

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม :

กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร

The Development of Learning Innovation to Promote the Art and Culture Appreciation: A Case Study of Kamphaeng Phet Province

ธนพร สายวงศ์ปัญญา และ อินทิรา พรหมพันธุ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Thanaporn Saiwongpanya and Intira Phrompan

Chulalongkorn University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: thanaporn.saiwongpanya@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดกำแพงเพชรสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จังหวัดกำแพงเพชร เป็นการวิจัยแบบวิจัยและพัฒนา (Research and Development) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 12 คน 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อใช้ทดลองนวัตกรรม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลก่อนและหลังเรียน แบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการใช้วัตกรรมการเรียนรู้ และแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติทดสอบที (Paired Samples t-test) และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร กล่าวคือ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 แผน โดยมีกิจกรรมการนำเที่ยวและออกแบบกิจกรรมเพื่อเป็นแนวทางการประชาสัมพันธ์โบราณสถาน นักเรียนผู้เข้าร่วมมีความรู้ความเข้าใจสูงกว่าก่อนการใช้นวัตกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีระดับการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร สูงกว่าก่อนการใช้นวัตกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่าด้านการตอบสนองอยู่ในระดับมากที่สุด คือการลงมือปฏิบัติอย่างตั้งใจ มีความสุขที่ได้เรียนรู้ มีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการตอบคำถามในชั้นเรียน ความคิดเห็นที่ผู้เรียนมีต่อกิจกรรม กล่าวคือ เนื้อหาไม่น่าเบื่อ รู้สึกสนุก โดยมีเพื่อนร่วมชั้นเรียนเป็นผู้สอน และได้สอนเพื่อนผ่านกิจกรรมที่กลุ่มตนเองออกแบบ เป็นต้น

* วันที่รับบทความ : 11 เมษายน 2567; วันที่แก้ไขบทความ 19 เมษายน 2567; วันที่ตอบรับบทความ : 22 เมษายน 2567

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้; ศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดกำแพงเพชร; การเห็นคุณค่า; การจัดการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน

Abstract

The objective of this study was to develop learning innovation to promote the art and culture appreciation in Kamphaeng Phet province for secondary school students in Kamphaeng Phet province. This study was a research and development. The sample groups used in this study were 12 experts 2) 20 secondary school students studying in grade 9 selected by using purposive sampling to observe utilization of the learning innovation. The research instruments in this research were Experts' Questionnaire, Learning Management Plan, Pre and Post Course Exam, The Art and Culture Appreciation of Kamphaeng Phet Assessment, Observation Record of students' behavior during utilizing learning innovation and Students' Questionnaire after participation in activity. The data was gathered and measured by using the frequency, percentage, mean, standard deviation, Paired Samples t-test, and content consideration.

The results of the research showed that learning innovation to promote the art and culture appreciation in Kamphaeng Phet province, in other words, 2 learning management plans including tour activity which was designed to be the model of public relation to historical monument had produced higher comprehension level for participated students compared to before utilizing the learning innovation for statistically significance as .05. The appreciation level of the art and culture appreciation in Kamphaeng Phet province has been increased in the student participants compared to before utilizing the learning innovation for statistically significance as .05 as well. Regarding the result of perceived behavior of secondary school students, it indicates that the response level was in the highest: they proceeded with focus and were happy to learn, engage, and answer the questions in the class. The reflections from the participants involved appealing contents of learning, feeling delightful when creating work related to the art and culture of Kamphaeng Phet province while having other groups of students acted as the instructor and also proceeding to educate other students with their own designed activity.

Keywords: Learning innovation; The art and culture appreciation in Kamphaeng Phet province; The art and culture appreciation; Team-Based Learning

บทนำ

การพัฒนาประเทศไทยไปสู่สังคมที่ยั่งยืน สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2562) ได้กล่าวถึงแผนปฏิบัติการด้านการสร้างและพัฒนากำลังคนเพื่อการไปสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ ว่ามีจุดประสงค์เพื่อให้กำลังคนของภาครัฐตระหนักรู้ถึงความจำเป็นเร่งด่วนของการปรับเปลี่ยนบริบท รูปแบบ และวิธีการทำงานภาครัฐ มีความพร้อมทั้งด้านกรอบความคิดและทักษะ เพื่อการปรับเปลี่ยนไปสู่รัฐบาลดิจิทัล กำลังคนจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ขับเคลื่อนให้ประเทศไทยพัฒนาอย่างยั่งยืน (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน , 2562) การพัฒนานั้นจะบรรลุผลได้ หากบุคคลได้รับการศึกษาและทักษะปฏิบัติงานที่ดี และเพื่อเพิ่มขีด

ความสามารถในการแข่งขัน เพื่อสร้างทักษะพื้นฐานที่เชื่อมโยงไปสู่การสร้างอาชีพและการมีงานทำ สอดคล้องกับ Tony W. ได้กล่าวถึงการจัดการศึกษาในทุกด้านต้องสนใจพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อนำไปใช้ในชีวิตอย่างมีความสุขและประกอบอาชีพอย่างสร้างสรรค์ ความสร้างสรรค์นั้นมีความเกี่ยวข้องกับศิลปะ โดยเฉพาะการส่งเสริมให้มนุษย์มีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่ดีขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา (Tony W., 2551) สัมพันธ์กับการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะ ดังที่ ญัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ กล่าวว่า วิธีส่งเสริมการเห็นคุณค่าในศิลปะ ต้องมีทั้งส่วนที่เป็นความรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการคิดขั้นสูง ส่วนที่เป็นกิจกรรมศิลปะให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ จนเกิดการซึมซับและเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สามารถทำเป็นและทำได้ จัดสิ่งแวดล้อมให้ผู้เรียนได้สัมผัสศิลปะอย่างใกล้ชิดในแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะนำมาซึ่งการเกิดความซาบซึ้ง ความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของงานศิลปะ (ญัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้, 2561)

เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดแนวทางให้ครูเตรียมและเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรมนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน จัดให้มีประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ตลอดจนปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) แต่การเรียนการสอนเรื่องศิลปะและวัฒนธรรมเกี่ยวกับจังหวัดกลับเน้นในส่วนของความรู้ความจำ ซึ่งไม่สามารถวัดความคิดของผู้เรียนเชิงลึกได้ แม้ว่าจะเป็นการสอนในวิชาศิลปะ แต่ความรู้ที่ได้รับนั้นเป็นแบบชั่วคราว และไม่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แต่อย่างใด หลักสูตรการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าศิลปะในท้องถิ่น พบว่า ที่ผ่านมายังไม่มีการสอนเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ในจังหวัดกำแพงเพชรอย่างเด่นชัด แต่ทั้งนี้หลักสูตรนี้มีเพื่อตอบสนองเป้าประสงค์ ได้แก่ ผู้เรียนมีความรู้และทักษะอาชีพ และมีคุณภาพสอดคล้องตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสามารถพึ่งพาตนเองได้

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ทีมเป็นฐาน (Team Based Learning: TBL) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีลักษณะสำคัญ คือ สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้แบบทีม และเป็นการเตรียมโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะสร้างภาระงาน จะช่วยผู้เรียนในมิติการคิดและมิติในการปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนที่เริ่มต้นมีทักษะในการออกแบบ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ ทักษะ และสมรรถนะที่สำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม จะทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงศิลปะได้มากขึ้น และศิลปะก็มีส่วนชี้นำทางความคิด ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าศิลปะในท้องถิ่นได้อย่างลึกซึ้งและมีประสิทธิภาพ

ปัจจุบันพบว่า การเรียนรู้ที่มีเด็กเป็นศูนย์กลางจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรง อาศัยความร่วมมือจากโรงเรียนและชุมชน เน้นเรื่องการออกแบบเพื่อเชื่อมโยงกับการประกอบอาชีพและยกระดับผลิตภัณท์ที่มีในท้องถิ่น นำไปสู่การเพิ่มมูลค่าของสินค้าและการมีรายได้ โดยมีคุณครูเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการเรียนรู้ ตามที่ จักรแก้ว นามเมือง กล่าวไว้ว่า ผู้สอนควรจะเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการถ่ายทอด รู้จักวิธีกระตุ้นผู้เรียน ยิ้มแย้มแจ่มใส แต่งกายเรียบร้อย และมีความเป็นกันเอง ซึ่งสอดคล้องกับบุคลิกภาพของครูที่ดี (จักรแก้ว นามเมือง, 2559 : 84-97) ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร โดยมีเป้าหมายในการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดและทักษะปฏิบัติ ตลอดจนการเห็นคุณค่าศิลปะในท้องถิ่น การปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมกับท้องถิ่น มีความสำคัญในด้านของศิลปวัฒนธรรม ประเพณีและอาชีพของแต่ละท้องถิ่น สอดคล้องกับ บุญมี เณรยอด ที่กล่าวว่า การให้การศึกษาที่เหมาะสมกับท้องถิ่น ช่วยให้ความเป็นอยู่ของประชาชนดีขึ้น ช่วยแก้ไขปัญหาค่าสำคัญของประเทศได้ เพราะหลักสูตรจากส่วนกลางไม่ยืดหยุ่นตามสภาพ เป็นการสอนในสิ่งที่ไกลตัว มีโอกาสที่จะศึกษาสิ่งรอบตัวน้อยมาก ไม่เกิดความภูมิใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชุมชน (บุญมี เณรยอด, 2550)

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดกำแพงเพชร สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จังหวัดกำแพงเพชร

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร เป็นการวิจัยแบบวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐานมาใช้ในการวิจัย มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สืบค้นและสัมภาษณ์ มีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นต่อไปนี้

1. วัตกรรมการเรียนรู้
2. การเห็นคุณค่าศิลปะ
3. การจัดการเรียนรู้แบบทีมเป็นฐาน
4. ศิลปวัฒนธรรม
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากนั้นนำข้อมูลที่ศึกษา มาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อใช้เป็นกรอบการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตอนที่ 2 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน และคุณครูศิลปะที่มีการสอนบูรณาการศิลปวัฒนธรรม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย วิธีการเลือกแบบเจาะจง มีเกณฑ์ในการคัดเลือก ดังนี้

1. ผู้ที่เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน มีประสบการณ์การจัดการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน อย่างน้อย 2 ปี จำนวน 2 ท่าน
2. ผู้ที่มีประสบการณ์การจัดการเรียนการสอนแบบโดยเน้นศิลปวัฒนธรรม อย่างน้อย 2 ปี จำนวน 3 ท่าน
3. ผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ อย่างน้อย 2 ปี จำนวน 2 ท่าน
4. ผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการเห็นคุณค่าและการสร้างความซาบซึ้ง อย่างน้อย 2 ปี จำนวน 5 ท่าน

