



ครั้งนี้เป็นการศึกษาแบบกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นชั้นปีที่ 2 ณ มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A จำนวน 10 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A สถิติที่ใช้ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการศึกษาพบว่า 1) นักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นชั้นปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A สูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด จากการศึกษาครั้งนี้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบ สืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนสังคมและวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้นจากการรู้จักตั้งคำถามและฝึกคิดวิเคราะห์ร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม อย่างไรก็ตามผู้สอนควรวิเคราะห์เนื้อหาในแต่ละหัวข้ออย่างระมัดระวังให้มีปริมาณเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียน

**คำสำคัญ :** วัฏจักร 6A, การจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้, สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

## Abstract

This article aims to 1) compare second-year Japanese major students' learning achievement in Japanese social and culture before and after using 6A teaching and learning cycle Lesson plans, 2) study students' satisfaction of learning Japanese social and culture by using 6A teaching and learning cycle Lesson plans. This study used one group pretest-posttest design. The population was 23 second-year Japanese major students at a university in southern Thailand.

Research tools were 10 6A teaching and learning cycle Lesson plans, learning achievement test, and a satisfaction questionnaire. Statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The study found that 1) scores after learning Japanese social and culture by using 6A teaching and learning cycle lesson plans were higher than pretest scores at the level of .01 significant difference, 2) students had satisfaction with learning Japanese social and culture by using 6A teaching and learning cycle lesson plans at the highest level. It can be concluded that the inquiry-based teaching and learning method, 6A teaching and learning cycle lesson plans, are effective in encouraging learners to learn Japanese social and culture systematically. Learners understand the content better by knowing how to ask questions and practice critical thinking with their peers in the group. However, instructors should analyze the content on each topic carefully to ensure the appropriate amount of content for the learner.

**Keywords :** 6A Cycle, Inquiry-based Teaching and Learning Management, Japanese Social and Culture, Learning Achievement

## ที่มาและความสำคัญของปัญหา

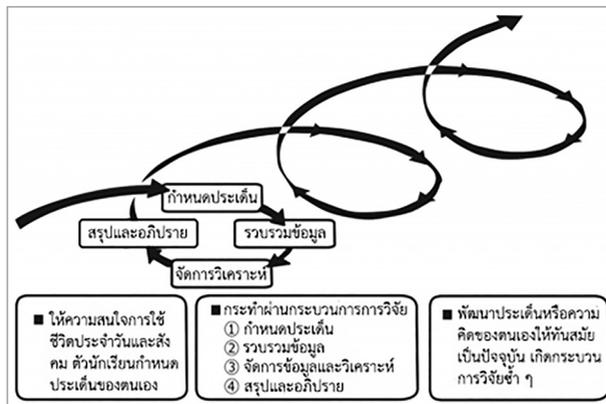
ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการในราชกิจจานุเบกษา เรื่องมาตรฐาน การอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 กล่าถึงการจัดการเรียนการสอนของสถาบันอุดมศึกษา ในหมวด 2 ข้อ 12 ว่า “มีการพัฒนาคณาจารย์ในเรื่องการจัดกระบวนการเรียนรู้ ทั้งในระบบชั้นเรียนและ ผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ...” นอกจากนี้ยังระบุใน ข้อ 13 ว่า “สถาบันอุดมศึกษา ต้องส่งเสริมการบูรณาการการวิจัยกับการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การวิจัยแก่ผู้เรียน...” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565) การจัดการเรียนการสอน ในศตวรรษที่ 21 จึงไม่ใช่เป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน แต่ต้องปรับเปลี่ยนเป็นการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ให้ผู้เรียน ได้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ผ่านกระบวนการการเรียนรู้หรือประสบการณ์ที่เกิดจาก

การที่ผู้สอนได้จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ไว้ในชั้นเรียน การใช้วิธีการจัดการเรียน การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry based) จึงเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับ ความต้องการพัฒนาผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการสืบเสาะหาความรู้ถูกนำเสนอมาตั้งแต่ ปี 1960 สำหรับการเรียนการสอนสายวิทยาศาสตร์ (Onuki, 2018: 373) โดย บรูโนเนอร์(1961) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ค้นพบ จะเป็นการช่วยให้ ผู้เรียนรู้จักการประเมินตัดสินข้อมูลและเป็นการเตรียมข้อมูลให้พร้อมต่อการเรียกใช้ และจะสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนได้ดีกว่าท่องจำอีกด้วย นอกจากนี้จะพบ ในการจัดการเรียนการสอนวิชาทางวิทยาศาสตร์แล้วในภายหลังยังมีการนำไปใช้ กับรายวิชาทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มากขึ้น เช่น วิชาประวัติศาสตร์ วิชาภาษาต่างประเทศ ฯลฯ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ มีหลากหลายรูปแบบแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับนักวิชาการที่นำไปใช้ แต่จะอยู่ในรูปแบบ ของวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ที่มีรูปแบบของช่วง (phase) ต่าง ๆ เป็นแกนกลาง ร่วมกัน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่เนื้อเรื่อง (Orientation) ขั้นการถามและคิดสมมติฐาน (Conceptualization) ขั้นสำรวจและทดลอง (Investigation) ขั้นสรุป (Conclusion) และขั้นการสื่อสารอภิปราย (Discussion) (Pedaste, et. al, 2015) ทางด้านกระทรวง ศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีญี่ปุ่น ก็ได้ระบุถึงโมเดลการ เรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ในเอกสารที่ชื่อว่า “การจัดสรรเวลาเรียนรู้ทางสารัตถะ ที่เพิ่มสมรรถนะที่ต้องการในปัจจุบัน(ผู้เขียนแปล)” (MEXT, 2013) ซึ่งแบ่งขั้นตอน การเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้เป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 - การกำหนดหัวข้อ ขั้นที่ 2- การรวบรวมข้อมูล ขั้นที่ 3- การจัดการและวิเคราะห์ข้อมูล และขั้นที่ 4- การสรุป และแสดงความคิดเห็น (ภาพที่ 1) โดยที่ผ่านมามีการใช้วัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ ที่มีจำนวนขั้นตอนและชื่อวงจร (Learning cycle) แตกต่างกันไป (ดังตารางที่ 1)

