



การพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้าง
นวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษา
Development of a Design Thinking Activity Package to Enhance Social Innovation
Capabilities of Social Education Students

จิรัชยา เจียวัก

Jirachaya Jeawkok

อาจารย์ หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (การบริหารการพัฒนาสังคม) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

Lecturer from Doctor of Philosophy Programs (Social Development Administration),
Faculty of Humanities and Social Sciences Prince of Songkla University, Pattani campus

*Corresponding Author Email: jirachaya.j@psu.ac.th

Received: 7 October 2025 Revised: 24 October 2025 Accepted: 30 October 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบสำหรับส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษาให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2. เพื่อศึกษาความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษาหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นการวิจัยและพัฒนาโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดหลังการทดลอง มีเครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคม โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ นักศึกษาสาขาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 29 คน แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากเครื่องมือการวิจัยมาวิเคราะห์ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบมีประสิทธิภาพ 86.50/87.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และ 2) ความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาหลังการทดลองอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.45) โดยด้านการระบุปัญหาสังคมมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{x} = 4.40$) ด้านการออกแบบแนวทางการแก้ไขมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{x} = 4.12$) ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถพัฒนาความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: กระบวนการคิดเชิงออกแบบ, นวัตกรรมทางสังคม, นักศึกษาสังคมศึกษา



Abstract

This research consists purposes were 1. to develop a design thinking activity package for enhancing social innovation capabilities among social education students, with an efficiency target of 80/80 and 2. to examine the students' social innovation capabilities after learning through the design thinking activity package. The study employed a research and development (R&D) methodology, using a one-group pretest-posttest design. The research instruments consisted of the design thinking activity package, lesson plans and a social innovation capability assessment form. The target group was 29 Then, the data collected from the research tools were analyzed using descriptive statistics, including percentages, means, standard deviations, and efficiency according to the 80/80 criteria. The findings revealed that 1) The design thinking activity package demonstrated an efficiency of 86.50/87.20, which exceeded the set criterion and 2) The students' social innovation capabilities after the intervention were at a high level ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.45). Among the assessed components, Identifying Social Problems received the highest mean score ($\bar{x} = 4.40$), while Designing Solutions received the lowest ($\bar{x} = 4.12$). The results indicate that the design thinking activity package is an effective tool for developing social innovation capabilities in Social Education students.

Keywords: Design Thinking, Social Innovation, Social Education Students

บทนำ

ในยุคปัจจุบันที่สังคมไทยกำลังเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ปัญหาสังคมที่มีความซับซ้อนได้ทวีความรุนแรงมากขึ้นและต้องการแนวทางการแก้ไขที่สร้างสรรค์และยั่งยืน (Brown, T., and Wyatt, J., 2010) การศึกษาสาขาสังคมศึกษาในฐานะศาสตร์ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจในสังคมและมีส่วนร่วมในการพัฒนาเชิงบวก จึงมีบทบาทสำคัญในการเตรียมความพร้อมนักศึกษาเพื่อรับมือกับความท้าทายเหล่านี้ อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาในอดีตที่ผ่านมาเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้มากกว่าการพัฒนาทักษะการคิดและการปฏิบัติจริง ส่งผลให้นักศึกษาขาดความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อแก้ปัญหาสังคมอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ (โชติรัตน์ จันทน์สุคนธ์, 2551)

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการแก้ปัญหาที่เน้นความเข้าใจในผู้ใช้และบริบทอย่างลึกซึ้ง ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในวงการศึกษาว่าสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การคิดสร้างสรรค์ และทักษะการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Brown, T., 2008) จากการศึกษาของธวัชรัตน์ กระติตเตง และคณะ (2568) พบว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถส่งเสริมทักษะด้านโค้ดดิ้ง (Coding) สำหรับนักเรียนประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะเมื่อผนวกกับการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Barrows, H. S. (1996) ที่กล่าวว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจในปัญหาอย่างลึกซึ้งและสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้อย่างแท้จริง จากการศึกษาของ Brown, T., and Wyatt, J. (2010) ในบทความ Design Thinking for Social Innovation

ชี้ให้เห็นว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการแก้ปัญหาสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการทำความเข้าใจความต้องการที่แท้จริงของชุมชน การร่วมมือกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการพัฒนานวัตกรรมที่ยั่งยืน จากการศึกษาดังกล่าวพบว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบช่วยให้นักพัฒนานวัตกรรมทางสังคมสามารถระบุปัญหาที่แท้จริง ออกแบบแนวทางการแก้ไขที่เหมาะสม และทดสอบแนวทางเหล่านั้นกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเป็นระบบ

