

Research Article

Innovation of Integrating with Ethnic Game – Based Learning Management to Develop the Democratic Life Skills of Thai Northern Border Area School Students in Social Classroom

Chanapond Yodtonglerd*

M.Ed. (Education: Social Studies), Teacher

Banthanthong School, Chiang Rai

Charin Mangkhang

Ph.D. (Curriculum and Instruction: Social Studies), Professor

Department of Education, Chiang Mai University

*ผู้ประสานงาน: chanaporn.apple@gmail.com

Received: July 27, 2024/ Revised: December 28, 2025/ Accepted: December 29, 2025

Abstract

This research aimed to 1) design an integrated learning innovation using ethnic games and traditional play to develop democratic life skills of students in social studies classrooms, and 2) investigate the learning outcomes of the integrated ethnic games and traditional play innovation that develops democratic life skills of students in social studies classrooms for schools in the northern border area of Thailand. The sample consisted of 81 students from grades 4-6 at Ban Thanthong School, Chiang Saen District, Chiang Rai Province, selected by purposive sampling. The research instruments included an innovative learning management plan integrating ethnic games and traditional play to enhance students' democratic life skills, a learning management reflection form, a democratic life skills behavior observation form, and a democratic life skills assessment form. The statistics employed were mean, percentage, and standard deviation.

The research results were 1) the study revealed that the ethnic game - based improve democratic life learning plans had context-based learning combined with participatory Learning strategies, 2) the democratic life skills after applying the ethnic games of students while using in 1st cycle of plans revealed in medium level and increased to good level in 2nd and 3rd cycles and in the 4th cycle every student can use and apply democratic life skills while playing the ethnic game in excellent level.

Keywords: Learning Innovation, The ethnic games, Democratic Life Skills

บทความวิจัย

**นวัตกรรมการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต
ประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษา สำหรับโรงเรียนพื้นที่
ชายแดนภาคเหนือของไทย****ชนาพร ยอดทองเลิศ***ศษ.ม. (การศึกษา: สังคมศึกษา), ครู
โรงเรียนบ้านธารทอง จังหวัดเชียงราย**ชรินทร์ มั่งคั่ง**Ph.D. (หลักสูตร และการสอน: สังคมศึกษา), ศาสตราจารย์
สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

*ผู้ประสานงาน: chanaporn.apple@gmail.com

วันรับบทความ: 27 กรกฎาคม 2568/ วันแก้ไขบทความ: 28 ธันวาคม 2568/ วันตอบรับบทความ: 29 ธันวาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย 2) เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ที่พัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านธารทอง อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย จำนวน 81 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียน แบบสะท้อนการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะชีวิตประชาธิปไตย และแบบประเมินทักษะชีวิตประชาธิปไตย สถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลจากการวิจัย พบว่า 1) การออกแบบนวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย ทำให้ได้นวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตย จำนวน 4 แผน โดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมการเล่นชาติพันธุ์ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 2) เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย พบว่า ทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียน ระหว่าง และหลังการจัดการเรียนรู้ วงรอบที่ 1 นักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง และอยู่ในระดับดีมากในระหว่างการจัดการเรียนรู้ในวงรอบที่ 2, 3 และวงรอบที่ 4 นักเรียนทุกคนสามารถพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยให้อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บูรณาการ, เกมการเล่นชาติพันธุ์, ทักษะชีวิตประชาธิปไตย

บทนำ

พื้นที่การศึกษาในชุมชนบ้านธารทอง อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย เป็นชุมชนของกลุ่มชาติพันธุ์ม้งข้ามชาติที่อพยพมาจากประเทศจีน มีต้นกำเนิดประมาณ ปี ค.ศ. 1206-1911 (สุจิตลักษณ์ ตีผดุง, 2539 น. 2) ซึ่งชุมชนบ้านธารทองในอดีตตั้งอยู่บนภูเขาสูงบริเวณต้นน้ำของแม่น้ำคำ ซึ่งในอดีตมีชื่อหมู่บ้านเดิม คือ บ้านขุนน้ำคำ แต่ในปี พ.ศ. 2535 รัฐบาลได้ทำการอพยพราษฎรทั้งหมดลงมาโดยจัดสรรพื้นที่ให้อยู่อาศัยและทำกิน ปัจจุบันยังคงมีวิถีชีวิตแบบพื้นบ้าน และยึดถือขนบธรรมเนียมประเพณีแบบดั้งเดิม แม้ในปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และกระแสโลกาภิวัตน์ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม แต่ในสังคมของชาติพันธุ์วัฒนธรรมบางอย่างไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาไปจากรูปแบบเดิม โดยเฉพาะค่านิยมในสังคม ยังคงมีความเป็นปิตาธิปไตยสูง เรื่องของความไม่เสมอภาคระหว่างชายหญิง (ณรงค์ภรณ์ รอดทรัพย์, 2555 น. 30 - 35) สังคมชาติพันธุ์ม้งยังคงกำหนดบทบาทหน้าที่ของบุคคลตาม สถานะทางเพศ นอกจากนี้ยังรวมถึงเจตคติและการกระทำซึ่งเลือกปฏิบัติ คือ ผลกระทบจากความรับผิดชอบต่อครอบครัวและการดูแลเด็กแก่สตรีฝ่ายเดียว ด้วยอาชีพเกษตรกร และอาชีพรับจ้างทั่วไป ผู้ปกครองจึงมักมอบหมายให้เด็กผู้หญิงอยู่บ้านดูแลน้อง และดูแลความเรียบร้อยในบ้าน ส่วนเด็กผู้ชาย พ่อแม่ก็จะพาติดตามไปทำงาน ทำให้เด็กชายมีทักษะปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีโอกาสได้ฝึกฝนทักษะทางร่างกาย ภาษา การทำงาน การปรับตัว ในขณะที่เด็กผู้หญิงถูกจำกัดขอบเขตในการทำความรู้จักบุคคลอื่น มักได้เล่นกับเพื่อนบ้านใกล้เคียงที่เพศเดียวกัน ทำให้เกิดปัญหาในห้องเรียน เช่น การทำงานร่วมกันของนักเรียนชายและหญิง การเหยียด กดขี่ การกลั่นแกล้ง นักเรียนไม่กล้าแสดงออก ปฏิเสธการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกันกับนักเรียนต่างเพศ (Christopher T. Vang, 2005) ขาดการยอมรับความแตกต่าง ส่งผลให้เกิดปัญหาตามมา เช่น การใช้ความรุนแรง ขาดวินัย ขาดความรับผิดชอบ ขาดการเคารพผู้อื่น อีกทั้งส่งผลให้เกิดปัญหา การแบ่งฝ่าย แบ่งกลุ่ม ตามเพศ อายุ และสีบ่เนื่องต่อไป เมื่อนักเรียนเข้าสู่สังคมที่มีหลายกลุ่มชาติพันธุ์ และรับรู้ถึงความเป็นพลเมืองของตนเอง และปัญหาความแตกต่างทางวัฒนธรรม ปัญหาความเหลื่อมล้ำของหลักสูตรที่ไม่ครอบคลุมบริบทของชุมชน กลุ่มชาติพันธุ์และความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้นักเรียนสูญเสียความเป็นตัวตน และปกปิดภูมิหลังของตน

การส่งเสริมทักษะชีวิตประชาธิปไตยจะช่วยเพิ่มความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่าง ระบบคิด และความเข้าใจเกี่ยวกับมนุษย์ ทักษะการทำงานร่วมกัน การยอมรับความแตกต่าง ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ที่มุ่งเน้นพัฒนาความเป็นพลเมืองดี และสอดคล้องกับการพัฒนาความเป็นประชาธิปไตย โดยพฤติกรรมประชาธิปไตยตามแนวคิดของกระทรวงศึกษาธิการ ประกอบด้วย การรู้จักบทบาทหน้าที่, การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น, การยอมรับและเคารพในสิทธิและหน้าที่ของเอกัตบุคคล, ความเป็นผู้มีวินัยในตนเอง, การคิดถึงประโยชน์ส่วนรวม, การมีส่วนร่วมทั้งความคิด การกระทำ และน้ำใจอย่างมีมารยาทที่ดีตามวัฒนธรรมไทย, การให้เกียรติซึ่งกันและกัน, การมีความรับผิดชอบ, การใช้ปัญญาหรือเหตุผลในการตัดสินใจ, การรู้จักผู้นำและผู้ตามที่ดี และการยึดหลักคุณธรรมในการดำเนินชีวิต (Daengkerd, 2012) ดังนั้น ความเป็นประชาธิปไตยจึงมีความสอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 (21 Century Skills) และทักษะชีวิตประชาธิปไตย (Democratic Life Skills) อีกด้วย

ดังนั้น การทำความเข้าใจแนวคิดทักษะชีวิตประชาธิปไตย จำเป็นต้องศึกษาทั้งมิติของทักษะชีวิตและประชาธิปไตยอย่างบูรณาการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามระบบการศึกษา ทักษะชีวิตประชาธิปไตยนั้นหมายถึงความสามารถด้านสังคมและอารมณ์ที่เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็กในการพัฒนาตนเองให้เป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ และมีคุณภาพชีวิตดีในสังคมสมัยใหม่ ทักษะดังกล่าวมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้เด็กสามารถสร้างสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่มีคุณภาพ ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยสุภาพและเคารพ และแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย (Gartrell, 2012) โดยประสิทธิภาพผ่านการฝึกปฏิบัติให้เด็กเข้าใจบทบาทและตำแหน่งของตนเองในกลุ่ม ยอมรับในตนเองและเพื่อนมนุษย์ และประพฤติปฏิบัติตนด้วยความรับผิดชอบพร้อมการวิจารณ์อย่างมีเหตุผล ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการสะท้อนถึงคุณค่าพื้นฐานของประชาธิปไตย ได้แก่ การเคารพและยอมรับความหลากหลาย ความยุติธรรม และการมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึงของสมาชิกทุกคนในชุมชน

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี และเทคนิควิธีการสอนพบว่า รูปแบบการสอนด้วยเกมมีส่วนช่วยส่งเสริมและพัฒนาเจตคติความเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยของนักเรียน เนื่องจากกระบวนการของการสอนด้วยเกม ตั้งแต่ก่อนเล่นเกม ขณะเล่น และหลังเล่นเกม ทำให้นักเรียนได้เกิดการพัฒนาเจตคติจากความรู้สึกละและสามารถแสดงพฤติกรรมในด้านที่พึงประสงค์ สอดคล้องกับการวิจัยของกฤตณัย ชุมวุฒิสักดิ์ และลัดดา ศิลาน้อย พบว่า รูปแบบการสอนด้วยเกมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้น โดยนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ทั้งนี้เป็นเพราะกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบการสอนด้วยเกม มีความ

น่าสนใจเรื่องการสอนจากเกม นักเรียนได้เล่นเกมและเรียนรู้จากเกม (Chumwuttisak & Silanoi, 2015, p. 183) ผู้วิจัยจึงใช้เกม การเล่นเกมชนิดพันธุ์ในการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกใช้สิ่งใกล้ตัวที่สอดคล้องกับประสบการณ์ของนักเรียนจะสามารถช่วยให้นักเรียนเกิด ประสบการณ์ร่วมได้ดี ทำให้เกิดการสื่อสาร และเชื่อมโยงในประสบการณ์เดียวกัน เพื่อนำนักเรียนสู่การเข้าใจความเป็นประชาธิปไตย และ สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายเฉพาะตน ที่อ้างอิงอัตลักษณ์ความเป็นชาติพันธุ์ของตนได้อย่างภาคภูมิใจ

