให้ความสำคัญกับการใช้ Soft Power เพื่อเป็นเครื่องมือในการพัฒนาประเทศ ทั้งในมิติสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ความมั่นคง และการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศสู่เวทีโลก โดยมีนโยบายที่มุ่งส่งเสริมวัฒนธรรม 5F ให้กลายเป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมสำคัญของประเทศ ได้แก่ อาหาร (food) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (film) การออกแบบแฟชั่นไทย (fashion) ศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย (fighting) และเทศกาลประเพณีไทย (festival) ให้กลายเป็นสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของไทย ซึ่งประเทศที่มี Soft Power ที่โดดเด่น สามารถเสริมสร้างระบบเศรษฐกิจให้ประเทศตนเข้มแข็ง เนื่องจากที่ผ่านมาอำนาจของประเทศต่าง ๆ ด้วยเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทยมีประวัติศาสตร์อันยาวนานเป็นรากฐานที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมสะท้อนผ่านอาหาร ศิลปะ วัฒนธรรม บันเทิง เพลง ภาพยนตร์ และสถานที่ท่องเที่ยวจนกลายเป็น Soft Power ไทยเป็นที่รู้จักและได้รับการชื่นชมจากคนทั่วโลก เมื่อผนวกกับพลังและศักยภาพอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยที่ประกอบด้วย ศิลปินไทยที่มีความสามารถที่มีงานบุคลากรเบื้องหลังที่มีทักษะความเชี่ยวชาญ ซึ่งถ้าได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐจะเป็นการสร้างโอกาสและช่องทางในการผลักดันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และ Soft Power จนกลายเป็นสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรมสำคัญของไทย สามารถนำรายได้เข้าสู่ประเทศและขับเคลื่อนเศรษฐกิจของไทยก้าวไกลไปทั่วโลก (วิมลรักษ์ ศานติธรรม, 2565)

3.2 การเรียนรู้แบบเมกเกอร์สเปซทางสังคมศึกษา (Makerspace for social studies) การจัดการเรียนรู้แบบเมกเกอร์สเปซ หรือพื้นที่ที่นักสร้างสรรค์ โดยปกติมักพบกับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ที่มีอุปกรณ์ที่หลากหลาย ซึ่งเมื่อนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนสังคมศึกษา จึงมีการปรับให้เข้ากับบริบทเชิงพื้นที่มากยิ่งขึ้น มุ่งเน้นการยกระดับพลังอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม โดยใช้อุปกรณ์จากสิ่งแวดล้อมรอบตัว จากการศึกษาทั้งในและต่างประเทศสามารถสรุปแนวคิดที่สำคัญได้ดังต่อไปนี้

Melo (2020) กล่าวว่า เมกเกอร์สเปซ คือ พื้นที่สหวิทยาการที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและใช้เครื่องมืออุปกรณ์ต่าง ๆ ได้โดยตรง เป็นสถานที่ที่ผู้คนซึ่งมีความสนใจเดียวกันมารวมตัวกันเพื่อแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ รวมถึงทำโครงการร่วมกันให้เกิดขึ้นจริง ภายใต้สิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ

เช่นเดียวกับ Campbell University (2022) กล่าวว่า พื้นที่นักสร้างสรรค์เป็นจุดหมายปลายทางที่นักเรียน (บางครั้งควบคู่ไปกับเจ้าหน้าที่ ผู้ปกครอง และที่ปรึกษา) สามารถสร้างแก้ปัญหา และพัฒนาทักษะ พรสวรรค์ การคิด โดยการจัดพื้นที่การเรียนรู้ที่มาจากสิ่งของง่าย ๆ รอบตัว เป็นการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรและการจัดกิจกรรมที่สามารถวัดได้จากการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองซึ่งกันและกันระหว่างผู้เรียน

ในขณะเดียวกัน นิโบล วิลลิสทริชย์ (2562) กล่าวว่า พื้นที่สร้างสรรค์ (Makerspaces/ Creative Spaces) คือ พื้นที่หรือสิ่งแวดล้อมที่จัดให้มีวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือต่าง ๆ ที่หลากหลาย และเพียงพอ เพื่อสนับสนุนการพัฒนาทักษะของผู้ทำ ผู้สร้าง ผู้ประดิษฐ์ หรือผู้คิดค้น โดยสามารถเรียกบุคคลหรือกลุ่มคนเหล่านี้ว่าเมกเกอร์ (Maker) ซึ่งหมายถึงบุคคลหรือกลุ่มคนที่นำไปสู่การปฏิบัติการสร้าง การประดิษฐ์ การคิดค้นผลงาน และนวัตกรรมต่าง ๆ

มิติที่สำคัญของการเรียนรู้แบบเมกเกอร์สเปซทางสังคมศึกษา จึงเป็นพื้นที่สหวิทยาการที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและใช้เครื่องมืออุปกรณ์ต่าง ๆ ได้โดยตรง เป็นสถานที่ที่ผู้คนซึ่งมีความสนใจเดียวกันมารวมตัวกันเพื่อแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ รวมถึงทำโครงการร่วมกันให้เกิดขึ้นจริง ภายใต้สิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ เมกเกอร์สเปซสามารถใช้เป็นพื้นที่สำหรับนักเรียนในการร่วมกันคิดค้นและหาวิธีแก้ไขปัญหาสังคมต่าง ๆ นักเรียนสามารถทำโครงการเกี่ยวกับการพัฒนาชุมชน การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม หรือการส่งเสริมความยุติธรรมทางสังคม กล่าวคือ การนำแนวคิดเมกเกอร์สเปซมาใช้ในวิชาสังคมศึกษาจะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งในการพัฒนาทักษะทางสังคม การคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

3.3 การเรียนรู้แบบทัศนศึกษา (Field trip) การจัดการเรียนรู้แบบทัศนศึกษา เป็นวิธีการสอนที่สำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนได้เห็นสภาพพื้นที่ของจริง นอกห้องเรียน โดยเฉพาะเมื่อนักเรียนได้เรียนรู้เชิงลึกเกี่ยวกับอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ของตนเอง เนื่องจาก

จะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน กล่าวคือนักเรียนได้เรียนรู้กับสิ่งที่ป็นวิถีชีวิตของตนเอง ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดสำคัญและสรุปได้ดังต่อไปนี้

