

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรม ระหว่างไทยและญี่ปุ่น

Development of Scenario-Based Learning Activities to Enhance Cross Cultural Competencies between Thailand and Japan

ธนศิษฐ์ เกษมสุข¹ พงศธร มหาวิจิตร¹ และยุพกา ฟุกุชิม่า²

Tanasit Kaseamsuk,¹ Pongsatorn Mahavijit,¹ and Yupaka Fukushima²

¹สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

¹Curriculum and Curriculum and Instruction Program, Faculty of Education, Kasetsart University

²สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

²Japanese Language Program, Faculty of Humanities, Kasetsart University

tanasit.ka@ku.th

Received: January 26, 2024; Revised March 22, 2024; Accepted: March 24, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น และ 2) ศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนวิจิตรพิทยา อำเภอลำปาง จังหวัดอุบลราชธานี ที่เรียนในรายวิชา ญ 30206 ภาษาญี่ปุ่น 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 30 ข้อ 3) แบบประเมินสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น จำนวน 3 มิติ 5 ตัวชี้วัด และ 4) แบบบันทึกการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหาของข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D.=.20)
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 และผลการประเมินสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นอยู่ในระดับดีเยี่ยมทุกมิติ ($\mu = 3.68$ $\sigma = .32$)

คำสำคัญ: การเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน สมรรถนะข้ามวัฒนธรรม ภาษาญี่ปุ่น

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop scenario-based learning activities to enhance the cross cultural competencies between Thailand and Japan and 2) to study the outcomes of the scenario-based learning activities to enhance the cross cultural competencies between Thailand and Japan. The samples used in the research were the 12th grade students enrolling JA30206, Japanese VI Course, in the second semester in the academic year of 2023 in Japanese Language Program at Vichittrapittaya School, Warinchamrab District, Ubonratchathani Province. The research instruments were 1) lesson plans for scenario-based learning activities, 2) a learning achievement test with 30 items, 3) an evaluation form used to evaluate the cross cultural competencies between Thailand and Japan in 3 dimensions and 5 indicators, and 4) a learning log. The data were analyzed by using mean, standard deviation, and data content analysis.

The research findings were as follows.

1. The findings of the evaluation of the quality of the lesson plans of the scenario-based learning activities to enhance the cross cultural competencies between Thailand and Japan in the overall showed that the lesson plans were appropriate at the highest level ($\bar{x} = 4.60$, $S.D.=.20$).
2. The findings showed that the mean score of the learning achievement of the students was 26 scores out of 30 scores and the findings of the evaluation of the cross cultural competencies between Thailand and Japan showed that the cross cultural competencies between Thailand and Japan were at the excellent levels in all dimensions ($\mu = 3.68$ $\sigma = .32$).

Keywords: Scenario Based Learning, Cross Cultural Competencies, Japanese Language

บทนำ

เมื่อเริ่มเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ภาษาญี่ปุ่นได้กลายเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศไทย เนื่องจากญี่ปุ่นได้เปลี่ยนแปลงนโยบายต่างประเทศและบทบาทของตนในเวทีระหว่างประเทศหลายประการ โดยเฉพาะนโยบายต่อภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในด้านเศรษฐกิจ ต่อมารัฐบาลญี่ปุ่นได้ประกาศนโยบาย Japan ASEAN Comprehensive Economic Partnership ขึ้นโดยมีเป้าหมาย เพื่อสร้างและสนับสนุนผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจร่วมกัน ส่วนในด้านความมั่นคง ญี่ปุ่นมีความกระตือรือร้นมากขึ้นในการแสดงบทบาทเพื่อรักษาสันติภาพ ซึ่งประเทศญี่ปุ่นเองก็มีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในความร่วมมือและเวทีการเจรจาด้านความมั่นคงต่าง ๆ ในภูมิภาค ดังเช่นตัวอย่างการสร้างความร่วมมือกันในด้านเศรษฐกิจ ด้านการพัฒนาด้านสังคมและวัฒนธรรม หรือด้านการศึกษา ระหว่างประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่น (สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ, 2561) จึงทำให้มีสถาบันการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานได้จัดการเรียนการสอนวิชาภาษาญี่ปุ่น เพื่อการนำองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับประเทศญี่ปุ่นไปใช้ในการพัฒนาศักยภาพของประเทศไทย ซึ่งสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนภาษาญี่ปุ่นตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือ พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและสามารถสื่อสารขั้นพื้นฐานอย่างมีประสิทธิภาพในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และแสดงออก รวมไปถึงสามารถใช้ภาษาในการแสวงหาความรู้ ศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ มีความรู้ความเข้าใจเรื่องราว และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เพื่อเข้าถึงปรัชญา วิถีคิด และวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่น สามารถเปรียบเทียบ และถ่ายทอดความคิดเห็นและวัฒนธรรมไทยด้วยภาษาญี่ปุ่นอย่างสร้างสรรค์ และมีเจตคติที่ดีต่อภาษาญี่ปุ่น (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2556)

