

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐาน
และเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และ
สร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา
Development of a Virtual Field Trip Model Based on Context Based Learning
Approach and Storytelling Technique to Enhance Creative Thinking and
Awareness Raising of Art and Cultural Values of Secondary Students

Received: May 12, 2024

Revised: June 16, 2024

Accepted: June 24, 2024



วรรณนา ชนชนะชัย¹
Wanna Chonchanachai



พรสสุว ตันตระรุ่งโรจน์²
Pornsook Tantrarungroj



จินตวีร์ คล้ายสังข์³
Jintavee Khlaisang

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา 2) ศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา 3) นำเสนอรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียน

*Corresponding Author, e-mail: nongpaou@gmail.com

¹ นิสิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Student of M.Ed. Program in Educational Technology and Communications Program, Faculty of Education, Chulalongkorn University.
e-mail: nongpaou@gmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจักษ์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Assistant Professor Dr. in Educational Technology and Communications Program, Faculty of Education, Chulalongkorn University.
e-mail: pomsukt@chula.ac.th

³ ศาสตราจารย์ ดร.ประจักษ์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Professor Dr. in Educational Technology and Communications Program, Faculty of Education, Chulalongkorn University.
e-mail: jinmonsakul@gmail.com

ระดับมัธยมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 94 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความเหมาะสมของรูปแบบฯ แบบประเมินและรับรองรูปแบบฯ แผนการจัดการเรียนรู้ เว็บไซต์ตามรูปแบบฯ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และแบบสอบถามวัดความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการเปรียบเทียบพหุคูณภายหลังการวิเคราะห์ความแปรปรวน ผลการวิจัย พบว่า

1) รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้น มี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. สื่อเทคโนโลยีและกิจกรรม 2. กระบวนการเรียนการสอน 3. การประเมินผล โดยมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ขั้นเข้าสู่บทเรียนด้วยบริบท 2. ขั้นเสริมประสบการณ์ 3. ขั้นเรียนรู้แนวคิดสำคัญ 4. ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ 2) ผลของการใช้รูปแบบฯ เป็นดังนี้ 1. นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องหลังเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. นักเรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน เมื่อเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการนำเสนอรูปแบบฯ พบว่า ผลการประเมินรูปแบบฯ อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ การเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน การใช้บริบทเป็นฐาน เทคนิคการเล่าเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ ความตระหนักในคุณค่า ศิลปวัฒนธรรม

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop a model of virtual field trip learning combined with a context-based approach and storytelling technique to enhance creative thinking and raise awareness of the art and cultural values among secondary students. 2) Study the effects of using the virtual field trip learning model combined with a context-based approach and storytelling technique to enhance creativity and cultural awareness among secondary. 3) To present a virtual field trip learning model that utilizes a context-based approach and storytelling technique to foster creativity and enhance awareness of artistic and cultural values among secondary students. The sample group used in the research comprised 94 secondary students during the second semester of the academic year 2023. The research instruments comprised a questionnaire on the appropriateness of the learning model, a model evaluation and certification form, a lesson plan, a website according to the learning model, and the test for creative Thinking. and a questionnaire to measure awareness of artistic and cultural

values. The data were analyzed using mean, standard deviation, t-test dependent, one-way ANOVA, and post hoc

The research found that:

1) The developed model has 3 components: 1. technological media and activities, 2. teaching and learning process, and 3. evaluation, divided into four stages: 1. Entering the lesson through context, 2. Enhancing experience, 3. Learning key concepts, 4. Applying knowledge. 2) The results of using the developed model are as follows. 1. Students who studied with a virtual field trip combined with a context-based approach and storytelling techniques after class had statistically significantly higher creativity and awareness of artistic and cultural values than before class at a level of .05. 2. Students with different levels of creativity When learning with a virtual field trip combined with a context-based approach and storytelling techniques, there was a statistically significant difference in creativity at the .05 level, and there was no statistically significant difference in awareness of artistic and cultural values at the .05 level. 3) The results of presenting the developed model, showed that the evaluation of the model was very positive.