นอกจากนี้ การศึกษาของวชิรวิทย์ เดชบุญ และปริญญ์ สร้อยทอง (2568) พบว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์บนฐานชุมชนสามารถพัฒนาพลเมืองตื่นรู้และส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทจริงในการพัฒนาความตระหนักทางสังคมและจิตสาธารณะของผู้เรียน (Ekman, J., and Amna, E, 2012) การบูรณาการระหว่างกระบวนการคิดเชิงออกแบบกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์บนฐานชุมชนจึงน่าจะเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพ ที่จะพัฒนาความสามารถเพื่อการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ซึ่งเป็นสถาบันอุดมศึกษาหลักในภาคใต้ มีพันธกิจสำหรับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน ดังนั้นการพัฒนานักศึกษาสาขาสังคมศึกษาให้เป็นครูผู้สอนที่มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ จะสามารถส่งผลให้นักศึกษาเมื่อสำเร็จการศึกษาสามารถถ่ายทอดไปสู่ผู้เรียนให้มีความสามารถในการกระบวนการคิดเชิงออกแบบ จึงสอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยและความต้องการของการพัฒนาประเทศในปัจจุบัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีงานวิจัยจำนวนหนึ่งที่ศึกษาการประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในบริบทการศึกษาไทย และงานที่เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในชุมชน แต่ยังขาดงานวิจัยที่มุ่งศึกษาการบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมสำหรับนักศึกษาสาขาสังคมศึกษาโดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทย การวิจัยส่วนใหญ่มีมุมมองเน้นไปที่กลุ่มผู้เรียนในสาขาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี หรือสาขาอื่น ๆ เป็นหลัก หรือไม่ก็เป็นการศึกษาในบริบททั่วไปที่ไม่ได้คำนึงถึงลักษณะเฉพาะของศาสตร์สังคมศึกษา ซึ่งมีเป้าหมายหลักในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาและแก้ปัญหาสังคมอย่างมีความรับผิดชอบ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560) ดังนั้น การศึกษานี้จึงมุ่งเติมเต็มช่องว่างดังกล่าวโดยการพัฒนาชุดกิจกรรมที่ออกแบบมาเฉพาะสำหรับนักศึกษาสังคมศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทย

ดังนั้น จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นในการพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนาชุดกิจกรรมที่บูรณาการหลักการคิดเชิงออกแบบกับการแก้ปัญหาสังคมในบริบทท้องถิ่น อันจะส่งผลให้นักศึกษามีความสามารถในการระบุปัญหา วิเคราะห์สาเหตุ ออกแบบแนวทางแก้ไข และพัฒนานวัตกรรมทางสังคมที่เหมาะสมกับบริบทของชุมชนอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบสำหรับส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษาหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

การบทวนวรรณกรรม

1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

กระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการแก้ปัญหาที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ซึ่งได้รับการพัฒนาจากสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการก่อนจะถูกนำไปประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวาง รวมถึงการศึกษา Brown, T. (2008) ให้คำนิยามว่า Design Thinking เป็นระเบียบวิธีที่ใช้การทำความเข้าใจในปัญหาต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง โดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และนำเอาความคิดสร้างสรรค์และมุมมองจากคนหลาย ๆ สายมาสร้างไอเดีย แนวทางการแก้ไข โดยกระบวนการนี้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลักตามแบบจำลองของ Hasso Plattner Institute of Design (2010) ได้แก่ 1) การทำความเข้าใจ (Empathize) 2) การกำหนดปัญหา (Define) 3) การคิดเชิงแนวทาง (Ideate) 4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ 5) การทดสอบ (Test) ทั้งนี้ Brown, T., and Wyatt, J. (2010) กล่าวถึงการคิดเชิงออกแบบเพื่อนวัตกรรมทางสังคมว่าเป็นกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่มีความเหมาะสมเป็นอย่างยิ่งสำหรับการแก้ปัญหาสังคมที่ซับซ้อน เนื่องจากเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมการทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งต่อพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การคิดอย่างสร้างสรรค์เพื่อหาแนวทางแก้ปัญหา การสร้างต้นแบบอย่างรวดเร็ว และการทดสอบแนวคิดกับผู้ใช้จริง ซึ่งช่วยลดความเสี่ยงและเพิ่มโอกาสในการแก้ปัญหาที่ตรงจุดและยั่งยืน งานวิจัยของธวัชรัตน์ กระติ๊ดแดง และคณะ (2568) ยังสนับสนุนประสิทธิภาพของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ โดยพบว่าสามารถพัฒนาทักษะด้านโค้ดดิ้งสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อผนวกกับการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

2. นวัตกรรมทางสังคม

นวัตกรรมทางสังคม เป็นแนวคิด กลยุทธ์ เทคนิค หรือการแทรกแซงใหม่ ๆ ที่มุ่งแก้ไขปัญหาด้านสังคมหรือตอบสนองความต้องการทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าวิธีการเดิม และนำไปสู่การเสริมสร้างศักยภาพของชุมชนและสังคมโดยรวม (Brown, T., and Wyatt, J, 2010) จะเห็นได้ว่านวัตกรรมทางสังคมไม่เพียงแต่แก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นแต่ยังมุ่งเปลี่ยนแปลงระบบความสัมพันธ์ทางอำนาจ และการจัดสรรทรัพยากรในสังคมอย่างยั่งยืน Murray, R., Caulier-Grice, J. and Mulgan, G. (2010) ระบุลักษณะสำคัญของนวัตกรรมทางสังคมว่าเป็นการตอบสนองความต้องการทางสังคมที่ยังไม่ได้รับการแก้ไขที่เหมาะสม การสร้างความร่วมมือและเครือข่ายใหม่ ๆ และการเพิ่มขีดความสามารถและทรัพยากรทางสังคม ดังนั้นการพัฒนานวัตกรรมทางสังคมต้องการกระบวนการที่เข้าใจบริบททางสังคมอย่างลึกซึ้ง ซึ่งกระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถตอบโจทย์นี้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเน้นการเข้าใจผู้ใช้และบริบทอย่างแท้จริงก่อนการออกแบบ จึงเป็นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์บนฐานชุมชนสามารถพัฒนาพลเมืองตื่นรู้และส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดนวัตกรรมทางสังคมที่มุ่งแก้ไขปัญหาด้านสังคมจากภายในและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน

3. การบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบกับการศึกษาสังคมศึกษา

การศึกษาสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องการแนวทางการสอนที่พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและความสามารถในการแก้ปัญหาสังคมที่ซับซ้อน (โชตรศมิ์ จันทน์สุนทร, 2551) การบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาช่วยให้นักศึกษาไม่เพียงเรียนรู้เนื้อหาทางสังคมศาสตร์ แต่ยังพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และทักษะการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบจากสถานการณ์จริง ขณะที่ Brown, T., and Wyatt, J (2010) ชี้ให้เห็นว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการแก้ปัญหาสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการทำความเข้าใจความต้องการที่แท้จริงของชุมชน การร่วมมือกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการพัฒนานวัตกรรมที่ยั่งยืน ดังนั้นกระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณและการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อผสมผสานกับการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชาสังคมศึกษาที่เน้นการเข้าใจและแก้ปัญหาสังคม

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ ใช้วิธีการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยนำแบบแผนการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) แบบ One-Group Pretest-Posttest Design มาใช้ ซึ่งเหมาะสมกับการศึกษาที่ต้องการประเมินพัฒนาการของผู้เรียนหลังจากการใช้นวัตกรรมหรือชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นตามรายละเอียด ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

1. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาสาขาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 428-203 พหุสังคมและภูมิวัฒนธรรม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 29 คน

2. เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

2.1 ชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ประกอบด้วยกิจกรรม 6 กิจกรรม อิงตามขั้นตอนของ Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University (2010) และ Brown, T (2008) ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 การทำความเข้าใจปัญหาสังคม กิจกรรมที่ 2 การกำหนดปัญหาสังคมอย่างลึกซึ้ง กิจกรรมที่ 3 การระดมสมองหาแนวทางการแก้ไข กิจกรรมที่ 4 การสร้างต้นแบบนวัตกรรมทางสังคม กิจกรรมที่ 5 การทดสอบต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมาย และ กิจกรรมที่ 6 การปรับปรุงและนำเสนอผลงาน ซึ่งแต่ละกิจกรรมมีโครงสร้างดังนี้ 1) ใกิจกรรม จะบอกวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการทำกิจกรรม และคำถามชี้แนะ 2) ใความรู้ จะให้ความรู้เชิงทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบและกรณีศึกษานวัตกรรมทางสังคม และ 3) แบบฝึกหัด/ใบงาน สำหรับฝึกปฏิบัติและบันทึกผลการคิดในแต่ละขั้นตอน ทั้งนี้ ชุดกิจกรรมได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบตามโมเดล ADDIE

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน ซึ่งสอดคล้องกับชุดกิจกรรมทั้ง 6 ชุด แต่ละแผนกำหนดวัตถุประสงค์ ระยะเวลา สื่อ/แหล่งเรียนรู้ และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน โดยเน้นบทบาทผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

2.3 แบบประเมินความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคม เป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ครอบคลุม 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การระบุและวิเคราะห์ปัญหาสังคม (4 ข้อ) 2) การรวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูล (4 ข้อ) 3) การออกแบบแนวทางแก้ปัญหา (4 ข้อ) 4) การสร้างและพัฒนาต้นแบบ (4 ข้อ) และ 5) การทดสอบประเมินผล และปรับปรุง (4 ข้อ)

อีกทั้ง การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยการนำเครื่องมือทั้งหมดเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบหลักสูตรสังคมศึกษา 2 ท่าน, ด้านนวัตกรรมทางสังคม 1 ท่าน, ด้านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 1 ท่าน และด้านการวัดและประเมินผล 1 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา โดยคำนวณ ดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence: IOC) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) เครื่องมือทุกข้อมีค่า IOC ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ($IOC \geq 0.50$) การหาความเชื่อมั่น โดยนำแบบประเมินความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักศึกษาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) พบว่าแบบประเมินมีความเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ที่ 0.87 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 0.70 ที่ยอมรับได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 1) ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) คือ เป็นข้อมูลที่ได้จากการให้เครื่องมือวิจัยกับกลุ่มเป้าหมาย และ 2) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) คือ เป็นข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมเอกสารต่าง ๆ (Document Research) อาทิ หนังสือ ตำรา เอกสารวิชาการ งานวิจัย และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น โดยมีกระบวนการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ระยะหลักผ่าน 3 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นตอนการทดลอง ทำการประเมินความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบประเมินก่อนเริ่มใช้ชุดกิจกรรม โดยมี 2 ระยะ คือ 1) ระยะวิเคราะห์ สำหรับศึกษาวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการจากหลักสูตร สภาพการจัดการเรียนรู้จริง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ 2) ระยะออกแบบและพัฒนาออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบและเครื่องมือวิจัย