**ตารางที่ 1** ตัวอย่างโมเดลวงจรการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการสืบเสาะหาความรู้

วงจรกิจกรรม 5E (คุณช์ญ์ สมชณะกัจ, 2562)	วงจรกิจกรรม 6E+A (นิกภาพร ช้วยธานี และคณณะ, 2562)	วงจรกิจกรรม 7E (เนตรดาว สร้อยแสงและคณณะ, 2562)
ขั้นที่ 1 : สร้างความสนใจ (Engagement)	ขั้นที่ 1 : สร้างความสนใจและ ตรวจสอบคความรู้เดิม (Engagement and Elicitation)	ขั้นที่ 1 : ตรวจสอบคความรู้เดิม (Elicitation)
ขั้นที่ 2 : ส้ารวจค้ค้นหา (Exploration)	ขั้นที่ 2 : ส้ารวจและค้ค้นหา (Exploration)	ขั้นที่ 2 : เร้าคความสนใจ (Engagement)
ขั้นที่ 3 : อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)	ขั้นที่ 3 : อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)	ขั้นที่ 3 : ส้ารวจค้ค้นหา (Exploration)
ขั้นที่ 4 : ขยายคความรู้ (Elaboration)	ขั้นที่ 4 : การโต้แย้ง (Ar- gumentation for the best solution)	ขั้นที่ 4 : อธิบาย (Explanation)
ขั้นที่ 5 : ประเมินผล (Evaluation)	ขั้นที่ 5 : การออกแบบและ ดำเนินการแก้ปัญห (Execution)	ขั้นที่ 5 : ขยายคความรู้ (Elaboration)
	ขั้นที่ 6 : ขยายคความรู้ (Enrich)	ขั้นที่ 6 : ประเมินผล (Evaluation)
	ขั้นที่ 7 : ประเมิน (Evaluation)	ขั้นที่ 7 : นำคความรู้ไปใช้ (Extension)



**ภาพที่ 1** โมเดลการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้  
ที่มา : MEXT (2013)

ในการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น จะต้องศึกษาทั้งภาษาและวัฒนธรรม เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือและเป็นส่วนสำคัญทางวัฒนธรรม การจะสามารถสื่อสารภาษาญี่ปุ่นได้อย่างถูกต้องจึงจำเป็นต้องมีความเข้าใจในภูมิหลังของภาษา ซึ่งประกอบไปด้วยปัจจัยด้านต่าง ๆ ทั้งการใช้ชีวิต วัฒนธรรม หรือการประกอบสร้างสังคมในปัจจุบันของญี่ปุ่นด้วย (Mizuuchi&Li, 2006: 55) นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมทั้งของวัฒนธรรมตนเองและวัฒนธรรมปลายทางผ่านแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) อีกด้วย (Kurachi,1992, อ้างถึงใน Hori, 2014) ในเดือนเมษายนปี ค.ศ. 1962 รายวิชา「日本事情 : nihonjijou」ได้ถูกบรรจุในหลักสูตรสำหรับนักศึกษาต่างชาติ แต่ชื่อวิชาและเนื้อหาจะมีความยืดหยุ่นตามความต้องการและความสนใจในวัฒนธรรมญี่ปุ่นของผู้เรียน (Mizuuchi&Li, 2006; Naito, 2014) เช่น 「日本事情」「日本社会文化」「日本文化演習 : 適応 / 芸術 / 社会」<sup>5</sup> เช่นเดียวกับในประเทศไทย ในการพัฒนาหลักสูตรวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นระดับอุดมศึกษามีการบรรจุรายวิชาที่ให้ความรู้ผู้เรียนทางด้านสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นส่วนที่ประเทศญี่ปุ่น วิชาสังคมและวัฒนธรรม โดยอาจมีชื่อแตกต่างกันไป เช่น สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น (หรือสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่น) สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นร่วมสมัย วิชาญี่ปุ่นปริทัศน์ วิชาญี่ปุ่นศึกษา วิชาปริทัศน์วัฒนธรรมญี่ปุ่น วิชาประเด็นปัจจุบัน ในเอเชียตะวันออก<sup>6</sup> เอเชียตะวันออกในอดีตกับปัจจุบัน<sup>2</sup> ฯลฯ เนื้อหาที่บรรจุอยู่ในรายวิชาจะประกอบด้วยคำสำคัญ เช่น ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สิ่งแวดล้อม สังคม วรรณกรรม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ อุตสาหกรรม ครอบครัว ฯลฯ มิอุชิและอิ (2006) กล่าวว่าแต่เดิมวิชา「日本事情 : nihonjijou」เป็นส่วนต่อขยายของการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นแต่ไม่มีความชัดเจนในเรื่องของเนื้อหาหรือวิธีการจัดการเรียนการสอน ในปัจจุบันรูปแบบจะเป็นการบรรยายจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน... (Mizuuchi&Li, 2006: 56) ประภัสสร ปรีเอี่ยม (2564) กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ไว้ว่าเป็นวิชาที่ผู้เรียนไม่ค่อยไม่ความสนใจ ประกอบกับผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่น่าสนใจหรือไม่ใช้