การจัดการเรียนรู้แบบทัศนศึกษา Oxford Learner's Dictionaries (n.d.) อธิบายไว้ว่า การทัศนศึกษา คือ การเดินทางเป็นกลุ่ม โดยส่วนใหญ่เป็นนักเรียนเพื่อการเรียนรู้บางสิ่งบางอย่าง ในลักษณะเดียวกันในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 อธิบายไว้ว่า ทัศนศึกษา คือ ท่องเที่ยวเพื่อแสวงหาความรู้ เป็นการเรียนรู้ด้วยการดูการเห็น, การศึกษานอกสถานที่ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2554) กล่าวคือ การทัศนศึกษาเป็นการรวมกลุ่มของผู้เรียน เพื่อเดินทางออกไปเรียนรู้นอกสถานที่ตามเป้าหมายการเรียนรู้ในส่วนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้การทัศนศึกษา ทิศนา แคมมณี (2564) ราชบัณฑิต ได้อธิบายไว้ว่า วิธีสอนโดยใช้การไปทัศนศึกษาคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันวางแผนและเดินทางไปศึกษาเรียนรู้ ณ สถานที่อันเป็นแหล่งความรู้ในเรื่องนั้น (ซึ่งอยู่นอกสถานที่ที่เรียนกันอยู่เป็นปกติ) โดยมีการศึกษาสิ่งต่าง ๆ ในสถานที่นั้นตามกระบวนการหรือวิธีการที่ได้วางแผนไว้และมีการอภิปรายสรุปการเรียนรู้จากข้อมูลที่ได้ศึกษามา วิธีสอนโดยใช้การไปทัศนศึกษาคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันวางแผนและเดินทางไปศึกษาเรียนรู้ ณ สถานที่อันเป็นแหล่งความรู้ในเรื่องนั้น (ซึ่งอยู่นอกสถานที่ที่เรียนกันอยู่เป็นปกติ) โดยมีการศึกษาสิ่งต่าง ๆ ในสถานที่นั้นตามกระบวนการหรือวิธีการที่ได้วางแผนไว้และมีการอภิปรายสรุปการเรียนรู้จากข้อมูลที่ได้ศึกษามา ขั้นตอนสำคัญ (ที่ขาดไม่ได้) ของการสอน ดังต่อไปนี้

1. ผู้สอนและผู้เรียนวางแผนร่วมกันในเรื่องวัตถุประสงค์ สถานที่ที่จะไป การเดินทาง สิ่งที่จะไปศึกษา วิธีการศึกษา ค่าใช้จ่าย กำหนดการ และหน้าที่ความรับผิดชอบ
2. ผู้สอนและผู้เรียนเดินทางไปยังสถานที่เป้าหมาย
3. ผู้เรียนศึกษาสิ่งต่าง ๆ ในสถานที่นั้นตามกระบวนการหรือวิธีการศึกษาที่ได้วางแผนไว้
4. ผู้สอนและผู้เรียนเดินทางกลับและสรุปผลการเรียนรู้ หรือผู้สอนและผู้เรียนสรุปผลการเรียนรู้ และเดินทางกลับ
5. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

3.4 เทคนิคการตั้งคำถาม (Questioning techniques) เทคนิคการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่ขาดไม่ได้สำหรับครูผู้สอน ในทุกระดับการศึกษา เทคนิคการตั้งคำถามเป็นอีกเทคนิคหนึ่งที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดขั้นสูงได้ ทั้งการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดสำคัญดังต่อไปนี้

ชรินทร์ มั่งคั่ง (2565) ได้อธิบายถึงเทคนิคการตั้งคำถามเพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า วิธีการออกแบบคำถามพัฒนาการคิดเป็นการใช้คำถามเป็นการทบทวนความเข้าใจของตนเอง เป็นการใช้คำถามมาพัฒนาการเรียนรู้สังคมศึกษาอย่างเป็นระบบของนักเรียน

สู่การพยายามหาคำตอบเป็นการส่งเสริมทักษะการย่นคิดทบทวนและการคิดสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดการทำทหายทางการเรียนรู้ เช่นเดียวกับการใช้คำถามเป็นเทคนิคสำคัญในการเสาะแสวงหาความรู้ที่มีประสิทธิภาพ เป็นกลวิธีการสอนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการคิด การตีความ การไตร่ตรอง การถ่ายทอดความคิด สามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง และปรับปรุงการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี การถามจึงเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาความคิดใหม่ ๆ กระบวนการถามจะช่วยขยายทักษะการคิด ทำความเข้าใจให้กระจ่าง ได้ข้อมูลป้อนกลับทั้งด้านการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการทบทวน การเชื่อมโยงระหว่างความคิดต่าง ๆ ส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็น และเกิดความท้าทาย โดยบทบาทผู้เรียนจะเรียนรู้จากการคิดเพื่อสร้างข้อคำถามและคำตอบด้วยตนเอง (วันดี โทสุขศรี, ม.ป.ป.) กล่าวคือ ในกระบวนการหรือรูปแบบการเรียนรู้ต่าง ๆ เทคนิคการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่ขาดไม่ได้เพื่อทำให้การเรียนรู้เกิดผลอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งรูปแบบการตั้งคำถามของวรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร (2566) ได้ออกแบบเทคนิคการตั้งคำถามเอาไว้ 8 วิธีการ ได้ดังต่อไปนี้

1. คำถามเพื่อเปิดความคิด : เน้นให้ผู้เรียนตอบอธิบาย ผู้ถามจะไม่ร่วมสนทนาใด ๆ จะทำหน้าที่เป็นเพียงผู้รับฟังการอธิบายนั้นเท่านั้น ดังนั้นการตั้งคำถามส่วนนี้จึงเป็นส่วนสำคัญในการจุดประกายหัวข้อของการสนทนาในขั้นต่อไป

2. คำถามเพื่อให้สร้างความเข้าใจแจ่มชัด : เป็นการถามที่ผู้ถามจะคอยขัดเกลาความคิดของผู้เรียนกลับไปกับการตั้งคำถามต่อยอด ดำเนินไปในลักษณะเช่นนี้จนได้ความชัดเจนของเนื้อหา

3. คำถามเพื่อขบคิดความแจ่มชัดนั้นให้เกิดเป็นมโนทัศน์ : เป็นการถามเพื่อให้ผู้เรียนได้พิจารณาถึงแนวคิดที่ตนได้ตอบจากขั้นตอนก่อนหน้าให้เกิดเป็นภาพชัดเจนภายในจิตใจ

4. คำถามเพื่อแสวงหาสมมุติฐานอื่นหรือก่อให้เกิดสมมุติฐาน : เป็นการถามเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการคิดในมุมมองที่แตกต่างออกไปจากแนวคิดเดิม ในขั้นตอนนี้ประเด็นหลักคือการให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนมุมมองตามความคิดเห็น แนวคิด ความเชื่อ เพื่อให้เกิดประเด็นคำถามต่อเนื่องไป

5. คำถามเพื่อทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนสมมุติฐานนั้น เป็นการถามเพื่อเพิ่มคุณค่าในลักษณะที่มีความเป็นหลักวิชาการ โดยปราศจากข้อคิดเห็น มีการหาหลักการหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนรองรับแนวคิดดั้งเดิมที่จะสามารถเพิ่มความน่าเชื่อถือแก่นักคิด

6. คำถามเพื่อขยายมุมมองจากสิ่งที่ได้ : เป็นการย้อนคำถามอีกครั้ง ผ่านการแสดงความคิดเห็นแบบอุปนัย ผู้เรียนตั้งสิ่งที่เป็เฉพาะเจาะจงเรียงเรียงเพื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับคำนิยามอื่น ๆ ในสังคมโลกแล้วสังเคราะห์เฉพาะแก่นสำคัญเพื่อให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงประเด็นหลักสำคัญ