3.2 ขั้นตอนการทดลอง โดยจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่พัฒนาขึ้น เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง โดยนำชุดกิจกรรม 6 กิจกรรม ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

3.3 ขั้นหลังการทดลอง เป็นการประเมินประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมและการพัฒนาของกลุ่มเป้าหมาย โดยการประเมินความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งด้วยแบบประเมินชุดเดิม หลังจาการสิ้นสุดการทดลอง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมใช้สูตร $E1/E2$ ตามเกณฑ์ 80/80 โดย [E1 หมายถึง คะแนนเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนของนักศึกษา คิดเป็นร้อยละ, E2 หมายถึง คะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมินความสามารถหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ] 2) การวิเคราะห์พัฒนาความสามารถ ใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการเปรียบเทียบผลคะแนนก่อนและหลังการทดลอง และ 3) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากใบกิจกรรมและแบบฝึกหัดใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อจัดหมวดหมู่และตีความกระบวนการคิดและความลึกซึ้งของแนวคิดนวัตกรรมทางสังคม

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบสำหรับส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษา

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบสำหรับส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษา ผู้วิจัยสามารถจำแนกตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (E1/E2)

รายการ	จำนวนผู้เรียน (N)	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ยร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) (คะแนนจากกิจกรรมระหว่างเรียน)	29	50	43.25	86.50
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) (คะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียน)	29	20	17.44	87.20
ประสิทธิภาพรวมของชุดกิจกรรม				86.50/87.20

จากตารางที่ 1 พบว่า จะเห็นได้ว่าชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.50/87.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมนี้มีกระบวนการจัดการเรียนรู้และผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

2. การศึกษาความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษาหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษาหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ผู้วิจัยสามารถจำแนกตามตารางที่ 2 ดังนี้

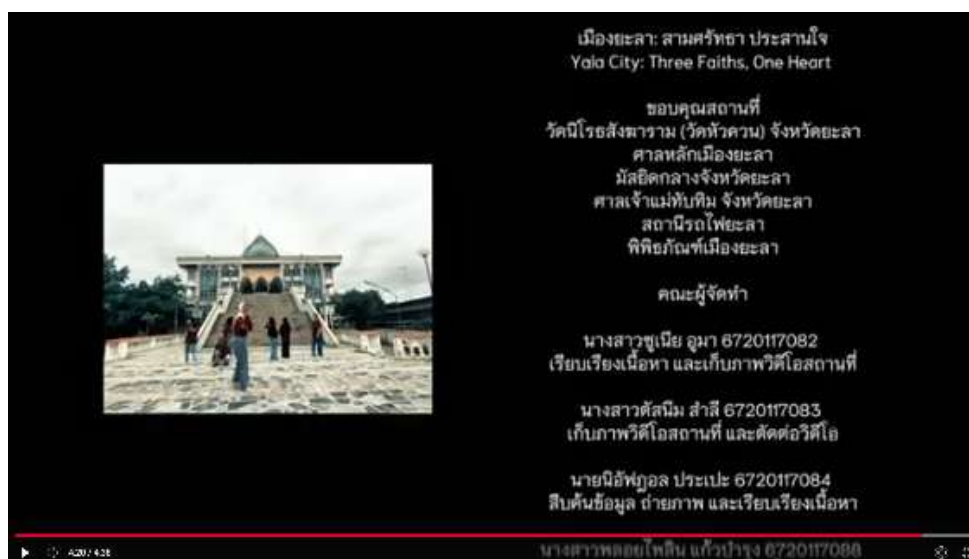
ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมก่อนและหลังการทดลอง (N=29)

ความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคม	ก่อนเรียน		หลังเรียน)		แปลผล
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	
1. การระบุและวิเคราะห์ปัญหาสังคม	2.90	0.54	4.40	0.50	ดีมาก
2. การรวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูล	2.85	0.59	4.28	0.45	ดี
3. การออกแบบแนวทางแก้ปัญหา	2.75	0.63	4.12	0.42	ดี
4. การสร้างและพัฒนาต้นแบบ	2.80	0.61	4.20	0.40	ดี
5. การทดสอบ ประเมินผล และปรับปรุง	2.88	0.57	4.35	0.48	ดี
รวมทั้งหมด	2.84	0.59	4.25	0.45	ดี

จากตารางที่ 2 พบว่า จะเห็นได้ว่าการทดลองใช้ชุดกิจกรรม นักศึกษามีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมในภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.45) โดยมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างชัดเจน ทุกด้านมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ในระดับดีถึงดีมาก โดยด้านที่ได้คะแนนสูงที่สุดคือ การระบุและวิเคราะห์ปัญหาสังคม ($\bar{x} = 4.40$) และด้านที่ได้คะแนนต่ำที่สุดคือ การออกแบบแนวทางแก้ปัญหา ($\bar{x} = 4.12$)