วัตถุประสงค์การวิจัย

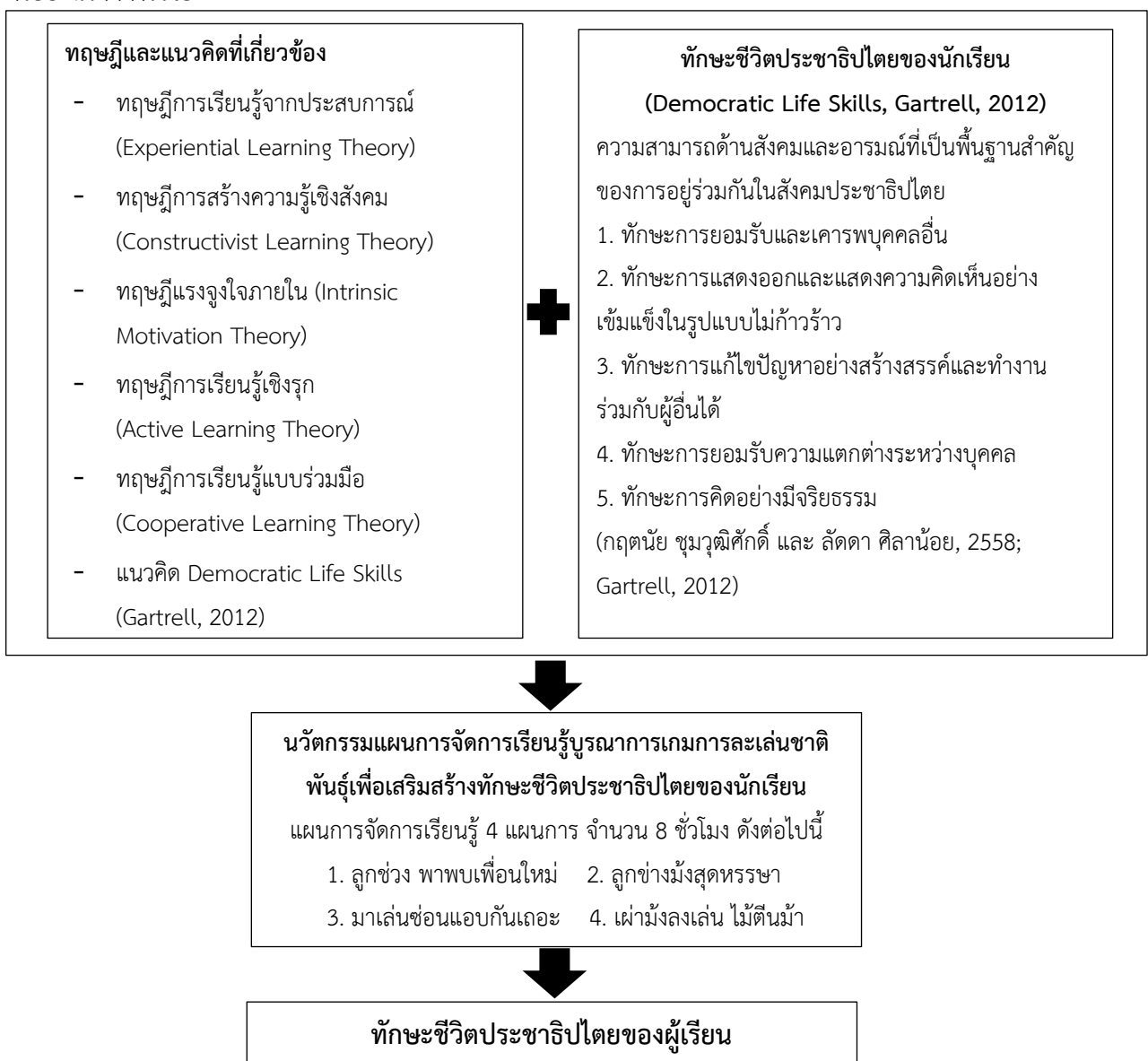
1. เพื่อออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนใน ห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย
2. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ที่พัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของ นักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาและพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตย ของผู้เรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย ผู้วิจัยได้วางกรอบแนวคิดในการวิจัยไว้ดังนี้

ภาพประกอบ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ตามแบบจำลองของ Kemmis & McTaggart (1988) ซึ่งเป็นการศึกษาการเปลี่ยนแปลงปรากฏการณ์ผ่านการปฏิบัติการจริง โดยรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงปริมาณ (Quantitative Data) และเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) เพื่อให้การศึกษาผลมีความครบถ้วนและลึกซึ้ง การวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของผู้เรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย

ออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของผู้เรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์องค์ประกอบทักษะชีวิตประชาธิปไตย

1.1 ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์องค์ประกอบของทักษะชีวิตประชาธิปไตย โดยการสำรวจเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแหล่งต่อไปนี้ คือ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มาตรฐานด้านประชาธิปไตยของกระทรวงศึกษาธิการ งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยในประเทศไทย และงานวิจัยระหว่างประเทศเรื่อง Democratic Life Skills

1.2 ผู้วิจัยวิเคราะห์องค์ประกอบทักษะชีวิตประชาธิปไตยจากแหล่งข้อมูล โดยทำบัญชีรายการทักษะและพฤติกรรมบ่งชี้จำแนกตามลักษณะที่เหมือนกัน และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ จากนั้นสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบรวมโดยการจัดกลุ่มเนื้อหาที่ซ้ำกัน ปรับปรุงถ้อยคำให้ชัดเจน และสรุปเป็น 5 องค์ประกอบหลัก พร้อมพฤติกรรมบ่งชี้สำหรับแต่ละองค์ประกอบ

ตาราง 1

องค์ประกอบ 5 ประการของทักษะชีวิตประชาธิปไตย พร้อมพฤติกรรมบ่งชี้

องค์ประกอบ ทักษะชีวิตประชาธิปไตย	พฤติกรรมบ่งชี้
1. ทักษะการยอมรับและเคารพบุคคลอื่น	1. ยอมรับการจัดกลุ่ม ทั้งการคณะเพศชายและหญิง การคณะอายุ
2. ทักษะการแสดงออกและแสดงความคิดเห็นอย่าง เข้มแข็งในรูปแบบไม่ก้าวร้าว	2. แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์การเล่นลูกข่างได้ทั้งชาย และหญิง ทั้งพี่และน้อง
3. ทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงาน ร่วมกับผู้อื่นได้	3. ร่วมกิจกรรมอย่างเต็มใจ และแสดงออกถึงความตั้งใจ
4. ทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล	4. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในกลุ่ม ทั้งการสาดิการเล่น เมื่อเกิด ข้อผิดพลาดในการทำกิจกรรม
5. ทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม	5. ยอมรับและให้อภัย ให้กำลังใจซึ่งกันและกันได้

ขั้นตอนที่ 2 สืบค้นและเลือกเกมการเล่นชาติพันธุ์

2.1 สืบค้นการเล่นของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง ในพื้นที่ศึกษา (บ้านธารทอง อำเภอเชียงแสน) จากนั้นวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างการเล่นแต่ละเกมกับองค์ประกอบทักษะชีวิตประชาธิปไตยที่สังเคราะห์ได้ เพื่อเลือกเกมการเล่นที่มีความเหมาะสมที่สุด 4 เกม สำหรับการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ป้อเปาะ (ลูกข่าง) เคาต้อลู่ (ลูกข่างม้ง) ปอมัวเขยจีจั่ว(ซ่อนแอบ) ถ่อตอหนึ่ง (โก้งแก่ง)

2.2 วิเคราะห์องค์ประกอบของทักษะชีวิตประชาธิปไตย และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ ทักษะชีวิตประชาธิปไตย และพฤติกรรมบ่งชี้

2.3 วิเคราะห์ข้อมูลทักษะชีวิตประชาธิปไตย และเกมการเล่นชาติพันธุ์ที่ใช้ในแต่ละนวัตกรรม เพื่อสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัตรกรรมการเล่นชาติพันธุ์ และขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน ร่วมกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)

ตาราง 2

ความสัมพันธ์ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ ทักษะชีวิตประชาธิปไตย และพฤติกรรมที่แสดงออก

จุดประสงค์การเรียนรู้	องค์ประกอบ ทักษะชีวิตประชาธิปไตย	พฤติกรรมบ่งชี้
1. นักเรียนสามารถทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มได้	1. ทักษะการยอมรับและเคารพบุคคลอื่น	1. ยอมรับการจัดกลุ่ม ทั้งการคละเพศชายและหญิง การคละอายุ
2. นักเรียนสามารถเล่นเกมการเล่นชาติพันธุ์ได้ทั้งชายและหญิง	2. ทักษะการแสดงออกและแสดงความคิดเห็นอย่างเข้มแข็งในรูปแบบไม่ก้าวร้าว	2. แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์ในการเล่นลูกข่างได้ทั้งชายและหญิง ทั้งพี่และน้อง
3. นักเรียนสามารถอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น ทำกิจกรรมร่วมกันได้	3. ทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	3. ร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่ และแสดงออกถึงความตั้งใจ
4. นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันได้อย่างสร้างสรรค์	4. ทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล	4. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในกลุ่ม ทั้งการสาธิตการเล่น เมื่อเกิดข้อผิดพลาดในการทำกิจกรรม
5. นักเรียนสามารถยอมรับผลการทำกิจกรรมและแสดงออกถึงการให้กำลังใจซึ่งกันและกันได้	5. ทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม	5. ยอมรับและให้อภัย ให้กำลังใจซึ่งกันและกันได้

ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบนวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้

3.1 ออกแบบนวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb การจัดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ประสบการณ์ สะท้อนและอภิปราย ความคิดรวบยอด และการประยุกต์แนวคิด จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 8 ชั่วโมง ดังนี้

ตาราง 3

แสดงนวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย

ลำดับ	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง	เกมการเล่นชาติพันธุ์	จำนวนชั่วโมง
1	ลูกข่าง พาพบเพื่อนใหม่	ป้อเป้าะ (ลูกข่าง)	2
2	ลูกข่างมั่งสุดหรรษา	เตาต้อลู้ (ลูกข่างมั่ง)	2
3	มาเล่นซ่อนแอบกันเถอะ	ปอมัวเขยจีใจวู้(ซ่อนแอบ)	2
4	เผ่ามั่งลงเล่น ไม้ตีนม้า	ถ่อตอหนึ่ง (โก้งเก้ง)	2
รวม			8

ขั้นตอนที่ 4 ตรวจสอบคุณภาพนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย ทั้ง 4 แผน ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประกอบด้วยผู้บริหารโรงเรียน 2 คน ครูสังคมศึกษา 2 คน และคณาจารย์สาขาวิชาการศึกษา 1 คน ตรวจสอบและประเมินความเหมาะสมของเนื้อหา จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ และความเชื่อมโยงกับองค์ประกอบทักษะชีวิตประชาธิปไตย โดยใช้แบบประเมิน 5 ระดับ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการยอมรับ ที่ระดับ 3.51 ขึ้นไป โดยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย มีผลการหาคุณภาพ เท่ากับ 4.23 เหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ในขั้นตอนต่อไป

