

The Study of Creative Problem-Solving Thinking Skills Using Project-Based Learning Management Model with Community-Based Learning Resources for Grade 6 Students in The Subjects SOC 16101 Social Studies Religion and Culture at Bankanlueangdong School

Netithorn Sukhampa¹ & Angkana Tungkasamit²

Received	Reviewed	Revised	Accepted
08/05/2022	10/05/2022	12/05/2022	17/05/2022

Abstract

The objectives of this research were 1) to study creative problem-solving skills of grade 6 students in the subject SOC 16101 Social Studies, Religion and Culture by giving students average score of not less than 70% of the full score and the number of students who have passed the criteria 70 percent or more, 2) to study the learning achievement of grade 6 students in the subject SOC 16101 Social Studies, Religion and Culture by giving students average score of not less than 70% of the full score and the number of students who have passed the criteria of 70% or more and 3) to study the satisfaction of grade 6 students towards project-based learning management model with community-based learning resources. The target group used in this research were grade 6 students at Bankanlueangdong school who are studying in the second semester of the academic year 2021, of 18 students. The study was conducted by applying the one-shot case study design for data collection. Research instruments included 1) a learning management plan using project-based learning management model with community-based learning resources, 2) a creative problem-solving skill test, 3) an evaluation test and 4) a questionnaire for assessing student satisfaction towards project-based learning management model with community-based learning resources. Data were analyzed to find percentage, mean and standard deviation.

¹ Khon Kean University, E-mail : su.netithorn@kkumail.com

² Khon Kaen University, E-mail : tangka@kku.ac.th

The findings show that: 1) grade 6 students scores on creative problem solving skills, the average was 59.78, representing 74.73% and there were 14 students who passed the criteria, representing 77.77% of the total number of students which is higher than the specified threshold, 2) grade 6 students have an achievement score, the average was 21.61, representing 72.03%, and there were 14 students who passed the criteria, accounting for 77.77% of the total number of students which is higher than the specified threshold and 3) the satisfaction of grade 6 students towards project-based learning management model with community-based learning resources. Overall, the students had the highest level of satisfaction ($\bar{X}$ = 4.69, S.D. = 0.51). The students had the highest level of satisfaction in all aspects. They can be sorted as follows: Teachers ($\bar{X}$ = 4.83, S.D. = 0.37) Instructional Innovation Media ($\bar{X}$ = 4.79, S.D. = 0.39) Instructional Management ($\bar{X}$ = 4.71, S.D. = 0.46) Content ($\bar{X}$ = 4.60, S.D. = 0.62) and evaluation measurement side ($\bar{X}$ = 4.51, S.D. = 0.69), respectively.

Keyword : Creative Problem-Solving Thinking Skills, Project-Based Learning, Community-Based Learning

การศึกษาทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐานของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา ส 16101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนบ้านก้านเหลืองดง

เนติธร สุคำภา³ และอังคณา ตุงคะสมิต⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา ส 16101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา ส 16101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านก้านเหลืองดง ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 18 คน โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Research Design) แบบกลุ่มเดียว วัดผลหลังเรียน (One Shot Case Study Design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เฉลี่ยเท่ากับ 59.78 คิดเป็นร้อยละ 74.73 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 77.77 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เฉลี่ยเท่ากับ 21.61 คิดเป็นร้อยละ 72.03 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 77.77 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่ง

³ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, E-mail : su.netithorn@kkumail.com

⁴ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, E-mail : tangka@kku.ac.th

เรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดในทุกด้าน โดยเรียงลำดับได้ดังนี้ ด้านครูผู้สอน ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.37) ด้านสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = 0.39) ด้านการจัดการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.46) ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.62) และด้านการวัดการประเมิน ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.69) ตามลำดับ

คำสำคัญ : ทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์, การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน, แหล่งเรียนรู้ในชุมชน