Keywords: Virtual field learning, Context-based approach, Storytelling technique, Creativity, Cultural awareness, Art and culture.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีบทบาทสำคัญในการสร้างสิ่งใหม่ ๆ และแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน ไม่ว่าจะเป็นในด้านเทคโนโลยี ศิลปวัฒนธรรม อุตสาหกรรม หรือ สังคม ความคิดสร้างสรรค์ช่วยสร้างแรงขับเคลื่อนให้มีการพัฒนาในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว บุคคลต้องพร้อมที่จะปรับตัวและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้สามารถตอบสนองกับความต้องการและที่ต้องการในปัจจุบันและอนาคต ประเทศไทยที่มีความสามารถในการพัฒนาและดึงเอาศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากเท่าใด ก็จะทำให้มีโอกาสพัฒนาและเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น สำหรับประเทศไทยเองก็ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ ดังจะเห็นได้จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566- 2570) ได้กำหนดทิศทางการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ โดยมีเป้าหมายในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ สนับสนุนและสร้างโอกาสให้กับผู้เรียนในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นการส่งเสริมการศึกษาทางวัฒนธรรมและการอบรมเพื่อส่งเสริมความเข้าใจและการรับรู้ถึงวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และความหลากหลายทางวัฒนธรรมของชาติ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562) สอดคล้องกับการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศในมิติด้านวัฒนธรรมที่มุ่งเน้นให้สถาบันทางสังคมร่วมปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมที่พึงประสงค์ โดยการปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) ซึ่งตรงกับเป้าหมายและกรอบทิศทางการพัฒนา

ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ โดยเน้นพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ พัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

จากผลการทดสอบวัดความถนัดทางวิชาชีพ (TPAT) ครั้งที่ 1/2567 ซึ่งเป็นการสอบในระดับมัธยมศึกษา ผลการทดสอบ TPAT21 ทัศนศิลป์ ซึ่งมีโครงสร้างข้อสอบเกี่ยวกับการคิดสร้างสรรค์ การเห็นคุณค่า และศิลปวัฒนธรรม พบว่า ผลสอบอยู่ในระดับต่ำ ค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 38.164 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนในปัจจุบันมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ (สมาคมที่ประชุมอธิการบดีแห่งประเทศไทย, 2567) ฉะนั้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การสร้างความตระหนักรู้ในคุณค่า และการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม จะช่วยยกระดับคุณภาพของผู้เรียน

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่มีกระบวนการคิดแบบอนินทรีย์ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ (MacKinnon, 1962) อันนำไปสู่จินตนาการและความคิดริเริ่มแปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในทุกคน แต่อาจมีระดับและการแสดงออกที่แตกต่างกันไประหว่างบุคคล การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ผ่านการสอนและการฝึกฝน โดยให้โอกาสบุคคลให้มีประสบการณ์หรือทำกิจกรรม (Torrance, 1965) ดังนั้นการออกแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมจึงเป็นปัจจัยสำคัญ โดยต้องออกแบบให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์และสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมได้ นอกจากนี้การนำเครื่องมือและเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาใช้จะมีส่วนช่วยสร้างประสบการณ์มีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้สามารถรวบรวมข้อมูลหรือไอเดียต่าง ๆ ก่อเกิดจินตนาการ และแสดงออกมาในรูปของผลงานจากกระบวนการคิดสร้างสรรค์ในลำดับต่อมา (Anderson, 1957) นอกจากนี้ประสบการณ์ยังส่งผลให้เกิดความตระหนักในคุณค่าต่อสิ่งที่ศึกษาด้วย เพราะหากได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าหรือสัมผัสสิ่งเร้าแล้วจะเกิดความรู้ เมื่อรับรู้ก็จะเข้าใจสิ่งนั้น คือเกิดความคิดรวบยอด และนำไปสู่การเรียนรู้ คือมีความรู้ในสิ่งนั้น และนำไปสู่การเกิดการตระหนักในที่สุด (Good, 1973) และประสบการณ์ที่ได้รับยังสร้างความเชื่อมโยงต่อทัศนคติ ส่งผลต่อความเข้าใจและการรับรู้ในมุมมองที่หลากหลายมากขึ้นของบุคคล

จากการศึกษาข้อมูล เอกสารและงานวิจัย ผู้วิจัยเห็นว่า รูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนการใช้บริบทเป็นฐาน และเทคนิคการเล่าเรื่อง สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนครั้งนี้ได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์

1) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา

2) เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการโดยใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา

2.1) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา

2.2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา

3) เพื่อนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องหลังเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน เมื่อเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องมีความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยแบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ โดยมีระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 1 ภาคเรียน จำนวน 8 สัปดาห์ ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบฯ

ระยะที่ 2 การศึกษาผลของการใช้รูปแบบฯ

ระยะที่ 3 การนำเสนอรูปแบบฯ

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดพุทธบูชา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 94 คน โดยใช้การคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนในรายวิชาทัศนศิลป์พื้นฐาน 6 มีการจำแนกผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่มตามระดับความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT-DP (คะแนนเต็ม 72 คะแนน) แล้วจำแนกตามช่วงคะแนน ดังนี้ กลุ่มระดับความคิดสร้างสรรค์ต่ำ (คะแนนต่ำกว่า 24 คะแนน) กลุ่มระดับความคิดสร้างสรรค์ปานกลาง (คะแนน 24-47 คะแนน) และกลุ่มระดับความคิดสร้างสรรค์สูง (คะแนน 48 ขึ้นไป)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ รูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่อง

ตัวแปรตาม คือ ความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม

3. เครื่องมือที่ใช้

1. รูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา ทำการตรวจสอบคุณภาพโดยใช้แบบสอบถามความเหมาะสมของรูปแบบฯ ผู้เชี่ยวชาญ พบว่าความเหมาะสมของรูปแบบฯ อยู่ในระดับมาก ($M = 4.31$, $SD = 0.28$)

2. แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบฯ ทำการตรวจสอบคุณภาพโดยใช้แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ทำการประเมินความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ความสอดคล้องเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.55$, $SD = 0.30$)

3. เว็บไซต์ตามรูปแบบฯ ทำการตรวจสอบคุณภาพโดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อด้านเนื้อหา และแบบประเมินคุณภาพสื่อด้านการออกแบบเว็บไซต์ คุณภาพสื่อด้านเนื้อหา มีความเหมาะสมอยู่

ในระดับมาก ($M = 4.73$, $SD = 0.30$) และคุณภาพสื่อด้านการออกแบบเว็บไซต์มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.70$, $SD = 0.30$)

4. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT - DP ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการใช้แบบทดสอบและเกณฑ์การให้คะแนน จากนั้นนำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วตรวจแบบทดสอบร่วมกับผู้เชี่ยวชาญอีก 2 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น 0.8 แสดงว่าแบบทดสอบสามารถนำไปใช้ได้

5. แบบสอบถามวัดความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม ตรวจสอบคุณภาพโดยใช้แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.91 แสดงว่าแบบสอบถามสามารถนำไปใช้ได้

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

รูปแบบฯ เป็นวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) เป็นรูปแบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest and Posttest Design) โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 94 คน ระยะเวลา 8 สัปดาห์

กลุ่มตัวอย่าง	ก่อนเรียน	ตัวแปรจัดกระทำ	หลังเรียน
E	O1	X	O2

เมื่อ

E หมายถึง นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้รูปแบบฯ

O1 หมายถึง ทดสอบความคิดสร้างสรรค์และวัดความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมก่อนเรียน

X หมายถึง ได้รับการทดลองใช้รูปแบบฯ

O2 หมายถึง ทดสอบความคิดสร้างสรรค์และวัดความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

1. ปฐมนิเทศผู้เรียนเกี่ยวกับรูปแบบฯ กระบวนการเรียนรู้ เครื่องมือต่าง ๆ และการประเมินผล
2. ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนเพื่อจำแนกผู้เรียนตามระดับความคิดสร้างสรรค์และวัดความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม โดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์และแบบวัดความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม
3. ดำเนินกระบวนการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบฯ
4. ทดสอบความคิดสร้างสรรค์และวัดความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมหลังเรียน โดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์และแบบวัดความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมก่อนเรียน-หลังเรียนโดยใช้สถิติ t-test dependent

2. การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม หลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์ต่างกัน 3 ระดับ ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ในการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ใช้การเปรียบเทียบพหุคูณ (Post Hoc) และใช้วิธี Least Significance Difference (LSD) เพื่อหาความแตกต่าง

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การพัฒนารูปแบบฯ ได้สอบถามความเหมาะสมของรูปแบบฯ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน พบว่าความเหมาะสมของรูปแบบฯ อยู่ในระดับมาก ($M = 4.31$, $SD = 0.28$) การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับรูปแบบฯ ใช้แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ทำการประเมินความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ความสอดคล้องเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.55$, $SD = 0.30$) การประเมินเว็บไซต์ตามรูปแบบฯ ใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อด้านเนื้อหาและแบบประเมินคุณภาพสื่อด้านการออกแบบเว็บไซต์ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 6 คน คุณภาพสื่อด้านเนื้อหา มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.73$, $SD = 0.30$) และคุณภาพสื่อด้านการออกแบบเว็บไซต์ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.70$, $SD = 0.30$) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT-DP ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการใช้แบบทดสอบและเกณฑ์การให้คะแนน นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จากนั้นผู้วิจัยตรวจแบบทดสอบร่วมกับผู้เชี่ยวชาญอีก 2 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น พบว่า ค่าความเชื่อมั่นในการตรวจระหว่างผู้วิจัยกับผู้เชี่ยวชาญมีค่าความเชื่อมั่น 0.8 แบบสอบถามวัดความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม ทำการตรวจสอบคุณภาพโดยใช้แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.91 แสดงว่าแบบสอบถามสามารถนำไปใช้ได้