จังหวัดอุบลราชธานี ตั้งอยู่ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย เป็นจังหวัดชายแดนที่มีอาณาเขตติดต่อกับประเทศเพื่อนบ้าน คือสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว และกัมพูชาประชาธิปไตย มีเป้าหมายการพัฒนาจังหวัดคือ “เมืองน่าอยู่ทันสมัย เกษตรปลอดภัยมูลค่าสูง เศรษฐกิจชีวภาพ ศูนย์กลางการค้าการลงทุน เมืองท่องเที่ยวแห่งความสุขหลายมิติสู่สากล” โดยมีประเด็นในการพัฒนาจังหวัด จำนวน 5 ประเด็น ได้แก่ 1) การพัฒนาเมืองน่าอยู่ทันสมัย 2) การส่งเสริมเกษตรปลอดภัยมูลค่าสูง 3) การส่งเสริมเศรษฐกิจชีวภาพ 4) การพัฒนาศูนย์กลางการค้าการลงทุน และ 5) การส่งเสริมเมืองท่องเที่ยวแห่งความสุขหลายมิติสู่สากล (สำนักงานจังหวัดอุบลราชธานี, 2565)

โรงเรียนวิจิตรพิทยภา อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 29 เล็งเห็นถึงความสำคัญจึงได้จัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาญี่ปุ่น เป็นรายวิชาเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยกำหนดให้นักเรียนที่เรียนแผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนั้นจะต้องมีหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาญี่ปุ่นจำนวน 3.5 หน่วยกิต ต่อภาคเรียน เป็นระยะเวลา 6 ภาคเรียนจึงจะสามารถสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวิจิตรพิทยภา (ฉบับปีการศึกษา 2564-2566) ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ได้

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศที่ประสบความสำเร็จนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้ทางด้านไวยากรณ์ หรือรูปประโยคเพียงอย่างเดียวแต่ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับประเทศนั้น ๆ เช่นวัฒนธรรม การดำเนินชีวิต ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้การเรียนการสอนนั้นประสบผลสำเร็จด้วยเช่นกัน เพราะถ้าหากผู้เรียนมีความเข้าใจในวัฒนธรรมของประเทศนั้น ๆ ก็จะทำให้เข้าใจวิธีการคิดแนวทางในการดำเนินชีวิตและนำไปสู่ความเข้าใจที่ทำการสื่อสารด้วยภาษานั้นประสบความสำเร็จเช่นกันแต่ในทางตรงกันข้ามถ้าหากขาดความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับประเทศเจ้าของภาษานั้นก็อาจทำให้การสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จและส่งผลให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไม่ราบรื่นเช่นกัน ดังนั้นแล้วการให้ความสำคัญกับการสอนความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่นควบคู่ไปกับการสอนภาษาญี่ปุ่นจึงถือว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นแต่ในสภาพความเป็นจริงตำราเรียนภาษาญี่ปุ่นโดยทั่วไปที่ใช้สอนภาษาญี่ปุ่นจะไม่ค่อยนำเรื่องวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสอน: (กฤษณะ มณีสอดแสง, 2556)

การเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario Based Learning) เป็นรูปแบบของการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์ หรือ ประเด็นที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงในชีวิตของผู้เรียน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่โลกของการทำงานหรือการดำเนินชีวิตในอนาคตของผู้เรียนที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและมีความแตกต่างและหลากหลายของผู้คน ไปพร้อมกับการนำเสนอตัวเลือกที่หลากหลายในเรื่องที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ผ่านกระบวนการคิดและลงมือปฏิบัติ จนกระทั่งผู้เรียนได้รับคำตอบจากการคิดและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยที่ผู้สอนทำหน้าที่เพียงเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนมุ่งหาคำตอบด้วยตนเองเท่านั้น ซึ่งคำตอบที่ผู้เรียนได้รับจากการที่ได้จากกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานนี้จะไม่มีการจำกัดว่าสิ่งใดเป็นสิ่งที่ถูกหรือ สิ่งใดเป็นสิ่งที่ผิด เนื่องจากเป้าหมายสำคัญของการเรียนรู้ในลักษณะนี้คือให้ความสำคัญกับการพัฒนากระบวนการคิด รวมไปถึงการพัฒนาทักษะทางสังคมเพื่อการเตรียมความพร้อมของตนเองให้เข้าสู่สังคมในยุคที่มีความแตกต่างและหลากหลายของผู้คนในด้านต่าง ๆ มากกว่าการให้ความสำคัญกับการได้มาขององค์ความรู้ อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับการข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ เพราะเชื่อว่าความผิดพลาดจะกลายเป็นตัวเลือกที่ดีในอนาคต โดยการใช้ภาษาเป็นตัวกลางในการค้นคว้าหาความรู้และใช้ภาษาในการถ่ายทอดประสบการณ์ในการเรียนรู้ของตนเองออกมา (Errington, 2011)

สมรรถนะข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Competence) เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาความเข้มแข็งของคนในสังคม เป็นทักษะสำคัญในการเรียน การทำงานในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีการเชื่อมโยงเชื่อมโยงกันอย่างหลากหลายกับบุคคลที่มีความแตกต่างกันทั้งทางด้านภาษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ณิชาภา จันทรเพ็ญ, 2555) โดยที่สมรรถนะข้ามวัฒนธรรมนั้นจะช่วยในการเตรียมบุคคลให้มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งจากการติดต่อสื่อสาร การจัดการความเครียด การเรียนรู้ภาษา ความอดทนกับความคลุมเครือในความไม่เข้าใจ

ในวัฒนธรรมที่แตกต่างและมีประสบการณ์การใช้ชีวิตในวัฒนธรรมอื่น ๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยในการเรียนรู้ เพื่อที่จะพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลให้ก้าวข้ามพรมแดนทางวัฒนธรรมซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จต่อการทำงาน ทั้งส่วนตนและส่วนรวม (McDonald, 2008)