7. คำถามเพื่อให้ผู้อ่านพินิจพิจารณาผลลัพท์ที่จะเกิดขึ้น : เป็นการตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เรียนได้พิจารณาแนวคิดที่นำเสนอหลังจากการสังเคราะห์ข้อมูลมาแล้วว่า หากแนวคิดดังกล่าวเกิดขึ้นจริงผู้เรียนจะเป็นเช่นไร เกิดขึ้นได้จริงหรือไม่ อาจมีผลใดตามมาภายหลังอีกหรือไม่อย่างไร

8. คำถามเพื่อพิสูจน์คำจำกัดความ : เป็นคำถามที่เน้นการตรวจสอบ พิสูจน์คำจำกัดความแนวคิดที่ผู้อ่านอภิปรายมาทั้งหมด โดยใช้วิธีการนิรนัย

3.5 ทักษะนักคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking Skills) เป็นทักษะสำคัญจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดสำคัญไว้ดังต่อไปนี้

นักวิชาการชาวต่างประเทศอย่าง Gardner (1994) ศาสตราจารย์ด้านการศึกษามหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด กล่าวว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์แต่ละคนจะมีแรงจูงใจ เป็นลักษณะเด่นที่เป็นข้อได้เปรียบเพราะจะสามารถคิดวิเคราะห์จุดแข็งและจุดอ่อนของตนเองเพื่อเอาชนะความล้มเหลวไปสู่ความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่ในอนาคตแสดงให้เห็นถึงความฉลาดของตนเองที่สามารถเข้าใจแนวทางในกระบวนการคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง แรงจูงใจจึงเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความคิด สร้างสรรค์มากกว่าความรู้ความสามารถ (cognitive abilities) โดยเฉพาะในท่อนวัยเด็กจะมีความอยากรู้อยากเห็น (curiosity) และความสนใจที่มาจากภายใน (intrinsic interest) เป็นแรงจูงใจกระตุ้นให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์

เช่นเดียวกัน สรรพัญญา เนตรนาคนท์ (2563) ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางมนุษย์ใช้ในการรับรู้ เรียนรู้ จนนำไปสู่การเกิดปัญญาไหวพริบ ผู้ที่มีทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์จะสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดจากความประทับใจ ความพึงพอใจ และแรงบันดาลใจ สามารถประยุกต์สร้างสิ่งใหม่โดยมีกระบวนการคิด

ในขณะที่ ปัญญา วรวัฒน์ชัย (2565) ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่สำคัญและมีคุณค่ายิ่งของมนุษย์ด้านหนึ่ง เป็นความสามารถทางสมองที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ด้วยการจินตนาการทางความคิดอย่างหลากหลาย เพื่อแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ความคิด ผลิตผลงาน นวัตกรรมใหม่ ๆ ที่มีคุณค่า ความคิดสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญทั้งในระดับบุคคลและระดับสังคม เพราะบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอุปสรรค สร้างสรรค์ตนเองและสิ่งแวดล้อมได้อย่างเหมาะสม มีความภาคภูมิใจ ความสุนทรีย์ภาพ ความสนุกสนานและความพึงพอใจในชีวิตอย่างเป็นสุข

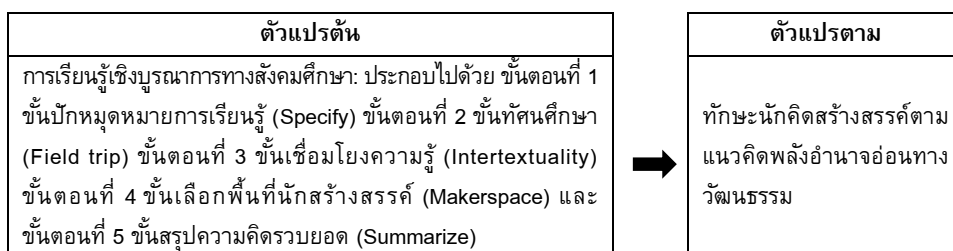
กล่าวโดยสรุปทักษะนักคิดสร้างสรรค์ คือ บุคคลที่มีทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีคุณค่ามากในการแก้ปัญหา สร้างสรรค์ผลงานและนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่มีประโยชน์ ทั้งในระดับบุคคลและระดับสังคม บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สามารถปรับตัวและปรับเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมได้อย่างเหมาะสมทำให้เกิดความภาคภูมิใจและความสุขในชีวิต กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์เป็นการรับรู้และเรียนรู้จนเกิดปัญญาและไหวพริบ ความสามารถนี้ช่วยให้ผู้มีทักษะ

สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ และประยุกต์สร้างสิ่งใหม่ ๆ ที่เกิดจากความประทับใจ ความพึงพอใจ และแรงบันดาลใจ ดังนั้น แรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มากกว่าความรู้หรือความสามารถทางการรับรู้เพียงอย่างเดียว

4. กรอบแนวคิดในการวิจัย

การเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการบูรณาการทางสังคมตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม การเรียนรู้แบบเมเกอร์สเปซทางสังคมศึกษา การเรียนรู้แบบทัศนศึกษา และเทคนิคการตั้งคำถาม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



5. วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาค้นคว้าเพื่อศึกษาพัฒนาและประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม โดยใช้วิธีการออกแบบวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methodology) โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ

5.1 แหล่งข้อมูลและกลุ่มเป้าหมาย

แหล่งข้อมูลและกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งออกตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

5.1.1. แหล่งข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎี เกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรมจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ

5.1.2. กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ โดยการตอบแบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม รวมทั้งสิ้นจำนวน 5 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) กำหนดคุณสมบัติคือ มีความเชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษา และด้านหลักสูตรและการสอน รวมถึงมีประสบการณ์ในการสอนในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 5 ปี

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เชิงพื้นที่ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเมกเกอร์สเปซทางสังคมศึกษาร่วมกับการเรียนรู้แบบทัศนศึกษา มี 2 ประเภท คือ

5.2.1. แบบวิเคราะห์เอกสาร ประกอบไปด้วย 1) ลำดับที่ 2) ชื่อเอกสาร/ประเด็น/หัวข้อ 3) ปีที่เผยแพร่ 4) บรรณานุกรม/การเข้าถึงข้อมูล และ 5) สรุปสาระสำคัญ ปรับปรุงจาก Yimsawat et al. (2020)

5.2.2. แบบประเมินความเหมาะสม ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม แบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 คือ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายเปิดความคิดเห็นเพิ่มเติมที่มีต่อชุดกิจกรรม

5.3 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

5.3.1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และศึกษาด้านเนื้อหาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี เป็นการศึกษาข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ หนังสือ บทความวารสาร และงานวิจัยจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ ซึ่งเป็นเอกสารประเภทบทความวิจัย บทความวิจัย เอกสารและตำราเชิงวิชาการ เอกสารทางการภาครัฐ ฯลฯ ที่เกี่ยวข้อง

5.3.2 ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้นำมาเรียบเรียงแยกประเด็นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย และสรุปข้อมูลที่ได้นำมาอภิปรายผลตามแนวคิดและทฤษฎี เพื่อค้นหาข้อสรุปและข้อเสนอแนะที่สำคัญเพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