ระยะที่ 2 ระยะพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดกำแพงเพชร

ตอนที่ 1 นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐานมากำหนดองค์ประกอบของนวัตกรรมการเรียนรู้ นำผลการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์จากการดำเนินการระยะที่ 1 มากำหนดองค์ประกอบของนวัตกรรมการเรียนรู้

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ ออกแบบ และสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดกำแพงเพชร

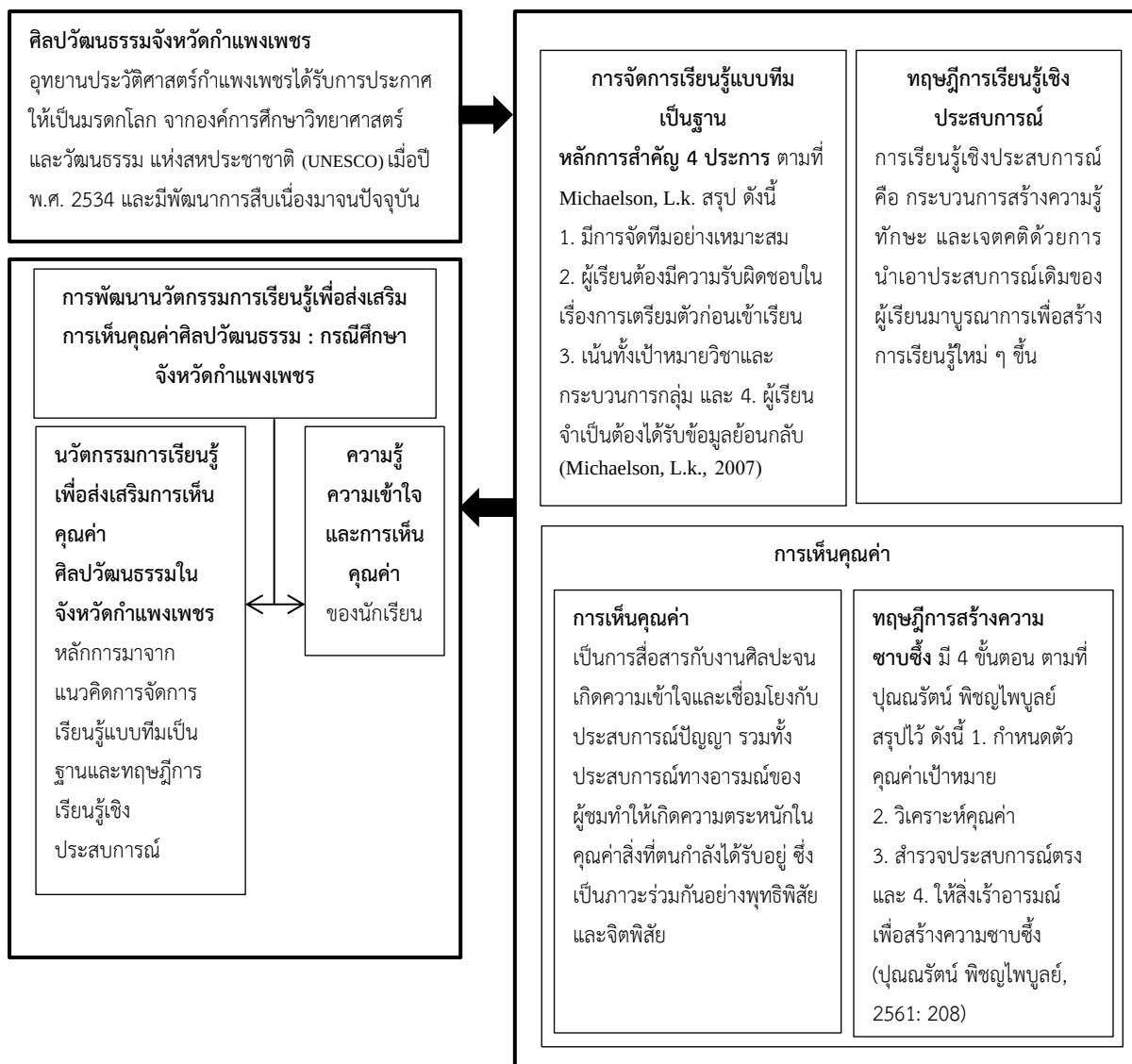
ระยะที่ 3 ระยะการทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดกำแพงเพชร

ตอนที่ 1 ทดลองใช้นวัตกรรมเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 3 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดกำแพงเพชรสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลผ่านเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร พบว่า การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับการเห็นคุณค่า มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ และส่งเสริมการเห็นคุณค่า ด้านขอบเขตเนื้อหาจะเน้นการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ กระบวนการมีทั้งทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม และมีการเปรียบเทียบผลก่อนหลังการทำกิจกรรม และการศึกษารูปแบบของการจัดกิจกรรมเบื้องต้นจากทฤษฎีและกิจกรรมตัวอย่างสรุปได้ว่า วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จะมุ่งในเรื่องทักษะการปฏิบัติและทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ด้านกระบวนการจะประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ประสบการณ์รูปธรรม การไตร่ตรอง การสรุปเป็นหลักการนามธรรม การทดลองปฏิบัติจริง และวิธีการประเมินผลจะเน้นการวัดโดยใช้แบบทดสอบและแบบสังเกตพฤติกรรม ทั้งนี้การจัดกิจกรรมโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จะมุ่งในเรื่องของการเห็นคุณค่าในตนเองภายหลังการร่วมกิจกรรม มากกว่าการเห็นคุณค่าในรูปแบบอื่น