2. การศึกษาผลของการใช้รูปแบบฯ พบว่า

2.1 นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องหลังเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 นักเรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน เมื่อเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง (N = 94)

เพศ	กลุ่มที่ 1 ระดับความคิด สร้างสรรค์ต่ำ	กลุ่มที่ 2 ระดับความคิด สร้างสรรค์ปานกลาง	กลุ่มที่ 3 ระดับความคิด สร้างสรรค์สูง	รวม (คน)
ชาย	18	14	9	41
หญิง	13	24	16	53
รวม	31	38	25	94

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน

แบบวัดความคิด สร้างสรรค์	จำนวน นักเรียน (N)	คะแนนเฉลี่ย (M) (เต็ม 72 คะแนน)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	t-test	Sig.
ก่อนเรียน	94	32.50	11.77	14.23	<.001
หลังเรียน	94	41.88	10.79		

*p < 0.5

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน (M = 32.50, SD = 11.77) และหลังเรียน (M = 41.88, SD = 10.79) โดยทดสอบสมมติฐานด้วยค่าเฉลี่ยของประชากรด้วยสถิติ (t-test) ปรากฏว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมก่อนเรียนและหลังเรียน

แบบสอบถาม	จำนวน นักเรียน	คะแนนเฉลี่ย (M) (เต็ม 140 คะแนน)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	t-test	Sig.
ก่อนเรียน	94	83.21	6.38	23.49	<.001
หลังเรียน	94	111.74	11.28		

* p < 0.5

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมก่อนเรียน (M = 83.21, SD = 6.38) และหลังเรียน (M = 111.74, SD = 11.28) โดยทดสอบสมมติฐานด้วยค่าเฉลี่ยของประชากรด้วยสถิติ (t-test) ปรากฏว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน

ระดับความคิดสร้างสรรค์	M	SD	F	Sig.
ต่ำ	32.74	6.82	83.212	<.001
ปานกลาง	40.66	6.36		
สูง	55.08	6.26		

* $P < .05$

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์ต่ำ ($M = 32.74$, $SD = 6.82$) ระดับความคิดสร้างสรรค์ปานกลาง ($M = 40.66$, $SD = 6.36$) ระดับความคิดสร้างสรรค์สูง ($M = 55.08$, $SD = 6.26$) โดยทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ (one-way ANOVA) ปรากฏว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยทำการศึกษเพิ่มเติมในการเปรียบเทียบหาความแตกต่างรายคู่ (Post Hoc) ด้วยวิธี LSD เพื่อหาความแตกต่าง

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบหาความแตกต่างรายคู่ (Post Hoc) ความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน

ระดับความคิดสร้างสรรค์	M	ระดับความคิดสร้างสรรค์		
		ต่ำ	ปานกลาง	สูง
		32.74	40.66	55.08
ต่ำ	32.74			
ปานกลาง	40.66	7.916* ($<.001$)		
สูง	55.08	22.338* ($<.001$)	14.422* ($<.001$)	

หมายเหตุ ตัวเลขในวงเล็บคือค่า p-value

* $P < .05$

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม คือ ระดับความคิดสร้างสรรค์ต่ำ ระดับความคิดสร้างสรรค์ปานกลาง และระดับความคิดสร้างสรรค์สูง มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม ของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน

ระดับความคิดสร้างสรรค์	(M)	(SD)	F	Sig.
ต่ำ	108.61	8.57	2.375	.099
ปานกลาง	112.11	11.71		
สูง	115.08	12.86		