5.3.3 เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปประเมินความเหมาะสมแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และแบบประเมินเชิงคุณภาพในลักษณะคำถามปลายเปิด เพื่อพิจารณาความถูกต้อง เหมาะสมและตรวจสอบความสอดคล้องของชุดกิจกรรม

5.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ได้นำมาเรียบเรียงแยกประเด็นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย และสรุปข้อมูลที่ได้นำมาอภิปรายผลตามแนวคิดและทฤษฎีเพื่อค้นหาข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

5.3.5 สรุปผลการวิจัย เป็นการสรุปผลการศึกษาวิจัย เรื่อง การเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม โดยการเรียบเรียงข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากกระบวนการวิจัย ด้วยการวิเคราะห์เอกสาร และแบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรม นำเสนอข้อมูลในลักษณะการพรรณนาแสดงให้เห็นถึงมีทัศนคติ แนวคิด หลักการรูปแบบการดำเนินงาน เพื่อนำไปสู่การเสนอแนวทางการปฏิบัติการห้องเรียนสังคมศึกษาในโรงเรียน

5.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

5.4.1 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ในส่วนแสดงความคิดเห็นเชิงคุณภาพ

5.4.2 ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยนำแบบประเมินแต่ละชุด มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย โดยเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของแบบประเมินความเหมาะสม ใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยกำหนดค่าความเหมาะสมแต่ละช่วงคะแนน ดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

ในส่วนการให้ความหมายของค่าที่วัดได้ คณะผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมายนำมาจากแนวคิดของซูตริ วงศ์รัตน์ (2550, น. 69) ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยที่ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป ถือว่า มีความเหมาะสม ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินมาวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเป็นค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

6. ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดระเบียบข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สามารถนำเสนอได้ดังต่อไปนี้

6.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลศึกษาการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรมที่ผู้วิจัยได้ศึกษาจากแนวคิดพลังอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรมของ Nye (2004) วิลลิร์ท ศานติธรรม (2565) แนวคิดเมกเกอร์สเปซของนิโกล วิลลิสทริชย์ (2562) Melo (2020) Campbell University (2022) แนวคิดการเรียนรู้แบบทัศนศึกษาของทิสนา แคมมณี (2564) และการเรียนรู้โดยการตั้งคำถามของวรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร (2566); ชรินทร์ มั่งคั่ง (2565) พบว่า มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน เรียกกระบวนการดังกล่าวว่า SFIMS Model อธิบายได้ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นปักหมุดหมายการเรียนรู้ (Specify) ขั้นตอนการปักหมุดหมายการเรียนรู้ โดยครูและผู้เรียนร่วมกันตั้งประเด็นที่น่าสนใจและตกลงร่วมกัน เช่น โดยใช้ประเด็นทางประวัติศาสตร์เป็นฐานในการปักหมุดหมายการเรียนรู้รวมไปถึงเป้าประสงค์ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นทัศนศึกษา (Field trip) เป็นขั้นตอนให้ผู้เรียนได้ศึกษาและรับประสบการณ์ตรงในเรื่องที่กำหนดจากการได้เรียนรู้สภาพความเป็นจริงและใช้แหล่งชุมชนให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันวางแผนและเดินทางไปศึกษาเรียนรู้ในสถานที่อันเป็นแหล่งความรู้ในเรื่องนั้น (ซึ่งอยู่นอกสถานที่ที่เรียนกันอยู่เป็นปกติ) โดยมีการศึกษาสิ่งต่าง ๆ ในสถานที่นั้นตามกระบวนการหรือวิธีการที่ได้วางแผนไว้ โดยมีการอภิปรายสรุปการเรียนรู้จากข้อมูลที่ได้ศึกษามาเพื่อนำไปปฏิบัติในขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นเชื่อมโยงความรู้ (Intertextuality) ขั้นตอนในการนำความรู้ที่ตนเองได้รับจากการทัศนศึกษาพื้นที่ที่กำหนดร่วมกันเพื่อนำความรู้ที่ได้รับมาเชื่อมโยงความรู้หรือประเด็นที่สนใจหรือที่ได้กำหนดร่วมกัน เพื่อนำความรู้ในการเลือกพื้นที่ที่ตนเองสนใจหรือ

เป้าหมายในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองหรือนำความรู้ในการต่อยอดองค์ความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่

ขั้นตอนที่ 4 **ชั้นเลือกพื้นที่นักสร้างสรรค์ (Makerspace)** ขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะเป็นผู้เลือกพื้นที่เรียนรู้ตามความถนัดหรือสนใจแต่ละบุคคล เพื่อใช้ในการเรียนรู้หรือสร้างสรรค์ผลงานของตนเองที่ได้จากการเชื่อมโยงความรู้ภายหลังการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นผ่านพื้นที่แหล่งความรู้ที่กำหนดร่วมกันสู่การสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง เจาะลึกสำคัญ คือ เป็นผลงานที่นำไปสู่การนำเอาความรู้ที่ได้มาสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่อยู่ในขอบข่ายที่มุ่งส่งเสริมวัฒนธรรม 5F ให้กลายเป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมสำคัญของประเทศ ได้แก่ อาหาร (Food) ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ (film) การออกแบบแฟชั่นไทย (fashion) ศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย (fighting) และเทศกาลประเพณีไทย (festival)

ขั้นตอนที่ 5 **ขั้นสรุปความคิดรวบยอด (Summarize)** ขั้นตอนสรุปความคิดรวบยอดโดยผู้เรียนสามารถอภิปรายผลงานของตนเองที่สร้างสรรค์จากความรู้ที่ตนเองสนใจได้ในรูปแบบที่เหมาะสม มีการเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ทางสังคมศึกษา

ภาพที่ 2

SFIMS Model



สามารถนำเสนอการนำเอากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรมตามแบบ SFIMS Model ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1