<sup>5</sup> ข้อมูลจากคู่มือลงทะเบียนรายวิชาด้านภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นจากมหาวิทยาลัยในประเทศไทยญี่ปุ่น (ข้อมูล ณ วันที่ 9 พฤศจิกายน 2565)

<sup>6</sup> กรณีเป็นหลักสูตรแบบคลัสเตอร์ (Cluster curriculum) วิชาเอกภาษาตะวันออก

สื่อที่น่าสนใจทำให้ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้น ไม่สนใจจนนำไปสู่การไม่สามารถสรุปประเด็นสำคัญของเนื้อหาที่เรียนได้ สอดคล้องกับบิลลาวัลด์ หงส์อนุรักษ์ (2563) ที่ได้สำรวจความคิดเห็นที่มีต่อรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นของนักศึกษาสรุปผลการศึกษาร่วมหนึ่งไว้ว่าจากความคิดเห็นของนักศึกษาสื่อประกอบการสอนต้องน่าสนใจ สามารถจูงใจในการเรียน ช่วยเสริมสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนได้สนุกและน่าตื่นเต้น อีกทั้งศิริลักษณ์ กมลนิตและคณะ (2564) ได้นำการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Based Learning Approach) มาแก้ปัญหาผลการเรียนรู้ต่ำในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นเป็นเพราะการจัดกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนจะทำให้นักเรียนมีความตื่นตัว มีความอยากรู้อยากเห็น พยายามค้นคว้าหาคำตอบตามแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและตามความถนัดของตนเอง

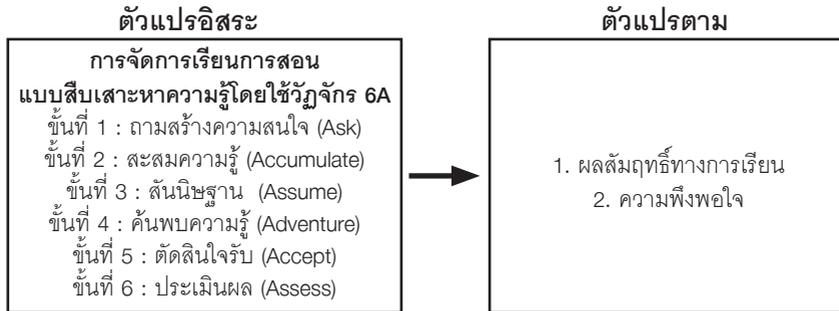
ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาผลการเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นจากการสอนโดยมีผู้สอนบรรยายเป็นหลักและแทรกกิจกรรมกลุ่มเป็นบางครั้งซึ่งเกิดปัญหาว่าผู้เรียนมีลักษณะเป็นผู้รับ (Passive learner) สูง จุดจำความรู้เป็นภาพรวมของชุดความรู้ที่ผู้สอนบอกรับให้ โดยไม่สามารถจำแนกเป็นประเด็นย่อยได้ มาเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ค้นพบและสร้างความรู้ด้วยตนเองตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) อย่างเป็นระบบ

## วัตถุประสงค์

- 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นชั้นปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A
- 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นชั้นปีที่ 2 ต่อการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A

## กรอบแนวคิดการวิจัย

บทความนี้ต้องการศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A ในรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นของนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น ณ มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย

## วิธีดำเนินการการศึกษา

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น ณ มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ จำนวน 127 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 23 คน ได้จากการสุ่มแบบเจาะจง ความรู้ภาษาญี่ปุ่นอยู่ในระดับขั้นต้นสูง (Upper beginner)

### 2. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการทดลอง One-Group Pretest-Posttest Design

O1 X O2

กลุ่มทดลอง

O1 (observation 1) หมายถึง การวัดก่อนการทดลอง

X (treatment) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A

O2 (observation 2) หมายถึง การวัดหลังการทดลอง

### 3. เครื่องมือวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A จำนวน 10 แผน แผนละ 180 นาที สัปดาห์ละ 1 วัน จำนวน 10 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 10 ครั้ง

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมและวัฒนธรรม ญี่ปุ่น ก่อนเรียนและหลังเรียนแบบคู่ขนาน ชนิดข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก เกณฑ์การให้คะแนน ตอบถูก=1 คะแนน ตอบผิด=0 คะแนน

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A

### 4. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

4.1 ศึกษาทฤษฎี แนวคิด งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ สังเคราะห์ข้อมูลจากแผนจัดการเรียนรู้ 5E ของคุณัญญ์ สมชนะกิจ (2562) และ Onuki(2018) พัฒนาเป็นแผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A โดยปรับชื่อของช่วงในแต่ละขั้นตอนจากคำนามเป็นคำกริยาเพื่อให้สามารถนำไปปฏิบัติได้ง่ายและเข้าใจวัตถุประสงค์ได้ชัดเจนตามแนวคิดการปรับปรุงการใช้คำกริยาในการอธิบายระดับชั้นความรู้ของ Krathwohl (2002)