ภาพที่ 1 ตัวอย่าง 1 การสร้างนวัตกรรมทางสังคม (จิรัชยา เจียวักก, 2568)



ภาพที่ 2 ตัวอย่าง 2 การสร้างนวัตกรรมทางสังคม (จิรัชยา เจียวักก, 2568)

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม จากการสะท้อนในกิจกรรมทั้ง 6 กิจกรรม ดังนี้

1) การพัฒนาทักษะการคิดเชิงระบบและการเข้าใจบริบทสังคมอย่างลึกซึ้ง นักศึกษาส่วนใหญ่สะท้อนว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบช่วยให้พวกเขาเปลี่ยนแปลงแนวทางการคิดจากเดิมที่มักด่วนสรุปปัญหาและแก้ไขแบบฉาบฉวย มาสู่การทำความเข้าใจรากเหง้าของปัญหาอย่างเป็นระบบ ตัวอย่างเช่น นักศึกษาคนหนึ่งระบุว่า “...แต่ก่อนเห็นข่าวเด็กติดเกมก็คิดแค่ทำให้ห้ามเล่นได้เลย แต่พอได้ไปสัมภาษณ์เด็กและผู้ปกครองจริง ๆ ถึงรู้ว่าปัญหามันมีหลายชั้นมาก บางครอบครัวพ่อแม่ทำงานดึก เด็กอยู่บ้านคนเดียว เขาก็ไม่มีเพื่อนเล่น เกมจึงเป็นเพื่อนเขาไป...” การได้ลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์และสังเกตพฤติกรรมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรงตามกิจกรรมการทำความเข้าใจปัญหาสังคม ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างแผนภาพสายสัมพันธ์ และมีบุคลิกที่สะท้อนความต้องการและความรู้สึกที่แท้จริงได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งส่งผลให้การกำหนดปัญหา ในขั้นตอนต่อไปมีความชัดเจนและตรงจุดมากขึ้น

2) การเกิดความคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจในการเสนอแนวทางใหม่ กิจกรรมระดมความคิด (Ideate) ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การระดมความคิด การเขียนความคิด กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความคิดกล้าที่จะเสนอไอเดียใหม่ ๆ โดยไม่ต้องกังวลกับความถูกผิดในขั้นเริ่มต้น นักศึกษาหลายคนแสดงความรู้สึกผ่านแฟ้มสะสมงานว่า “...รู้สึกอิสระและสนุกที่ได้คิดแบบไม่ต้องกรอบ ตอนแรกก็คิดไม่ออก แต่พอนั่งฟังไอเดียของเพื่อนแล้วเหมือนได้ไม่ต้อยอด ทำให้คิดแนวทางแก้ปัญหามากมายและน่าสนใจขึ้น...” อย่างไรก็ตาม ข้อมูลเชิงคุณภาพยังสะท้อนให้เห็นว่าการคัดเลือกและพัฒนาต้นแบบ (Prototype) จากไอเดียจำนวนมากให้กลายเป็นแนวทางปฏิบัติได้จริงยังเป็นขั้นตอนที่ท้าทายสำหรับนักศึกษา เนื่องจากต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์และประเมินความเป็นไปได้ควบคู่ไปกับความคิดสร้างสรรค์

3) การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสาร จากการสังเกตกระบวนการทำงานกลุ่มและการนำเสนอผลงาน พบว่านักศึกษามีพัฒนาการด้านทักษะการทำงานร่วมกันอย่างชัดเจน กิจกรรมในขั้นตอนการสร้างต้นแบบและทดสอบ จำเป็นต้องอาศัยการแบ่งบทบาทหน้าที่ การรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม และการปรับความเข้าใจซึ่งกันและกัน ตัวอย่างเช่น นักศึกษาในกลุ่มหนึ่งบันทึกไว้ว่า “...พวกเรามีความเห็นไม่ตรงกันเรื่องการออกแบบกิจกรรม เวลาวิพากษ์งานกันเราต้องกลับไปดูข้อมูลจากกิจกรรมการทำความเข้าใจปัญหาสังคม และ กิจกรรมการกำหนดปัญหาสังคมอย่างลึกซึ้ง อีกครั้ง เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ร่วมกันในการตัดสินใจ...” นอกจากนี้ การได้นำเสนอต้นแบบและรับคำติชม จากทั้งเพื่อนและอาจารย์ผู้สอน ยังทำให้นักศึกษาเรียนรู้ที่จะรับฟังและนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงงานของตนเองอย่างมีเหตุผล