ตาราง 4

แสดงผลการหาคุณภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย

ลำดับ	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง	เกมการเล่นชาติพันธุ์	ค่าเฉลี่ยดัชนี ความสอดคล้อง
1	ลูกช่วง พาพบเพื่อนใหม่	ป้อเป๊าะ (ลูกช่วง)	4.31
2	ลูกช่วงมั่งสุดหรรษา	เดาต่อลิ (ลูกช่วงมั่ง)	3.98
3	มาเล่นซ่อนแอบกันเถอะ	ปอมัวเขยจีใจว้(ซ่อนแอบ)	4.20
4	เผ่ามั่งลงเล่น ไม้ตีนม้า	ถ่อตอหนึ่ง (โก่งแก่ง)	4.42
ค่าเฉลี่ยรวม			4.23

ระยะที่ 2 ศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย

ศึกษาผลการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียน โดยนำนวัตกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยปฏิบัติตามกระบวนการดำเนินงานการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Kemmis & McTaggart, 1988, p. 11) ประกอบด้วยกิจกรรมการวิจัยที่สำคัญ 4 ขั้นตอนหลัก คือ 1) การวางแผนเพื่อไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น (Planning) 2) ลงมือปฏิบัติตามแผน (Action) 3) สังเกตการณ์ (Observation) และ 4) สะท้อนกลับ (Reflection) โดยดำเนินการทั้งหมด 4 วงจร (PAOR) วงจรละ 1 แผน เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ที่บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยในพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านธารทอง อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย ปีการศึกษา 2565 จำนวน 81 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ที่สามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมตลอดระยะเวลาการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย
2. แบบสะท้อนการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน ครูและผู้สังเกตการณ์
3. แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียน

4. แบบประเมินทักษะชีวิตประชาธิปไตย ก่อน – หลังเรียน โดยแบ่งเป็น 5 ทักษะ คือ 1. ทักษะการยอมรับและเคารพบุคคลอื่น 2. ทักษะแสดงความคิดเห็นอย่างเข้มแข็งในรูปแบบไม่ก้าวร้าว 3. ทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 4. ทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล 5. ทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำแบบสะท้อนการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนและผู้สอน มาดำเนินการวิเคราะห์นำมาจำแนกเนื้อหาที่ใกล้เคียงกัน และสรุปตามประเด็นที่กำหนดไว้
2. แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนโดยทำการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการจัดการเรียนรู้ โดยมีผู้ร่วมสังเกตการณ์อีก 2 ท่าน และสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนจากวีดิทัศน์หลังการจัดการเรียนรู้อย่างละเอียด แล้วให้คะแนน ตาม Scoring Rubric แล้วนำมาเทียบเกณฑ์
3. นำคะแนนจากแบบวัดทักษะชีวิตประชาธิปไตย ก่อน – หลังเรียน มาหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำข้อมูลไปวิเคราะห์และแปลผล

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการออกแบบนวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย

1. ผลจากการศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการเล่นชาติพันธุ์ และสิ่งแวดล้อมกับวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ เพื่อเลือกเกมการเล่นที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ อีกทั้งศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตประชาธิปไตย การพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตย นำมาสังเคราะห์ประเด็นพฤติกรรมที่ควรส่งเสริมพัฒนา โดยบูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์มา ผลการศึกษาทำให้ได้องค์ประกอบทักษะชีวิตประชาธิปไตย และพฤติกรรมบ่งชี้ทักษะชีวิตประชาธิปไตย โดยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทยทั้ง 4 แผน ได้ผ่านการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้องทั้งด้านเนื้อหา และจุดประสงค์ ความตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่า IOC โดยมีค่าอยู่ระหว่าง .90 – .95 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง .10 – .16

2. นวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย โดยสร้างจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยเกี่ยวกับทักษะชีวิตประชาธิปไตย และการพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตย และสืบค้นการเล่นของกลุ่มชาติพันธุ์แต่ละกลุ่ม และเลือกเกมการเล่นที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 8 ชั่วโมง ดังแสดงในตาราง 4

3. ผลการศึกษาแนวทางการใช้นวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทยโดยผู้วิจัยได้ ใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ ดำเนินการจัดการเรียนรู้ 4 วงจร ทั้งหมด 4 แผน ซึ่งผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ โดยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ทุกแผนมีระดับความเหมาะสมมาก และใช้แบบสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ ในการสะท้อนผลการปฏิบัติในแต่ละวงจร โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้านเนื้อหา (Content Analysis) และตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่แตกต่างกัน (Resource Triangulation) ได้แก่ แบบสะท้อนของผู้เรียน ครู และผู้สังเกตการณ์ รวมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลทักษะชีวิตประชาธิปไตย และเกมการเล่นชาติพันธุ์ที่ใช้ในแต่ละนวัตกรรม เพื่อสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการเล่นเกมการเล่นชาติพันธุ์ และขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน ร่วมกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยสามารถสรุปแนวทางการจัดการเรียนรู้ ได้ดังนี้

- 1) **ขั้นประสบการณ์ (Experience)** เป็นขั้นตอนในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและทำการสาธิตวิธีการเล่นเกมการละเล่นชาติพันธุ์ จากนั้นนักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมกลุ่ม
- 2) **ขั้นการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion)** เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม โดยผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็นการวิเคราะห์ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิด ความรู้สึกของคนอื่นที่ต่างไปจากตนเอง ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้กว้างขวางขึ้น นอกจากนี้ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นทีม บทบาทของสมาชิกที่ดีที่จะทำให้งานสำเร็จ การควบคุมตนเองและการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น
- 3) **ขั้นความคิดรวบยอด (Concept)** เป็นขั้นที่ผู้เรียนสรุปวิธีการเล่น สังเกตและอภิปรายเกี่ยวกับเกมการละเล่นด้านความรู้สึก การแสดงออกด้านพฤติกรรมทั้งของตนเองและของเพื่อน
- 4) **ขั้นการประยุกต์แนวคิด (Application)** เป็นขั้นของการสรุปผลและสะท้อนคิดจากการทำกิจกรรมการเล่น เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อปรับปรุงการทำกิจกรรมกลุ่มในครั้งต่อไป

ตอนที่ 2 ผลการเรียนรู้โดยใช้วัตรกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย

1. ผลการพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตย วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินทักษะชีวิตประชาธิปไตย โดยใช้แบบประเมินทักษะชีวิตประชาธิปไตย หลังเรียน พบว่า วัตรกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเกมการละเล่นชาติพันธุ์ สามารถพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยได้จากการประเมินทักษะชีวิตประชาธิปไตยโดยภาพรวมทั้ง 4 วงจร พบว่า นักเรียนมีทักษะชีวิตประชาธิปไตย ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .13 แสดงว่า มีทักษะชีวิตประชาธิปไตยโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก (ตาราง 5)

ตาราง 5

แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยจากแบบประเมินทักษะชีวิตประชาธิปไตยหลังเรียน

ทักษะชีวิตประชาธิปไตย	ระดับทักษะชีวิตประชาธิปไตย								ค่าเฉลี่ยรวม	
	วงรอบที่ 1		วงรอบที่ 2		วงรอบที่ 3		วงรอบที่ 4		$\bar{x}$	S.D.
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
1. ทักษะการยอมรับและเคารพบุคคลอื่น	3.20	.13	3.71	.23	4.00	.10	4.71	.16	3.90	.16
2. ทักษะการแสดงออกและแสดงความคิดเห็นอย่างเข้มแข็งในรูปแบบไม่ก้าวร้าว	3.21	.09	3.72	.30	4.48	.05	4.67	.20	4.02	.16
3. ทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	3.22	.10	3.76	.16	4.35	.18	4.73	.14	4.02	.15
4. ทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล	3.09	.13	3.75	.10	4.49	.14	4.78	.06	4.03	.11
5. ทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม	3.19	.07	3.80	.18	4.39	.07	4.72	.05	4.02	.09
ค่าเฉลี่ยรวม	3.18	.10	3.75	.19	4.34	.11	4.72	.12	4.00	.13
ระดับ	ปานกลาง		ดีมาก		ดีมาก		มากที่สุด		ดีมาก	

2. ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ 4 วงรอบ โดยใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ ทั้งหมด 4 แผน ซึ่งมีผลการใช้นวัตกรรม ได้ดังนี้

ในวงรอบที่ 1 นักเรียนได้ร่วมกันทำกิจกรรมโยนลูกช่วง โดยใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลูกช่วง พาพบเพื่อนใหม่ พบว่า นักเรียนมีทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านการยอมรับและเคารพบุคคลอื่นในระดับปานกลาง โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .13 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะแสดงความคิดเห็นอย่างเข้มแข็งในรูปแบบไม่ก้าวร้าวในระดับปานกลาง โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .09 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อยู่ในระดับปานกลาง โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .10 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ในระดับปานกลาง โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .13 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม ในระดับปานกลาง โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.19 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .07

ในวงรอบที่ 2 นั้น นักเรียนได้ร่วมกันทำกิจกรรมเดาต่อลิ (ลูกข่างมั่ง) โดยใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลูกข่างมั่ง สุดหรรษา พบว่า นักเรียนมีทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านการยอมรับและเคารพบุคคลอื่นในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.71 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .23 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะแสดงความคิดเห็นอย่างเข้มแข็งในรูปแบบไม่ก้าวร้าวในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.72 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .30 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .16 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .10 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .18 ซึ่งในวงรอบที่ 2 นี้ นักเรียนที่มีผลการเรียนอ่อน มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มมากขึ้น สนทนาพูดคุย แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่มโดยใช้ภาษาแม่ การสรุปผล และการนำเสนอจึงมีการแสดงความคิดเห็นมากขึ้น และบอกเล่าความประทับใจของตนเองในกิจกรรมกลุ่มที่ได้ทำร่วมกันโดยใช้ลีลาท่าทางเป็นกันเอง พูดคุยโต้ตอบกับเพื่อนนักเรียน ส่งผลให้บรรยากาศในการเรียนค่อนข้างผ่อนคลาย สื่อให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะการยอมรับฟังและยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน ใช้เหตุผลและคิดวิเคราะห์ก่อนการแสดงความคิดเห็น รวมทั้งกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างมีเหตุผล

ในวงรอบที่ 3 นักเรียนได้ร่วมกันทำกิจกรรมบอมบี้เจี๊จว้ (ซ่อนแอบ) โดยใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาเล่นซ่อนแอบกันเถอะ พบว่า นักเรียนมีทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านการยอมรับและเคารพบุคคลอื่นในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .10 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะแสดงความคิดเห็นอย่างเข้มแข็งในรูปแบบไม่ก้าวร้าวในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .05 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .18 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .14 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .07 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากวงรอบ 2 จากการสังเกตของผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า กิจกรรมเล่นซ่อนแอบ นักเรียนยอมรับการจัดกลุ่มและคุ้นเคยกับการเข้ากลุ่มแบบคละ มีความสนใจ กระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนสามารถร่วมกันทำกิจกรรมกลุ่มได้จนจบกิจกรรม แสดงให้เห็นถึงความความอดทนต่อการร่วมกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุดกิจกรรม โดยกิจกรรมการเล่นซ่อนแอบเป็นเกมการเล่นที่นักเรียนคุ้นเคย มีกติกาการเล่นง่าย นักเรียนเข้าใจและปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดไว้ ยอมรับ และเคารพในกติกา รวมถึงยอมรับในบทบาทหน้าที่ที่ตนเองได้รับ มีการเคารพสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น ให้เกียรติกันและกัน แม้ว่าสมาชิกในกลุ่มจะไม่สามารถตามหาผู้ซ่อนได้ครบก็ตาม มีการใช้คำพูดแสดงความเห็นอกเห็นใจกันและกันเพิ่มมากขึ้น แสดงให้เห็นถึงทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