4.2 กำหนดโครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 10 หน่วย จากตำราเรียนหลัก "Japan then and now : 語で語る日本事情 2020" ได้แก่ 1) อาหารและเครื่องดื่ม 2) ประเพณีและพิธีกรรม 3) ศาสนา 4) ศิลปะและงานฝีมือ 5) วรรณกรรม 6) วัฒนธรรมประเพณีและสื่อมวลชน 7) ความคิดของคนญี่ปุ่น 8) การเมืองญี่ปุ่น 9) เศรษฐกิจและอุตสาหกรรมญี่ปุ่น และ 10) ครอบครัวญี่ปุ่น จากนั้นสร้างแผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A โดยใช้แนวคิดรวบยอดในรูปแบบผังมโนทัศน์ในขั้นที่ 4 ค้นพบความรู้ (Adventure)

4.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ก่อนเรียนและหลังเรียนแบบคู่ขนาน และสร้างแบบทดสอบย่อยหลังทำกิจกรรม โดยใช้เนื้อหาและคำสำคัญจากตำราหลัก แบบทดสอบทั้งหมดเป็นภาษาไทยและใช้อักษรโรมัน (Romaji) ถอดเสียงคำนามเฉพาะเป็นหลัก

4.4 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A

4.5 นำแผนการจัดการเรียนการสอนและแบบสอบถามความพึงพอใจไปตรวจสอบคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยมีผลประเมินมากกว่า 0.67 สามารถนำไปใช้ได้

## 5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวัดความรู้ด้านสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ของกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวนทั้งสิ้น 50 ข้อ (50 คะแนน)

5.2 นำแผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A จำนวน 10 แผน ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 ครั้ง ครั้งละ 180 นาที สัปดาห์ละ 1 ครั้ง (ตารางที่ 2)

5.3 ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ของกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวนทั้งสิ้น 50 ข้อ (50 คะแนน)

5.4 สัมภาษณ์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A

5.5 สัมภาษณ์กลุ่มย่อย (Focus Group) สุ่มเลือกนักศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 คน ทั้ง 6 คนมีระดับคะแนนแตกต่างกัน

**ตารางที่ 2** รายละเอียดการดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบ  
สืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A

ขั้นตอน	รายละเอียด
ขั้นที่ 1 : ถามสร้างความสนใจ (Ask)	ให้ผู้เรียนดูภาพ/วิดีโอที่มีเนื้อหาหัวข้อในสัปดาห์เรียนนั้น และตั้งคำถามให้ผู้เรียนได้อภิปรายและแสดงความคิดเห็น ผู้เรียนจดคำสำคัญที่ได้รับลงในใบงาน (20 นาที)
ขั้นที่ 2 : สะสมความรู้ (Accumulate)	ให้ผู้เรียนจากกลุ่มที่รับผิดชอบหัวข้อประจำสัปดาห์ ออกมานำเสนอเนื้อหาที่ได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับหัวข้อนั้น ๆ จำนวน 2 คน ผู้เรียนกลุ่มที่เหลือฟังการนำเสนอและจดสรุปความรู้ที่ได้รับลงในใบงาน (40 นาที)
ขั้นที่ 3 : สันนิษฐาน (Assume)	หลังจากฟังข้อมูลที่เพื่อนนำเสนอแล้ว ผู้เรียนสรุปและสันนิษฐาน เนื้อหาลงในใบงาน (20 นาที)
ขั้นที่ 4 : ค้นพบความรู้ (Adventure)	สมาชิกภายในกลุ่มร่วมกันค้นคว้าหาข้อมูลจากหลากหลายช่องทาง เช่น หนังสือตำรา อินเทอร์เน็ต และร่วมกันสรุปเป็นแผนผังความคิด (mind map) (50 นาที)
ขั้นที่ 5 : ตัดสินใจรับ (Accept)	ผู้สอนสรุปเนื้อหาสำคัญร่วมกับผู้เรียน เพื่อเป็นข้อมูลสุดท้าย (30 นาที)
ขั้นที่ 6 : ประเมินผล (Assess)	ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง หลังจากทำแบบทดสอบผู้สอนจะเฉลยและให้ข้อมูลป้อนกลับ ในรายชื่อที่ผู้เรียนตอบผิด (20 นาที)

**6. การวิเคราะห์ข้อมูล**

6.1 วิเคราะห์ข้อมูลความแตกต่างของคะแนนการทดสอบก่อนเรียน และหลัง ด้วยการทดสอบสมมติฐานด้วยค่าที่ t-test dependent

6.2 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแผนจัดการเรียนรู้ 6A แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด = 5 นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมาก = 4 นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับปานกลาง = 3 นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับน้อย = 2 นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด = 1 ผู้วิจัยใช้สูตรคำนวณหาความกว้างของอันตรภาคชั้นแบ่งระดับความพึงพอใจออกเป็น 5 ระดับ

**ตารางที่ 3** ระดับอันตรายภาคขั้นระดับความพึงพอใจ

ค่าเฉลี่ย	ระดับความวิตกกังวล
1.00-1.80	พึงพอใจน้อยที่สุด
1.81-2.60	พึงพอใจน้อย
2.61-3.40	พึงพอใจปานกลาง
3.41-4.20	พึงพอใจมาก
4.21-5.00	พึงพอใจมากที่สุด

**ผลการศึกษา**

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น ชั้นปีที่ 2 ที่เรียนรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางที่ 4

**ตารางที่ 4** การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษา

คะแนน	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p
คะแนนก่อนเรียน	23	19.96	4.15	8.71*	0.0000
คะแนนหลังเรียน	23	32.04	4.08		

\*  $p < .01$

2. ผลการศึกษาค้นหาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A ในรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 5

**ตารางที่ 5** ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A ในรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