จากประเด็นในการพัฒนาจังหวัด ประเด็นที่ 4 ซึ่งกล่าวถึงการพัฒนาศูนย์กลางการค้าการลงทุน และประเด็นที่ 5 ที่ได้กล่าวถึง การส่งเสริมเมืองท่องเที่ยวแห่งความสุขหลายมิติสู่สากล รวมไปถึงลักษณะจุดเด่นของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario Based Learning) ที่นำฉากสถานการณ์ที่มีความใกล้เคียงหรือมีความสอดคล้องกับความเป็นจริงในการดำรงชีวิต หรือการทำงานในอนาคต โดยมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการคิดและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจนกระทั่งได้รับคำตอบ โดยที่ไม่มีการจำกัดกรอบความคิดของผู้เรียนว่าสิ่งใดเป็นคำตอบที่ถูกหรือสิ่งใดเป็นคำตอบที่ผิด ผ่านกระบวนการทำงานกลุ่มที่ช่วยเสริมสร้างทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนมากกว่าองค์ความรู้ อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับการเรียนรู้จากความผิดพลาดระหว่างการทำงาน และใช้ภาษาเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้นจะช่วยพัฒนาสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต หรือการประกอบอาชีพในศตวรรษที่ 21 จึงทำให้ผู้วิจัยพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น เพื่อให้สอดคล้องกับพันธกิจในการจัดการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นของโรงเรียนวิจิตรวิทยา ที่สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาจังหวัด รวมไปถึงการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการใช้ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการประกอบอาชีพในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนวิจิตรวิทยา อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนวิจิตรวิทยา อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีแบบแผนการวิจัยขั้นพื้นฐาน (Pre-Experimental Design or Non Design) แบบการวิจัยก่อนทดลอง (One-Shot Case Study) ใช้ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 18 ชั่วโมง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนวิจิตรวิทยา อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี ที่เรียนในรายวิชา ญ 30206 ภาษาญี่ปุ่น 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 12 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวจัดกระทำ คือ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน
2. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่
 - 1.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 2.2 สมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น ที่เกี่ยวข้องกับประเด็น ด้านญี่ปุ่นศึกษา เรื่องมารยาทญี่ปุ่น โดยมีผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ ในภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 6 หน่วย ได้แก่

- 1.1 มารยาทญี่ปุ่นเบื้องต้น
- 1.2 มารยาทการใช้ห้องสุขาแบบญี่ปุ่น
- 1.3 มารยาทการใช้บริการขนส่งสาธารณะในญี่ปุ่น
- 1.4 มารยาทการทิ้งขยะแบบญี่ปุ่น
- 1.5 มารยาทการรับประทานอาหารแบบญี่ปุ่น
- 1.6 มารยาทการแช่น้ำร้อนแบบญี่ปุ่น

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยมีผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC จากผู้เชี่ยวชาญอยู่ระหว่าง .60-1.00

3. แบบประเมินสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น โดยมีผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC จากผู้เชี่ยวชาญ อยู่ที่ 1.00

4. แบบบันทึกการเรียนรู้ โดยมีผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC จากผู้เชี่ยวชาญ อยู่ที่ 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากมหาวิทยาลัย และนำหนังสือขออนุญาตทำการเก็บข้อมูลการวิจัยในสถานศึกษาจากสาขาฯ เพื่อขอความเห็นชอบจากผู้บริหารสถานศึกษา

2. ชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญของรายวิชา ลักษณะของกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงวิธีการและเกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ

3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชา ญ 30206 ภาษาญี่ปุ่น 6 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น ตามแผนที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น จำนวน 6 กิจกรรมรวม 18 ชั่วโมง

4. ประเมินสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นของผู้เรียนจำนวน 6 ครั้งโดยใช้แบบประเมินสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละหน่วยเสร็จสิ้นแล้วนำข้อมูลที่ได้รับจากการประเมินหาค่าทางสถิติต่อไป

5. ประเมินสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นของผู้เรียนจำนวน 6 ครั้งโดยใช้แบบบันทึกการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละหน่วยเสร็จสิ้นแล้วนำข้อมูลที่ได้นำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

6. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านความรู้เข้าใจที่เกี่ยวข้องกับประเด็นด้านญี่ปุ่นศึกษา เรื่องมารยาทญี่ปุ่น โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 หน่วยเสร็จสิ้นแล้วนำข้อมูลที่ได้รับจากการประเมินหาค่าทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น วัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นวิเคราะห์คุณภาพจากผลการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยใช้ค่าเฉลี่ย $\bar{x}$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิเคราะห์ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 และหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)

3. สมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น วิเคราะห์ระดับสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นของผู้เรียน ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาของเอกสาร (Content Analysis) จากบันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียน และการวิเคราะห์ระดับสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นของผู้เรียนจากแบบประเมินสมรรถนะ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) มีเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับปรับปรุง

1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับพอใช้

2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับดี

3.51 - 4.00 หมายถึง ระดับดีเยี่ยม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น ผู้วิจัยขอแสดงผลวิจัย โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น