จากตารางที่ 6 พบว่า ค่าเฉลี่ยความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์ต่ำ ($M = 108.61$, $SD = 8.57$) ระดับความคิดสร้างสรรค์ปานกลาง ($M = 112.11$, $SD = 11.71$) ระดับความคิดสร้างสรรค์สูง ($M = 115.08$, $SD = 12.86$) โดยทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ (one-way ANOVA) ปรากฏว่า ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การนำเสนอรูปแบบฯ เป็นการนำเสนอผลที่ได้จากการศึกษาของผลการใช้รูปแบบฯ มาปรับปรุงแก้ไขและนำเสนอ เพื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินและรับรองรูปแบบฯ โดยนำเสนอในรูปแบบแผนภาพแสดงรูปแบบ และความเรียงอธิบายรูปแบบ ซึ่งได้นำข้อมูลจากระยะที่ 2 มาปรับปรุงแก้ไข และเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินและรับรองรูปแบบฯ จำนวน 9 คน แสดงความคิดเห็น ประเมินและรับรองรูปแบบฯ นำข้อมูลและข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข โดยปรับปรุงรายละเอียด ขั้นตอน กิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์มากที่สุด ผลการประเมินและรับรองรูปแบบฯ อยู่ในระดับมาก ($M = 4.65$, $SD = 0.36$) หมายความว่า รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นมา ความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ โดยมีรายละเอียดขององค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบฯ ดังนี้

องค์ประกอบของรูปแบบฯ มี 3 องค์ประกอบ คือ

1. สื่อเทคโนโลยีและกิจกรรม คือ สื่อที่ใช้เป็นเครื่องมือการเรียนรู้และกิจกรรมตามรูปแบบฯ โดยสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ คือ ภาพเสมือนจริง 360 องศา สมุดบันทึกออนไลน์ แบบบันทึกเรื่องเล่า E-Book กิจกรรมตามรูปแบบฯ คือ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยบริบท การเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน การวิเคราะห์ข้อมูลและเรียนรู้แนวคิดสำคัญ การสร้างเรื่องเล่าด้วยการเขียนเล่าเรื่อง และการวาดภาพประกอบเรื่องเล่า
2. กระบวนการเรียนการสอน แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นการเตรียม โดยครูอธิบายให้ผู้เรียนทราบรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา วิธีการเรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ และการประเมินผล จากนั้นทดสอบความคิดสร้างสรรค์เพื่อจำแนกผู้เรียนตามระดับความคิดสร้างสรรค์ 2. ขั้นตอนการเรียนการสอน โดยครูจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบฯ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเข้าสู่บทเรียนด้วยบริบท 2) ขั้นเสริมประสบการณ์ 3) ขั้นเรียนรู้แนวคิดสำคัญ และ 4) ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้

3. การประเมินผล เป็นการประเมินผลทั้งก่อนและหลังจากการทำกิจกรรมตามรูปแบบฯ โดยผู้เรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT – DP และแบบสอบถามวัดความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม

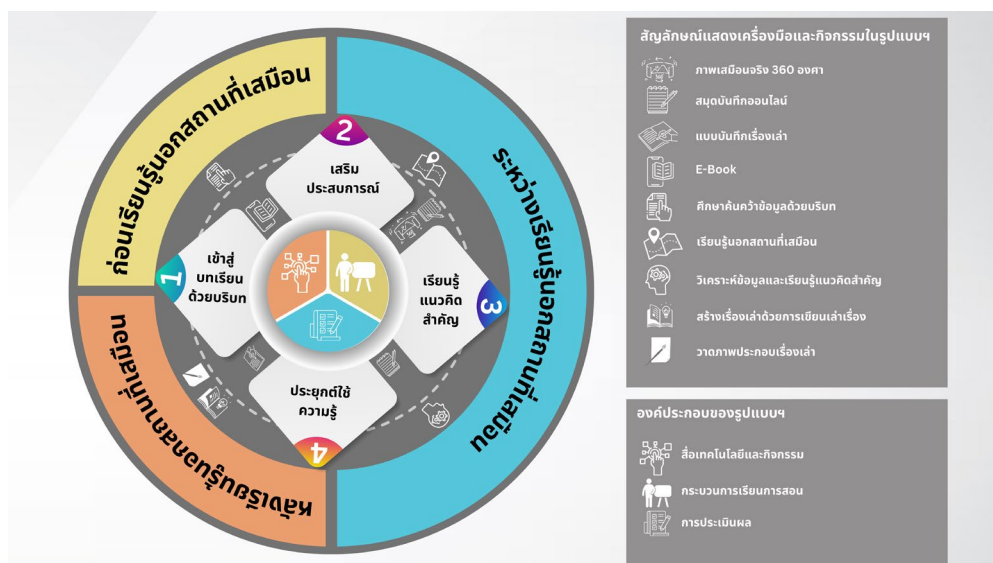
ขั้นตอนของรูปแบบฯ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเข้าสู่บทเรียนด้วยบริบท 2) ขั้นเสริมประสบการณ์ 3) ขั้นเรียนรู้แนวคิดสำคัญ 4) ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นเข้าสู่บทเรียนด้วยบริบท เป็นขั้นตอนในกระบวนการก่อนการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน โดยผู้เรียนร่วมกันศึกษาบริบทด้านเนื้อหาและบริบทที่อยู่ภายใต้สิ่งแวดล้อมทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนผ่านเว็บไซต์ตามรูปแบบฯ เพื่อสร้างความรู้ ความคุ้นเคย และกระตุ้นให้เกิดความสนใจ ตระหนักถึงความจำเป็นและเห็นคุณค่าในการเรียนรู้ตามบริบทที่กำหนด