บทบาทนักเรียนและบทบาทครูในการจัดการเรียนรู้แบบ SFIMS Model

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นปักหมุดหมาย การเรียนรู้ (Specify)	ครูใช้คำถามเปิดความคิดของนักเรียน และช่วยสรุปกรอบเนื้อหาสาระ รวบรวม และเรียงเรียงประเด็นที่นักเรียนแต่ละคน สนใจ เพื่อกำหนดหมุดหมายในการเรียนรู้	นักเรียนเลือกประเด็นที่สนใจร่วมกัน มีความอยากศึกษาเรียนรู้ จากพื้นที่ การเรียนรู้บริเวณโดยรอบท้องถิ่นของ นักเรียน และแสดงความคิดเห็นว่าเมื่อได้ ศึกษาแล้วจะนำไปสร้างสรรค์ผลงานอะไร
ขั้นตอนที่ 2 ขั้นทัศนศึกษา (Field trip)	ครูวางแผนการเรียนรู้ในพื้นที่การเรียนรู้ ตามที่ได้ตกลงกันในขั้นตอนที่ 1 กำหนด จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของการทัศนศึกษา เตรียมสื่อในลักษณะของแผนที่หรือ สื่อดิจิทัลสำหรับการนำทาง ครูอาจเป็น ผู้บรรยายเอง หรือเชิญวิทยากรมาแล้ว ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกแทน	นักเรียนเดินทางทัศนศึกษาตามความสนใจ ของตนเอง โดยศึกษาตามกรอบที่ครูผู้สอน ได้กำหนดเอาไว้ จัดบันทึกประเด็นที่สำคัญ ต่าง ๆ ที่ค้นพบได้จากแหล่งการเรียนรู้
ขั้นตอนที่ 3 ขั้นเชื่อมโยง ความรู้ (Intertextuality)	ครูสนับสนุนการอภิปรายโดยการเชื่อมโยง ประเด็นสำคัญที่นักเรียนแลกเปลี่ยน ซึ่งกันและกัน ใช้คำถามเพื่อให้สร้าง ความเข้าใจแจ่มชัดเพื่อให้เกิดความ ต่อเนื่อง ในการสนทนา และนำไปสู่ การสรุปการทัศนศึกษา	นักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้จาก การทัศนศึกษา ผ่านการอภิปรายกลุ่มกัน ระหว่างนักเรียน
ขั้นตอนที่ 4 ขั้นเลือกพื้นที่ นักสร้างสรรค์ (Makerspace)	ครูจัดเตรียมบริเวณพื้นที่สำหรับเป็น พื้นที่สร้างสรรค์ไว้ ให้อยู่บริเวณใกล้เคียงกัน สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง เช่น สเปซออกแบบสตูดิโอเกอร์ไลน์จาก วัฒนธรรมท้องถิ่น สเปซวาดรูปตกแต่ง พัดสาน เป็นต้น	นักเรียนเลือกพื้นที่ หรือสเปซที่ครู จัดเตรียมไว้ สร้างสรรค์ชิ้นงาน ตาม ความสนใจของนักเรียน เช่น หากนักเรียน เลือกสเปซวาดรูปตกแต่งพัดสานโดยใช้ แรงบันดาลใจจากเจดีย์ วัด วัดถุ่มมงคล เรื่องเล่าวรรณกรรมชุมชน ขึ้นอยู่กับพื้นที่ ที่นักเรียนได้ไปทัศนศึกษา
ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุปความคิด รวบยอด (Summarize)	ครูสนับสนุนการอภิปรายโดยการเชื่อมโยง ประเด็นสำคัญที่นักเรียนแลกเปลี่ยน ซึ่งกันและกัน ครูคำถามเพื่อขยาย มุมมองจากสิ่งที่ได้ในการนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน	นักเรียนนำเสนอผลงานของนักเรียน อภิปรายแนวคิดในการสร้างสรรค์ ผลงานว่า ได้รับแรงบันดาลใจมาจากอะไร เชื่อมโยงกับองค์ความรู้ทางสังคมศึกษา ได้อย่างไร

6.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการพัฒนาและประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม พบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 บทนำและจุดมุ่งหมายของชุดกิจกรรม ประกอบด้วย 1) แนวคิด/ทฤษฎีและจุดมุ่งหมายการจัดการเรียนรู้ 2) รูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ของชุดกิจกรรม ซึ่งประกอบไปด้วย 2.1) ขั้นปักหมุดหมายการเรียนรู้ (specify) 2.2) ขั้นทัศนศึกษา (field trip) 2.3) ขั้นเชื่อมโยงความรู้ (Intertextuality) 2.4) ขั้นเลือกพื้นที่นักสร้างสรรค์ (makerspace) และ 2.5) ขั้นสรุปความคิดรวบยอด (summarize) ส่วนที่ 2 คือส่วนของแผนการจัดการเรียนรู้ของชุดกิจกรรม ประกอบด้วย 1) จุดประสงค์การเรียนรู้ 2) สารสำคัญ 3) ภาระชิ้นงาน 4) สื่อและแหล่งการเรียนรู้ 5) การบูรณาการ 6) กิจกรรมการเรียนรู้ 7) การวัดและประเมินผล 8) แบบวัดและประเมินผล โดยชุดกิจกรรมแบ่งกิจกรรมได้ดังนี้ 1) กิจกรรม “Arts for the road” 2) กิจกรรม Makerspace บนพื้นที่ประวัติศาสตร์ “นครทริภุญชัย” 3) กิจกรรม “Inspire by เจดี” 4) กิจกรรม “พัสถาน ประสานศิลป์” 5) กิจกรรม “ประติมากรรมพระ ณ ทริภุญชัย”

เมื่อนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ผลการประเมินแบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ 1) ผลการประเมินเชิงปริมาณ คือ ผลการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรม และ 2) ผลการประเมินเชิงคุณภาพ คือ ข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรม สามารถนำเสนอได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2

ผลการประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ที่	รายการประเมิน	M	SD	ความเหมาะสม	ลำดับ
1	อธิบายแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้อย่างชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด	2
2	แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้สอดคล้องจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.55	มาก	3
3	จุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด	1
4	สารสำคัญของแผนการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด	1
5	ภาระงานที่กำหนดมีความสอดคล้องกับผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด	1
6	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด	1
7	กิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดมีความสอดคล้องกับผู้เรียน	4.40	0.89	มาก	3
8	การบูรณาการองค์ความรู้ที่หลากหลายในการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด	1

ตารางที่ 2

ผลการประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ความเหมาะสม	ลำดับ
9	การออกแบบวิธีการการวัดและประเมินผล การเรียนรู้มีความสอดคล้องกับผู้เรียน	4.60	0.50	มากที่สุด	2
10	แบบประเมินพฤติกรรมสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด	1
11	แบบประเมินพฤติกรรมสามารถวัดประเมินผล พฤติกรรมผู้เรียนได้	5.00	0.00	มากที่สุด	1
12	แบบประเมินชิ้นงานสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด	1
13	แบบประเมินชิ้นงานสามารถวัดประเมินผล การเรียนรู้ของผู้เรียนได้	4.60	0.55	มากที่สุด	2
ภาพรวม		4.82	0.33	มากที่สุด	

จากตารางที่ 1 ข้างต้นพบว่า ความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.82$, $SD = 0.33$) เมื่อพิจารณาข้อพบว่าข้อที่มีผลการประเมินลำดับที่ 1 ซึ่งมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) ได้แก่ ข้อที่ 3 จุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ข้อที่ 4 สาระสำคัญของแผนการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ข้อที่ 5 ภาระงานที่กำหนดมีความสอดคล้องกับผู้เรียน ข้อที่ 6 สื่อและแหล่งการเรียนรู้ ข้อที่ 8 การบูรณาการ ข้อที่ 10 แบบประเมินพฤติกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ 11 แบบประเมินพฤติกรรมสามารถวัดประเมินผลพฤติกรรมผู้เรียนได้ และข้อที่ 12 แบบประเมินชิ้นงานสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ตามลำดับ

ผลการประเมินในลำดับที่ 2 ซึ่งมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.60$, $SD = 0.55$) ได้แก่ ข้อที่ 1 อธิบายแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้อย่างชัดเจน และข้อที่ 13 แบบประเมินชิ้นงานสามารถวัดประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