การจัดการเรียนรู้แบบทีมเป็นฐาน จะเน้นเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคล โดยการศึกษาผ่านล่วงหน้าด้วยตนเองและทำแบบสอบถามเป็นรายบุคคลและแบบทีม ซึ่งสมาชิกกลุ่มจะได้อภิปรายและมีปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่ม การทำงานเป็นทีม การยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ส่วนทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จะเน้นการนำประสบการณ์เดิมของตนเองมาสร้างเป็นความรู้ใหม่ การตกผลึกโดยความคิดของตนเองซึ่งจะเกิดขึ้นเป็นรายบุคคล และเน้นการประเมินเป็นรายบุคคล หากนำจุดเด่นของทั้งการจัดการเรียนรู้แบบทีมเป็นฐานและทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มารวมกันจะเป็นการสร้างวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ทั้งการปฏิบัติงานเป็นรายกลุ่มและรายบุคคล มีส่วนทำให้การรับเนื้อหา การเรียนรู้ดีขึ้น มีเจตคติต่อการเรียนในทางที่ดี เพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มได้อย่างเป็นขั้นตอน

หลังจากการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยได้พัฒนาเป็นแผนการจัดกิจกรรมจำนวน 2 ครั้ง เพื่อนำแผนการจัดกิจกรรมไปใช้จัดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รายละเอียดกิจกรรม ดังนี้

ตารางที่ 1 รายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1				
ลักษณะกิจกรรม	กระบวนการ	สื่อ	ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล
กิจกรรม “นำเที่ยวเมืองเก่า เล่าเรื่องกำแพงเพชร” ครั้งที่ 1 ขั้นนำ 1. พูดคุยสอบถามเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมในจังหวัด 2. นักเรียนทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร 3. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ขั้นสอน 1. แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน คละความสามารถ 2. ครูเกริ่นเรื่องโบราณสถานที่ได้รับการเป็นมรดกโลกจาก UNESCO 3 สถานที่ ได้แก่ 1) วัดพระแก้ว 2) วัดพระศรีอริยาบถ 3) วัดช้างรอบ 3. นักเรียนศึกษาโดยการสืบค้นข้อมูลตามหัวข้อสถานที่ที่ได้รับ 4. ให้นักเรียนวิเคราะห์คุณค่าของโบราณสถาน โดยปฏิบัติตามทฤษฎีการสร้างความซาบซึ้ง 5. นักเรียนในกลุ่มร่วมกันอภิปรายวิธีที่จะทำให้คนทั่วไปมีความรู้เกี่ยวกับแต่ละสถานที่ 6. นักเรียนออกมานำเสนอข้อมูล ขั้นสรุป 1. สรุปความรู้ร่วมกันและให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 2. ชี้แจงกิจกรรมในสัปดาห์หน้าและวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องเตรียม	- กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม - การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ Problem-based Learning (PBL) - ทฤษฎีการสร้าง ความซาบซึ้ง	- ใบความรู้ที่ 1 ศิลปวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร - สื่อการนำเสนอ Power Point	- ใบงานที่ 1 เรื่อง ศิลปวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	-แบบทดสอบก่อนเรียน -แบบประเมินก่อนเรียน - ด้านการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร - การสังเกตพฤติกรรม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2				
ลักษณะกิจกรรม	กระบวนการ	สื่อ	ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล
กิจกรรม “นำเที่ยวเมืองเก่า เล่าเรื่องกำแพงเพชร” ครั้งที่ 2 ขั้นนำ 1. ทบทวนความรู้ 2. ตรวจสอบอุปกรณ์ 3. ครูชี้แจงกิจกรรมที่จะปฏิบัติ ขั้นสอน 1. ครูกำหนดสิ่งที่ต้องปรากฏในชิ้นงาน 2. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบการนำเสนอโบราณสถานที่ได้รับมอบหมาย เพื่อให้เป็นรู้จักมากขึ้น 3. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอชิ้นงานของกลุ่มตนเอง 4. ครูและนักเรียนกลุ่มอื่นๆ แสดงความคิดเห็นที่มีต่อกลุ่มที่นำเสนอ ขั้นสรุป 1. สรุปความรู้ร่วมกันและให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 2. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 3. นักเรียนทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม	- กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม - ทฤษฎีการสร้าง ความซาบซึ้ง	- สื่อการนำเสนอ Power Point	- แผนผังการเข้าชมโบราณสถาน - กิจกรรมที่ช่วยเผยแพร่โบราณสถานที่ได้รับมอบหมาย	-แบบทดสอบหลังเรียน -แบบประเมินหลังเรียน - ด้านการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร - การสังเกตพฤติกรรม - แบบสัมภาษณ์ผู้เรียน

ผู้วิจัยมุ่งประเด็นไปที่นวัตกรรมการเรียนรู้ แต่ละชุดประกอบไปด้วย สื่อการเรียนรู้ ใบงาน ใบความรู้ แบบทดสอบ แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินตนเอง และแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 4 ชุด ที่ออกแบบมาจากแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานและทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เน้นในเรื่อง ศิลปวัฒนธรรม นำไปสู่เป้าหมายการทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง การปฏิบัติงานร่วมกัน และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดกำแพงเพชร กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร มี 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม เริ่มจากการแบ่งกลุ่มนักเรียน 4-5 คน ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับวิธีการเรียนการสอน วัตถุประสงค์และเรื่องที่จะเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม โดยอาศัยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบทีมเป็นฐานเป็นแกนหลักของการดำเนิน 4 ขั้น ในแต่ละกิจกรรม ได้แก่ 1. การเตรียมความพร้อมก่อนการเข้าชั้นเรียน 2. การทบทวนและทดสอบก่อนเรียน 3. การใช้กิจกรรม ในขั้นตอนนี้ ผู้สอนจะต้องกำหนดคุณค่าของแต่ละกิจกรรมและสร้างแรงจูงใจการปฏิบัติให้สำเร็จลุล่วง เมื่อเสร็จสิ้นทุกกิจกรรม 4. การประเมินผู้เรียนในแต่ละกิจกรรม ร่วมกับกระบวนการตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ ได้แก่ 1. การนำตัวเองเข้าไปอยู่ในประสบการณ์ 2. การตั้งคำถาม 3. การสรุปเพื่อเกิดแนวคิดใหม่ 4. การทดลองปฏิบัติจริง

ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินหลังการปฏิบัติกิจกรรม ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินตนเองและผู้สอนสัมภาษณ์ผู้เรียน

ผู้วิจัยได้กำหนดให้จัดกิจกรรมระยะเวลา 2 วัน วันละ 2 ชั่วโมง ในวันแรกจะเป็นการรวมกลุ่มเพื่อศึกษาหาข้อมูลโบราณสถานด้วยตนเอง อภิปรายเรื่องการนำเที่ยวและจัดกิจกรรมเพื่อประชาสัมพันธ์โบราณสถาน และวันที่สองให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอโบราณสถานในรูปแบบการนำเที่ยวและการจัดกิจกรรม โดยสรุปกิจกรรมที่สร้างสรรค์โดยผู้เรียน ได้ดังนี้

ตารางที่ 2 กิจกรรมเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวโบราณสถานที่สร้างสรรค์โดยผู้เรียน

ลำดับ	โบราณสถาน	กิจกรรม	รายละเอียด	ภาพประกอบ
1	วัดพระแก้ว	ตกแต่งรูปด้วย สติกเกอร์ DIY	การนำจุดเด่นของสถานที่ในวัดพระ แก้วมาสร้างสรรค์เป็นสติกเกอร์เพื่อ ตกแต่งภาพถ่ายแห่งความทรงจำที่มีขึ้น เดียวในโลก	
2	วัดพระสี่ อิริยาบถ	พิมพ์พระเครื่อง	การนำความรู้เรื่องการทำแม่พิมพ์ และ ปฏิมากรรมแบบนูนต่ำรูปพระยืน ซึ่ง เป็นจุดเด่นของวัดพระสี่ อิริยาบถมาสร้างสรรค์เป็นพระเครื่อง	
ลำดับ	โบราณสถาน	กิจกรรม	รายละเอียด	ภาพประกอบ
3	วัดช้างรอบ	ปั้นทพวงกุญแจ รูปช้าง	การสร้างสรรค์ลวดลายบนตัวช้างอย่าง สวยงาม ที่สะท้อนจุดเด่นของวัดช้าง รอบ	

ตอนที่ 2 ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดกำแพงเพชร

ตอนที่ 2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความรู้ความเข้าใจศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ผู้วิจัย
วิเคราะห์ผลผ่านการใช้เครื่องมือ ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยเปรียบเทียบความแตกต่าง
ของค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ ผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร
แสดงค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความเที่ยง และวิเคราะห์ทดสอบสมมติฐานด้วย สถิติทดสอบที่
(t-test) โดยใช้ Paired Samples t-test โดยมีผู้เข้าสอบ 20 คน

ผลการวิเคราะห์	N	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ร้อยละ	S.D	t	Sig. (2- tailed)
ก่อนใช้นวัตกรรมการเรียนรู้	20	8.45	42.25	1.82	-13.713	<.001
หลังก่อนใช้นวัตกรรมการเรียนรู้	20	14.75	71.25	1.97		

* $p < .05$

จากตารางที่ 11 พบว่า คะแนนเต็มของแบบทดสอบเรื่องศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร 20
คะแนน ก่อนเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ย($\bar{x}$) เท่ากับ 8.45 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 42.25 และส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐานเป็น 1.82 ส่วนหลังใช้นวัตกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย($\bar{x}$) เท่ากับ 14.75 คะแนน คิดเป็นร้อยละ

71.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 1.97 จากผลคะแนนของแบบทดสอบเรื่องศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร พบว่า หลังการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากฉบับก่อนใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 31.50

ตอนที่ 2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร

ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลผ่านการใช้เครื่องมือ ได้แก่ แบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม “นำเที่ยวเมืองเก่า เล่าเรื่องกำแพงเพชร” โดยเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการใช้วัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร และแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม “นำเที่ยวเมืองเก่า เล่าเรื่องกำแพงเพชร” ผลการวิเคราะห์ ดังนี้

2.2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของแบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของแบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร แสดงค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความเที่ยง และวิเคราะห์ทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ ทดสอบที่ (t-test) โดยใช้ Paired Samples t-test โดยมีผู้เข้าร่วม 20 คน

ผลการวิเคราะห์	N	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ร้อยละ	S.D	t	Sig. (2-tailed)
ก่อนใช้นวัตกรรมการเรียนรู้	20	3.46	69.20	0.34	-10.800	<.001
หลังก่อนใช้นวัตกรรมการเรียนรู้	20	4.37	87.40	0.28		

*p < .05

จากตารางที่ 12 พบว่า คะแนนของแบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 10 ข้อ (5 คะแนน) ก่อนเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 3.46 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 69.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 0.34 ส่วนหลังใช้นวัตกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.37 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 0.28 จากผลคะแนนของแบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร พบว่า หลังการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากฉบับก่อนใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 18.20

การเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนเข้าร่วมกิจกรรม “นำเที่ยวเมืองเก่า เล่าเรื่องกำแพงเพชร” อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.46$) คิดเป็นร้อยละ 69.20 กล่าวคือ ไม่แน่ใจว่าฉันได้รู้จักศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรมากขึ้น ($\bar{x} = 3.35$) เห็นด้วยว่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ($\bar{x} = 3.55$) ไม่แน่ใจว่าฉันสามารถอธิบายเรื่องศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรให้แก่คนต่างถิ่นได้ ($\bar{x} = 3.25$) ไม่แน่ใจว่าฉันสามารถอธิบายคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรได้ ($\bar{x} = 3.45$) เห็นด้วยว่าฉันเห็นความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมจังหวัด

กำแพงเพชรมากขึ้น ($\bar{x} = 3.50$) เห็นด้วยว่าฉันมีความสุขเมื่อได้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนและครู ($\bar{x} = 3.60$) ไม่แน่ใจว่าฉันรู้สึกมีความสุขเมื่อทำกิจกรรมนำเที่ยวเมืองเก่า เล่าเรื่องกำแพงเพชร ($\bar{x} = 3.35$) ไม่แน่ใจว่าฉันมีความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองมากขึ้น ($\bar{x} = 3.45$) เห็นด้วยว่าฉันรู้สึกภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ($\bar{x} = 3.55$) และเห็นด้วยว่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรสามารถต่อยอดสู่การประกอบอาชีพได้ ($\bar{x} = 3.55$)

การเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม “นำเที่ยวเมืองเก่า เล่าเรื่องกำแพงเพชร” อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.37$) คิดเป็นร้อยละ 87.40 กล่าวคือ เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าฉันได้รู้จักศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรมากขึ้น ($\bar{x} = 4.55$) เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ($\bar{x} = 4.55$) เห็นด้วยว่าฉันสามารถอธิบายเรื่องศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรให้แก่คนต่างถิ่นได้ ($\bar{x} = 3.75$) เห็นด้วยว่าฉันสามารถอธิบายคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรได้ ($\bar{x} = 4.05$) เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าฉันเห็นความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรมากขึ้น ($\bar{x} = 4.55$) เห็นด้วยว่าฉันมีความสุขเมื่อได้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนและครู ($\bar{x} = 4.25$) เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าฉันรู้สึกมีความสุขเมื่อทำกิจกรรมนำเที่ยวเมืองเก่า เล่าเรื่องกำแพงเพชร ($\bar{x} = 4.70$) เห็นด้วยว่าฉันมีความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองมากขึ้น ($\bar{x} = 4.10$) เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าฉันรู้สึกภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ($\bar{x} = 4.70$) และเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรสามารถต่อยอดสู่การประกอบอาชีพได้ ($\bar{x} = 4.50$)

2.2.2 ผลการวิเคราะห์สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการใช้วัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร

ผลการวิเคราะห์การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการใช้วัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร แสดงคะแนน ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และแปลผลระดับการเห็นคุณค่า จากผู้เข้าร่วม 20 คน มีค่าเฉลี่ย($\bar{x}$) เท่ากับ 4.50 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90 แปลผลระดับการเห็นคุณค่าอยู่ในระดับ มากที่สุด

จากการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อยู่ในระดับมากที่สุด แบ่งเป็นตามประเด็น ได้แก่ ด้านการรับรู้ ด้านการตอบสนอง ด้านการเห็นคุณค่า ดังนี้ ด้านการรับรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.40$) กล่าวคือ การตั้งใจฟังครูสอนมาก ($\bar{x} = 4.40$) การจดจ่อกับการเรียนปานกลาง ($\bar{x} = 3.80$) ระบุสิ่งที่ชอบ/ไม่ชอบในกิจกรรม ($\bar{x} = 4.75$) ระบุเนื้อหาที่เรียนในครั้งนี้ได้ ($\bar{x} = 4.65$) ด้านการตอบสนองอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.75$) กล่าวคือ การตอบคำถามในชั้นเรียน ($\bar{x} = 4.30$) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ($\bar{x} = 4.49$) การลงมือปฏิบัติอย่างตั้งใจ ($\bar{x} = 4.90$) ผู้เรียนมีความสุขที่ได้เรียนรู้ ($\bar{x} = 4.85$) และด้านการเห็นคุณค่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.34$) กล่าวคือ การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 3.80$) ยึดมั่นว่าเนื้อหา

ที่เรียนมีประโยชน์ ($\bar{x} = 4.85$) ความกระตือรือร้น ($\bar{x} = 4.25$) และระบุคุณค่าของเนื้อหาที่เรียนในครั้งนี้ ($\bar{x} = 4.45$)

2.2.2 ผลการสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม “นำเที่ยวเมืองเก่า เล่าเรื่องกำแพงเพชร”

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม “นำเที่ยวเมืองเก่า เล่าเรื่องกำแพงเพชร” โดยใช้คำถามปลายเปิด เพื่อให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ โดยถามความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมในครั้งนี้ รวมถึงข้อเสนอในครั้งต่อไป โดยเมื่อพิจารณาจำแนกตามประเด็นที่สัมภาษณ์ รวมทั้งยกตัวอย่างผลการสัมภาษณ์ จากผู้เข้าร่วมกิจกรรม สรุปผลได้ดังนี้