2. ขั้นเสริมประสบการณ์ เป็นขั้นตอนในกระบวนการระหว่างการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน โดยผู้เรียนร่วมกันสำรวจ สังเกต และเก็บข้อมูลศิลปวัฒนธรรมในชุมชนแบบเสมือนผ่านเว็บไซต์ตามรูปแบบฯ ซึ่งในขั้นตอนนี้จะทำให้ผู้เรียนค้นพบความรู้และสร้างประสบการณ์ใหม่

3. ขั้นเรียนรู้แนวคิดสำคัญ เป็นขั้นตอนในกระบวนการระหว่างการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน ในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้สรุปความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า โดยนำข้อมูลต่าง ๆ ที่ค้นพบมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันภายในกลุ่ม และนำความรู้มาคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเชื่อมโยงระหว่างบริบทด้านเนื้อหาและบริบทที่อยู่ภายใต้สิ่งแวดล้อมทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชน

4. ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นขั้นตอนในกระบวนการหลังการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน ในขั้นนี้ผู้เรียนจะประยุกต์ใช้ความรู้ โดยการตั้งเอาประสบการณ์การเรียนรู้จากการศึกษาตามบริบทมาถ่ายทอดผ่านเรื่องเล่าโดยการเขียนเล่าเรื่องและวาดภาพประกอบเรื่องเล่า



ภาพที่ 1 รูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา

อภิปรายผล

การพัฒนารูปแบบฯ ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยอาศัยแนวคิดและขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้จากการผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน การใช้บริบทเป็นฐาน และเทคนิคการเล่าเรื่อง ซึ่งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าได้ เนื่องจากการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนและการใช้บริบทเป็นฐานทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้ ซึ่งประสบการณ์เป็นกระบวนการที่สำคัญที่ทำให้สามารถรวบรวมข้อมูลหรือไอเดียต่างๆ ทำให้เกิดจินตนาการ และแสดงออกมาในลักษณะของผลงานจากกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Anderson, 1957) โดยงานวิจัยครั้งนี้ผู้เรียนแสดงออกผ่านเทคนิคการเล่าเรื่อง ผู้เรียนได้แสดงความคิดและมุมมองตนเองโดยใช้ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์ ดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกับประสบการณ์ใหม่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันและแบ่งปันไอเดียเพื่อต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ประสบการณ์จากการเรียนรู้อย่างส่งผลให้เกิดความตระหนักในคุณค่าต่อสิ่งที่ศึกษาด้วย เพราะได้รับการกระตุ้นจากประสบการณ์ที่เรียนรู้และศึกษาแล้วเกิดความรู้ เมื่อรับรู้ก็จะเข้าใจและนำไปสู่การเกิดการตระหนักในที่สุด (Good, 1973) การวิจัยครั้งนี้ พบว่า องค์ประกอบของรูปแบบฯ มี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) สื่อเทคโนโลยีและกิจกรรม 2) กระบวนการเรียนการสอน 3) การประเมินผล โดยมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเข้าสู่บทเรียนด้วยบริบท 2) ขั้นเสริมประสบการณ์ 3) ขั้นเรียนรู้แนวคิดสำคัญ 4) ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้

