



บทความวิจัย

การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6
The development of learner development activities by using activity-based learn with creative problem-solving process to encourage learners creative problem-solving skills for mathayomsuksa 4-6

ปรัชฌภรณ์ ทวีสุข (Pratchaporn Taweessook)*

อุบลวรรณ ส่งเสริม (Ubonwan Songserm)**

อนัน ปันอินทร์ (Arnon Punain)**

บุษบา บัวสมบุญ (Busaba Buasomboon)**

มนต์ชัย พงศกรณฤงษ์ (Monchai Pongsakornnaruwong)***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฯ 2) พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฯ 4) ประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฯ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนกำแพงแสนวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฯ 2) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) แบบสัมภาษณ์ 4) แบบสอบถาม 5) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ 6) แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 7) แบบแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย

*นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

**อาจารย์ ดร. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

***อาจารย์ ดร.วิทยาลัยเทคนิคนครปฐม



และค่าทดสอบแบบ One-Sample t-test และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1) ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ พบว่าผู้บริหาร ครู และนักเรียนเห็นความสำคัญและต้องการให้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฯ คาดหวังให้นักเรียนมีทักษะในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยมีครูเป็นผู้จัดการเรียนรู้และประเมินผล 2) ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความเหมาะสมและสอดคล้องระหว่าง 0.80-1.00 3) ผลทดลองกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พบว่านักเรียนมีความสนใจ มีส่วนร่วมในกิจกรรม และนักเรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็นในการจัดกิจกรรม 4) ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า 4.1) ผลการเรียนรู้หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4.2) ผลการประเมินทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน อยู่ในระดับมาก 4.3) ผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์, การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน, กิจกรรมเป็นฐาน, กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

Abstract

This research aims to 1) study basic information and needs for student development 2) develop student development activities 3) perform experimental development of learners and 4) evaluate student development activities. The sample used in this 16-hour experiment are 36 students in Mathayomsuksa 4 - 6 of KamphaengSaen Wittaya School, semester 2, academic year 2017. The tools used in the research consisted of 1) Student development activities 2) Plan for organizing student development activities 3) Interview form 4) Questionnaire 5) Achievement test 6) Creative problem-solving assessment form 7) Students' opinion survey. The statistics used in the research were percentage, mean and one-sample t-test result and content analysis.

The results are as follow. 1) The basic results of the study in basic information and needs for student development are that administrators, teachers and students realized the importance and needs in organizing student development activities. It is expected that the students have creative problem solving skills through



the learning management and evaluation form the teachers. 2) The results of the development of student development activities, consisting of principles, goals, orientation Activities, Course description, purpose, structure activities, media, measurement and evaluation, explanations, and plans to develop activities for learners, number 8 plan Which the student development activities are appropriate and consistent between 0.80-1.00 3) The results of the 16-hour learner development activity using the activity as a base together with the creative 4-step problem-solving process include: 1) motivation to find the truth 2) activity commitment and brainstorming 3) analysis to find answers 4) summarization of discovery and implementation. The students were interested in joining experimental activities according to the plan of the researcher. Moreover, the students expressed their opinions in activity participation. 4) The results of assessment and improvement of student development activities showed that 4.1) Learning results after participating in student development activities is above the threshold at 80 percent. 4.2) The results of creative problem solving skills assessment after organizing student development activities were at a high level. 4.3) The results of the survey of students' opinions on student development activities were at a high level.