ในวงรอบที่ 4 นักเรียนได้ร่วมกันทำกิจกรรมเผ่ามั่งลงเล่น ไม้ตีนม้า โดยใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ 4 ถ่อตอหนึ่ง (โก้งแก้ง) พบว่า นักเรียนมีทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านการยอมรับและเคารพบุคคลอื่นในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.71 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .16 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะแสดงความคิดเห็นอย่างเข้มแข็งในรูปแบบไม่ก้าวร้าวใน

ระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .20 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .14 ทักษะชีวิตด้านทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .06 ทักษะชีวิตประชาธิปไตยด้านทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.72 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .05 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากกรอบ 3 จากการสังเกตพบว่านักเรียนให้การร่วมมือกับเพื่อน คำนึงเกี่ยวกับการทำกิจกรรมกลุ่ม ร่วมปรับปรุงแก้ไขงานของกลุ่มตามข้อเสนอแนะ มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับสมาชิกในกลุ่มทุกคน และสมาชิกของกลุ่มอื่น ช่วยเหลือกัน เสนอวิธีการแก้ปัญหาคำถามถึงมุมมอง และความรู้สึกของเพื่อนในกลุ่ม มีการใช้คำพูดแสดงความเห็นอกเห็นใจกันและกันเพิ่มมากขึ้น

3. ผลการวิเคราะห์ทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียน จากแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะชีวิตประชาธิปไตย

วงรอบที่ 1 นักเรียนแสดงพฤติกรรมทักษะชีวิตประชาธิปไตย ด้านทักษะการยอมรับและเคารพบุคคลอื่น ได้แก่ 1) เปิดใจรับฟังอย่างตั้งใจ 2) ร่วมกันกำหนดกฎกติการ่วมกัน 3) ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น 4) รับรู้และยอมรับการจัดกลุ่มที่กำหนดให้ 5) ยอมรับสมาชิกคนอื่นในฐานะเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่ม ด้านทักษะการแสดงออกและแสดงความคิดเห็นอย่างเข้มแข็งในรูปแบบไม่ก้าวร้าว ได้แก่ 1) กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างตรงไปตรงมา 2) ยอมรับและปฏิบัติตามความคิดเห็นของเพื่อนส่วนมากในกลุ่ม ด้านทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ได้แก่ 1) พูดคุยปรึกษากันเกี่ยวกับสาเหตุของปัญหา แสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างตรงไปตรงมา 2) ร่วมกันหาแนวทางการปรับปรุงแก้ไข ด้านทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้แก่ 1) ยอมรับการจัดกลุ่มที่เกิดขึ้น 2) ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มจนจบกิจกรรม 3) ยอมรับความแตกต่างของบุคคล ทั้งด้านบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย ไม่แสดงความรังเกียจไม่ชอบใจ ด้านทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม ได้แก่ 1) เคารพและปฏิบัติตามกฎกติกาที่กำหนด 2) ยอมรับบทบาทหน้าที่ที่ตนเองได้รับตามข้อตกลงของกลุ่ม 3) ใช้คำพูดเชิงบวก ร่วมกันทำกิจกรรม 4) พูดสื่อสารให้กำลังใจกัน ช่วยเหลือสมาชิกในการทำกิจกรรม

วงรอบที่ 2 นักเรียนแสดงพฤติกรรมทักษะชีวิตประชาธิปไตย ด้านทักษะการยอมรับและเคารพบุคคลอื่น ได้แก่ 1) เปิดใจรับฟังอย่างตั้งใจ 2) ยอมรับการจัดกลุ่ม 3) เคารพและปฏิบัติตามกฎกติกาที่กำหนด 4) ยอมรับบทบาทหน้าที่ที่ตนเองได้รับตามข้อตกลงของกลุ่ม 5) ใช้คำพูดเชิงบวก ร่วมกันทำกิจกรรม 6) เคารพในการตัดสินใจของเพื่อนในกลุ่ม 7) เปิดโอกาสให้เพื่อนสมาชิกได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง ด้านทักษะการแสดงออกและแสดงความคิดเห็นอย่างเข้มแข็งในรูปแบบไม่ก้าวร้าว ได้แก่ 1) กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างตรงไปตรงมา 2) การใช้เหตุผลและคิดวิเคราะห์ก่อนการแสดงความคิดเห็นทุกครั้ง 3) ใช้คำพูดเชิงบวกในการสื่อสาร รักษาใจของเพื่อนในกลุ่มด้วยการใช้คำพูดสุภาพ 4) ใช้อารมณ์ในการทำงานกลุ่มน้อยลง 5) มีพฤติกรรมทำตามใจตนเองลดลง 6) นักเรียนช่วยกันหาแนวทางการแก้ไขปัญหา เพื่อให้กิจกรรมสำเร็จลุล่วงไปได้ ด้านทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ได้แก่ 1) พูดคุยปรึกษากันเกี่ยวกับสาเหตุของปัญหา แสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างตรงไปตรงมา 2) ร่วมกันหาแนวทางการปรับปรุงแก้ไข 3) ไม่ใช้อารมณ์ในการตัดสินใจ ใช้วิธีการรับฟังเสียงส่วนมาก แต่ยังรับฟังเสียงส่วนน้อย 4) ใช้คำพูดที่สุภาพในการเสนอวิธีการแก้ไขปัญหาอย่างตรงไปตรงมา 5) มีการแบ่งหน้าที่กันทำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน ทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างตั้งใจ ด้านทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้แก่ 1) ยอมรับการจัดกลุ่มที่เกิดขึ้น 2) ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มจนจบกิจกรรม 3) ยอมรับความแตกต่างของบุคคล ทั้งด้านบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย ไม่แสดงความรังเกียจไม่ชอบใจ 4) ยอมรับความสามารถที่แตกต่างกันทั้งด้านความรู้ ทักษะ ตลอดจนความคิด ยอมรับความเก่ง ความไม่เก่งของกันและกัน 5) ไม่ตำหนิกัน ด้านทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม ได้แก่ 1) ยอมรับบทบาทหน้าที่ที่ตนเองได้รับตามข้อตกลงของกลุ่ม 2) ใช้คำพูดเชิงบวก ร่วมกันทำกิจกรรม 3) พูดสื่อสารให้กำลังใจกัน ช่วยเหลือสมาชิกในการทำกิจกรรม 4) แสดงความคิดเห็น อภิปราย มีการใช้คำพูดคิดถึงความต้องการ และความรู้สึกของเพื่อนในกลุ่ม 5) แสดงความเห็นอกเห็นใจต่อสมาชิกคนอื่น โดยแสดงความคิดเห็นที่นึกถึงความคิดและความรู้สึกทั้งของเพื่อนในกลุ่มและตนเอง

วงรอบที่ 3 นักเรียนแสดงพฤติกรรมทักษะชีวิตประชาธิปไตย ด้านทักษะการยอมรับและเคารพบุคคลอื่น ได้แก่ 1) เปิดใจรับฟังอย่างตั้งใจ 2) ร่วมกันกำหนดกฎกติการ่วมกัน 3) เคารพและปฏิบัติตามกฎกติกาที่กำหนด 4) ยอมรับการจัดกลุ่มที่เกิดขึ้น 5) ยอมรับฟังและยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน 6) กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างมี

เหตุผล 7) ยอมรับบทบาทหน้าที่ที่ตนเองได้รับ 8) ใช้คำพูดเชิงบวก ร่วมกันทำกิจกรรม ด้านทักษะการแสดงออกและแสดงความคิดเห็นอย่างเข้มแข็งในรูปแบบไม่ก้าวร้าว ได้แก่ 1) กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างตรงไปตรงมา 2) การใช้เหตุผลและคิดวิเคราะห์ก่อนการแสดงความคิดเห็นทุกครั้ง 3) ใช้คำพูดเชิงบวกในการสื่อสาร รักษาหัวใจของเพื่อนในกลุ่มด้วยการใช้คำพูดสุภาพ 4) ใช้อารมณ์ในการทำงานกลุ่มน้อยลง 5) มีพฤติกรรมทำตามใจตนเองลดลง 6) นักเรียนช่วยกันหาแนวทางการแก้ไขปัญหาเพื่อให้กิจกรรมสำเร็จลุล่วงไปได้ 7) นักเรียนมีการประสานงานกันภายในกลุ่มได้ดีมากขึ้น ด้านทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ได้แก่ 1) พุดคุย ประสานกันเกี่ยวกับสาเหตุของปัญหา แสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างตรงไปตรงมา 2) ร่วมกันหาแนวทางการปรับปรุงแก้ไข 3) ไม่ใช้อารมณ์ในการตัดสินใจ ใช้วิธีการรับฟังเสียงส่วนมาก แต่ยังคงรับฟังเสียงส่วนน้อย 4) ใช้คำพูดที่สุภาพในการเสนอวิธีการแก้ไขปัญหาอย่างตรงไปตรงมา 5) มีการแบ่งหน้าที่กันทำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน ทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างตั้งใจ 6) มีความอดทนต่อการร่วมกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดกิจกรรม 7) ทำกิจกรรมตามที่กำหนดจนสำเร็จลุล่วง ด้านทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้แก่ 1) ยอมรับการจัดกลุ่มที่เกิดขึ้น 2) ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มจนจบกิจกรรม 3) ยอมรับความแตกต่างของบุคคล ทั้งด้านบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย ไม่แสดงความรังเกียจไม่ชอบใจ 4) ยอมรับความสามารถที่แตกต่างกันทั้งด้านความรู้ ทักษะ ตลอดจนความคิด ยอมรับความเก่ง ความไม่เก่งของกันและกัน 5) ไม่ตำหนิกัน 6) มีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่น ที่มีความแตกต่างกัน ทั้งเพศ วัย และความคิด อย่างเป็นธรรมชาติ ด้านทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม ได้แก่ 1) ยอมรับบทบาทหน้าที่ที่ตนเองได้รับตามข้อตกลงของกลุ่ม 2) ใช้คำพูดเชิงบวก ร่วมกันทำกิจกรรม 3) พุดสื่อสารให้กำลังใจกัน ช่วยเหลือสมาชิกในการทำกิจกรรม 4) แสดงความคิดเห็น อภิปราย มีการใช้คำพูดคิดถึงความต้องการ และความรู้สึกของเพื่อนในกลุ่ม 5) แสดงความเห็นอกเห็นใจต่อสมาชิกคนอื่น โดยแสดงความคิดเห็นที่นึกถึงความคิดและความรู้สึกทั้งของเพื่อนในกลุ่มและตนเอง 6) พฤติกรรมการล้อเลียนลดน้อยลง 7) มีพัฒนาการด้านอารมณ์ไปในทิศทางที่ดีขึ้น คิดถึงผลประโยชน์ของกลุ่ม มากกว่าความพึงพอใจของตนเอง