1.1 ผลการพัฒนาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น

ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น โดยศึกษาคำอธิบายรายวิชา และผลการเรียนรู้รายวิชา ญ 30206 ภาษาญี่ปุ่น 6 รายวิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวิจิตรวิทยา (ฉบับพุทธศักราช 2564 -2566) ที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้วิชาภาษาญี่ปุ่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ จากนั้นกำหนดสาระการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในการออกแบบฉากทัศน์โดยใช้ประเด็นด้านญี่ปุ่นศึกษา เรื่องมารยาทญี่ปุ่น และสร้างแผนที่แสดงการออกแบบฉากทัศน์ที่มีการเชื่อมโยงระหว่างสถานการณ์ด้านมารยาทในสังคมญี่ปุ่น และจุดประสงค์การเรียนรู้รายหน่วย (Map Objective to The Story) จำนวน 6 ฉากทัศน์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 แผนที่แสดงเรื่องราวที่เชื่อมโยงระหว่างผลการเรียนรู้กับสถานการณ์ (Map Objective to The Story)

ฉากทัศน์	สาระสำคัญ
1. มารยาทญี่ปุ่นเบื้องต้น	การศึกษามารยาทญี่ปุ่นเบื้องต้น ประกอบด้วย 1) มารยาทสาธารณะของญี่ปุ่น 2) มารยาทและธรรมเนียมในการใช้บันได 3) มารยาทการถ่ายภาพ 4) มารยาทการเข้าพักในโรงแรมประเภทต่าง ๆ และ 5) คำศัพท์ สำนวนภาษาญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับมารยาทญี่ปุ่นเบื้องต้นผ่านการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์ ที่เน้นการฝึกทักษะและการแก้ไขปัญหาเป็นฐานที่สอดคล้องกับการประกอบอาชีพภาคธุรกิจ

ตารางที่ 1 แผนที่แสดงเรื่องราวที่เชื่อมโยงระหว่างผลการเรียนรู้กับสถานการณ์ (Map Objective to The Story)
(ต่อ)

ฉากทัศน์	สาระสำคัญ
2. มารยาทการใช้ห้องสุขาแบบญี่ปุ่น	การศึกษามารยาทการใช้ห้องสุขาแบบญี่ปุ่น และ คำศัพท์ สำนวนภาษาญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับมารยาทการใช้ห้องสุขาแบบญี่ปุ่นผ่านการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์ที่เน้นการฝึกทักษะและการแก้ไขปัญหาเป็นฐานที่สอดคล้องกับการประกอบอาชีพมัคคุเทศก์
3. มารยาทการใช้บริการขนส่งสาธารณะในญี่ปุ่น	การศึกษากฎระเบียบ ธรรมเนียมการใช้บริการระบบขนส่งสาธารณะของในญี่ปุ่น และ คำศัพท์ สำนวนภาษาญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับมารยาทการใช้บริการขนส่งสาธารณะในญี่ปุ่นผ่านการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์ที่เน้นการฝึกทักษะและการแก้ไขปัญหาเป็นฐานที่สอดคล้องกับการประกอบอาชีพมัคคุเทศก์
4. มารยาทการทิ้งขยะแบบญี่ปุ่น	การศึกษามารยาทการทิ้งขยะแบบญี่ปุ่น และ คำศัพท์ สำนวนภาษาญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับมารยาทการทิ้งขยะแบบญี่ปุ่นผ่านการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์ที่เน้นการฝึกทักษะและการแก้ไขปัญหาเป็นฐานที่สอดคล้องกับการประกอบอาชีพมัคคุเทศก์
5. มารยาทการรับประทานอาหารแบบญี่ปุ่น	การศึกษามารยาทการรับประทานอาหารแบบญี่ปุ่น และ 5) คำศัพท์ สำนวนภาษาญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับมารยาทการรับประทานอาหารแบบญี่ปุ่น ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์ที่เน้นการฝึกทักษะและการแก้ไขปัญหาเป็นฐานที่สอดคล้องกับการประกอบอาชีพมัคคุเทศก์
6. มารยาทการแช่น้ำร้อนแบบญี่ปุ่น	การศึกษามารยาทการแช่น้ำร้อนแบบญี่ปุ่น และ คำศัพท์ สำนวนภาษาญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับมารยาทการแช่น้ำร้อนแบบญี่ปุ่นผ่านการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์ที่เน้นการฝึกทักษะและการแก้ไขปัญหาเป็นฐานที่สอดคล้องกับการประกอบอาชีพมัคคุเทศก์

จากนั้นผู้วิจัยออกแบบฉากทัศน์เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสาระสำคัญและสาระการเรียนรู้ในแต่ละฉากทัศน์ ด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. สร้างเรื่องเล่าที่มีความสอดคล้องระหว่างสถานการณ์ที่ปรากฏในฉากทัศน์กับสถานการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง
2. เตรียมข้อมูลและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับฉากสถานการณ์
3. จัดลำดับของเหตุการณ์และปัญหาที่ปรากฏในฉากทัศน์
4. กำหนดบทบาทและการแสดงบทบาทสมมติ
5. สร้างจุดท้าทายหรือจุดขัดแย้งของฉากทัศน์ที่ช่วยสนับสนุนให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้
6. กำหนดภาวะวิกฤต เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงและกระตุ้นให้เกิดความคิด ต่อการเปลี่ยนที่มีผลมาจากการตัดสินใจ
7. กำหนดคำถามและสร้างตัวเลือกที่เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนของสถานการณ์ในฉากทัศน์