รายการ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
<b>ด้านปัจจัยนำเข้า (Input)</b>			
1. ค่าชี้แจงของกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ฉันเข้าใจง่าย	4.25	0.68	พึงพอใจมากที่สุด
2. ผู้สอนชี้แจงขั้นตอนอย่างละเอียดปฏิบัติตามได้ง่าย	4.25	0.68	พึงพอใจมากที่สุด
3. ผู้สอนมีการเตรียมสอนล่วงหน้า	4.67	0.70	พึงพอใจมากที่สุด
4. ผู้สอนมีการตั้งคำถามให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบได้ด้วยตนเอง	4.67	0.48	พึงพอใจมากที่สุด
5. รูปแบบของใบงานเหมาะสม มีความเข้าใจง่าย	4.25	0.61	พึงพอใจมากที่สุด
6. เวลาที่ใช้สำหรับการบรรยายและถามคำถามของผู้สอนในช่วงแรกมีความเหมาะสม (ขั้นสร้างความสนใจ (Ask))	4.29	0.86	พึงพอใจมากที่สุด
7. เวลาที่ใช้สำหรับการนำเสนอเนื้อหาของผู้เรียนมีความเหมาะสม (ขั้นรับข้อมูลเบื้องต้น (Accumulate))	4.33	0.64	พึงพอใจมากที่สุด
8. เวลาที่ใช้สำหรับการสรุปข้อมูลเบื้องต้นและตั้งคำถามของผู้เรียนหน้าชั้นเรียนมีความเหมาะสม (ขั้นตั้งคำถาม (Assume))	4.00	0.66	พึงพอใจมาก
9. เวลาที่ใช้สำหรับทำกิจกรรมในช่วงค้นหาคำตอบด้วยตนเองมีความเหมาะสม (ขั้นค้นพบความรู้ (Adventure))	4.04	0.86	พึงพอใจมาก
10. เวลาที่ใช้สำหรับทำกิจกรรมในช่วงสรุปข้อมูลลงแผงผังความคิดหรือ Mind map มีความเหมาะสม (ขั้นค้นพบความรู้ (Adventure))	3.88	0.85	พึงพอใจมาก
11. เวลาที่ใช้สำหรับการสรุปและยืนยันข้อมูลจากสิ่งที่ค้นพบหน้าชั้นเรียนมีความเหมาะสม (ขั้นสรุปความรู้ (Accept))	4.33	0.70	พึงพอใจมากที่สุด
12. เวลาที่ใช้สำหรับการบรรยายสรุปและยืนยันข้อมูลของผู้สอนมีความเหมาะสม (ขั้นสรุปความรู้ (Accept))	4.42	0.65	พึงพอใจมากที่สุด

รายการ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
13. เวลาที่ใช้สำหรับการทำแบบทดสอบหลังทำกิจกรรม (ขั้นประเมินผล (Assess))	4.63	0.58	พึงพอใจมากที่สุด
14. เนื้อหาของกิจกรรมในแต่ละครั้งมีความยาก-ง่ายที่เหมาะสม	4.17	0.56	พึงพอใจมาก
15. ปริมาณของเนื้อหาในแต่ละครั้งมีความเหมาะสม	4.25	0.68	พึงพอใจมากที่สุด
ความพึงพอใจรวมด้านปัจจัยนำเข้า (Input)	4.29	0.71	พึงพอใจมากที่สุด
<b>ด้านกระบวนการ (Process)</b>			
1. กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง	4.50	0.51	พึงพอใจมากที่สุด
2. กิจกรรมในขั้นตอนต่าง ๆ มีความน่าสนใจ	4.33	0.70	พึงพอใจมากที่สุด
3. กิจกรรมนี้ทำให้เกิดวิเคราะห์เรื่องสังคมญี่ปุ่นอย่างเป็นระบบ	4.42	0.72	พึงพอใจมากที่สุด
4. กิจกรรมนี้ทำให้เกิดวิเคราะห์เรื่องวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างเป็นระบบ	4.63	0.58	พึงพอใจมากที่สุด
5. กิจกรรมนี้ส่งเสริมในการฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณ	4.50	0.66	พึงพอใจมากที่สุด
6. กิจกรรมนี้เหมาะสมกับความสามารถของฉัน	4.08	0.88	พึงพอใจมาก
7. ฉันมีส่วนร่วมกับการทำกิจกรรมกลุ่มในทุกขั้นตอน	4.50	0.66	พึงพอใจมากที่สุด
8. ขั้นตอนการคิดอย่างมีระบบและมีวิจารณญาณทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้นและง่ายขึ้น	4.46	0.66	พึงพอใจมากที่สุด
9. ผู้สอนให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์ แปลผลและสรุปผล	4.42	0.58	พึงพอใจมากที่สุด
10. ผู้เรียนมีการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ฝึกฝนการทำงานเป็นทีม	4.46	0.59	พึงพอใจมากที่สุด
<b>ความพึงพอใจรวมด้านกระบวนการ (Process)</b>	<b>4.43</b>	<b>0.66</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>
<b>ด้านผลลัพธ์ (Output)</b>			
1. ได้เรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านการทำกิจกรรมทั้ง 6 ชั้น	4.54	0.51	พึงพอใจมากที่สุด
2. ผู้สอนให้คำแนะนำและรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียน	4.46	0.59	พึงพอใจมากที่สุด