และผลการประเมินในลำดับสุดท้ายลำดับที่ 3 ซึ่งมีผลการประเมินระดับมาก ($M = 4.40$, $SD = 0.55$) ได้แก่ ข้อที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้สอดคล้องจุดประสงค์การเรียนรู้ และข้อที่ 7 กิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดมีความสอดคล้องกับผู้เรียน

ผู้เชี่ยวชาญได้มีข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่อง การเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิด อัจฉริยะทางวัฒนธรรม ดังประเด็นต่อไปนี้

ด้านแนวคิด/ทฤษฎี มีการระบุความสอดคล้องระหว่างแนวคิด/ทฤษฎีที่ใช้และ กิจกรรมการเรียนรู้ที่นำมาใช้มีความเหมาะสม น่าสนใจต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถส่งเสริมทักษะการเชื่อมโยงความรู้ได้หลากหลายมิติมากยิ่งขึ้น โดยมีการนำแนวคิด จากหลากหลายแหล่งทั้งภายในและภายนอกประเทศ

“การบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ เข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับผู้เรียน วิธีการนี้ไม่เพียงแต่ทำให้ การเรียนรู้ที่น่าสนใจมากขึ้น แต่ยังช่วยเสริมทักษะการเชื่อมโยงความรู้ใน หลากหลายมิติ การนำแนวคิดจากแหล่งข้อมูลทั้งภายในและภายนอก ประเทศมาประยุกต์ใช้ยังช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมาก”

ผู้เชี่ยวชาญ 1

“แนวคิดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ *Filed trip* มีความน่าสนใจ ส่งเสริมผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ในหลากหลายมิติ เช่น ภูมิประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย-ท้องถิ่น”

ผู้เชี่ยวชาญ 2

ด้านจุดหมายการจัดการเรียนรู้ ได้ระบุไว้ว่าจุดหมายการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม กับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับผ่านการเรียนรู้โดยใช้ ผลิตภัณฑ์หรือภาระชิ้นงานที่กำหนด ซึ่งมีความสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน ส่งเสริมให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในท้องถิ่นด้านต่าง ๆ

“จุดหมายมีความชัดเจนในการส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ รู้จัก การใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นอย่างเป็นประโยชน์ได้หลากหลาย เป็นการเชื่อมโยง ความเข้าใจผ่าน *Product (ผลิตภัณฑ์)* กับการเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยอาศัย การเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์-วิถีชีวิต”

ผู้เชี่ยวชาญ 1

“จุดหมายการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับผ่านการเรียนรู้ด้วย ผลิตภัณฑ์หรือภาระชิ้นงานที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในท้องถิ่นด้านต่าง ๆ”

ผู้เชี่ยวชาญ 2

ด้านรูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญได้ระบุข้อเสนอแนะไว้ว่าผู้วิจัยมีการระบุขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจนตามต้นแบบการเรียนรู้ SFIM'S ที่ได้จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี ซึ่งมีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน และการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น แต่ละขั้นตอนเกิดกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ สามารถเกิดผลการสรุปองค์ความรู้ได้ในแต่ละขั้นตอน

“ผู้วิจัยได้ระบุขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจนตามต้นแบบการเรียนรู้ SFIM'S ที่ได้จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี ซึ่งมีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน และการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น แต่ละขั้นตอนเกิดกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ สามารถเกิดผลการสรุปองค์ความรู้ได้ในแต่ละขั้นตอน”

ผู้เชี่ยวชาญ 1

“มีความชัดเจนโดยใช้รูปแบบ Field Trip มาเป็นตัวกำหนดรูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้”

ผู้เชี่ยวชาญ 2

ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ระบุข้อเสนอแนะด้านแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่ามีความเหมาะสมกับผู้เรียน รวมไปถึงสอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรมที่นำมาจัดกระบวนการเรียนรู้ มีองค์ประกอบที่ครบถ้วนสมบูรณ์ตามรูปแบบของแผนการเรียนรู้ โดยแผนการเรียนรู้แสดงให้เห็นถึงการกระบวนการบูรณาการความรู้และทักษะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์และองค์ความรู้ภายในท้องถิ่นได้

“แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน และสอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรมที่นำมาจัดกระบวนการเรียนรู้ มีองค์ประกอบที่ครบถ้วนสมบูรณ์ตามรูปแบบของแผนการเรียนรู้ โดยแผนการเรียนรู้แสดงให้เห็นถึงกระบวนการบูรณาการความรู้และทักษะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้”

ผู้เชี่ยวชาญ 1

ด้านการวัดและประเมินผล ได้ระบุข้อเสนอแนะด้านการวัดและประเมินผลไว้ว่าแบบวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับผู้เรียน สามารถนำแบบวัดและประเมินผลของผู้เรียนได้ตามสภาพจริง ซึ่งวิธีการจัดการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ รวมไปถึงพฤติกรรมและภาระชิ้นงานตามที่กำหนดไว้ วิธีการวัด/ประเมินผลมีความสะดวกต่อการบันทึกและสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน

“สามารถวัดผล/ประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์, พฤติกรรม
ผู้เรียน, ชิ้นงาน ต้องการตามการกำหนดได้”

ผู้เชี่ยวชาญ 1

7. สรุปและอภิปรายผล

การเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษา ที่ได้นำเอาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ
เมกเกอร์สเปซทางสังคมศึกษาร่วมกับการเรียนรู้แบบทัศนศึกษาและเทคนิคการตั้งคำถามมาสู่
การส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม วิธีการจัดการเรียนรู้
ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขั้นปักหมุดหมายการเรียนรู้ ขั้นทัศนศึกษา ขั้นเชื่อมโยง
ความรู้ ขั้นเลือกพื้นที่นักสร้างสรรค์ และขั้นสรุปความคิดรวบยอด ทั้งนี้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยแนวคิดและจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ รูปแบบการเรียนรู้ และกิจกรรมที่
หลากหลาย ผลการประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้เหล่านี้พบว่าได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญ
ในระดับสูงสุด ($M = 4.82$, $SD = 0.33$) แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวมี
ความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในการเรียน การสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพในการส่งเสริม
ทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม

การอภิปราย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดระเบียบข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและเสนอผลการวิจัย
ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สามารถนำเสนอได้ดังต่อไปนี้

7.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการศึกษาการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อ
ส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม พบว่า กระบวนการ
จัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน เรียกกระบวนการดังกล่าวว่า SFIMS Model สามารถอธิบาย
ได้ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นปักหมุดหมายการเรียนรู้ (Specify) เป็นขั้นตอนแรก que ผู้เรียนจะได้รับ
การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจนจากกรอบเนื้อหาอย่างกว้างที่ได้ออกแบบไว้ เพื่อให้
นักเรียนมีทิศทางในการเรียนรู้ตามความสนใจของตนเองในขั้นต่อไป ดังที่ XCL World Academy
(n.d.) กล่าวว่า นักการศึกษาในปัจจุบันก็กำลังมุ่งสู่ การเรียนรู้ส่วนบุคคล ซึ่งคำนึงถึงทักษะ
เป้าหมาย และความสนใจของนักเรียนเพื่อสร้างเส้นทางการเรียนรู้ในอุดมคติ ซึ่งช่วยให้ครู
สามารถสนับสนุนนักเรียนแต่ละคนโดยนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมที่เหมาะสมกับรูปแบบ
การเรียนรู้และความสามารถเฉพาะตัวของพวกเขา