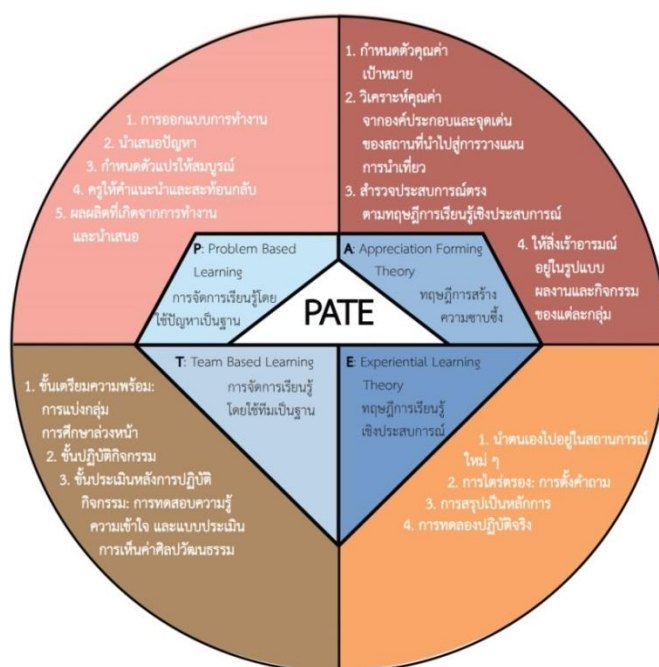
นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องศิลปวัฒนธรรม ในแง่มุมของประวัติศาสตร์ความเป็นมา ความสำคัญ องค์ประกอบ และจุดเด่น ผ่านสถาปัตยกรรม และวัตถุโบราณของโบราณสถานที่ตนเองได้รับมอบหมาย ความรู้สึกที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร หลังจากเข้าร่วมกิจกรรม คือ ภูมิใจกับการนำโบราณสถานที่มีความสำคัญแต่ละแห่งมาสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมของตนเองมาก ทำให้เรื่องประวัติศาสตร์ของจังหวัดกำแพงเพชรไม่น่าเบื่ออย่างที่คิด สนุกกับการได้ร่วมกิจกรรมกับเพื่อน ความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร กล่าวคือ เป็นมรดกของโลก บ่งบอกถึงภูมิปัญญาของคนสมัยก่อนที่สามารถสร้างศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ให้แก่จังหวัดได้ สามารถส่งเสริมเรื่องการประกอบอาชีพและรายได้ให้แก่คนในจังหวัด เป็นสิ่งที่ควรอนุรักษ์ และรักษาไว้เพื่อให้คนรุ่นหลังได้ศึกษา แต่ในการทำกิจกรรมควรมีเวลามากกว่านี้ และควรเพิ่มอุปกรณ์ของแต่ละกิจกรรมให้มากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร เป็นการวิจัยแบบวิจัยและพัฒนา (Research and Development) อภิปรายผลได้ดังนี้ ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ถือเป็นศิลปวัฒนธรรมที่มีคุณค่าของประเทศไทย ซึ่งได้รับการประกาศให้เป็นมรดกโลกจากองค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) โดยเฉพาะคุณค่าเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ซึ่งศึกษาได้จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ประกอบไปด้วย วัดพระแก้ว วัดพระสี่อิริยาบถ และวัดช้างรอบ

ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำผลไปสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ “PATE Model” ซึ่งเป็นแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเรื่อง ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร กับการศึกษาการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร ทำให้สามารถพัฒนาได้เป็นแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร และดำเนินการตามแนวทางขององค์

ความรู้ใหม่ “PATE Model” ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน และชิ้นงานจากผู้เรียน ได้แก่ การจัดโปรแกรมการท่องเที่ยวศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร การเปรียบเทียบจากแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้จะมีการออกแบบให้เหมาะสมกับวัยของกลุ่มเป้าหมายโดยอ้างอิงจากมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตรงตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยใช้ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการเรียนรู้ 2 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง ผู้สอนต้องมีความเข้าใจเรื่องศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร และหลักการจัดการเรียนการสอน นำเสนอเป็นแผนภาพและมีรายละเอียดดังนี้



รูปที่ 1 โมเดลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร "PATE Model" (ที่มา: ผู้วิจัย)

จากผลการวิจัยสามารถสรุปแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร "PATE Model" แสดงจุดเน้นของนวัตกรรมจาก 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. P: Problem Based Learning มีขั้นตอน ดังนี้ 1.1 การออกแบบการทำงาน 1.2 นำเสนอปัญหา 1.3 กำหนดตัวแปรให้สมบูรณ์ 1.4 ครูให้คำแนะนำและสะท้อนกลับ และ 1.5 ผลผลิตที่เกิดจากการทำงานและนำเสนอ 2. A: Appreciation Forming Theory ทฤษฎีการสร้าง ความซาบซึ้ง ตามที่ ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพฑูรย์ กล่าวคือ 1) กำหนดตัวคุณค่าเป้าหมาย หมายถึง สิ่งที่เป็นรูปธรรม สิ่งที่ทำให้เกิดคุณค่า 2) วิเคราะห์คุณค่า หมายถึง การพิจารณาใคร่ครวญ ความสำคัญของคุณค่าเป้าหมาย 3) สำรวจ