วาระรอบที่ 4 นักเรียนแสดงพฤติกรรมทักษะชีวิตประชาธิปไตย ด้านทักษะการยอมรับและเคารพบุคคลอื่น ได้แก่ 1) เปิดใจรับฟังอย่างตั้งใจ 2) ร่วมกันกำหนดกฎกติการ่วมกัน 3) เคารพและปฏิบัติตามกฎกติกาที่กำหนด 4) ยอมรับการจัดกลุ่มที่เกิดขึ้น 5) ยอมรับฟังและยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน 6) กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างมีเหตุผล 7) ยอมรับบทบาทหน้าที่ที่ตนเองได้รับ 8) ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม 9) ให้เกียรติกันและกัน ไม่ล่วงเกินกัน ทั้งกาย วาจา ใช้คำพูดเชิงบวก ร่วมกันทำกิจกรรม 10) ยอมรับสมาชิกคนอื่นในฐานะเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่ม ด้านทักษะการแสดงออกและแสดงความคิดเห็นอย่างเข้มแข็งในรูปแบบไม่ก้าวร้าว ได้แก่ 1) กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างตรงไปตรงมา 2) การใช้เหตุผลและคิดวิเคราะห์ก่อนการแสดงความคิดเห็นทุกครั้ง 3) นักเรียนมีความกระตือรือร้นร่วมกันแสดงความคิดเห็น ตอบปัญหา และซักถามข้อสงสัยของตนเองอย่างมั่นใจ 4) ใช้คำพูดเชิงบวกในการสื่อสาร รักษาหัวใจของเพื่อนในกลุ่มด้วยการใช้คำพูดสุภาพ 5) ใช้อารมณ์ในการทำงานกลุ่มน้อยลง 6) มีพฤติกรรมทำตามใจตนเองลดลง 7) นักเรียนช่วยกันหาแนวทางการแก้ไขปัญหาเพื่อให้กิจกรรมสำเร็จลุล่วงไปได้ 8) นักเรียนมีการประสานงานกันภายในกลุ่มได้ดีมากขึ้น 9) ยอมรับและปฏิบัติตามความคิดเห็นของเพื่อน ส่วนมากในกลุ่ม โดยเฉพาะบทบาทหน้าที่ที่ได้รับในแต่ละขั้นตอนของการทำกิจกรรม และรับฟังเสียงส่วนน้อย 10) แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ของตนเอง ด้านทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ได้แก่ 1) พุดคุย ประสานกันเกี่ยวกับสาเหตุของปัญหา แสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างตรงไปตรงมา 2) ร่วมกันหาแนวทางการปรับปรุงแก้ไข 3) ไม่ใช้อารมณ์ในการตัดสินใจ ใช้วิธีการรับฟังเสียงส่วนมาก แต่ยังคงรับฟังเสียงส่วนน้อย 4) ใช้คำพูดที่สุภาพในการเสนอวิธีการแก้ไขปัญหาอย่างตรงไปตรงมา 5) มีการแบ่งหน้าที่กันทำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน ทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างตั้งใจ 6) มีความอดทนต่อการร่วมกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดกิจกรรม 7) ทำกิจกรรมตามที่กำหนดจนสำเร็จลุล่วง 8) นักเรียนสามารถร่วมกันหาทางออกตัดสินใจโดยสันติวิธีได้ 9) ตั้งใจทำกิจกรรมร่วมกันทุกขั้นตอน ด้านทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้แก่ 1) ยอมรับการจัดกลุ่มที่เกิดขึ้น 2) ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มจนจบกิจกรรม 3) ยอมรับความแตกต่างของบุคคล ทั้งด้านบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย ไม่แสดงความรังเกียจไม่ชอบใจ 4) ยอมรับความสามารถที่แตกต่างกันทั้งด้านความรู้ ทักษะ ตลอดจนความคิด ยอมรับความเก่ง ความไม่เก่งของกันและกัน 5) ไม่ตำหนิกัน หรือใช้อารมณ์ในการสื่อสารกัน มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับสมาชิกในกลุ่มทุกคน 6) มีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่นที่มีความแตกต่างกัน ทั้งเพศ วัย และความคิด อย่างเป็นธรรมชาติ 7) ไม่บังคับหรือก้าวร้าวเพื่อนในกลุ่มในการแสดงความคิดเห็น ด้านทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม ได้แก่ 1) ยอมรับบทบาทหน้าที่ที่ตนเองได้รับตามข้อตกลงของกลุ่ม 2) ใช้คำพูดเชิงบวก ร่วมกันทำกิจกรรม

3) พูดสื่อสารให้กำลังใจกัน ช่วยเหลือสมาชิกในการทำกิจกรรม 4) แสดงความคิดเห็น อภิปราย มีการใช้คำพูดคิดถึงความต้องการ และความรู้สึกของเพื่อนในกลุ่ม 5) แสดงความเห็นอกเห็นใจต่อสมาชิกคนอื่น โดยแสดงความคิดเห็นที่นึกถึงความคิดและความรู้สึกทั้งของเพื่อนในกลุ่มและตนเอง 6) พฤติกรรมการล้อเลียนลดน้อยลง 7) มีพัฒนาการด้านอารมณ์ไปในทิศทางที่ดีขึ้น คิดถึงผลประโยชน์ของกลุ่ม มากกว่าความพึงพอใจของตนเอง 8) ช่วยเหลือเพื่อน เมื่อเพื่อนมีปัญหา 9) เสนอวิธีการแก้ปัญหาที่คำนึงถึงมุมมอง และความรู้สึกของเพื่อนในกลุ่ม 10) ยอมรับความผิดพลาดและให้อภัย ให้กำลังใจซึ่งกันและกันได้

อภิปรายผล

ผู้วิจัยอภิปรายผลโดยจำแนกเป็น 2 ประเด็นตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การออกแบบนวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย โดยวิเคราะห์ข้อมูลทักษะชีวิตประชาธิปไตย และเกมการเล่นชาติพันธุ์ที่ใช้ในแต่ละแผน รวมทั้งสังเคราะห์ขั้นตอนการใช้กิจกรรมการเล่นเกมประกอบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นประสบการณ์ (Experience), ขั้นการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion), ขั้นความคิดรวบยอด (Concept), ขั้นการประยุกต์แนวคิด (Application) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมในการพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียน เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยควรเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น การรู้จักรับผิดชอบต่อสังคม ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม และเรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเอง และในการจัดการเรียนรู้ผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะและกระตุ้นผู้เรียนในการทำกิจกรรมการร่วมอภิปรายตามประเด็นที่กำหนด เพื่อให้ผู้เรียนมีการทำงานร่วมกัน ร่วมมือกันทำกิจกรรม เป็นการช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านการสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้การให้เกียรติซึ่งกันและกัน มีการแบ่งปัน ร่วมงานกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนด แสดงความคิดเห็นโดยไม่ล่วงเกินผู้อื่น ให้โอกาสและเคารพผู้อื่นสอดคล้องตามองค์ประกอบของประชาธิปไตยของสาโรช บัวศรี (2514, น. 27) การมอบหมายภาระงานหรือกิจกรรมกลุ่มแบบต่างๆ เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้กระบวนการประชาธิปไตย ซึ่งในระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนมีความสามัคคีกัน การพยายามมีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกันอย่างสันติ มีความอดทน และบรรยากาศการเรียนรู้ในขั้นการสะท้อนและอภิปรายนั้น มีปฏิสัมพันธ์ในเชิงบวก มีการสื่อสารกันอย่างตรงไปตรงมาและมีเหตุผล นอกจากนี้การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจะช่วยให้สามารถพัฒนาตนเองจากระดับที่เป็นอยู่ไปถึงระดับศักยภาพสูงสุด (Khammanee, 2012, p. 90-96) และ การที่ผู้เรียนได้มีโอกาสอภิปรายปัญหา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ผู้เรียนจะได้รับมุมมองและแนวคิดของผู้อื่น ส่งผลให้มีพัฒนาการทางการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้น เรียนรู้การเป็นหน่วยหนึ่งของสังคม รู้ถึงบทบาทและหน้าที่ในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม อันจะเป็นพื้นฐานในการพัฒนาลักษณะประชาธิปไตย ทักษะชีวิตประชาธิปไตยได้ สอดคล้องกับ Polyiem & Nuangchaleram (2018) กล่าวว่า การที่บุคคลรู้ถึงบทบาทและหน้าที่ของเขในฐานะเป็นหน่วยหนึ่งของสังคมนั้น เป็นการกำหนดหน้าที่ของตนเอง โดยต้องทำตามกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนดให้ หรือคาดหวังไว้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ก่อนปฏิบัติกิจกรรม และเลือกแก้ไขปัญหาอย่างเหมาะสม การที่นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจะช่วยให้สนับสนุนให้มีเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน เห็นความสำคัญของกันและกัน มีความรับผิดชอบร่วมกัน รู้จักการประนีประนอม และการเคารพสิทธิ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางส่งเสริมทักษะชีวิตประชาธิปไตยของ Gartell (2012) กล่าวถึงว่า ในการส่งเสริมทักษะชีวิตประชาธิปไตยในห้องเรียน ครูควรสร้างปฏิสัมพันธ์กับนักเรียน โดยสร้างเงื่อนไข หรือสถานการณ์ขัดแย้งให้น้อยที่สุด เพื่อสร้างความเชื่อใจแก่นักเรียน อีกทั้งควรมีความเชื่อใจต่อนักเรียนด้วย และช่วยนักเรียนให้สามารถค้นพบคุณค่าของตนเองในการเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มสังคม ครูมีหน้าที่เพียงคอยชี้แนะและควบคุมการทำงานของนักเรียนให้ทั่วถึง เพื่อให้ความช่วยเหลือแก่นักเรียน เมื่อเกิดปัญหา หรือความขัดแย้งในการทำกิจกรรม แต่ต้องไม่ใช่ผู้ตัดสิน ควรใช้การพูดคุยแนะนำวิธีการ เพื่อเชื่อมโยงนักเรียนสู่กระบวนการแก้ไขปัญหา และความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นที่สำคัญครูจะต้องหลีกเลี่ยงการสร้างสถานการณ์ที่ทำให้นักเรียนเกิดความอึดอัด เินอาย หรือถูกตัดสินในที่สาธารณะ สอดคล้องกับศศิธร Amarinsaengpen (2011) กล่าวถึง การส่งเสริมการเรียนรู้วิถีชีวิตประชาธิปไตยโดยการปฏิบัติ เน้นให้เด็กเคารพซึ่งกันและกัน ทั้งทางกาย วาจา เคารพในสิทธิของผู้อื่นและเคารพต่อกฎ ระเบียบของสังคม วัฒนธรรม และประเพณี ครูต้องเน้นให้นักเรียนรู้ว่าทุกคนมีสิทธิเสรีภาพเท่าเทียมกัน แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องเคารพในสิทธิของผู้อื่น ให้เกียรติคนอื่นด้วย ครูควรปลูกฝังให้มีความสามัคคี กลมเกลียวกัน โดยนำกระบวนการกลุ่มมาใช้ในการทำงานร่วมกัน คิดร่วมกัน อยู่ร่วมกัน และการพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ อีกทั้งครูต้องส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้สติปัญญาในการดำเนินกิจกรรมและแก้ปัญหา ให้แสดงความคิดเห็น และในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างทำกิจกรรม ครูควรส่งเสริมเรื่องการสะท้อนความรู้สึกของผู้เรียน ให้