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นทัศนศึกษา (Field trip) เป็นการพาผู้เรียนออกไปศึกษานอกสถานที่
เพื่อให้ได้ประสบการณ์ตรงจากสถานที่จริง เช่น การเยี่ยมชมแหล่งประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม

หรือสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ การทัศนศึกษานี้เป็นการเสริมสร้างความรู้ผ่านการสัมผัสประสบการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในบริบทที่เป็นจริง สอดคล้องกับแนวคิดการจัดทัศนศึกษาแบบบูรณาการของอิทธิเดช น้อยไม้ (2547) กล่าวว่า การจัดทัศนศึกษาเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความสำคัญมากอย่างหนึ่งซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเองทำให้ได้รับความรู้ ความเข้าใจเรื่องที่ศึกษาอย่างแท้จริงเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ของผู้เรียนให้สมบูรณ์มากขึ้น ทำให้ได้พัฒนาสติปัญญาความคิดสร้างสรรค์ จิตใจอารมณ์และสังคม

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นเชื่อมโยงความรู้ (Intertextuality) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการทัศนศึกษามาเชื่อมโยงกับเนื้อหาทางทฤษฎีที่เรียนในชั้นเรียนผ่านการอภิปราย การวิเคราะห์ และการสรุปผล ทำให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพรวมของความรู้ที่ได้รับอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับวิธีการสอนโดยใช้การนิรนัยของทิตนา แคมมณี (2564) อธิบายไว้ว่าวิธีการสอนนิรนัยเป็นการที่ผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้มาแล้วแล้วจึงยกตัวอย่างโดยการนำข้อสรุปจากการสนทนาไปประกอบเข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่หลากหลายซึ่งวิธีการนี้จะมุ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างลึกซึ้งมากขึ้น

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นเลือกพื้นที่นักสร้างสรรค์ (Makerspace) ในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนจะได้รับการจัดสรรพื้นที่สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นรูปธรรมจากความรู้ที่ได้รับ โดยสามารถใช้วัสดุและเครื่องมือต่าง ๆ ในการประดิษฐ์ คิดค้น หรือสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเองทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดและการลงมือทำจริง สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยวิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา (2564) ที่ได้อธิบายไว้ว่าการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนต้องมีการออกแบบการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงตามความสนใจของตนเองและเป็นกิจกรรมที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างบูรณาการ

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุปความคิดรวบยอด (Summarize) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่ผู้เรียนจะนำผลงานที่สร้างสรรค์มาแสดงและอธิบายให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนฟัง พร้อมทั้งสรุปความคิดรวบยอดที่ได้จากการเรียนรู้ในครั้งนี้ การสรุปจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถยืนยันความเข้าใจและมองเห็นความสำเร็จที่ตนเองได้บรรลุ สอดคล้องกับแนวคิดสมรรถนะการสร้างความคิดรวบยอดทางสังคมศึกษาของชรินทร์ มั่งคั่ง (2565) กล่าวว่า ความคิดรวบยอดจะนำไปใช้สำหรับจำแนกหรือจัดหมวดหมู่ทางความคิด การสอนเพื่อสร้างความคิดรวบยอดในวิชาสังคมศึกษานั้นผู้เรียนต้องได้ลงมือปฏิบัติหรือมีประสบการณ์ตรง ซึ่งผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนให้เกิดกระบวนการดังกล่าว

7.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการพัฒนาและประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม

พบว่าผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.82$, $SD = 0.33$) เนื่องจากชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลและเอกสารต่าง ๆ รวมถึงการลงพื้นที่เพื่อเส้นทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยกำหนดหมวดหมู่การเรียนรู้เพื่อปรับปรุงการสอน รวมถึงเนื้อหาและความรู้ที่จำเป็นต้องเสริมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการพัฒนากิจกรรม สอดคล้องกับ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2558) การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้หรือชุดการเรียนการสอน เพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนนั้นครูควรดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้ เลือกหัวข้อ กำหนดขอบเขตและประเด็นสำหรับเนื้อหา กำหนดเนื้อหาที่จะจัดทำชุดการเรียนการสอนเขียนจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน สร้างแบบทดสอบ จัดทำชุดการเรียนการสอน วางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การรวบรวมและจัดทำสื่อการเรียนการสอน และผู้วิจัยได้มีการศึกษาวิธีการสอนแบบ Makerspace ซึ่งการสร้างชุดกิจกรรมเน้นการสร้างการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยใช้แนวทางการสอนแบบพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ (Makerspace) มาประกอบ สอดคล้องกับที่ Anderson, (2012) Kim & Shin, (2016) Han et al. (2016) และ Sheridan et al. (2014) พื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ (Makerspace) เป็นสถานที่ที่เปิดโอกาสให้บุคคลที่มีความสนใจเหมือนกันมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันอย่างสร้างสรรค์ แล้วร่วมกันผลิตเชิงสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ โดยเลือกใช้ทรัพยากรในพื้นที่จัดการเรียนรู้ที่อำนวยความสะดวกไว้ ซึ่งเครื่องมืออื่น ๆ ต้องมีความทันสมัยและสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ผลิต เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ดังที่ คัทลียา วิลปะนะ (2565) กล่าวไว้ว่า การจัดพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ (Makerspace) ทักษะที่จะต้องเกิดขึ้นกับผู้เรียนทั้ง 3 ด้าน คือ 1) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creatively and Innovation) 2) ความคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ไขปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) และ 3) การสื่อสารและการมีส่วนร่วม (Communication and Collaboration) โดยการจัดพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้นั้นมีลักษณะที่สำคัญคือ การให้อิสระในการเรียนรู้ในพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน อีกทั้งแผนจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นภายในชุดกิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนและผู้เรียน โดยปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก และเพิ่มบทบาทของผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น สอดคล้องกับ ชรินทร์ มั่งคั่ง (2565) ได้กล่าวว่า การสอนสังคมศึกษาได้แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงของการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ ดังนั้นความสำคัญของการสอนสังคมศึกษาในสถานการณ์การศึกษาพลิกผัน (Disruptive Education) จึงมุ่งที่การปรับเปลี่ยนวิธีคิดของผู้สอน คือ “ผู้จัดการเรียนรู้” มิใช่ “ผู้สั่งสอน” เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนที่บรรลุความสำเร็จในการเรียนการสอนสังคมศึกษาเกิดขึ้นในหลายปัจจัย ได้แก่ ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) ผลจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน (Student and Teacher Relationship) ผลจากสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียน ผลจากการจัดและบริหารโรงเรียน รวมทั้งผลจากการสอนที่ออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพด้วย