รายการ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปรผล
3. สามารถหาคำตอบเกี่ยวกับหัวข้อทางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้อย่างเป็นระบบด้วยชุดกิจกรรม	4.29	0.69	พึงพอใจมากที่สุด
4. สามารถรวบรวมและเลือกใช้ข้อมูลอย่างมี วิจารณ์ญาณด้วยชุดกิจกรรม	4.29	0.62	พึงพอใจมากที่สุด
5. ได้รับข้อมูลป้อนกลับจากเพื่อนในกลุ่มเพื่อทราบ ความเข้าใจของตนเองด้วยชุดกิจกรรม	4.46	0.66	พึงพอใจมากที่สุด
6. ได้รับข้อมูลป้อนกลับจากผู้สอนเพื่อทราบความ เข้าใจของตนเองด้วยชุดกิจกรรม	4.38	0.77	พึงพอใจมากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้ฉันประสบความสำเร็จ ในการเรียน	4.46	0.66	พึงพอใจมากที่สุด
8. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้จากการทำชุดกิจ กรรมบูรณาการไปยังวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	4.33	0.82	พึงพอใจมากที่สุด
9. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้จากการทำ ชุดกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	4.21	0.88	พึงพอใจมาก
10. เห็นคุณค่าของสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากขึ้น	4.50	0.51	พึงพอใจมากที่สุด
11. ชุดกิจกรรมนี้ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21	4.71	0.55	พึงพอใจมากที่สุด
<b>ความพึงพอใจรวมด้านผลลัพธ์ (Output)</b>	<b>4.42</b>	<b>0.67</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>
<b>ความพึงพอใจรวมทุกด้าน</b>	<b>4.37</b>	<b>0.69</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>

จากตารางที่ 5 ความพึงพอใจรวมทุกด้านของการใช้แผนการจัดการเรียน การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X}$  4.37, S.D. 0.69) จากทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านปัจจัยนำเข้า (Input) ด้านกระบวนการ (Process) และ ด้านผลลัพธ์ (Output) ผู้เรียนมีความพึงพอใจรวมด้านกระบวนการ (Process) สูงที่สุด อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X}$  4.43, S.D. 0.66) ตามด้วยด้าน ผลลัพธ์ (Output) อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X}$  4.42, S.D. 0.67)

รายชื่อที่มีความพึงพอใจสูงที่สุด 5 อันดับแรก ได้แก่ ด้านผลลัพธ์ (Output) ชุดกิจกรรมนี้ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X}$  4.71, S.D. 0.55) รองลงมาคือ ด้านปัจจัยนำเข้า (Input) ผู้สอนมีการเตรียมสอน

ล่วงหน้า ( $\bar{X}$  4.67, S.D. 0.70) ผู้สอนมีการตั้งคำถามให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบได้ด้วยตนเอง ( $\bar{X}$  4.67, S.D. 0.481) เวลาที่ใช้สำหรับการทำแบบทดสอบหลังทำกิจกรรม (ขั้นประเมินผล (Assess)) และด้านกระบวนการ (Process) กิจกรรมนี้ทำให้คิดวิเคราะห์เรื่องวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างเป็นระบบ ( $\bar{X}$  4.63, S.D. 0.58) ตามลำดับ

ส่วนรายชื่อที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด 5 อันดับ อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก และเป็นรายชื่อที่อยู่ในด้านปัจจัยนำเข้า (Input) จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ เวลาที่ใช้สำหรับทำกิจกรรมในช่วงสรุปข้อมูลลงแผนผังความคิดหรือ Mind map มีความเหมาะสม (ขั้นค้นพบความรู้ (Adventure)) ( $\bar{X}$  3.88, S.D. 0.85) เวลาที่ใช้สำหรับการสรุปข้อมูลเบื้องต้นและตั้งคำถามของผู้เรียนหน้าชั้นเรียนมีความเหมาะสม (ขั้นตั้งคำถาม (Assume))  $\bar{X}$  4.00, S.D. 0.66) เวลาที่ใช้สำหรับทำกิจกรรมในช่วงค้นหาคำตอบด้วยตนเองมีความเหมาะสม (ขั้นค้นพบความรู้ (Adventure) ) ( $\bar{X}$  4.04, S.D. 0.86) ด้านกระบวนการ (Process) กิจกรรมนี้เหมาะสมกับความสามารถของชั้น ( $\bar{X}$  4.08, S.D. 0.88) และด้านปัจจัยนำเข้า (Input) เนื้อหาของกิจกรรมในแต่ละครั้งมีความยาก-ง่ายที่เหมาะสม ( $\bar{X}$  4.17, S.D. 0.56) ตามลำดับ

## อภิปรายผลการศึกษา

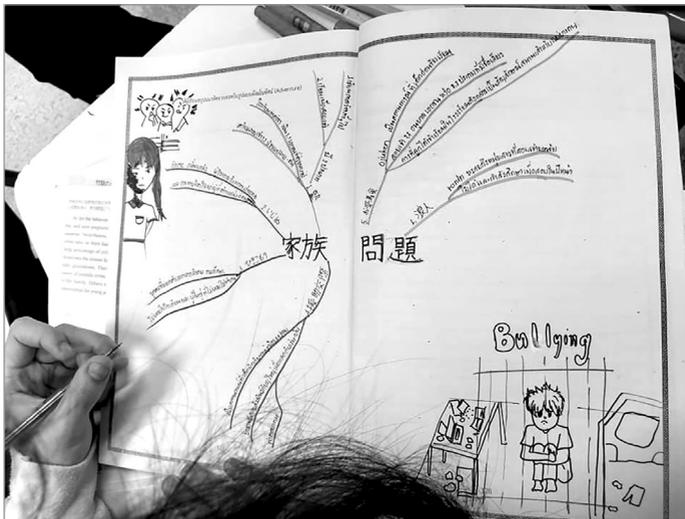
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จึงสรุปได้ว่าการเรียนการสอนเนื้อหาทางสังคมและวัฒนธรรมสามารถใช้ระบบคิดเช่นเดียวกับวิทยาศาสตร์ การนำการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้น มีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องผลการสัมภาษณ์กลุ่มย่อย (Focus Group) และระดับความพึงพอใจที่ผู้เรียนตอบว่ากิจกรรมนี้ทำให้คิดวิเคราะห์เรื่องวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างเป็นระบบ กระนั้นพบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนหลังทำกิจกรรมในขั้นประเมินผลทั้ง 10 ครั้ง สูงต่ำแตกต่างกัน ถึงแม้ ณัฐกรณ์ ดำชะอม (2555) จะกล่าวว่าขั้นประเมินผลที่อยู่ขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการผู้เรียนจะารู้และเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับการหาความรู้ของตนเองและจะสามารถนำผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้ครั้งใหม่ที่มี