4) การตระหนักในบทบาทและการมีส่วนร่วมทางสังคม ข้อมูลจากแบบบันทึกการสนทนากลุ่มและบันทึกการเรียนรู้ส่วนบุคคล ชี้ให้เห็นว่าการได้ทำงานกับปัญหาสังคมจริงในชุมชนรอบมหาวิทยาลัย ทำให้นักศึกษาเกิดความตระหนักรู้ในบทบาทของตนเองในฐานะพลเมืองมากขึ้น นักศึกษาคนหนึ่งเขียนสะท้อนความคิดว่า “...การเรียนสังคมศึกษาตลอดมาเป็นแค่ทฤษฎีในหนังสือ แต่ครั้งนี้เป็นครั้งแรกที่รู้สึกว่าคุณมีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อสังคมจริง ๆ แม้จะเป็นเพียงโครงการเล็ก ๆ แต่การที่เราได้ใช้ความรู้เพื่อช่วยแก้ปัญหาให้ชุมชน ทำให้รู้สึกว่าสิ่งที่เรียนมาสำคัญและมีคุณค่า...” การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้นักศึกษาไม่เพียงพัฒนาทักษะทางปัญญา แต่ยังปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการมีส่วนร่วมและแก้ไขปัญหาสังคมอย่างยั่งยืน

จากการสะท้อนคิดของนักศึกษาในกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบทั้ง 6 กิจกรรม พบพัฒนาการสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการคิดเชิงระบบ นักศึกษาเปลี่ยนแปลงจากการด่วนสรุปปัญหาไปสู่การทำความเข้าใจรากเหง้าของปัญหาอย่างเป็นระบบ ผ่านการลงพื้นที่สัมภาษณ์และสังเกตพฤติกรรมผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรง ด้านความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมระดมความคิดแบบต่าง ๆ

กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความกล้าเสนอไอเดียใหม่ ๆ โดยไม่กังวลกับความถูกผิดในขั้นเริ่มต้น ส่งผลให้เกิดแนวทางแก้ปัญหาที่หลากหลายและน่าสนใจ ด้านการทำงานร่วมกัน นักศึกษาพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มอย่างชัดเจน โดยเฉพาะการแบ่งบทบาทหน้าที่ การรับฟังความคิดเห็น และการปรับความเข้าใจร่วมกันบนพื้นฐานของข้อมูลเดียวกัน ด้านการตระหนักรับบทบาททางสังคม นักศึกษาเกิดความตระหนักรู้ในบทบาทของตนเองในฐานะพลเมืองมากขึ้น จากการได้ทำงานกับปัญหาสังคมจริงในชุมชนรอบมหาวิทยาลัย ส่งผลให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการมีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาสังคมอย่างยั่งยืน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบสำหรับส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบมีประสิทธิภาพ 86.50/87.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยคะแนนประสิทธิภาพกระบวนการ (E1) อยู่ที่ 86.50 และประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E2) อยู่ที่ 87.20 แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีกระบวนการจัดการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้ชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมในด้านเนื้อหา ระยะเวลา และวิธีการจัดกิจกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญชี้ให้เห็นว่าการออกแบบกิจกรรมตามขั้นตอน Design Thinking 5 ขั้นตอนอย่างชัดเจนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการได้ง่าย และการนำปัญหาสังคมจริงในท้องถิ่นมาใช้เป็นกรณีศึกษา เช่น ปัญหาขยะในชุมชน ปัญหาผู้สูงอายุถูกทอดทิ้ง และปัญหาการเข้าถึงทรัพยากรทางการศึกษา ทำให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ผลการสังเกตการสอนยังพบว่าชุดกิจกรรมสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดี ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และสามารถทำงานกลุ่มเพื่อแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนได้

2. เพื่อศึกษาความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษาหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ พบว่า ความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.45) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการระบุและวิเคราะห์ปัญหาสังคมมีคะแนนสูงที่สุด ($\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือด้านการทดสอบ ประเมินผล และปรับปรุง ($\bar{x} = 4.35$, S.D. = 0.48) ด้านการรวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูล ($\bar{x} = 4.28$, S.D. = 0.45) ด้านการสร้างและพัฒนาต้นแบบ ($\bar{x} = 4.20$, S.D. = 0.40) และด้านการออกแบบแนวทางแก้ปัญหาที่มีคะแนนต่ำที่สุด ($\bar{x} = 4.12$, S.D. = 0.42) และจากการสังเกตกระบวนการทำงานกลุ่มพบว่า นักศึกษาสามารถนำเสนอแนวคิดนวัตกรรมทางสังคมที่หลากหลายและสอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น เช่น การออกแบบแอปพลิเคชันจัดการขยะในชุมชน การพัฒนาระบบเพื่อนช่วยเพื่อนสำหรับผู้สูงอายุ และการสร้างช่องทางการขายสินค้าทางออนไลน์ให้กับกลุ่มแม่บ้าน การบันทึกการเรียนรู้ส่วนบุคคลสะท้อนว่านักศึกษาเกิดความตระหนักรู้ในบทบาทของตนเองต่อสังคม และพัฒนาทักษะการคิดเชิงระบบผ่านการทำงานจริงกับปัญหาสังคมที่มีความซับซ้อน