การศึกษาผลการใช้รูปแบบฯ พบว่า 1) นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบฯ หลังเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน เนื่องมาจากกิจกรรมตามรูปแบบฯ กระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้และประสบการณ์ เชื่อมโยงความรู้เก่าและใหม่เข้าด้วยกัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ระดมความคิดและแสดงความคิดอย่างอิสระ สอดคล้องกับ ประภัสสร ดิษสกุล (2562) กล่าวถึงแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ว่าต้องฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะในการสร้างภาพทางความคิด รู้จักคิดเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เคยเห็นมาก่อน หรือนึกภาพในมุมมองอื่น ๆ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระ อีกทั้งรูปแบบฯ สามารถสร้างการรับรู้ให้ผู้เรียนเกิดความรู้และประสบการณ์ สอดคล้องกับ Good (1973) ที่ได้กล่าวถึงความตระหนักว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงการเกิดความรู้ของบุคคล ความตระหนักเป็นภาวะทางจิตใจที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกรู้ ซึ่งเป็นภาวะที่บุคคลได้รับรู้หรือได้รับประสบการณ์มาแล้ว 2) นักเรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน เมื่อเรียนด้วยรูปแบบฯ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน และมีความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน โดยผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผู้เรียนระดับปานกลางและต่ำ อาจเป็นเพราะว่าผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง มีบุคลิกขงสงสัย

มีความรู้สึกแปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ มองเห็นลักษณะหรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่ายและรวดเร็ว มองสิ่งต่างๆ ในแง่มุมแปลก และมีสมาธิในสิ่งที่สนใจ (อารี พันธมณี, 2557) จึงส่งผลให้ผู้เรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผู้เรียนระดับอื่น ส่วนคะแนนของความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน ผู้วิจัยคาดว่าเพราะระดับความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนไม่ได้ส่งผลต่อความสามารถในการตระหนักคุณค่าต่อสิ่งต่าง ๆ แต่สิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดความตระหนัก คือ การรับรู้ของแต่ละบุคคล และทัศนคติที่มีต่อสิ่งเร้า ได้แก่ บุคคล สถานการณ์ กลุ่มสังคม และสิ่งต่างๆ ที่มีแนวโน้ม เป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ (Breckler, 1986) แล้วมีการประเมินค่าและตระหนักถึงคุณค่าในสิ่งที่ตนเองมีต่อสิ่งนั้น ๆ

การนำเสนอรูปแบบฯ เป็นการนำเสนอผลที่ได้จากการศึกษาผลการใช้รูปแบบฯ มาปรับปรุงแก้ไข และนำเสนอ เพื่อผู้เชี่ยวชาญรับรองรูปแบบฯ ผลการประเมินและรับรองรูปแบบฯ อยู่ในระดับมาก หมายความว่า รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นมา ความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ โดยมีรายละเอียดขององค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบฯ ดังนี้

องค์ประกอบของรูปแบบฯ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ

1. สื่อเทคโนโลยีและกิจกรรม คือ เครื่องมือและกิจกรรมในรูปแบบฯ ที่ทำหน้าที่เป็นตัวกลางช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ซึ่งสื่อมีบทบาทเป็นกุญแจสำคัญในการวางแผนและใช้จัดการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะต่าง ๆ (Barron, 1968)

2. กระบวนการเรียนการสอน คือ กระบวนการและขั้นตอนที่จัดตามรูปแบบฯ แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นการเตรียม 2. ขั้นตอนการเรียนการสอน ซึ่งการเรียนการสอนเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน โดยต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดประสบการณ์ (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2553)

3. การประเมินผล ผู้วิจัยประเมินความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์และวัดความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมโดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งการประเมินผลเป็นกระบวนการรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสังเกต การสอบถาม การตรวจผลงาน หรือการสอบ (Berry, 2008) เพื่อให้ได้ข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ และทักษะ เพื่อนำผลการประเมินมาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ตลอดจนใช้ตรวจสอบการจัดการเรียนรู้ว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่

ขั้นตอนของรูปแบบฯ มี 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นเข้าสู่บทเรียนด้วยบริบท เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้กระบวนการกลุ่มในการศึกษาเกี่ยวกับบริบทด้านเนื้อหาเชื่อมโยงกับบริบทที่อยู่ภายในชุมชนเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม จากนั้นรวบรวมข้อมูลและ

รายละเอียดสถานที่ก่อนเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน เพื่อสร้างความรู้ ความคุ้นเคย และกระตุ้นให้เกิดความสนใจ ตระหนักถึงความจำเป็นและเห็นคุณค่าในการเรียนรู้ตามบริบทที่กำหนด สอดคล้องกับ จินดาพราหมณ์ชู และคณะ (2553) กล่าวว่า บริบทแนะนำทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความจำเป็นต้องเรียนรู้