ประสบการณ์ตรง หมายถึง การค้นหาประสบการณ์ตรงที่บุคคลเคยได้รับเกี่ยวกับคุณค่าเป้าหมาย 4) ให้สิ่งเร้า
อารมณ์ หมายถึง สิ่งเร้าที่ใช้เป็นตัวกระตุ้นอารมณ์เพื่อสร้างความซาบซึ้ง (ปุณรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์, 2561)

3. T: Team Based Learning การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ตามที่ Michaelson, L.k.กล่าวไว้ คือ
จะต้องมีการจัดทีมอย่างเหมาะสม ผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบในเรื่องการเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน เน้นทั้ง
เป้าหมายวิชาและกระบวนการกลุ่ม และผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับข้อมูลย้อนกลับ รวมถึงขั้นตอนที่ผู้สอนต้อง
ดำเนินการ ได้แก่ การเตรียมความพร้อมก่อนการเข้าชั้นเรียน การรับประกันความพร้อมโดยการทำ
แบบทดสอบก่อนเรียน การดำเนินกิจกรรม และการประเมินผู้เรียนในตอนท้าย (Michaelson, L.k., 2007)

4. E: Experiential Learning Theory ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ตามที่ Kolb, D.A. กล่าวถึง
ขั้นตอนเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ได้แก่ 1) นำตนเองไปอยู่ในสถานการณ์ใหม่ ๆ 2) การไตร่ตรอง: การตั้ง
คำถาม 3) การสรุปเป็นหลักการ 4) การทดลองปฏิบัติจริง (Kolb, D.A., 1984)

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้ความเข้าใจจากการใช้แบบทดสอบก่อน
เรียนและหลังเรียน โดยหลังใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีคะแนนสูงขึ้น นอกจากนี้ผลการทดลองใช้
นวัตกรรมยังพบว่า ผู้เรียนมีระดับการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร สูงกว่าก่อนการใช้
นวัตกรรม ผู้เรียนรู้สึกประทับใจ และภาคภูมิใจในความเป็นจังหวัดกำแพงเพชร มีความคิดเห็น
ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรเป็นมรดกโลกที่สำคัญของประเทศไทย ที่จะต้องรักษาไว้และเผยแพร่
สามารถต่อยอดโดยการส่งเสริมเรื่องการประกอบอาชีพและรายได้ให้แก่คนในจังหวัดได้ สอดคล้องกับข้อ
ค้นพบของ ณชนก หล่อสมบูรณ์ และโสเมฉาย บุญญานันต์ ที่ว่าผู้เข้าร่วมต้องได้รับความรู้และความเข้าใจใน
การลงมือปฏิบัติกิจกรรม ทั้งในส่วนของความเป็นมา ขั้นตอน และเทคนิควิธีการ อีกทั้งได้ผลงานที่ระลึกเมื่อ
ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ เกิดความภาคภูมิใจในตนเองและพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม (ณชนก หล่อสมบูรณ์
และโสเมฉาย บุญญานันต์, 2562 : 106) จากการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่มาจากแนวทางขององค์ความรู้ใหม่
“PATE Model” ส่งผลให้ความรู้ความเข้าใจและการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมของผู้เรียนสูงขึ้น ผู้เรียนจะ
ได้รับทักษะหลัก คือ ทักษะการวิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ และทักษะเสริม ได้แก่ 1. ทักษะ
การทำงานเป็นทีมตามหลักของการจัดการเรียนรู้แบบทีมเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
หรือ Problem-based Learning (PBL) 2. ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งบรรลุลักษณะการวิจัยที่ตั้งไว้
คือ เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดกำแพงเพชรสำหรับ
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จังหวัดกำแพงเพชร

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้วิจัยควรเตรียมพร้อมในการจัดกิจกรรม ทั้งด้านวัสดุอุปกรณ์ การจัดสภาพแวดล้อม และการสร้างบรรยากาศให้เอื้อต่อการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร

2. ควรมีการศึกษาและทดลองใช้นวัตกรรมประมาณ 2 ครั้ง ก่อนการนำไปใช้จริง

3. ควรมีการแสดงผลงานให้เป็นที่ยอมรับ เช่น การแสดงผลงานของผู้เรียนให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่ได้ในวงกว้าง การจัดนิทรรศการที่เกี่ยวกับกิจกรรมหรือการศึกษาที่จะส่งเสริมให้วิจัยได้รับการพัฒนา เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร ให้แก่บุคคลทั่วไป

2. ควรมีนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดอื่น ๆ ของประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.

จักรแก้ว นามเมือง. (2559). การสอนกับทฤษฎี 3 อ. *วารสารมหาจุฬาริชาการ*. 3 (2), 84-97.

ณชนก หล่อสมบูรณ์ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2562). รูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเก่าในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. 23 (1). 97-108.

ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้. (2561). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา* วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต คณะครุศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญมี เณรยอด. (2550). *หลักการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น*. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญรัตน์ พิษณุไพบูลย์. (2561). *จิตวิทยาศิลปะ สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2562). แผนปฏิบัติการด้านการสร้างและพัฒนากำลังคนเพื่อการไปสู่ดิจิทัลไทยแลนด์. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2563. แหล่งที่มา: https://www.ocsc.go.th/digital_hr

- Kolb, D.A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ : Prentice Hall.
- Michaelson, L.k. (2007). Getting Started With Team Based Learning. *Online*. Retrieved February 1, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/246322067_Getting_Started_with_Team-based_Learning
- Tony, W. (2009). Seven Survival Skill. *Online*. Retrieved February 1, 2021, from <https://wiki.bath.ac.uk/display/charlescornelius/Tony+Wagner's+Seven+Survival+Skills>