1.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S	แปลผล
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	4.55	.33	เหมาะสมมากที่สุด
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.71	.41	เหมาะสมมากที่สุด
การวัดและประเมินผล	4.56	.21	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.60	.20	เหมาะสมมากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น พบว่าคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น ในภาพรวม อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$) รองลงมาคือด้านการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.56$) และองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.55$) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น

ตารางที่ 3 ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น

เลขที่	คะแนนเต็ม 30	ร้อยละ	ผลการประเมิน
1	28	93.33	ผ่าน
2	25	83.33	ผ่าน
3	26	86.67	ผ่าน
4	24	80.00	ผ่าน
5	23	76.67	ไม่ผ่าน
6	22	73.33	ไม่ผ่าน
7	29	96.67	ผ่าน
8	28	93.33	ผ่าน
9	25	83.33	ผ่าน

ตารางที่ 3 ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น (ต่อ)

เลขที่	คะแนนเต็ม 30	ร้อยละ	ผลการประเมิน
10	23	76.67	ไม่ผ่าน
11	28	93.33	ผ่าน
12	27	90.00	ผ่าน
เฉลี่ย	26	85.56	ผ่าน

*ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป

ตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น พบว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 และไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00

ตารางที่ 4 ผลการประเมินสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมญี่ปุ่นของนักเรียน

สมรรถนะ	เกณฑ์				N	μ	σ	แปลผล
	ดีเยี่ยม	ดี	พอใช้	ปรับปรุง				
ด้านที่ 1: ความรู้ทางวัฒนธรรม								
ข้อ 1	9 (75%)	3 (25%)	-	-	12 (100%)	3.60	.41	ดีเยี่ยม
ด้านที่ 2: ทักษะทางวัฒนธรรม								
ข้อ 2	8 (66.67%)	4 (33.33%)	-	-	12 (100%)	3.59	.46	ดีเยี่ยม
ข้อ 3	11 (91.67%)	1 (8.33%)	-	-	12 (100%)	3.83	.28	ดีเยี่ยม
ข้อ 4	7 (58.33%)	5 (41.67%)	-	-	12 (100%)	3.67	.35	ดีเยี่ยม
ด้านที่ 3: เจตคติทางวัฒนธรรม								
ข้อ 5	10 (83.33%)	2 (16.67%)	-	-	12 (100%)	3.73	.26	ดีเยี่ยม
เฉลี่ย						3.68	.32	ดีเยี่ยม

จากตารางที่ 4 พบว่า สมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นของนักเรียนอยู่ในระดับดีเยี่ยมทุกมิติ ($\mu = 3.68$ $\sigma = .32$) เมื่อพิจารณาสมรรถนะรายข้อ โดยเรียงลำดับจากมากที่สุด พบว่าสมรรถนะในการทำงานร่วมกับ

ผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์และสามารถควบคุมตนเองได้เมื่อเกิดความขัดแย้งกับบุคคลต่างวัฒนธรรม ด้านทักษะทางวัฒนธรรมมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด อยู่ในระดับดีเยี่ยม ($\mu = 3.83 \sigma = .28$) รองลงมา สมรรถนะในการยอมรับความแตกต่างของมารยาทของไทยกับญี่ปุ่น ด้านมิติเจตคติทางวัฒนธรรมอยู่ในระดับดีเยี่ยม ($\mu = 3.73 \sigma = .26$) และ สมรรถนะในการเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับมารยาทของญี่ปุ่น ด้านมิติทักษะทางวัฒนธรรมอยู่ในระดับดีเยี่ยม ($\mu = 3.67 \sigma = .35$)

2.3 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบบันทึกการเรียนรู้

ผลการวิเคราะห์สมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นโดยการวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบบันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียน พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นนั้นสามารถช่วยส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นได้ในระดับดีเยี่ยมในทุกมิติ ซึ่งมีตัวอย่างดังต่อไปนี้