ข้อเสนอแนะ หรือใช้คำถาม เพื่อกระตุ้นการคิดแก้ปัญหา รวมถึงการบูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียน เป็นการเลือกกิจกรรมที่สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนซึ่งเป็นชนชาติพันธุ์ม้ง การเลือกใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์จึงสอดคล้องกับหลักการเลือกใช้เกมของ Chivapan (2008) เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน ที่ใช้บริบทหรือประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของนักเรียน มาเป็นจุดเริ่มต้นหรือแรงผลักดันในการพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ความเข้าใจในองค์ความรู้ เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้ให้นักเรียนมีความรู้ที่สามารถนำไปใช้แก้ไขสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันได้ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตย ตามแนวคิดของ Bennet & O'Brien (1994) และ Darkwah (2006, p. 1-15) การใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์เป็นการเลือกสื่อโดยเน้นการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ภายใต้สิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมที่อยู่รอบตัวนักเรียน ครูผู้สอน และโรงเรียน ซึ่งในการพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยนั้นควรสร้างจากสิ่งใกล้ตัว บริบทที่นักเรียนคุ้นเคย โดยนำสถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวันมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับนักเรียน (Panchan, 2013) เป็นสร้างองค์ความรู้โดยผู้เรียนเอง โดยอาศัยการบูรณาการ ระหว่างเนื้อหา และสถานการณ์ที่เหมาะสม โดยมุ่งเน้นการทำการกิจกรรมเป็นกลุ่ม และการระดมความคิดเห็นของนักเรียน สอดคล้องกับแนวทางการใช้เกมการเล่นของ Kuptasunthon (2004, p.29) กล่าวว่า การใช้เกมการเล่นเป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้จะช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจ นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน ส่งเสริมให้บรรยากาศในชั้นเรียนเป็นธรรมชาติ และการใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์ยังช่วยให้บทเรียนมีชีวิตชีวา ส่งเสริมทักษะการเข้าสังคม และการเชื่อมั่นในตนเองอีกด้วย สอดคล้อง Sernanothum (2012) และประสาธน์ สร้อยธูห์ (2548, น. 86) กล่าวว่า การใช้เกมการเล่นมาช่วยในการเรียนการสอนจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน มีความอยากเรียนและช่วยให้เข้าใจในเรื่องที่ซับซ้อนได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Khammanee (2012) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมการเล่น เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

2. การศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย 2.1 การศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย ดำเนินการจัดการเรียนรู้ 4 วงรอบ ตามรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ซึ่งมีผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ที่บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ ผลวิจัยมีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์ (Experience) เป็นขั้นตอนในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและทำการสาธิตวิธีการเล่นเกมการเล่นชาติพันธุ์ จากนั้นนักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งภายหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า ในวงรอบที่ 1 ลูกช่วง พาพบเพื่อนใหม่ การใช้สื่อวิดีโอในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ใช้คำถามกระตุ้นการคิด และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สนทนา ตอบคำถาม และถามคำถามร่วมกัน นักเรียนมีความกล้าแสดงออก และแสดงความคิดเห็น ประเด็นคำถามใดไม่ชัดเจน นักเรียนจะมีการสอบถามเพื่อน นักเรียนคนอื่นก่อนจะตอบ แต่ยังไม่มีความมั่นใจในตัวเองมากนัก และในวงรอบที่ 2 ลูกช่วง มั่งสุดหรรษา ครูได้ใช้คำถามเพื่อให้ผู้สาธิตอธิบายขั้นตอนการเล่น นักเรียนคนอื่นมีหน้าที่เป็นผู้สังเกตที่ตั้งใจฟังการอธิบาย ดังข้อสังเกตของผู้สังเกตการณ์ กล่าวว่า “นักเรียนมีความตั้งใจทั้งในการสาธิต และการสังเกต แสดงถึงการเข้าใจบทบาทหน้าที่ที่ตนเองได้รับในขณะนั้น” (ผู้สังเกตการณ์ 3, 28 ตุลาคม 2565) ซึ่งแสดงถึงทักษะชีวิตประชาธิปไตย ด้านทักษะการยอมรับและเคารพบุคคลอื่น และนักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมกลุ่ม มีการแบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจน และทำตามบทบาทหน้าที่ที่ตนเองได้รับ แสดงออกถึงการยอมรับบทบาทหน้าที่ ผู้นำ ผู้ตามด้วยตนเอง โดยไม่มีใครออกคำสั่งหรือบังคับ แสดงถึงทักษะการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล และเคารพบุคคลอื่นในฐานะเป็นสมาชิกของกลุ่มนักเรียนมีความกล้าแสดงออก และแสดงความคิดเห็นมากขึ้นกว่าวงรอบที่ 1 แสดงถึงทักษะการแสดงออกและแสดงความคิดเห็นอย่างเข้มแข็ง และทักษะการยอมรับและเคารพบุคคลอื่น ดังข้อสังเกตของผู้สังเกตการณ์ กล่าวว่า “นักเรียนมีความสนใจในกิจกรรมเกมการเล่น สามารถร่วมกันแสดงความคิดเห็น และตอบคำถามโดยใช้เหตุผลได้ อีกทั้ง เมื่อเพื่อนมีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน นักเรียนก็แสดงความคิดเห็นโดยใช้เหตุผล ไม่ใช่อารมณ์ในการแสดงความคิดเห็น ยอมรับและเคารพกติกาการเล่นที่ได้สรุปเป็นมติร่วมกัน” (ผู้สังเกตการณ์ 1, 28 ตุลาคม 2565) และในวงรอบที่ 3 มาเล่นซ่อนแอบกันเถอะ นักเรียนสามารถร่วมกันแสดงความคิดเห็น และตอบคำถามโดยใช้เหตุผลได้ดีมากขึ้น และเมื่อเพื่อนมีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน นักเรียนก็แสดงความคิดเห็นโดยใช้เหตุผล ไม่ใช่อารมณ์ในการแสดงความคิดเห็น ยอมรับและเคารพกติกาการเล่นที่ได้สรุปเป็นมติร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์กับครูและเพื่อน ในเชิงบวก มีความเชื่อใจครู และสมาชิกกลุ่มมากขึ้น มีความเคารพต่อครู เคารพเพื่อน และเคารพตนเอง ยอมรับการตัดสินใจของกลุ่ม สามารถร่วมกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้น จนจบกิจกรรมได้ครบทุกคน สอดคล้องกับ

งานวิจัยของ Sermanothum (2012) ศึกษาการใช้เกมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อพัฒนาอารมณ์ พบว่า การเล่นเกมและการเล่นพื้นบ้านทำให้นักเรียนมีการพัฒนาทางด้านอารมณ์อยู่ในระดับดีมาก และยังกระตุ้นความสนใจรับผิดชอบในหน้าที่ของตน และประโยชน์ของส่วนรวม ส่งเสริมความกล้าแสดงออกแก่นักเรียน และในวงรอบที่ 4 เฝ้ามองลงเล่น ไม้ตีน้ำ นักเรียนมีการตกลงแบ่งหน้าที่กันภายในกลุ่ม มีการแบ่งปัน ให้คำแนะนำสมาชิกในกลุ่ม ช่วยพุงตัวในการฝึกหัด เพื่อไม่ให้เกิดอันตราย สื่อถึงการเอาใจเขาใส่ใจเราซึ่งเป็นทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม นักเรียนไม่กล่าวโทษกัน แม้จะเล่นไม่ได้ แต่ก็ได้พยายามทำกิจกรรมกันเป็นอย่างดีทุกกลุ่ม ทั้งนักเรียนชาย นักเรียนหญิง มีการยอมรับบทบาทหน้าที่ ผู้นำ ผู้ตามด้วยตนเอง โดยไม่มีใครออกคำสั่งหรือบังคับ และในการทำการเล่นโกล้งเก้งนั้น นักเรียนบางคนเล่นไม่ได้ นักเรียนในกลุ่มก็มีการช่วยอธิบาย ใช้คำพูดเชิญชวน ให้กำลังใจในการฝึกเล่น แสดงถึงทักษะชีวิตประชาธิปไตย ด้านทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ “เมื่อเกิดปัญหาขึ้นสามารถตัดสินใจปัญหาโดยสันติวิธี และทำกิจกรรมตามที่กำหนด ร่วมปรับปรุงแก้ไขงานของกลุ่ม มีความอดทนต่อการร่วมกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดกิจกรรม ทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างตั้งใจ ให้ความร่วมมือกับเพื่อน ใช้คำพูดที่สุภาพ ในเสนอวิธีการการแก้ไขปัญหาให้กับเพื่อนในกลุ่มโดยมีเหตุผลและตรงไปตรงมา” (ข้อสรุปการสังเกตการณ์, 4 พฤศจิกายน 2565) ซึ่งสอดคล้องกับ Polyiem & Nuangchalerm (2018) ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตย พบว่า การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยต้องยึดถือหลักการรู้จักใช้เหตุผล การปฏิบัติตามกฎระเบียบข้อตกลง และทุกคนมีความเท่าเทียมกัน การจัดกิจกรรมต้องเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยครูและนักเรียนต้องร่วมมือกันคิดและทำกิจกรรม และยังสอดคล้องกับ Batutis (2015) ศึกษาวิธีการเรียนการสอนแบบค้นพบ เพื่อพัฒนาความมีประชาธิปไตยในวิชาพลศึกษา โดยผู้เรียนเรียนรู้และค้นพบความแตกต่าง (Divergent Discovery) การใช้อิสระทางความคิดในการแก้ไขปัญหาเป็นการฝึกความมั่นใจและการทำงานเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม มีการเคลื่อนไหวร่างกายทำกิจกรรม และค้นพบแนวทางการแก้ไขปัญหาในหลายวิธีการที่สามารถนำมาใช้แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้จริง การทำกิจกรรมเหล่านี้สามารถช่วยพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียน โดยนักเรียนยังสามารถปรับปรุงแนวคิดของตนเองและการรับรู้ความสามารถของตนเอง ผ่านประสบการณ์การแก้ไขปัญหาที่ประสบความสำเร็จ