การอภิปรายผล

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบสำหรับส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษา พบว่า ชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.50/87.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด ผลนี้สอดคล้องกับกรวิชัย โสภา (2566) ที่พัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบแล้วได้ประสิทธิภาพ 87.83/87.87 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์เช่นกัน ประสิทธิภาพดังกล่าวเกิดจากการที่ชุดกิจกรรมได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบตามโมเดล ADDIE และผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมที่ชัดเจนตามแนวทางของ Hasso Plattner Institute of Design (2010) และ Brown, T. (2008) ซึ่งประกอบด้วย การทำความเข้าใจปัญหาสังคม การกำหนดปัญหาสังคมอย่างลึกซึ้ง การระดมสมองหาแนวทางการแก้ไข การสร้างต้นแบบนวัตกรรมทางสังคม และการทดสอบต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมาย ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและปฏิบัติตามได้อย่างเป็นขั้นตอน ส่งผลให้คะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน (E1) สูง นอกจากนี้ การบูรณาการการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ตามงานวิจัยของธวัชรรัตน์ กระติตแดง และคณะ (2568) เข้าไปในชุดกิจกรรม โดยนำปัญหาสังคมจริงในบริบทท้องถิ่นมาเป็นโจทย์ยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่สูงกับเนื้อหา และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปแก้ปัญหาได้จริง ส่งผลให้คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน (E2) สูงตามไปด้วย สัมพันธ์กัน จิรัชยา เจียวีก (2568) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาพหุสังคมและภูมิวัฒนธรรม โดยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการการทำงานเชิงพื้นที่ร่วมกับการใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการบูรณาการการทำงานเชิงพื้นที่ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการเรียนรู้ด้วยวิธีเดิม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ PBL หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในทำนองเดียวกับอาติละห์ หะยีนีแวน และคณะ (2567) ที่ได้การพัฒนาทักษะภาษาไทยให้กับนักเรียนมุสลิม โดยใช้โปรแกรม AR ซึ่งประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ภาษาไทย-อาหรับ โดยใช้โปรแกรม AR V-Director ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.67 และ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยอาหรับโดยใช้โปรแกรม AR V-Director สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษาหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ จะพบว่า หลังการทดลองนักศึกษาที่มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.25$) โดยมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Brown, T., and Wyatt, J. (2010) ในบทความ Design Thinking for Social Innovation ที่ย้ำว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับการจัดการกับปัญหาสังคมที่ซับซ้อน เนื่องจากช่วยให้ผู้แก้ปัญหาเข้าใจความต้องการที่ลึกซึ้งของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแท้จริง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการระบุและวิเคราะห์ปัญหาสังคม มีคะแนนสูงสุด ($\bar{x} = 4.40$) ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่ากิจกรรมการทำความเข้าใจปัญหาสังคม การกำหนดปัญหาสังคมอย่างลึกซึ้ง ของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต การสร้างบุคลิกภาพ และการกำหนดมุมมอง ตามที่ปรากฏในงานวิจัยของธวัชรรัตน์ กระติตแดง และคณะ (2568) ช่วยฝึกให้ผู้เรียนสามารถเจาะลึกถึงรากเหง้าของปัญหาและเข้าใจมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้ดีขึ้น ในทางตรงกันข้าม เช่นเดียวกับศรศักดิ์ รุ่งเรือง (2567) ที่ระบุว่าคนที่ผู้เรียนรู้วิธีการค้นหา เลือก ประเมิน และใช้ข้อมูลที่ค้นหาได้ จึงเป็นทักษะที่มีความจำเป็น

สำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียน ส่วนด้านการออกแบบแนวทางแก้ปัญหา มีคะแนนต่ำที่สุด ($\bar{x} = 4.12$) แม้จะยังอยู่ในระดับดีก็ตาม สาเหตุนี้อาจเนื่องมาจากความท้าทายในชั้น การระดมสมองหาแนวทางการแก้ไข ซึ่งต้องการความคิดสร้างสรรค์และการคิดนอกกรอบในระดับสูง การจะสร้างสรรค์แนวทางแก้ไขที่มีความใหม่และเป็นไปได้จริงสำหรับปัญหาสังคมที่ซับซ้อนนั้นเป็นทักษะที่ต้องใช้เวลา และการฝึกฝน ประสบการณ์ ข้อค้นหานี้สอดคล้องกับวชิรวิทย์ เดชบุญ และปริญญญา สร้อยทอง (2568) พบว่า การจะพัฒนาพลเมืองตื่นรู้ได้อย่างเต็มที่เป็นต้องอาศัยการฝึกฝนเชิงลึกและการมีส่วนร่วมกับชุมชนอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ การที่ด้านการทดสอบ ประเมินผล และปรับปรุง มีคะแนนค่อนข้างสูง ($\bar{x} = 4.35$) ชี้ให้เห็นว่าการมีกิจกรรมการสร้างต้นแบบนวัตกรรมทางสังคม และการทดสอบต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนในชุดกิจกรรม ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้อย่างเป็นระบบผ่านการลงมือสร้างต้นแบบที่จับต้องได้ เช่น Storyboard, โมเดลจำลอง, บทบาทสมมติ และได้รับ Feedback จากเพื่อนหรือกลุ่มเป้าหมายจริง ซึ่งกระบวนการเรียนรู้สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb, D.A. (1984) และช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการยอมรับคำวิจารณ์เพื่อการพัฒนาต่อยอด