แบบบันทึกการเรียนรู้			
ชื่อ-สกุล... ศิริสุโข			
ชั้น... 6 / 3... เลขที่... 14...			
จากทัศน			
☐ มารยาทญี่ปุ่นเบื้องต้น ☐ มารยาทการใช้ห้องสุขาแบบญี่ปุ่น ☒ มารยาทการใช้บริการขนส่งสาธารณะในญี่ปุ่น ☐ มารยาทการรับประทานอาหารแบบญี่ปุ่น ☐ มารยาทการรับประทานอาหารแบบญี่ปุ่น ☐ มารยาทการนั่งหรือยืนแบบญี่ปุ่น			
วิธีแก้ไขปัญห			
☐ สาระข้อมูลของนักท่องเที่ยวก่อนการเดินทาง ☐ แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นบนท้องเที่ยว ☐ อธิบาย/ให้ข้อมูล ☐ ขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นเพื่อช่วยเหลือนักท่องเที่ยว ☒ ทำข้อมูลแนะนำข้อมูลเบื้องต้น ☐ สานต่อ/แสดงตัวอย่างที่ถูกต้อง ☐ แนะนำนักท่องเที่ยวที่มีประสบการณ์การนั่งด้วยตนเอง ☒ เปรียบเทียบความเหมือนและแตกต่างเรื่องมารยาทของ 2 ประเทศ จะเขียนอธิบายสาเหตุที่สอดคล้องกับการเลือกวิธีแก้ไขปัญหาดังกล่าว จากปัญหานี้... ปัญหานี้... ปัญหานี้... ปัญหานี้... ปัญหานี้... ปัญหานี้... ปัญหานี้... ปัญหานี้... ปัญหานี้... ปัญหานี้...			
จึงสรุปสาระสำคัญที่มีคุณคดียิ่งต่อการจะให้แก่นักท่องเที่ยว			
ข้อมูลด้านมารยาท	คำศัพท์และสำนวนที่เกี่ยวข้องกับมารยาทญี่ปุ่น	การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างไทยและญี่ปุ่น	แสดงความคิดเห็นจากไทยและญี่ปุ่น
คนญี่ปุ่นมักไม่มอง ของใครสักคน เพื่อ อวดของของตัวเอง	オナモトに 礼儀正しく します 礼儀正しく します	- คำว่าถึงที่ขงผู้เขียน - ระดับ: ระดับกลาง - สิ่งอื่น	- ปัญหาทางกฎ - ปัญหาทางกฎ - ปัญหาทางกฎ - ปัญหาทางกฎ
คำถาม: หากนักเรียนมีนักท่องเที่ยวที่ประสบปัญหาตามที่ระบุไว้ในจากทัศนเรียนจะมีแก้ไขปัญหายังไงและเพราะเหตุใด คำตอบ: แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น(ตามที่ระบุไว้ในจากทัศน)โดยการ... วิธีแก้ไขปัญหาคือ... วิธีแก้ไขปัญหาคือ... วิธีแก้ไขปัญหาคือ...			
ความรู้เรื่องมารยาทญี่ปุ่นที่นักเรียนประทับใจและจะนำไปปรับประยุกต์ใช้ในวิถีชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ในจากทัศนคือ... ...			
ทักษะการเรียนรู้และการทำงานที่นักเรียนสามารถทำได้จากการเรียนรู้ครั้งนี้คือ... ทักษะ: ทักษะ... ทักษะ...			
ทักษะการเรียนรู้และการทำงานที่นักเรียนจะพัฒนาและปรับปรุงในครั้งต่อไปคือ... ทักษะ: ทักษะ... ทักษะ...			

ภาพที่ 1 ตัวอย่างแบบบันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้จากทัศนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้จากทัศนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60, S.D. = .20$)
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 และผลการประเมินสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นอยู่ในระดับดีเยี่ยมทุกมิติ ($\mu = 3.68 \sigma = .32$)

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น สามารถนำมาสู่ข้อวิจารณ์ได้ ดังนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, $S.D. = .20$) ทั้งนี้เป็นผลมาจากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นนั้นเป็นกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือทำกิจกรรมมากกว่าการเรียนรู้จากตำราหรือเนื้อหาที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ ซึ่งความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการปฏิบัติภาระงาน (สิ่งรบกวน ความสับสน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม) ล้วนเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับสุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนก่อนการทำงานจริง โดยใช้ฉากสถานการณ์เป็นฐานที่ผู้สอนจะต้องออกแบบฉากสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับสภาพจริงมากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกัน ในการแสวงหาแนวทางแก้ปัญหา ฝึกทักษะการคิด การเลือกสรรข้อมูล การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานนั้นเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่ผู้สอนจะไม่มีกำหนดคำตอบที่ตายตัวเพียงคำตอบเดียว แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองในการแก้ไขสถานการณ์ รวมทั้งเรียนรู้จากผลป้อนกลับเพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาตนเอง นอกจากนี้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนทางวัฒนธรรมที่เรียกว่า “ไตรวิภาคทางวัฒนธรรม (Cultural Trichotomy)” ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนการสอนวัฒนธรรมในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศไว้ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) วัฒนธรรมรอบภาษา (Culture around Language) คือการสอนวัฒนธรรมแบบ Little's culture ที่ผู้สอนทุกคนทราบกันเป็นอย่างดี โดยการทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรมผ่านประสบการณ์จริง เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจในเรื่องวัฒนธรรมที่หลากหลายในโลก 2) วัฒนธรรมในภาษา (Culture in Language) คือวัฒนธรรมที่ลึกซึ้งจนถึงระดับที่ผู้เรียนมีความเข้าใจถึงที่มีของคำศัพท์หรือโครงสร้างทางภาษาที่แสดงให้เห็นถึงรูปแบบความคิดของผู้ใช้ภาษาต่างประเทศนั้น ๆ ซึ่งถือว่าเป็นวัฒนธรรมที่แท้จริงและจำเป็นมากที่สุดในการเรียนการสอนภาษาของทุกประเทศ และ 3) วัฒนธรรมผ่านภาษา (Culture through Language) คือ วัฒนธรรมที่เรียนผ่านการซึมซับหรือท่องจำข้อมูล โดยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ผ่านภาษาต่างประเทศ หรือภาษาแม่ของผู้เรียนเอง เพื่อเสริมสร้างการสื่อสารและความเข้าใจข้ามวัฒนธรรมของผู้เรียนซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับสภาวะปัจจุบัน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ทั้งนี้เป็นเพราะรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario Based Learning) นั้นเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้รู้จักจากฉากสถานการณ์ หรือเหตุการณ์ที่มีความเหมือนหรือใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่ผู้เรียนจะได้ประสบพบเจอในโลกแห่งความเป็นจริง ด้วยการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery Process) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเชื่อมโยงความรู้ที่ได้เรียนในภาคทฤษฎีกับการปฏิบัติด้วยวิธีการของตนเองที่จะนำไปสู่การค้นพบผลลัพธ์ของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ Errington (2011) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน หมายถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สถานการณ์ (Scenario) ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อไปสู่การเกิดความตั้งใจในการเรียนรู้ที่ต้องการ ที่กำหนดให้นักเรียนได้ใช้วิธีการของตนเองในการสำรวจและนำไปสู่