2. ขั้นเสริมประสบการณ์ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงเนื้อหา ผู้เรียนร่วมกันสร้างประสบการณ์จากการค้นคว้าและสืบค้นข้อมูลแบบ 3 มิติ ผ่านเว็บไซต์ตามรูปแบบๆ เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม และเก็บรวบรวมข้อมูล การเสริมประสบการณ์เป็นกระบวนการที่สำคัญ เพราะเป็นจุดเริ่มต้นทำให้สามารถรวบรวมข้อมูลหรือไอเดียต่าง ๆ ก่อเกิดจินตนาการ และแสดงออกมาในรูปของผลงานจากกระบวนการคิดสร้างสรรค์ในลำดับต่อมา (Anderson, 1957)

3. ขั้นเรียนรู้แนวคิดสำคัญ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือน มาพิจารณาความสัมพันธ์และความสอดคล้องกับบริบทด้านเนื้อหา สรุปเนื้อหาสาระสำคัญจากการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่พบร่วมกันเป็นกลุ่ม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ปรับเปลี่ยนความเข้าใจเดิมให้ถูกต้องมากขึ้น สอดคล้องกับ ทิศนา แหมมณี (2547) กล่าวว่า การอภิปรายกลุ่มย่อย ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างทั่วถึง มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนประสบการณ์อันจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนกว้างขึ้น

4. ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำประสบการณ์จากการศึกษาด้านเนื้อหาและด้านบริบทที่อยู่ภายในชุมชนเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมจากการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนมาประยุกต์ใช้ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง ผ่านการเขียนเรื่องเล่าและวาดภาพประกอบเรื่องเล่า โดยแสดงความคิดและมุมมองตนเอง มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันไอเดียเพื่อต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ พัทธรา วาณิชสิน (2562) กล่าวว่า เทคนิคเรื่องเล่าเป็นเครื่องมือช่วยแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ รวมทั้งกลเม็ดเคล็ดลับต่างๆ เพื่อสื่อสารบทเรียน ประเด็นซับซ้อน และเป็นวิธีจัดการความรู้จากประสบการณ์ในบริบทจริง รวมทั้งช่วยเหลือเลี้ยงและเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการใช้บริบทเป็นฐานและเทคนิคการเล่าเรื่อง ควรศึกษาตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับนั้นเพื่อลดภาระงานหรือการซ้ำตัวชี้วัดเดิม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

รูปแบบนี้ ศึกษาผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างสมรรถนะในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในการวิจัยครั้งต่อไปสามารถนำไปศึกษาวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ เพื่อขยายผลได้

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 3). โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จินดา พราหมณ์ชู, เอกรัตน์ ศรีตัญญู, และลัดดา มีสุข. (2553). ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน เรื่องอัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา*, 2(ฉบับพิเศษ), 32-41.
<https://ejournals.swu.ac.th/index.php/swurd/article/view/2685>
- ทิตนา แคมมณี. (2547). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประภัสสร ดิษกุล. (2562). *นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทชั้นปริญญาโท ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรา วาณิชสิน. (2562). เทคนิคการเล่าเรื่อง: เครื่องมือสอนที่มีศักยภาพ. *วารสารครูศาสตร์อุตสาหกรรม*, 18(3), 281-291. <https://ph01.tci-thaijo.org/index.php/JIE/article/view/180159>
- สมาคมที่ประชุมอธิการบดีแห่งประเทศไทย. (2567). *ค่าสถิติพื้นฐานการสอบ TGAT/TPAT 2-5*.
<https://assets.mytcas.com/66/T66-Stat-TGAT-TPAT.jpg>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). *ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (2561-2580)* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (พ.ศ. 2566-2570)*. http://www.nesdc.go.th/ewt_news.php?nid=13651
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 5). โอเดียนสโตร์.
- อารี พันธมณี. (2557). *ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Anderson, D. R. (1957). *การคิดเชิงสร้างสรรค์*.
<https://www2.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb13.pdf>
- Barron, F. X. (1968). *Creativity and personal freedom*. Van Nostrand.
- Berry, R. (2008). *Assessment for learning*. Hong Kong University Press.
- Breckler, R. L. (1986). *The social work dictation* (3rd ed.). NASW Press.
- Good, C. A. (1973). *Dictionary of education*. McGraw-Hill.

- MacKinnon, D. W. (1962). The nature and nurture of creative thinking. *American Psychologist*, 17(7), 484-495. <https://psycnet.apa.org/record/1990-97945-013>
- Torrance, P. E. (1965). *Rewarding creative behavior*. Prentice Hall.