ผลความสำเร็จในการเรียนจึงมีใช้ตัวการใดตัวการหนึ่ง ซึ่งกระบวนการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมเรื่องการเรียนรู้เชิงบูรณาการทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะนักคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดอำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม จึงปรากฏผลการประเมินชุดกิจกรรมจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุดดังข้างต้น สอดคล้องกับงานวิจัยของเกียรติศักดิ์ วงษ์เลี้ยง (2565) จากผลการวิจัยเห็นได้ว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุดเนื่องมาจากผู้วิจัยดำเนินการ เป็นขั้นตอน อย่างเป็นระบบโดยเริ่มจากการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

8.1.1 ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการเพื่อให้เกิดความยั่งยืน ควรเชื่อมโยงกับบริบทเชิงพื้นที่ให้ได้เหมาะสม มีการสนับสนุนกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชุมชน สถานศึกษา และองค์กรที่เกี่ยวข้องสามารถจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชุมชนในการสร้างสรรค์ เช่น การจัดนิทรรศการหรือกิจกรรมอื่น ๆ ที่เปิดให้ประชาชนร่วมรับส่วนร่วม

8.1.2 ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การมีพื้นที่การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับจุดหมายการเรียนรู้ นั้นมีผลมากต่อคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นการสร้างพื้นที่เรียนรู้แบบเมกเกอร์สเปซทางสังคมศึกษาในโรงเรียน จึงเป็นสิ่งสำคัญสถานศึกษาสามารถสร้างพื้นที่ที่เหมาะสมและทรงพลังให้กับการเรียนรู้แบบเมกเกอร์สเปซได้ เช่น การจัดองค์ประกอบและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตามแนวคิดอำนาจทางวัฒนธรรม

8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 การวิจัยเรื่องการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ในการนำมาปรับใช้กับแนวคิดการบูรณาการทางสังคมศึกษา ควรมีการศึกษาวิธีการนำเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการคิดสร้างสรรค์

เอกสารอ้างอิง/References

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). รวม.ศธ. “เพิ่มพูน” ผลักดัน “Soft Power” การศึกษา เรือน้อย่าง
สร้างสรรค์ ขยายผลสู่ชุมชนอย่างยั่งยืน. ศธ360. <https://moe360.blog/2023/12/19/moe-soft-power/>
- เกียรติศักดิ์ วงษ์เลี้ยง. (2565). การพัฒนาทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์เพื่อการรู้เท่าทัน
สังคมผ่านชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัย
นเรศวร]. NU Digital Repository.
- คัทลียา วิเลปะนะ. (2565). แนวทางการพัฒนาพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ (Makerspace) เพื่อ
พัฒนาทักษะนวัตกรรมของผู้เรียน. โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม). <https://ir.swu.ac.th/jspui/handle/123456789/27984>
- ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2565). ปัญหาการสอนสังคมศึกษา. ลานนาการพิมพ์.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2550). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 10). มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศึกษาศาสตร์.
- ทัศนาศ พุทธประสาท. (2565). เรียนแบบเดิม ๆ สอนแค่ให้ท่องจำ : จะสอนประวัติศาสตร์อย่างไร
ให้เด็ก ๆ ไม่เบื่อ?. The MATTER. <https://thematter.co/social/histoys-not-boring/168203>
- ทิตนา แหม่มมณี. (2564). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 25). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิโลบล วิลลิตธิชัย. (2562). ห้องสมุดโรงเรียนกับพื้นที่สร้างสรรค์ : แหล่งเรียนรู้เพื่อพัฒนา
ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. วารสารห้องสมุด, 63(1), 5.
- ปัญญาญา วรวิพนชัย. (2565). ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์. ครุศาสตร์สาร,
16(1), 14-31.
- วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2564). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน. ศูนย์ผู้นำ
นวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรินทร์ สิริพงษ์ธนภัทร. (2566). การเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองดีของผู้เรียนโดย
การตั้งคำถามแบบโสเครติส. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 5(1),
Article 8. <https://doi.org/10.14456/educu.2023.8>
- วันดี โตสุขศรี. (ม.ป.ป.). Clinical Teaching: Questioning (การใช้คำถามในการสอน).
ภาควิชาการพยาบาลอายุรศาสตร์. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2567, จาก
<https://ns.mahidol.ac.th/english/th/departments/ MN/th/med-index.html>
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2564). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน. ศูนย์ผู้นำ
นวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- วิมลรักษ์ ศานติธรรม. (2565). Soft Power พลังแห่งการสร้างสรรค์. *วิจัยปริทัศน์*, 27, 1-17.
- สร้อยญา เนตรนาคนท์. (2563). กระบวนการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ด้วยปัญญา. *วารสารสหศาสตร์ศรีปทุม ชลบุรี*, 6(3), 20-31.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. <https://dictionary.orst.go.th/>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. พรึกหวานกราฟฟิค.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2558). *การจัดการเรียนรู้ของผู้สอนยุคใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- อิทธิเดช น้อยไม้. (2547). การจัดทัศนศึกษาเพื่อเรียนรู้แบบบูรณาการ. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 16(1), 1-14.
- Anderson, C. (2012). *Makers: The new industrial revolution*. Crown Business.
- Campbell University. (2022). *Learning through inquiry: Makerspaces, manipulatives, and boardgames*. <https://guides.lib.campbell.edu/c.php?g=325978&p=2186732#s-lg-box-6653217>
- Delaney, H. (2019, April 22). *Education for the 21st century: Placing skills development at the heart of education*. UNICEF Thailand, for every child. <https://www.unicef.org/thailand/stories/education-21st-century>
- Gardner, H. (1994). *Creating minds: An anatomy of creativity seen through the lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Gandhi* (Reprint ed.). Basic Books.
- Han, S. Y., Yoo, J., Zo, H., & Andrew, P. C. (2016). Understanding makerspace continuance: A self-determination perspective. *Telematics and Informatics*, 34(2), 184-195.
- Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. Public Affairs.
- Kim, T., & Shin, D. H. (2016). Social platform innovation of open source hardware in South Korea. *Telematics and Informatics*, 33(2), 217–226.
- Melo, M. (2020). How do makerspaces communicate who belongs? Examining gender inclusion through the analysis of user journey maps in a makerspace. *Journal of Learning Spaces*, 9(1), 60.

- Oxford Learner's Dictionaries. (n.d.). Field trip. Oxford University Press. Retrieved June 11, 2024, from https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/field-trip
- Sheridan, K. M., Halverson, E. R., Litts, B. K., Brahms, L., Jacobs-Priebe, L., & Owens, T. (2014). Learning in the making: A comparative case study of three makerspaces. *Harvard Educational Review, 84*(4), 505-531.
- XCL World Academy. (n.d.). *Is personalised Learning the Future of Education*. Retrieved June 11, 2024, from <https://www.xwa.edu.sg/blog/teachers/is-personalised-learning-the-future-of-education/>
- Yimsawat, C., Mangkhang, C., Puwanatwichit, T., & Anansuchatkul, B. (2020). Instructional model to strengthen comprehensive humanization for higher education students [Doctoral dissertation, Chiang Mai University]. CMUIR. <http://cmuir.cmu.ac.th/handle/6653943832/71077>