Keywords : creative problem-solving skills, the development of learner development activities, activity-based learning, creative problem-solving process

บทนำ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) จึงได้กำหนดหลักการสำคัญ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาระยะยาวตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี อย่างหนึ่งคือ การยึดคนเป็นศูนย์กลาง มุ่งสร้างคุณภาพชีวิต และสุขภาวะที่ดีสำหรับคนไทยพัฒนาคนให้มีความเป็นคนที่สมบูรณ์มีวินัย ใฝ่รู้ มีความรู้ ทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดีรับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมและคุณธรรม พัฒนาคนทุกช่วงวัยและเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างมีคุณภาพ รวมถึงการสร้างคนให้ใช้ประโยชน์และอยู่กับสิ่งแวดล้อมอย่างเกื้อกูล อนุรักษ์ ฟื้นฟู ใช้ประโยชน์และสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2559: 3)



ดังนั้นการพัฒนาเยาวชนให้มีทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ นับว่าเป็นความสามารถอย่างหนึ่งในการส่งเสริมการพัฒนาความเจริญก้าวหน้าของประเทศ เพื่อให้ทันกับความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พร้อมรับต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ 2560 มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ โดยได้กำหนดจุดเน้นด้านหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีสมรรถนะที่สำคัญ สู่มาตรฐานสากล คือ การที่ผู้เรียนมีทักษะในการสื่อสาร ทักษะการคิด การคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะชีวิต และทักษะการใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมตามช่วงวัย ซึ่งการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดไว้เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญสำหรับผู้เรียนในเรื่องขององค์ประกอบทักษะชีวิต ซึ่งได้กล่าวถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยหมายถึงการแยกแยะข้อมูลข่าวสาร ปัญหาและสถานการณ์รอบตัว วิพากษ์วิจารณ์และประเมินสถานการณ์รอบตัวด้วยหลักเหตุผลและข้อมูลที่ต้องการ รับรู้ปัญหา สาเหตุของปัญหา หาทางเลือกและตัดสินใจในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆอย่างสร้างสรรค์ (สำนักนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559: 23)

จากข้อเสนอแนะของผลการประเมินคุณภาพภายนอกกรอบสามของโรงเรียนกำแพงแสนวิทยาและนโยบายกระทรวงศึกษาธิการเกี่ยวกับการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ.2552-2561) ได้มีข้อเสนอแนะว่าการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่สำคัญที่ผู้สอนควรส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ให้เกิดกับผู้เรียน เนื่องจากทักษะดังกล่าวมีส่วนช่วยให้บุคคลมีความสามารถในการคิดเข้าใจปัญหาสามารถแก้ปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นได้และจะนำไปสู่การพัฒนาในด้านอื่นๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Gordon (1961: 6) ที่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งของงานในชีวิตประจำวันและการใช้ชีวิตส่วนตัวของเราทุกคน โดยถูกนำมาใช้ในการเพิ่มศักยภาพในการแก้ปัญหาทำให้เข้าใจผู้อื่นมากยิ่งขึ้นและยังส่งเสริมให้ความสัมพันธ์ในสังคมดีขึ้นด้วย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Torrance (1965 : 153) ที่กล่าวว่า การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบการแก้ปัญหาที่ผู้แก้ปัญหาจะต้องประยุกต์จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์สัญชาตญาณ แนวคิดใหม่ๆ ร่วมกับข้อเท็จจริงที่มีอยู่มาใช้ในการแก้ปัญหา เพื่อค้นหาวิธีการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพและมีคุณค่าเหมาะสมกับปัญหานั้นๆ ดังนั้นการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จึงจัดเป็นความสามารถทางสติปัญญาที่ต้องอาศัยองค์ประกอบของการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ จึงจำเป็นต้องมีการจัดการเรียนการสอนเพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แนวทางหนึ่งที่สามารถนำมาช่วยส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ได้ คือ การจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ



“การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์เขต 3, ม.ป.ป.: 18)

กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving Process) ได้มีการพัฒนาตามแนวคิดของนักการศึกษาหลายแนวคิด และได้ศึกษามาอย่างต่อเนื่องจากระยะเวลากว่า 50 ปี ที่ถูกนำมาใช้เพื่อการพัฒนา และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ได้มีการศึกษาและปรับปรุงพัฒนา ซึ่งส่วนใหญ่จะมีกระบวนการที่คล้ายคลึงกัน Osborn (Osborn, 1953) ถือได้ว่าเป็นต้นกำเนิดของการสร้างกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยนำเทคนิคการระดมสมอง (Brain Storming) มาใช้ในกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเทคนิคการระดมสมองเป็นวิธีของกระบวนการกลุ่มที่ช่วยแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ โดยมีหลักการว่าไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความเห็นทั้งของตนเองและของผู้อื่น ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจของการระดมสมอง เป็นการประวิงการตัดสินถูกผิด พยายามหาคำตอบที่แปลกแตกต่างออกไป พยายามหาคำตอบให้มากที่สุดและพยายามดัดแปลงตกแต่งความคิดที่มีอยู่