การค้นพบผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ฝังอยู่ด้วยตนเอง สอดคล้องกับกมลชนก สกนธวัฒน์ (2562) ได้ทำการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเพิ่มเติมที่มีสาระเกี่ยวกับการวางแผนและการจัดการการเงินในชีวิตประจำวัน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 29 คน ผลการใช้ชุดการจัดกิจกรรมพบว่า นักเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดรู้การเงินหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาแยกตามองค์ประกอบของความฉลาดรู้การเงินพบว่าการเปลี่ยนแปลงของค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านความรู้และทักษะทางการเงิน และด้านเจตคติทางการเงินตามลำดับต่าง ๆ

3. ผลการประเมินสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นของนักเรียน ทุกมิติอยู่ในระดับดีเยี่ยม ($\mu=3.68$ $\sigma=.32$) ทั้งนี้เป็นผลมาจากการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการจัดการการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานรูปแบบที่ใช้ทักษะเป็นฐาน (Skills-Based Scenarios) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ลงมือปฏิบัติจริงจากสิ่งที่ได้เรียนรู้อยู่ในปัจจุบันร่วมกับ กิจกรรมการจัดการการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานรูปแบบที่ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Scenarios) ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ที่เป็นปัญหา ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการรับรู้ถึงปัญหาบางอย่างที่จะต้องเกิดขึ้น รวมไปถึงการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการคิดแก้ไขปัญหาที่จะเกิดขึ้น ที่ไม่ว่าจะมีเพียงวิธีการเดียวเท่านั้นที่สามารถใช้ในการแก้ไขปัญหาได้ Errington (2011) อันเนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน เป็นการใช้อยู่ปัญหาเป็นฐาน หรือการจัดการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาเป็นฐาน เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อการวางแผน โดยปกติแล้วฉากทัศน์จะเป็นปัญหาโครงสร้างทางสังคมหรือปัญหาที่มีความซับซ้อนที่กำหนดให้ผู้เรียนเป็นผู้แก้ปัญหา ซึ่งผู้เรียนจะนำความรู้ ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และความสามารถในการแก้ไขปัญหา มาประยุกต์ใช้สำหรับการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง ที่ส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา โดยมีการสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการพูดและการเขียน อีกทั้งมีสลิน จิอุป (2556) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานคือการนำทักษะการคิดเชิงอนาคตไปใช้ในการจัดการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนได้มีทักษะการคิดเพื่ออนาคต ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมสู่การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้เรียนจะเกิดคุณลักษณะของนักคิดเชิงอนาคต เช่น การเป็นผู้มองการณ์ไกล การค้นคว้ารวบรวมข้อมูลให้รอบครอบก่อนการตัดสินใจ การมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว การยอมรับความเปลี่ยนแปลง การกำหนดอนาคตที่ตนเองต้องการด้วยตนเอง และวรกร ศิริสิทธิ์ (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน เป็นกระบวนการที่ช่วยส่งเสริมการแก้ไขปัญหาอย่างชัดเจน ซึ่งนักเรียนสามารถระบุปัญหา วิเคราะห์หาสาเหตุและผลกระทบที่มีลักษณะเป็นภาพผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อเนื่อง โดยใช้กระบวนการกลุ่ม ในการพิจารณาร่วมกันถึงแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่กลุ่มของผู้เรียนคิดว่าเหมาะสม อีกทั้งกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์นี้ยังส่งผลให้นักเรียนสามารถเข้าใจปัญหาได้อย่างรอบด้าน และสามารถกำหนดวิธีการในการแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ด้วยการฝึกให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์อย่างเป็นขั้นตอนตามลำดับ ดังนั้นจึงทำให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่นไปพร้อมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานที่ผู้วิจัยได้กำหนดสาระการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในเรื่องญี่ปุ่นศึกษาญี่ปุ่นศึกษาเรื่องมารยาทญี่ปุ่น ซึ่งในปัจจุบันนี้สมรรถนะข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Competence) เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาความเข้มแข็งของคนในสังคม อีกทั้งยังเป็นทักษะสำคัญในการเรียนการทำงานในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีการเชื่อมโยงเชื่อมโยงกันอย่างหลากหลายกับบุคคลที่มีความแตกต่างกันทั้งทางด้านภาษา ศาสนา และวัฒนธรรม (นิชาภา จันทรเพ็ญ, 2555) โดยที่สมรรถนะข้ามวัฒนธรรมนั้นจะช่วยให้ในการเตรียมบุคคลให้มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งจากการติดต่อสื่อสาร การจัดการความเครียด การเรียนรู้ภาษา ความอดทนกับความคลุมเครือในความไม่เข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่างและมีประสบการณ์การใช้ชีวิตในวัฒนธรรม