ขั้นที่ 2 ขั้นการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม โดยผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็นการวิเคราะห์ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิดเห็น ความรู้สึกของคนอื่นที่ต่างไปจากตนเอง ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นทีม บทบาทของสมาชิกที่ดีที่จะทำให้งานสำเร็จ การควบคุมตนเองและการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งภายหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า ในวงรอบที่ 1 ลูกช่วง พาพบเพื่อนใหม่ “ในขั้นนี้นักเรียนแสดงความคิดเห็น และพึงพอใจในการทำกิจกรรม สามารถรับฟังความคิดเห็นของบุคคลอื่นได้เป็นอย่างดี แม้จะเกิดปัญหามากนักนักเรียนก็สามารถแก้ไขปัญหา เพื่อให้กิจกรรมสำเร็จลุล่วงไปได้” (ข้อสรุปการสังเกตการณ์, 27 ตุลาคม 2565) และในวงรอบที่ 2 ลูกช่วง งามสุดหรรษานักเรียนมีการแสดงความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์ ใช้สุนทรียสนทนา เพื่ออภิปรายหัวข้อ ความรู้สึกจากการได้ทำกิจกรรมนี้ โดยอภิปรายภายในกลุ่มตามประเด็นที่กำหนดให้ ในวงรอบนี้นักเรียนมีการยอมรับเหตุผลของกันและกันมากขึ้น มีความไว้วางใจต่อสมาชิกในกลุ่ม และตระหนักในหน้าที่ของตนเอง ช่วยทำงานกลุ่มจนสำเร็จลุล่วง มีน้ำใจต่อเพื่อน มีความอดทนต่อการร่วมกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดกิจกรรม และในวงรอบที่ 3 มาเล่นซ่อนแอบกันเถอะ นักเรียนมีการยอมรับเหตุผลของกันและกันเพิ่มมากขึ้น เคารพกติกาโดยครูไม่ต้องเน้นย้ำ และเคารพมติของกลุ่มในการแบ่งหน้าที่ มีการเปิดโอกาสให้เพื่อนแสดงความคิดเห็นทุกประเด็นอย่างทั่วถึงทุกคน มีการประสานงานที่ดี (ข้อสรุปการสังเกตการณ์, 3 พฤศจิกายน 2565) ซึ่งขั้นการสะท้อนและอภิปราย นี้สอดคล้องกับการปลูกฝังความเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน โดยการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้วิถีชีวิตประชาธิปไตยโดยการปฏิบัติ เน้นการเคารพซึ่งกันและกันทั้งทางกาย วาจา เคารพในสิทธิของผู้อื่นและเคารพต่อกฎระเบียบ ทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน ดังนั้นทุกคนจึงมีสิทธิในการแสดงความคิดเห็น ส่งเสริมให้ได้รับผิดชอบและปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกันเพื่อปลูกฝังความสามัคคี กลมเกลียวกัน โดยนำกระบวนการกลุ่มมาใช้ในการทำงาน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในเรื่องของประชาธิปไตย มีการส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้สติปัญญาในการดำเนินงานและแก้ปัญหา โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น พูดจาโต้ตอบด้วยเหตุผล ทั้งกับครู และเพื่อนในชั้นเรียน Rangsiyanon (2015) และในวงรอบที่ 4 เฝ้ามองลงเล่น ไม้ตีน้ำ ครูให้นักเรียนสนทนาในหัวข้อ การเล่นโกล้งเก้งโดยบอกเล่าประสบการณ์การเล่น ทั้งนักเรียนหญิงและนักเรียนชาย บางคนเป็นการเล่นครั้งแรก ก็บอกเล่าความตื่นเต้น ความสนุกสนานที่ได้สัมผัส นักเรียนมีการแสดงความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์ เพื่ออภิปรายตามประเด็นที่กำหนดให้ “ในการอภิปราย นักเรียนมีการยอมรับเหตุผลของกันและกัน มีความไว้วางใจต่อสมาชิกในกลุ่ม ตระหนักในหน้าที่ที่ตนเองได้รับ ช่วยทำงานกลุ่มจนสำเร็จลุล่วง มีน้ำใจต่อเพื่อน มีความอดทนต่อการร่วมกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดกิจกรรม มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกอย่าง เปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็นอย่างเท่าเทียม” (ผู้สังเกตการณ์ 1, 4 พฤศจิกายน 2565) ขั้นตอนนี้ครู

มีหน้าที่เพียงคอยชี้แนะและควบคุมการอภิปรายของนักเรียนให้อยู่ในกรอบคำถามที่กำหนดเท่านั้น และสังเกตการณ์สะท้อนและอภิปรายของนักเรียน ทั้งด้านความรู้สึกรู้สึกในการทำกิจกรรม และความรู้สึกนึกคิดต่อสมาชิกของกลุ่ม รวมถึงความรู้สึกรู้สึกที่มีต่อตนเองในการทำกิจกรรมในครั้งนี้ ในวงรอบสุดท้าย พบว่านักเรียนมีความเปิดใจกว้าง ยอมรับฟังด้วยความเต็มใจ และเปิดใจที่จะพูดสิ่งที่ตนคิด โดยใช้การสื่อสารในเชิงบวกที่ดี สังเกตได้ว่านักเรียนมีทักษะการสื่อสารที่ดีมากขึ้น แสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมา แต่ไม่ก้าวร้าว ซึ่งเป็นลักษณะของทักษะชีวิตประชาธิปไตย และแสดงถึงการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล สอดคล้องกับ Thewanaruemitkul (2012). กล่าวถึงการยอมรับความแตกต่างว่า ควรยอมรับความแตกต่างและเคารพความเป็นปัจเจกบุคคล โดยไม่จำเป็นต้องพยายามทำความเข้าใจว่าเพราะอะไรเขาถึงเชื่อ เช่นนั้น หรือพยายามทำให้เค้าเชื่อเหมือนตนเอง ตรงกับคุณลักษณะสำคัญของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ที่รู้จักสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และการมีส่วนร่วม ปฏิบัติตนตามหลักแห่งศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และการเคารพสิทธิของผู้อื่นตลอดจนความรับผิดชอบต่อความคิดเห็นของตน ผู้อื่น และความเป็นไปของเพื่อนในกลุ่มอันเนื่องมาจากการกระทำของตน นักเรียนจึงมีบทบาททั้งเป็นผู้นำและผู้ตาม (ศูนย์พัฒนาการเมืองภาคพลเมือง สถาบันพระปกเกล้า, 2559 น. 9)

ขั้นที่ 3 ขั้นความคิดรวบยอด (Concept) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสรุปวิธีการเล่น สังเกตและอภิปรายเกี่ยวกับเกมการเล่นด้านความรู้สึกรู้สึก การแสดงออกด้านพฤติกรรมทั้งของตนเองและของเพื่อน วงรอบที่ 1 ลูกช่วง พาพบเพื่อนใหม่ นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอแบบบันทึกการอภิปรายกลุ่มจากการเล่นเกมลูกช่วง ขั้นนี้นักเรียนมีการแสดงความคิดเห็น ถ้าแสดงออก แต่ยังสรุปสะท้อนสิ่งที่ได้จากการทำกิจกรรมได้น้อย แต่มีการใช้เหตุผลในการแสดงความคิดเห็น ใช้คำพูดในเชิงบวก ดังข้อสังเกตของผู้สังเกตการณ์ 2 กล่าวว่า “นักเรียนมีการสะท้อนความคิดในเชิงบวก และมีทัศนคติที่ดีในการทำกิจกรรม” (ผู้สังเกตการณ์ 2, 27 ตุลาคม 2565) และในวงรอบที่ 2 ลูกช่วง มั่งสุดหรรษา นักเรียนมีการแสดงความคิดเห็น ถ้าแสดงออก สะท้อนสิ่งที่ได้จากการทำกิจกรรมได้มากขึ้น ใช้เหตุผลมากขึ้น มีการคิดวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการอภิปราย แล้วสามารถนำมาสรุปสะท้อนเป็นความคิดรวบยอดของตนเอง สอดคล้องกับ Aslan (2018) ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการคิดวิเคราะห์ และเจตคติประชาธิปไตยในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ และเจตคติประชาธิปไตยในระดับสูง โดยคะแนนเจตคติประชาธิปไตยจะเพิ่มขึ้นสอดคล้องกับคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์ที่เพิ่มขึ้น วงรอบนี้ นักเรียนมีความไว้วางใจต่อครู และสมาชิกกลุ่มมากขึ้น ถ้าที่ที่จะพูดความรู้สึก แสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมามากขึ้น มีการใช้เหตุผลในการแสดงความคิดเห็น ใช้คำพูดในเชิงบวก ดังข้อสังเกตของผู้สังเกตการณ์ 1 กล่าวว่า “นักเรียนมีการสะท้อนความคิดในเชิงบวก และมีทัศนคติที่ดีในการทำกิจกรรม นักเรียนมีความใจเย็น มีสมาธิในการทำกิจกรรม มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ดีมากขึ้น” (ผู้สังเกตการณ์ 1, 28 ตุลาคม 2565) และในวงรอบที่ 3 มาเล่นซ่อนแอบกันเถอะ นักเรียนมีการแสดงความคิดเห็น ถ้าแสดงออก สะท้อนสิ่งที่ได้จากการทำกิจกรรมได้มากขึ้น บอกเล่าความสนุกสนานได้อย่างมีชีวิตชีวา มีความไว้วางใจ ถ้าที่ที่จะพูดความรู้สึก แสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมามากขึ้น มีการใช้เหตุผลในการแสดงความคิดเห็นทุกครั้ง มีความสนใจกระตือรือร้นในการอภิปราย ใช้คำพูดในเชิงบวก ดังข้อสังเกตของผู้สังเกตการณ์ “นักเรียนมีการสะท้อนความคิดในเชิงบวก และมีทัศนคติที่ดีในการทำกิจกรรม นักเรียนมีความใจเย็น มีสมาธิในการทำกิจกรรม เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง เข้าใจและปรับปรุงข้อเสียของตนเองให้ดีขึ้น” (ผู้สังเกตการณ์ 1, 3 พฤศจิกายน 2565) และในวงรอบที่ 4 เป่ามั่งลงเล่น ไม่ตื่นม้า “ขั้นนี้นักเรียนมีการแสดงความคิดเห็น ถ้าแสดงออก สะท้อนความคิดในเชิงบวก และมีทัศนคติที่ดีในการทำกิจกรรม นักเรียนมีความใจเย็น ยอมรับฟังผู้อื่นโดยไม่โกรธเคือง มีสมาธิในการทำกิจกรรม มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ดีมากขึ้น สอดคล้องกับ Pasek et al. (2008) กล่าวว่า การขัดเกลาทางสังคมของชนหนุ่มสาวนั้นเชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่องเสรีภาพทางสังคมและการเสริมสร้างศักยภาพทางวิชาการ Pohan (2003) กล่าวว่า โรงเรียนควรจัดให้มีการฝึกอบรมพลเมืองแก่นักเรียน โดยเปิดโอกาสให้พวกเขาจะหาโอกาสในการพูดคุยอย่างเปิดเผยและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการศึกษาที่แท้จริง McNeil (1981) กล่าวว่า เมื่อครูสนับสนุนให้มีการอภิปรายอย่างเปิดกว้างในห้องเรียน นักเรียนจะได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมมากมาย เช่น ความเคารพ การดูแลเอาใจใส่ การยกมือเพื่อขออนุญาตแบ่งปันความคิดเห็น และแม้แต่การมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในทุกกิจกรรม สอดคล้องกับ McLennan (2009) ที่กล่าวว่า การปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนตามระบอบประชาธิปไตยประกอบด้วย การมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันของนักเรียนในการเรียนรู้ของตนเอง การแสดงความร่วมมือ ความเคารพ และการยอมรับการมีส่วนร่วมอื่น นอกเหนือจากการให้โอกาสการเรียนรู้เชิงรุกแล้ว ห้องเรียนประชาธิปไตยยังช่วยเพิ่มความรู้ของพลเมือง การมีส่วนร่วม และความเป็นพลเมือง