บทนำ

การศึกษาเปรียบเสมือนเครื่องมือสำคัญที่นำไปสู่การสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ ซึ่งเป็นกลไกหลักในการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ให้มีความรู้ สามารถดำรงชีวิตร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในกระแสของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 ในส่วนของประเทศไทยนั้น ได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา รวมถึงการพัฒนาศักยภาพ และขีดความสามารถของคนไทยให้เป็นผู้มีทักษะความรู้ ความสามารถ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศชาติ (Office of the Education Council, 2017) ซึ่งสอดคล้องกับสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ให้ความสำคัญกับทักษะในการแก้ปัญหาว่า เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึง ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม (Ministry of Education Thailand, 2008) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Torrance (1965) ได้กล่าวไว้ว่า การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เป็นความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาโดยวิธีการคิดอย่างลึกซึ้งที่นอกเหนือจากลำดับการคิดแบบปกติธรรมดา เน้นถึงการคิดหาทางเลือกในหลากหลายรูปแบบ มีความแปลกใหม่และแตกต่างจากเดิมก่อนนำไปเลือกใช้ในการแก้ปัญหาซึ่งมีความถูกต้องมากกว่า

แต่ในปัจจุบันปัญหาที่สะท้อนให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนจำนวนมากขาดทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ การที่เด็กและเยาวชนกระทำความผิดที่มีหลากหลายรูปแบบ มีความรุนแรงและขยายวงกว้างมากขึ้น ซึ่งส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อตัวเด็ก เยาวชน และครอบครัว รวมทั้งผู้ถูกกระทำเองด้วย Chankani, K. et al. (2010) ได้ระบุไว้ว่า การก่อคดีความผิดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากเด็กและเยาวชนในแต่ละปีมีจำนวนเป็นหมื่น ๆ ราย ซึ่งส่งผลกระทบต่อผู้ปกครองญาติพี่น้องของ

เด็กและเยาวชนโดยตรง ทั้งยังสร้างความสะท้อนใจให้แก่ญาติของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ และยังส่งผลต่อประชาชนผู้บริสุทธิ์ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องอีกเป็นจำนวนมาก และจากการศึกษาสภาพปัญหาของนักเรียนโรงเรียนบ้านก้านเหลืองดงโดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม พบว่า นักเรียนส่วนมากมีพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการกระทำความผิดในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสาเหตุเกิดมาจากนักเรียนไม่สามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ตนเองเผชิญอยู่ในปัจจุบันได้ การมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการกระทำความผิดของนักเรียนยังมีสาเหตุมาจากการอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นกลุ่มเสี่ยง เช่น นักเรียนที่อาศัยอยู่กับญาติที่ไม่ใช่บิดามารดา ซึ่งส่งผลให้นักเรียนเมื่อพบปัญหาที่ไม่สามารถหาแนวทางแก้ไขได้ด้วยตนเอง หรือไม่ได้รับคำแนะนำจากผู้ปกครองที่ถูกต้อง อาจนำไปสู่การตัดสินใจที่ผิด และกระทำความผิดได้ รวมถึงนักเรียนที่ถูกชักจูงให้กระทำความผิดโดยกลุ่มวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มเสี่ยง ซึ่งส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถหาทางออก และหาวิธีการคิดแก้ปัญหาในสถานการณ์นั้น ๆ ได้ และจากการสังเกตพฤติกรรมพบว่า นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านก้านเหลืองดง มักเป็นนักเรียนกลุ่มเสี่ยงที่มีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์

การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงาน (Project-Based Learning) เป็นแนวทางที่เน้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในการทำโครงงานด้วยการใช้วิธีสอนแบบโครงงานเป็นหลัก ในขณะเดียวกันสามารถใช้เทคนิคการสอนอื่น ๆ ร่วมด้วยตามความเหมาะสมของนักเรียนและบริบทต่าง ๆ ในการทำโครงงานนักเรียนจะพบปัญหาได้ตลอดเวลา การเรียนรู้จึงเป็นวงจรการเรียนรู้ไปอย่างต่อเนื่องหรือเรื่อย ๆ โดยไม่มีที่สิ้นสุดหรือกล่าวว่าเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Dechakup, P., 2017) โครงงานยังเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงตามวิธีการของแต่ละบุคคล โดยครูเป็นเพียงผู้แนะนำช่วยเหลือให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการทำกิจกรรมต่าง ๆ (Makkasaman, W., 2007) โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นสื่อหรือเป็นกิจกรรมในการเรียนการสอน ซึ่งแหล่งเรียนรู้ในชุมชนจะช่วยเปิดพื้นที่การเรียนรู้อย่างตื่นตัวของนักเรียน โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะให้คำปรึกษา ซึ่งจะสามารถกระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจให้นักเรียนได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น รวมถึงสามารถช่วยให้ครูมองเห็นจุดเด่นหรือปัญหาต่าง ๆ ของผู้เรียนได้ชัดเจน (Tangkhunan, P., 2015) เนื่องจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน คือ ทรัพยากรต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชุมชน ทั้งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ บุคคล รูปแบบทางสังคม วิถีชีวิต อาชีพ วัฒนธรรมประเพณี สถานที่ต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่นักเรียน (Tangkhunan, P., 2015) ดังนั้น แหล่งเรียนรู้ในชุมชนจึงสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีความใฝ่รู้ เกิดกระบวนการคิด และการปฏิบัติที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Filippatou and Govaris (2010) ได้ศึกษาประสิทธิผลของการเรียนรู้แบบโครงงานสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