อื่น ๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยในการเรียนรู้เพื่อที่จะพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลให้ก้าวข้ามพรมแดนทางวัฒนธรรมซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จต่อการทำงานทั้งส่วนตน และส่วนรวม (McDonald, 2008)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานผู้สอนต้องวางแผนการสอนและควบคุมเวลาให้เหมาะสมควรฝึกให้นักเรียนรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ก่อนที่จะจัดกิจกรรมการจัดการเรียนโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน
2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละฉากทัศน์ ควรให้มีความยากง่ายเหมาะสมและเป็นเรื่องที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้จึงจะสามารถดำเนินกิจกรรมทันเวลาและได้งานที่มีคุณภาพ หรืออาจต้องขยายเวลาออกไปสำหรับบางกิจกรรมที่ต้องใช้เวลาในการหาข้อมูลเพิ่มเติม
3. การจัดการเรียนโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ผู้สอนควรปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากการที่เป็นผู้ให้ความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) ทำหน้าที่ให้คำแนะนำและข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เมื่อถ้าหากนักเรียนตอบปัญหา ได้ไม่ครอบคลุม ผู้สอนจะต้องเติมเต็มความรู้ให้พร้อมทั้งชี้แนะแหล่งข้อมูลในการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถอธิบายสรุปคำตอบที่ได้รับจากการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานได้ อีกทั้งยังจะต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนจึงต้องฝึกฝนตนเองและเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนโดยพยายามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและสามารถสืบค้นข้อมูลได้ด้วยตนเอง
4. เนื้อหาสำหรับนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ควรเป็นสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับนักเรียน หรือนักเรียนสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน เช่น เป็นสถานการณ์ที่มีโอกาสเกิดขึ้นหรือเกิดขึ้นเป็นประจำในบริบทแวดล้อมนักเรียน จะทำให้นักเรียนเกิดความตระหนักถึงความสำคัญของการแก้ปัญหา
5. ผู้สอนควรแจ้งผลการตรวจและให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักเรียนทันทีหรือก่อนเริ่มต้นกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป เพื่อให้นักเรียนได้ทราบจุดเด่นและข้อจำกัด รวมทั้งความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนของตนเอง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความสามารถในการแก้ปัญหาที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีอื่น เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ การจัดการเรียนรู้แบบชุดการเรียนรู้ เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานในเนื้อหาอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับประเด็นทางด้านสังคมหรือ ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพ เป็นต้น
3. ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานกับการพัฒนาตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อพัฒนาให้นักเรียนเกิดทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21
4. ควรมีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานไปใช้ร่วมกับวิธีการสอนหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อให้เกิดความสามารถในการคิดแก้ปัญหา เช่น วิธีสืบเสาะหา ความรู้ วิธีการสอนโดยใช้การอุปนัย หรือ การสอนโดยใช้โครงงาน เป็นต้น
5. ควรศึกษาถึงการนำแนวทางการพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหา จากจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ไปใช้กับตัวแปรตามอื่น ๆ เช่น ความคงทนในการเรียนรู้ ความสามารถในการคิดตัดสินใจความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาอย่างสูงยิ่งของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศธร มหาวิจิตร สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รองศาสตราจารย์ ดร.ยุพกา พุกขิมา สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำและข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำวิทยานิพนธ์ด้วยความเมตตาและความเอาใจใส่ด้วยดีมาโดยตลอด อีกทั้ง ดร. นพวรรณ นิมรยลาภ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรินทร์พร พันธุ์เพ็ง ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกในการสอบวิทยานิพนธ์ จากวิทยาลัยนาฏศิลปบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะและข้อแก้ไขเพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยเพื่อการพัฒนาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยทั้ง 5 ท่าน ดังรายนามต่อไปนี้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสวิวัฒน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เศวตราภรณ์ ตั้งวันเจริญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสาวลักษณ์ สารพงษ์ อาจารย์ ดร.กวิดา พองสถาวร และอาจารย์สุรัสวดี อ่อนเจริญ ที่กรุณาให้คำแนะนำและข้อคิดที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- กมลชนก สกนธวัฒน์. การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวทางการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2562.
- กฤษณะ มณีสอดแสง. กลวิธีการศึกษาความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับญี่ปุ่นของผู้เรียนชาวไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2556.
- จังหวัดอุบลราชธานี, สำนักงาน. แผนพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานี พ.ศ. 2566-2570 (ฉบับทบทวน พ.ศ. 2567). อุบลราชธานี: กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัด, 2565.
- นิชาภา จันทรเพ็ญ. การพัฒนาตัวบ่งชี้และแบบวัดสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมของครู: การทดสอบความไม่แปรเปลี่ยนของการวัดตามภูมิหลังของครู. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.
- มัสลิน ธิอุป. การพัฒนาการคิดเชิงอนาคตเรื่องอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวาริชียงใหม่. การศึกษาแบบอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2556.
- วิชาการป้องกันประเทศ, สถาบัน. เอกสารศึกษาเฉพาะกรณี เรื่องแนวทางการเสริมสร้างความสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษายุทธศาสตร์ สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ, 2561.
- วิชาการและมาตรฐานการศึกษา, สำนักงาน. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ ภาษาญี่ปุ่นและภาษาเยอรมัน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว, 2556.
- สุดคณิง นพพนธ์จิรกุล. “การออกแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้ฉากสถานการณ์เป็นฐาน,” วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์. 5, 1 (กุมภาพันธ์-พฤษภาคม 2562): 16-28.

Errington, Edward. "As close as it gets: Developing professional identity through the potential of scenario-based learning," **Surrey Centre for Excellence in Professional Training and Education**. 14, 2 (2011): 1-15.

McDonald, DP. et al. **Developing and managing cross-cultural competence within the Department of Defense: Recommendations for learning and assessment**. Department of Equal Opportunity Management Institute, 2008.