ประสิทธิภาพในครั้งต่อไปได้ แต่ในกรณีของเนื้อหารายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นพบว่าผู้เรียนมีความกังวลในเรื่องของเนื้อหาของกิจกรรมในแต่ละครั้งที่มีความหลากหลาย โดยพบว่าเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีและพิธีกรรม (แผนที่ 2) ปัญหาครอบครัว (แผนที่ 10) และเศรษฐกิจและอุตสาหกรรม (แผนที่ 9) มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนต่ำที่สุด 3 อันดับแรก จากคะแนนเฉลี่ยและข้อเสนอนแนะของผู้เรียนบางคนแล้วพิจารณาได้ว่าบางหัวข้อผู้เรียนค้นพบและทำความเข้าใจด้วยตนเองได้ยาก ต้องการได้รับการชี้แนะจากผู้สอนมากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซึ่งเป็นชาวต่างชาติมีโอกาสได้ทำความเข้าใจเนื้อหาทางวัฒนธรรมผ่านการสนทนามากกว่าแค่การได้รับความรู้ตามคำแนะนำของ Horii (2014)

2. จากผลสำรวจความพึงพอใจต่อการใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A ในรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น นักศึกษาเห็นว่าชุดกิจกรรมนี้ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สูงที่สุด การใช้แผนการจัดการเรียนการสอนเช่นนี้จึงเป็นการส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 และผู้เรียนก็ทราบว่าได้อะไรจากการทำกิจกรรม เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การรวบรวมและเลือกใช้ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ จึงเป็นการตอบสนองการเรียนรู้ที่เข้ากับศตวรรษที่ 21 ในปัจจุบัน สอดคล้องกับงานของ ณัฐกรณ์ คำชะอม (2555) ที่กล่าวว่าในการจัดการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ถึงแม้จะแตกต่างด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์แต่กระบวนการในแต่ละขั้นตอนมีผลทำให้ผู้เรียนคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ นอกจากนี้จากผลการสำรวจระดับความพึงพอใจพบว่าผู้เรียนเห็นคุณค่าของรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากขึ้นมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ Narita (2021) ที่กล่าวว่าวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบนี้จะเพิ่มความสนใจและความใคร่รู้ของผู้เรียนได้

3. การใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนได้ค้นพบและทำความเข้าใจเนื้อหาในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการทำงานร่วมกัน (Cooperative Learning) สอดคล้องกับที่ณัฐกรณ์ คำชะอม (2555) Onuki (2018) และคุณัญญ์ สมชนะกิจ (2562) สรุปผลการศึกษาไว้ว่าการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้จะช่วยให้เกิดการช่วยเหลือ ร่วมมือกันในการเรียน สอดคล้อง

กับข้อคิดเห็นของผู้เรียนว่าเป็นการเรียนรู้การสอนที่สนุก ได้รับความรู้ทั้งจากอาจารย์ และจากเพื่อน การได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มกับคนที่ไม่เคยทำงานด้วยกัน ได้แลกเปลี่ยนความรู้ ช่วยกันคิดช่วยกันค้นหา ได้สิ่งต่าง ๆ มากมาย อย่างไรก็ตาม แม้ว่าผู้เรียนจะให้ข้อมูลสะท้อนกลับว่าเวลาที่ใช้สำหรับทำกิจกรรมในช่วงสรุปข้อมูล ลงแผนผังความคิดหรือ Mind map ในขั้นค้นพบความรู้ (Adventure) ไม่เพียงพอ แต่จากการเดินสังเกตการณ์ระหว่างการทำกิจกรรม พบปัญหาว่าอาจจะเกิดจาก ปัญหาการทำงานกลุ่ม ทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างกลุ่มที่มีการช่วยเหลือและ แบ่งงานกันอย่างเหมาะสมจะมีเวลาในการสรุปเป็นแผนผังความคิดได้มาก ในขณะที่ บางกลุ่มกว่าจะสรุปข้อมูลเป็นตัวหนังสือได้และนำมาสรุปเป็นแผนผังความคิดได้ ไม่ทันเวลาในช่วงนั้น ทั้งนี้จากการสัมภาษณ์กลุ่มย่อย (Focus Group) และการเขียน ตอบข้อเสนอแนะในแบบสอบถามความพึงพอใจ ผู้เรียนมีความกังวลเรื่องปริมาณ เนื้อหาและจำนวนข้อแบบทดสอบที่ไม่เพียงพอต่อเวลาที่กำหนด จึงเป็นข้อเสนอแนะที่จะนำไปปรับปรุงในการศึกษาครั้งต่อไป