เกี่ยวกับความรู้ด้านเนื้อหาและทัศนคติที่มีต่อการรับรู้ความสามารถของตนเอง คุณค่าของงาน การทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งดำเนินการภายในหลักสูตรการศึกษาสิ่งแวดล้อมภายใต้หัวข้อ “สัตว์ทะเล” วิธีการที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ การออกแบบการวิจัยกึ่งทดลอง ข้อค้นพบของการศึกษาพบว่า ในปัจจุบันสนับสนุนมุมมองที่ว่านักเรียนจะได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้แบบโครงงานในการได้รับความรู้ด้านเนื้อหาและทักษะการทำงานเป็นกลุ่มและไม่ค่อยชอบการสอนแบบเดิมเมื่อเทียบกับการเรียนรู้จากประสบการณ์

จากความสำเร็จและปัญหาที่พบในเรื่องของทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนานักเรียน การวิจัยครั้งนี้จึงมีเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านก้านเหลืองตง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา ส 16101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
- 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา ส 16101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน

ขอบเขตการวิจัย

- 1) กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านก้านเหลืองตง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 18 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง
- 2) ตัวแปรในการวิจัย
 - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจ

3) เนื้อหาในการวิจัย ได้แก่ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง วัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านก้านเหลืองดง พุทธศักราช 2564 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จำนวน 6 แผน เวลา 14 ชั่วโมง

4) ระยะเวลาในการวิจัย ได้แก่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Research Design) แบบกลุ่มเดียว วัดผลหลังเรียน (One Shot Case Study Design)

1. กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านก้านเหลืองดง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 18 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกเป็นนักเรียนที่มีทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษาไม่ผ่านเกณฑ์

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

2.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2.3 ความพึงพอใจ

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดไว้ดังนี้

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 7

เรื่อง วัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลง จำนวน 6 แผน เวลา 14 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$)

3.2 แบบทดสอบวัดทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง วัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลง มีลักษณะเป็นแบบทดสอบแบบอัตนัย ชนิดเขียนตอบ จำนวน 4 ข้อ

3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง วัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลง มีลักษณะเป็นแบบปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน แบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ประกอบด้วย 1) ด้านครูผู้สอน 2) ด้านเนื้อหา 3) ด้านการจัดการเรียนการสอน 4) ด้านสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน และ 5) ด้านการวัดและประเมิน จำนวน 20 ข้อ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยลงมือปฏิบัติการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งได้ดำเนินการตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 ติดต่อประสานงานและขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านก้านเหลืองดง

4.2 ดำเนินการปฐมนิเทศ นักเรียน ให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนเป็นฐาน

4.3 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 6 แผน เวลา 14 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4.4 เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ดำเนินการให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนเป็นฐาน

4.5 ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจไปวิเคราะห์ผล และแปลผลข้อมูลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

5.1 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบวัดทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูปในการคำนวณค่าสถิติ ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คือ ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

5.2 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน โดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ส่วนข้อมูลที่เป็นข้อเสนอแนะ ดำเนินการวิเคราะห์เนื้อหาแล้วสรุปผลเป็นความเรียง

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน มีคะแนนทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เฉลี่ยเท่ากับ 59.78 คิดเป็นร้อยละ 74.73 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 77.77 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละของคะแนนทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน

จำนวนนักเรียนทั้งหมด	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	
				จำนวนคน	ร้อยละ
18	80	59.78	74.73	14	77.77

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เฉลี่ยเท่ากับ 21.61 คิดเป็นร้อยละ 72.03 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 77.77 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน

จำนวนนักเรียนทั้งหมด	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	
				จำนวนคน	ร้อยละ
18	30	21.61	72.03	14	77.77

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดในทุกด้าน โดยเรียงลำดับได้ดังนี้ ด้านครูผู้สอน ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.37) ด้านสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = 0.39) ด้านการจัดการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.46) ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.62) และด้านการวัดการประเมิน ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.69) ตามลำดับดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.	
1. ด้านครูผู้สอน	4.83	0.37	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหา	4.60	0.62	มากที่สุด
3. ด้านการจัดการเรียนการสอน	4.71	0.46	มากที่สุด
4. ด้านสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน	4.79	0.39	มากที่สุด
5. ด้านการวัดการประเมิน	4.51	0.69	มากที่สุด
รวม	4.69	0.51	มากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา ส 16101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน

จากการศึกษาทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา ส 16101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้ แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิง สร้างสรรค์เฉลี่ยเท่ากับ 59.78 คิดเป็นร้อยละ 74.73 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คน คิดเป็น ร้อยละ 77.77 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนได้รับการ จัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน ที่ให้นักเรียนได้ค้นคว้าหาความรู้ ด้วยตนเองจากความสนใจ หรือความสงสัยในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลุ่มลึก และละเอียด โดยดำเนินการตาม กระบวนการขั้นตอนของการทำโครงงาน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง การสรุปผล และการนำเสนอผลงาน ผ่านการค้นคว้าศึกษาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนที่ครูนำมาใช้จัดกิจกรรม การเรียนการสอนให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนใจในการเรียนรู้และสามารถพัฒนาศักยภาพของตน ได้ โดยผู้วิจัยได้เชิญวิทยากรในชุมชนมาให้ความรู้แก่นักเรียน และให้นักเรียนได้มีโอกาสสร้างปฏิสัมพันธ์ กับคนในชุมชน เข้าใจถึงสภาพปัญหาของชุมชน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เกี่ยวกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมในท้องถิ่น เช่น การสืบทอด การปักฝ้าย และการตีกลองตุ้มโบริณ ซึ่ง ในแต่ละกิจกรรมนักเรียนจะได้เผชิญกับปัญหาต่าง ๆ และร่วมกันหาแนวทางแก้ไข ส่งผลให้นักเรียนได้ พัฒนาระบวนการคิด การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และสามารถแสวงหาวิธีการแก้ปัญหาที่มีความ หลากหลาย แล้วพิจารณาเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดหรือมีความเหมาะสมกับสถานการณ์นั้นมาก ที่สุดได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Toomthong, B. (2007) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยโครงงาน เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความสามารถและพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มที่ เป็นไปตามธรรมชาติ ความถนัด และความสนใจ เน้นเรื่องคุณธรรม กระบวนการเรียนรู้อย่างมีขั้นตอนในเรื่องที่เกี่ยวกับ ตนเอง สังคม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย ความรู้ และทักษะด้านคณิตศาสตร์ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานยังเป็นการสอนที่เป็นพื้นฐานในการฝึก ทักษะกระบวนการคิด การแก้ปัญหาจากสถานการณ์ต่าง ๆ โดยครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือ และสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความสนใจ และกำลังใจในการทำโครงงาน

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา ส 16101 สังคม ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่ง เรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา ส 16101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่ง

เรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้รายวิชา ส 16101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง วัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 21.61 คิดเป็นร้อยละ 72.03 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 77.77 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนได้รับการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติโครงงานโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน จำนวน 6 แผนการเรียนรู้ จำนวน 14 ชั่วโมง อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม รวมถึงนักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนด้วยตนเอง โดยมาจากความสนใจของนักเรียนเอง และได้ฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย และการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐานยังมีส่วนช่วยในการกระตุ้นให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้แก่ ทักษะพื้นฐานตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทักษะอาชีพ รวมถึงการมีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม มีความภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นของตน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของไวโกตสกี (Vygotsky) (Berk and Winsler, 1995 อ้างถึงใน Makkasaman, W., 2007) กล่าวไว้ว่า การที่จะพัฒนาให้เด็กมีสติปัญญาและทัศนคติที่ดีได้นั้น ต้องส่งเสริมให้เด็กมีการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้และสามารถที่จะแก้ปัญหาได้ ซึ่งครูจะเป็นผู้ช่วยในการแนะนำอย่างพอเหมาะเท่านั้น และเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับเด็ก (Scaffolding) ซึ่งเป็นการแนะนำช่วยให้เด็กได้แก้ปัญหาด้วยตนเอง (Clue) การช่วยเตือนความจำของเด็ก (Reminders) การกระตุ้นให้เด็กเกิดกระบวนการคิด (Encouragement) การแบ่งปัญหาที่มีความยากให้ง่าย (Breaking the problem down into step) การยกตัวอย่างประกอบ (providing and example) การให้ความช่วยเหลือ (scaffolding) ซึ่งประกอบด้วยลักษณะ 5 ประการ ได้แก่ 1) กิจกรรมที่เป็นการร่วมกันแก้ปัญหา 2) การเข้าใจในปัญหาและมีวัตถุประสงค์ที่ตรงกัน 3) การมีบรรยากาศที่อบอุ่นและการตอบสนองตรงกับความต้องการ 4) การรักษาสถานะของการเรียนรู้ของเด็ก (ZPD) 5) การส่งเสริมให้เด็กรู้จักการควบคุมตนเองในการแก้ปัญหา และทฤษฎีการสร้างความรู้ ซึ่งมีรากฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของ Piaget และ Vygotsky เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงการเรียนรู้ว่าเกิดขึ้นในบริบทที่ผู้เรียนสร้างความรู้ในขณะที่ได้รับประสบการณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ ทฤษฎีนี้เกิดจากการสังเกตการเรียนรู้ของเด็กเล็ก ๆ เด็กสร้างความรู้โดยการมีปฏิสัมพันธ์แบบต่าง ๆ เช่น ดู ฟัง ชิม ตม สัมผัส แสดงว่า เด็กสร้างความรู้ด้วยการมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวกับสถานการณ์จริงในชีวิต และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เช่น บ้าน โรงเรียน ชุมชน และโลก ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่า ผู้เรียนจะเข้าใจอย่างถ่องแท้ เมื่อเขารู้จักสิ่งนั้นด้วยตนเองอย่าง

ตื่นตัว เขาจะต้องจัดกระทำกับข้อมูลใหม่ด้วยความรู้ที่มีอยู่ และถ้าข้อมูลใหม่ไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกับความรู้เดิม จะเกิดความขัดแย้งขึ้นในใจ และจะต้องหาทางแก้ไข (Pornkun, C., 2011)

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยรวมทุกด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดในทุกด้าน โดยเรียงลำดับได้ดังนี้ ด้านครูผู้สอน ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.37) ด้านสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = 0.39) ด้านการจัดการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.46) ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.62) และด้านการวัดการประเมิน ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.69) ตามลำดับ

จากผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐานดังกล่าว นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนโดยภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้าและได้ทดลอง ตลอดจนการสรุปผลการเรียนรู้ด้วยตัวนักเรียนเอง นอกจากนี้ โครงงานยังมีประโยชน์ในด้านอื่น ๆ ได้แก่ 1) นักเรียนมีอิสระในการเลือกโครงงานที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียนตามความถนัดและความสนใจ 2) โครงงานส่งเสริมการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของนักเรียน 3) โครงงานเน้นการศึกษาค้นคว้า ทดลองปฏิบัติจริงที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ 4) ส่งเสริมการพัฒนากระบวนการคิด การวางแผน และการทำกิจกรรมของนักเรียนอย่างเป็นระบบ (Mangkhang, C., 2018) และผู้วิจัยได้จัดแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากของจริง นอกจากนี้การใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนในการจัดกิจกรรมให้แก่ นักเรียน สามารถช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เป็นส่วนหนึ่งของท้องถิ่น และได้สัมผัสเรียนรู้สภาพที่เป็นจริง ได้ใช้ความคิดพิจารณาหาเหตุผล เข้าใจคุณค่าและโทษของแหล่งเรียนรู้ในชุมชนต่อการดำเนินชีวิตของตนและสังคมส่วนรวม รวมถึงนักเรียนได้มีโอกาสรู้เห็นเข้าใจและได้มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา อุปสรรค มีส่วนร่วมในการปรับปรุงตามความสามารถกับวัยของตน มีความภาคภูมิใจที่ได้มีส่วนร่วมกับชุมชน (Mangkhang, C., 2018) และผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความสนใจแหล่งเรียนรู้ในชุมชนที่ผู้วิจัยได้นำมาให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าและได้ทดลองปฏิบัติ โดยเฉพาะแหล่งเรียนรู้ในชุมชนประเภท กิจกรรม ได้แก่ การสีผึ้งเทียน การปั่นฝ้าย และการตีกลองตุ้มแบบโบราณ ซึ่งนักเรียนได้มีส่วนร่วมใน