ดังนั้น สรุปได้ว่าชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่พัฒนาขึ้นนี้ไม่เพียงแต่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมของนักศึกษาสาขาสังคมศึกษาได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการทำความเข้าใจปัญหาและพัฒนาต้นแบบ ซึ่งเป็นการยืนยันประสิทธิผลของการนำกรอบความคิดแบบ Design Thinking มาบูรณาการกับการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาเพื่อเป้าหมายทางการเรียนการสอน และสร้างนวัตกรรมทางสังคม

ข้อค้นพบ หรือองค์ความรู้ใหม่

งานวิจัยนี้ได้พัฒนารอบการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการระหว่าง กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) กับ การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ในบริบทของการศึกษาสังคมศึกษาโดยเฉพาะ ซึ่งเป็นกรอบที่ชัดเจนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง โดยกรอบนี้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก คือ (1) การทำความเข้าใจปัญหาสังคมอย่างลึกซึ้ง (2) การกำหนดปัญหาและกลุ่มเป้าหมาย (3) การออกแบบแนวทางแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ (4) การพัฒนาต้นแบบนวัตกรรม และ (5) การทดสอบและปรับปรุง ทั้งยังเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ชัดเจนว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบไม่เพียงแต่พัฒนาทักษะด้านการออกแบบเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 อย่างรอบด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง (1) ทักษะการคิดเชิงระบบ จากการวิเคราะห์ปัญหาสังคมที่ซับซ้อน (2) ทักษะการทำงานร่วมกัน ผ่านกระบวนการกลุ่มในการระดมความคิดและพัฒนาต้นแบบ (3) ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จากการออกแบบนวัตกรรมทางสังคมที่เหมาะสมกับบริบท และ (4) ทักษะการสื่อสาร ผ่านการนำเสนอและรับฟังความคิดเห็น

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ควรนำชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบไปใช้ในสถาบันการศึกษาอื่น ๆ ทั้งในระดับอุดมศึกษาและโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยอาจปรับเนื้อหาและกรณีศึกษาให้สอดคล้องกับบริบทของแต่ละสถาบัน



1.2 ควรมีกรอบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบไปบูรณาการในรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการคิดและการแก้ปัญหา

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการติดตามศึกษาผลกระทบระยะยาวของชุดกิจกรรมต่อการพัฒนาความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางสังคมและพฤติกรรมที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมของนักศึกษา

2.2 ควรมีการวิจัยและพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบสำหรับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะอื่น ๆ เช่น ครูผู้สอน นักพัฒนาชุมชน หรือบุคลากรในองค์กรภาครัฐและเอกชน โดยปรับเนื้อหาและวิธีการให้สอดคล้องกับความต้องการและบริบทของแต่ละกลุ่ม

เอกสารอ้างอิง

กรวิญญ์ โสภาก. (2566). การพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบเชิง

วิศวกรรม. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 34(1), 76-86.

จิรัชยา เจียวกิก. (2568). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมพหุวัฒนธรรมและภูมิศาสตร์ ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยใช้การเรียนรู้เชิงพื้นที่เป็นฐานของนักศึกษาสาขาพัฒนาสังคม. *วารสารการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*, 36(1), 125-137.

โชตรัตน์ จันทน์สุคนธ์. (2551). วิชาสังคมศึกษา: ศาสตร์แห่งการบูรณาการ. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 9(1), 16-23.

ธวัชรัตน์ กระติแดง, อัญญปารย์ ศิลปนิลมาลย์ และสายหยุด ภูปุย. (2568). การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์*, 4(1), 115-131.

บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

วชิรวิทย์ เดชบุญ และปริญญา สร้อยทอง. (2568). กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์บนฐานชุมชนเพื่อพัฒนาพลเมืองต้นรู้ด้านวัฒนธรรมอาหารถิ่นลับแลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น. *Journal of Buddhist Education and Research*, 11(2), 544-556.

ศรศักดิ์ รุ่งเรือง. (2567). ทักษะการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21. *วารสารพัฒนสังคม*, 1(3), 75-76.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

อาทิตย์ หะยีนว, มะซมดี สะอะ และมูฮัมหมัดซากี นิติเมาะ. (2024). การพัฒนาทักษะภาษาไทยให้กับนักเรียนมุสลิม โดยใช้โปรแกรม AR. *วารสารพัฒนสังคม*, 1(1), 46-56.

Barrows, H. S. (1996). Problem-Based Learning in Medicine and Beyond: A Brief Overview. *New Directions for Teaching and Learning*, 1996, 3-12.



- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- Brown, T., and Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. *Stanford Social Innovation Review*, 8(1), 30-35.
- Ekman, J., and Amna, E. (2012). Political participation and civic engagement: Towards a new typology. *Human Affairs*, 22(3), 283–300.
- Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University. (2010). *An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE*. Retrieved 5 may 2025, from <https://dschoolold.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeG>
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Murray, R., Caulier-Grice, J. and Mulgan, G. (2010). *The open book of social innovation*. London: The Young Foundation.