ภาพที่ 3 ตัวอย่างผังมโนทัศน์ที่ผู้เรียนออกแบบในขั้นที่ 4 ค้นพบความรู้ (Adventure)

## สรุปผลการศึกษา

ในปัจจุบันทั้งผู้สอนและผู้เรียนมีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นสำคัญ การประยุกต์ใช้การจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้จึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้ คิดเป็นระบบตามทักษะในศตวรรษที่ 21 ไม่นาน แม้แต่เนื้อหาทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ผลการใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้วัฏจักร 6A ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนที่ได้ค้นพบ มีประสบการณ์การรวบรวม คิดวิเคราะห์ที่ตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนได้มีความรู้ในเรื่องนั้นเท่านั้น แต่ยังได้ทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการรวบรวมข้อมูล การตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม ทักษะการนำเสนอ ฯลฯ ทั้งนี้ประเด็นความยากง่ายของเนื้อหา และการทำงานเป็นทีมที่ส่งผลกระทบต่อการบริหารจัดการเวลาในการทำกิจกรรมแต่ละช่วง เป็นข้อเสนอแนะที่จำเป็นต้องมีการศึกษาต่อไปในอนาคต และผู้สอนควรวิเคราะห์เนื้อหาและออกแบบกิจกรรมให้เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจในหัวข้อนั้นให้ได้มากที่สุด

## บรรณานุกรม

- คุณชญ์ สมชนะกิจ. (2562). การศึกษาเบื้องต้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้ 5E ในรายวิชา โครงสร้างภาษาญี่ปุ่น 1 : ศึกษาศาสตร์มหาวิทาลัยทักษิณ. ใน **รายงานการประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทาลัยทักษิณ ครั้งที่ 29** (หน้า 543-550). สงขลา: มหาวิทาลัยทักษิณ.
- ณัฐกรณ์ คำชะอม. (2555). ผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5A และวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ, **วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**. 15, 1-13.
- นิภาพร ช่วยธานี, ธีรพงษ์ แสงประดิษฐ์, และพินิจ ขำวงษ์. (2562). การส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาทางสะเต็มของนักศึกษาปริญญาตรีโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้สะเต็มศึกษาที่บูรณาการการสร้างข้อโต้แย้ง (6E+A), **วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์**. 6(10), 5179-5192.
- เนตรดาว สร้อยแสง, ชนวัฒน์ ตันติวรานุกฤษ์, และเชษฐ ศิริสวัสดิ์. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ชั้นโดยเน้นการใช้ประจักษ์พยานทางวิทยาศาสตร์ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทาลัยนเรศวร**. 21(2), 153-164.
- ประภัสสร ปรีเยี่ยม. (2561). บทปัจจัยการพัฒนาให้นักเรียนที่มีความต้องการพิเศษโดยใช้เทคนิคการเสริมต่อการเรียนรู้จากการปฏิบัติเพื่อเพิ่มศักยภาพในการปฏิบัติงานของครูในชั้นเรียนรวม, **วารสารมหาวิทาลัยราชภัฏมหาสารคาม**. 12(3), 271-280.

- ราชกิจจานุเบกษา. (วันที่ 31 มีนาคม 2565). **ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ. มาตรฐานการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565.** เล่ม 139 ตอนที่ 20 ก : 3-11.
- วิลาวัลย์ หงษ์อนุรักษ์. (2563). **สำรวจความคิดเห็นที่มีต่อรายวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.** 2(2), 61-75.
- ศิริลักษณ์ กมลนัด, ประภัสสร ปรีเอี่ยม, และทัชวัฒน์ เหล่าสุวรรณ. (2564). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสืบเสาะหาความรู้เรื่องอาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.** 5(4), 75-84.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery, **Harvard Educational Review.** 31 (1), 21-32.
- Hori, K. (2014). How learners regard the culture that appeared in the Japanese language as explored in the class entitled “Japanese language and culture”, **The Bulletin of Institute of Human Sciences, Toyo University.** 16, 131-145.
- Krathwohl, D.R. (2002). A Revision of Blooms’ Taxonomy: An Overview, **Theory into Practice.** 41, 212-218.
- Kurachi, A. (1992). **Dialogue: A path leading beyond cultural diversity.** Keisoshobo.
- MEXT. (2013). **Ima motomerareruchikarawo takameru sougoutekina gakushuu no jikanno tenkai.** Retrieved on 12 November 2009 from [https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/sougou/1326947.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/sougou/1326947.htm)

- Mizuuchi, H., & Li, R. (2006). A new viewpoint and development of the teaching materials of “the Japan conditions education”, **Bulletin of The Faculty of Education, Chiba University**. 54, 55-62.
- Naito, H. (2014). A Study of the Teaching Materials of “Nihon jijyo” : “Kimono culture” as a teaching materials, **Komazawa journal of Japanese culture**. 8, 150-138
- Narita, S. (2021). Tankyuutekina gakushuuno shidouhouhou nikakawarukousatsu-Sougoutekina gakushuuno jikanno jissenjireiwo tooshite- , **Review of Aomori Chuo Gakuin University ACGU journal**. 34, 34-54
- Onuki, M. (2018). Examination of R. W. Bybee’s 5E Instructional Model : Comparison with R. Karplus’ Learning Cycle model, **Kyoto University Research Studies in Education**. 64, 373-385.
- Pedaste, M & Mäeots, M & Siiman, L & Jong, T & Riesen, S & Kamp, E & Manoli, C & Zacharia, Z & Tsourlidaki, E. (2015). Phases of inquiry-based learning : Definitions and the inquiry cycle, **Educational Research Review**. 14(1), 47-61.