การทำกิจกรรมร่วมกับวิทยากร ปรากฏชาวบ้าน ส่งผลให้สามารถนำความรู้และประสบการณ์มาจัดทำโครงการตามความสนใจของนักเรียนเอง โดยครูเป็นเพียงผู้คอยให้คำปรึกษาในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hanney (2019) ได้ศึกษาการเรียนรู้แบบโครงการในหลักสูตรการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และสื่อในการศึกษาระดับอุดมศึกษาของสหราชอาณาจักร มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินบทบาทของการเรียนรู้แบบโครงการในการกระตุ้นการพัฒนาขีดความสามารถในการคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหาความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมและความพร้อมในการทำงาน การศึกษาสรุปได้ว่าการรับรู้ถึงลักษณะเฉพาะทางออนไลน์ของการเรียนรู้แบบโครงการในฐานะการปฏิบัติทางสังคมช่วยให้นักการศึกษามีพื้นฐานทางทฤษฎีและวิธีการที่เหมาะสมหรือเพียงพอสำหรับการใช้การเรียนรู้แบบโครงการในระดับอุดมศึกษา

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบโครงการร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน มีขั้นตอนและกิจกรรมที่ต้องใช้ระยะเวลายาวนาน ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับระยะเวลา หรือให้มีความยืดหยุ่นตามความเหมาะสม

1.2 ครูควรสังเกตพฤติกรรม และให้คำแนะนำ หรือให้ข้อเสนอแนะแก่นักเรียนในขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมแต่ละขั้นตอนของการทำโครงการ เพื่อให้ นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างราบรื่น และจัดแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้

1.3 การจัดการเรียนรู้แบบโครงการร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐาน ควรจัดบรรยากาศให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกภายในกลุ่มหรือสมาชิกทั้งชั้นเรียน เพื่อให้ นักเรียนได้ซักถาม เกิดการแก้ปัญหาร่วมกัน จึงควรจัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาหรือวิจัยโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงการร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐานต่อตัวแปรในด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะชีวิต การสร้างองค์ความรู้

2.2 ควรมีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงการร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐานไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายในระดับชั้นอื่น ๆ และควรบูรณาการร่วมกับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

Reference

- Chankani, K. et al. (2010). *Executive summary recidivism of children and youth in Property offenses in Thailand: guidelines for prevention and corrected based on factors predictor in criminology*. Bangkok: Office of Justice Affairs.
- Diamanto, F., and Christos, G. (2010). Project-based learning in primary schools: effects on pupils' learning and attitudes. *Education 3-13*, 39(1), 35-47.
- Dechakup, P. (2017). *Teaching children to do projects. Teaching teachers to do research in the classroom. Guidelines for creating Thai people 4.0*. (3rded.). Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Mangkhang, C. (2018). *Knowledge of Curriculum and Teaching in Social Studies*. (2nd ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Makkasaman, W. (2007). *Project-based teaching*. Bangkok : Chulalongkorn University .
- Ministry of Education Thailand. (2008). *Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008)*. Bangkok: The Teachers Council Of Thailand.
- Office of the Education Council. (2017). *The National education plan B.E. 2560-2579*. Bangkok: Office of the Education Council.
- Pornkun, C. (2011). *Teaching Thinking Process: Theory and Implementation*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Roy, H. (2019). *The problem of projects: reconceptualising the use of Project- based Learning in Media Practice Education*. England: University of Portsmouth.
- Tangkhananan, P. (2015). *Classroom management and Learning resources*. (4thed.). Bangkok: Mean Service Supply Limited Partnership.
- Toomthong, B. (2007). *Guidelines for the development of teaching thinking process*. Bangkok: Mahasarakham University.
- Torrance, E.P. (1965). *Rewarding Creative Behavior*. New Jersey: Prentices Halls.