ขั้นที่ 4 ขั้นการประยุกต์แนวคิด (Application) เป็นขั้นของการสรุปผลและสะท้อนคิดจากการทำกิจกรรมการเล่น เกม การละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อปรับปรุงการทำกิจกรรมกลุ่มในครั้งต่อไป วงรอบที่ 1 ลูกช่วง พาพบเพื่อนใหม่ นักเรียนได้รับมอบหมายให้บันทึกข้อมูลลงในแบบสะท้อนการจัดการเรียนรู้ รายบุคคล ซึ่งโดยส่วนใหญ่ตั้งใจทำตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย การแบ่งปันแนวคิดและประสบการณ์กันภายในกลุ่ม ช่วยเหลือเพื่อนนักเรียนกลุ่มอ่อน ถึงแม้จะเป็นการบันทึกรายบุคคล แต่ก็ยังพบเห็นการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

แสดงว่านักเรียนมีการคิดถึงความต้องการ และความรู้สึกของเพื่อนในกลุ่ม ช่วยเหลือเพื่อน เมื่อเพื่อนมีปัญหา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในทักษะการคิดอย่างมีจริยธรรม และในวงรอบที่ 2 ลูกช้างมั่งสุทธรรษา นักเรียนมีการเสนอความคิดเพิ่มเติมในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป เพื่อให้การทำงานประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด แต่เป็นการกำหนดลักษณะพฤติกรรมของสมาชิกคนอื่น ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความคาดหวังต่อผู้อื่น (ผู้สังเกตการณ์ 3, 28 ตุลาคม 2565) และในวงรอบที่ 3 มาเล่นซ่อนแอบกันเถอะ การบันทึกโดยรวมเป็นการบันทึกเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ทำ ความรู้สึกต่อกิจกรรมและสมาชิกกลุ่ม โดยนักเรียนมีการเสนอความคิดเพิ่มเติมในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป โดยครั้งนี้นักเรียนเสนอแนวทางการร่วมกิจกรรมกลุ่ม และการแก้ไขปัญหา โดยเน้นการแก้ไขปรับปรุงการทำงานของตนเองเป็นหลัก ทั้งการปรับปรุงการแสดงออกต่อเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม การใช้คำพูด และการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม (ผู้สังเกตการณ์ 2, 3 พฤศจิกายน 2565) สะท้อนถึงทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และในวงรอบที่ 4 ผ่ามั่งลงเล่น ไม้ตีน้ำ บันทึกรายละเอียดในแบบสะท้อนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีการเสนอความคิดเพิ่มเติมในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป โดยครั้งนี้นักเรียนเสนอแนวทางการร่วมกิจกรรมกลุ่ม และการแก้ไขปัญหา โดยเน้นการแก้ไขปรับปรุงการทำงานของตนเองเป็นหลัก ทั้งการปรับปรุงการแสดงออกต่อเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม การใช้คำพูด และการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม (ผู้สังเกตการณ์ 2, 4 พฤศจิกายน 2565) สะท้อนถึงทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ “นักเรียนใช้วิธีการสมมติเหตุการณ์ และสรุปแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยมากเป็นการให้ความเห็นว่า ควรปรับปรุงการสื่อสาร ทั้งภาษากาย และคำพูดให้สุภาพมากขึ้น และการแสดงความคิดเห็นที่คำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น ในขณะเดียวกันก็ต้องเคารพกฎกติกาที่กำหนดร่วมกันในช่วงต้นก่อนเริ่มกิจกรรมทุกครั้ง” (ข้อสรุปการสังเกตการณ์, 4 พฤศจิกายน 2565) สะท้อนให้เห็นถึงทักษะทางสังคมของนักเรียนที่เพิ่มขึ้น สอดคล้องกับความเห็นของ Ahmad et al. (2015) กล่าวว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวิชาการ และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นในระหว่างกิจกรรมในห้องเรียน ปฏิสัมพันธ์เหล่านี้มีผลกระทบอย่างลึกซึ้งและกว้างขวางต่อพฤติกรรมและทัศนคติในระดับที่แตกต่างกัน นี่เป็นพื้นฐานที่สนับสนุนการเข้าสังคม เป็นผลให้พวกเขาได้รับความรู้ใหม่และพัฒนาทักษะทางสังคม การมีสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนที่ส่งเสริมการร่วมมือกันและสนับสนุน นักเรียนจะได้เรียนรู้ความร่วมมือ ความไว้วางใจ และการปฏิบัติตามความรับผิดชอบและพฤติกรรมที่เป็นประชาธิปไตย (Bhulpat & Rodpuang, 2019)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การออกแบบนวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตประชาธิปไตยของนักเรียนในห้องเรียนสังคมศึกษาสำหรับโรงเรียนพื้นที่ชายแดนภาคเหนือของไทย ควรให้เวลาในการทำกิจกรรมแก่นักเรียนมากขึ้น และควรทำเป็นกิจวัตร อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้นักเรียนได้มีเวลาในการสังเกตกระบวนการในการเล่น และปรับตัวกับกิจกรรมและพัฒนาทักษะทางสังคม

1.2 การบูรณาการเกมการเล่นชาติพันธุ์เพื่อพัฒนาทักษะประชาธิปไตยควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการวางแผนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์ร่วมกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้เชิงรุก หรือการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทั้งทักษะชีวิตประชาธิปไตย ทักษะการสื่อสาร และทักษะทางสังคมของผู้เรียนให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรมีการศึกษาการใช้นวัตกรรมในระยะยาว เพื่อติดตามผลการพัฒนาสมรรถนะและพฤติกรรมประชาธิปไตยของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งตรวจสอบความคงทนของผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้นวัตกรรมในบริบทที่แตกต่างกัน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาเป็นอย่างสูงจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ชรินทร์ มั่งคั่ง ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือ สนับสนุน และแก้ไขข้อบกพร่อง ในการวิจัยผู้วิจัยขอกราบ ขอบพระคุณในความกรุณาเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ ขอกราบขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการสวท สงวนสิทธิ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านธารทอง และคณะครูโรงเรียนบ้านธารทอง ที่ให้อาการ และอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูลเป็นอย่างดี สุดท้ายขอขอบคุณทุกท่านที่ช่วยเหลือผู้วิจัยที่ไม่ได้กล่าวถึงในที่นี้ หวังว่างานวิจัยนี้ น่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจ หากมีความผิดพลาดประการใดผู้วิจัยขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

เอกสารอ้างอิง

- Ahmad, I., Said, H., & Jusoh, A. (2015). Empirical evidence on the relationship between democratic classroom and social skills development of students. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(2), 18-27.
- Amarinsaengpen, S. (2011). Analysis of the composition and development of children's democratic characteristics [Doctoral dissertation]. Srinakharinwirot University. [in Thai]
- Aslan, S. (2018). The relationship between critical thinking skills and democratic attitudes of 4th class primary school students. *International Journal of Progressive Education*, 14(6), 61-69.
- Banks, J. A., & Banks, C. A. M. (2004). *Handbook of research on multicultural education*. Jossey-Bass.
- Batutis, O. (2015). Physical education and sport for human rights and democracy: Teaching and learning methods for democracy in physical education. The Pestalozzi Programme of the Council of Europe.
- Bennet, J., & O'Brien, M. (1994). The building blocks of the learning organization. *Training*, 31(6), 41-49.
- Bhulpat, C., & Rodpuang, J. (2019). Democratic skill development for young children. *Journal of Education Studies*, 47(4), 124-144.
- Chiwapan, A. (2008). *Fun to read, awakens awareness*. Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Chumwuttisak, K., & Silanoi, L. (2015). The developing grade 5 students' analytical thinking skill and attitude towards democratic citizenship in the learning unit on "Good citizen in a democracy" social studies S15101 course, using game-based learning. *Journal of Education, Khon Kaen University*, 38(4), 177-185. [in Thai]
- Daengkerd, W. (2012). Study of democratic behavior of Mathayom 3 students under the Secondary Educational Service Area Office 2 who passed the external education quality assessment round 2 [Master's thesis]. Srinakharinwirot University. [in Thai]
- Darkwah, V. A. (2006). Undergraduate nursing students' level of thinking and self-efficacy in patient education in context-based learning program [Master of Nursing dissertation]. Faculty of Nursing, University of Alberta.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Gartrell, D. (2012). Education for a civil society: How guidance teaches young children democratic life skills. National Association for the Education of Young Children.
- Gartrell, D. (2012). Democratic life skill 1: Guiding children to find a place. *Young Children*, 67(4), 78-80.
- George, A. L., & Bennett, A. (2005). *Case studies and theory development in the social sciences*. MIT Press.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Kenaphoom, S., & Pathumwan, K. (2015). Citizens' democratic way of life in a democratic regime. *Valaya Alongkorn Review*, 5(2), 181-199. [in Thai]
- Khammanee, T. (2012). *Science of teaching: Knowledge for effective learning process management* (16th ed.). Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Kuptasunthon, S. (2004). A study of self-confidence of early childhood children who received experience in Thai folk games [Master's thesis]. Srinakharinwirot University. [in Thai]
- McLennan, D. M. P. (2009). Ten ways to create a more democratic classroom. *Young Children*, 64(4), 100-101.
- McNeil, L. M. (1981). Negotiating classroom knowledge: Beyond achievement and socialization. *Journal of Curriculum Studies*, 13(4), 313-328.
- Panchan, A. (2013). The development of context-based learning activity in projectile motion topic to develop the conceptual understanding and ability to apply knowledge in daily lives for students in mathayomsuksa IV [Master of Education thesis]. Naresuan University. [in Thai]

- Panich, W. (2013). *Create learning to the 21st century*. Siam Commercial Foundation. [in Thai]
- Pasek, J., Feldman, L., Romer, D., & Jamieson, K. H. (2008). Schools as incubators of democratic participation: Building long-term political efficacy with civic education. *Applied Development Science*, 12(1), 26-37.
- Pohan, C. A. (2003). Creating caring and democratic communities in our classrooms and schools. *Childhood Education*, 79(6), 369-373.
- Polyiem, T., & Nuangchalem, P. (2018). Instructional guideline to enhance democracy for mathayosuksa 4 students. *Journal of Community Development Research, Humanities and Social Sciences*, 11(1), 177-185. [in Thai]
- Rangsiyanon, K. (2015). *Teach me to be a good citizen* (1st ed.). Kidbuak. [in Thai]
- Sermanothum, U. (2012). Traditional game plays to develop emotional system through internet network for students in grade 1, Innovation Demonstration School at Rajamangala University of Technology Thanyaburi [Master's thesis]. Rajamangala University of Technology Thanyaburi. [in Thai]
- Siriyon, W., & Mason, C. (2018). Citizenship development in democratic regimes in the 21st century. *ROMMAYASAN*, 16(1), 155-182. [in Thai]
- Soottatum, P., & Silanoi, L. (2012). Developing learning activities for teaching history subjects to Prathom Suksa IV students at Ban Noen Samnak School, Manjakiri District, Khon Kaen Province using problem-based learning. *Journal of Education Graduate Studies Research, KKU*, 6(4), 83-95. [in Thai]
- Thewanaruemitkul, P. (2012). Education to create citizens: Civic education—Develop Thai politics by creating democracy in which people. [Document from the Subcommittee on the Dissemination of Parliamentary Information and Strengthening Citizenship in a Democratic System]. [in Thai]