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นการวางรากฐานให้กับนักเรียน เพื่อใช้ประโยชน์ในการศึกษานำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของนักเรียนซึ่งจะเป็นกำลังของชาติในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6
3. เพื่อทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6
4. เพื่อประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ดังนี้



4.1 เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

4.2 เพื่อศึกษาทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หลังจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

4.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) โดยแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบหลังเรียน (One-Shot Case Study) กลุ่มประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนกำแพงแสนวิทยา อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 36 คน ที่สมัครใจเข้าร่วมชุมนุม สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ แก้ปัญหาวิกฤตโลก โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (Research: R1) โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้ 1) วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรโรงเรียนกำแพงแสนวิทยา แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) คิดเห็นเกี่ยวกับการรูปแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมให้โรงเรียนพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เนื้อหาสาระและแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 3) วิเคราะห์ความต้องการ (Need Assessment) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 เกี่ยวกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ และการวัดและการประเมินผล

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (Development: D1) โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้ 1) วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและผลการสำรวจความต้องการที่เกี่ยวกับการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) ดำเนินการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 3) นำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สร้างขึ้นนำเสนอต่ออาจารย์วิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบและขอคำแนะนำในการแก้ไข 4) นำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ได้รับการแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (IOC) 5) ปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน นำผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่างของผู้เชี่ยวชาญมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อให้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความเหมาะสมที่จะนำไปทดลองใช้



ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้ 1) ศึกษารายละเอียดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) ทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 36 คน โดยใช้ระยะเวลาสอน สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง จำนวน 1 ภาคเรียน รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง 3) เตรียมความพร้อมก่อนดำเนินการจัดการเรียนการสอน 4) ดำเนินการจัด โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม 3 ขั้นตอน คือ 4.1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน 4.2) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จัดโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 4.3) ขั้นสรุปและประเมินผล 5) ทดสอบหลังเรียน (post – test)

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) การประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้ 1) ผลการเรียนรู้หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 2) ประเมินทักษะแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 3) ประเมินความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มีต่อการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1.แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น (Interview Form) เกี่ยวกับความต้องการของผู้บริหารและครูในการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00
2. แบบสอบถามสอบถามความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00
3. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จากการวิเคราะห์ วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรโรงเรียนกำแพงแสนวิทยา แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน



ความคิดเห็นและความต้องการของผู้ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความต้องการในการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 16 ชั่วโมง องค์ประกอบของหลักสูตร มีดังนี้ การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ฉบับร่าง) ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) แนวการจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์ การเรียนรู้ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล 10) หน่วยการเรียนรู้ ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80 ถึง 1.00

4. แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80 ถึง 1.00

5. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00

6. แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00

7. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ซึ่งมีความเหมาะสมและสอดคล้องสัมพันธ์กัน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร พบว่า นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องเห็นความสำคัญและต้องการให้มีการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพราะจะทำให้ นักเรียน เข้าใจถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมรวมทั้งวิธีการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของมนุษย์ ประกอบด้วย ปัญหาขยะ ภัยแล้ง อุทกภัย ปัญหาน้ำเน่าเสีย ปัญหามลพิษทางอากาศ ปัญหาการใช้สารเคมี ปัญหาความเสื่อมโทรมของดิน และภาวะโลกร้อน

2. ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์



เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 พบว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักเรียนใช้ ความคิดสร้างสรรค์ในการคิดวิธีการแก้ปัญหาให้ลึกและมีความหลากหลาย จากนั้นจึงประเมินและเลือกวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้การคิดวิจารณ์ญาณเพื่อให้ได้วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ องค์ประกอบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีดังนี้ 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) แนวทางการจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์การเรียนรู้ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล และ 10) หน่วยการเรียนรู้จำนวน 8 หน่วย คือ 1) ปัญหาขยะ 2) ภัยแล้ง 3) อุทกภัย 4) ปัญหาน้ำเน่าเสีย 5) ปัญหามลพิษทางอากาศ 6) ปัญหาการใช้สารเคมี 7) ปัญหาความเสื่อมโทรมของดิน 8) ภาวะโลกร้อน

3. ผลการทดลองกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 พบว่าผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พบว่านักเรียนให้ความสนใจต่อปัญหาสิ่งแวดล้อม นักเรียนสามารถอธิบายสาเหตุการเกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมได้ สามารถวิเคราะห์ผลกระทบของการเกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมได้ สามารถเสนอแนวทางการป้องกันและการปฏิบัติตนเมื่อเกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมได้ และสามารถนำเสนอแนวทางการฟื้นฟูธรรมชาติเพื่อป้องกันการปัญหาสิ่งแวดล้อมได้ ด้วยวิธีการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริมการทำงานตามกระบวนการกลุ่ม ที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ได้แสดงความคิดเห็นกันอย่างอิสระ ยอมรับและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุมีผล รวมถึงการบริหารจัดการการทำงานให้สำเร็จลุล่วง

4. ผลการประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ดังนี้

4.1 ผลการประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การประเมินผลการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินผลจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้ แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเรียน จำนวน 1 ชุด แบบอัตนัย จำนวน 5 ข้อ



ตารางที่ 1 ผลการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ กับเกณฑ์ร้อยละ 80

| ผลการเรียนรู้ | จำนวนนักเรียน | เกณฑ์ร้อยละ | คะแนนเต็ม | ค่าเฉลี่ย \bar{X} | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน | ร้อยละ | t-test | sig |
|---------------|---------------|-------------|-----------|---------------------|----------------------|--------|--------|------|
| หลังเรียน | 36 | 80 | 3 | 2.51 | 0.22 | 85.18 | 4.01 | .006 |

*P>.05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.23 มีค่าร้อยละ 85.18 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

4.2 ผลการประเมินทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พบว่า ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับดี (\bar{X} = 2.33, S.D.= 0.28) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

4.3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ค่าเฉลี่ย เท่ากับ (\bar{X} = 4.02 S.D.= 0.31) แปลความหมายระดับคะแนนความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่ 3

อภิปรายผลการวิจัย

จากการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 มีประเด็นที่นำมาเพื่ออภิปราย ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานพบว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นการพัฒนาความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนสมาชิก พัฒนาสติปัญญาและความสามารถหลายๆด้าน ทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้น โดยสอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการที่มีการประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่ได้จัดทำขึ้นเพื่อสำหรับสถานศึกษาได้นำไปใช้ในการกำหนดกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา และทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงและการแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาในการเป็น



เยาวชนของชาติสู่โลกศตวรรษที่ 21 และมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียน มีทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะทางด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่าง มีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551:7) และเคน เคย์ (Ken Kay, 2011:34-35) ที่กล่าวไว้ว่า ความสามารถในการคิดและทักษะในการคิดมีความสำคัญยิ่ง เพราะความสามารถและทักษะในการคิดมีความจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต การดำรงชีวิตและการปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายและประสบผลสำเร็จ โดยเฉพาะในยุคข้อมูลข่าวสารความรู้ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ดังนั้นนักการศึกษากล่าวถึงแนวคิดสำคัญอย่างหนึ่งในยุคศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ได้แก่ 1) ความคิดสร้างสรรค์และ นวัตกรรม 2) การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา และ 3) การสื่อสารและการร่วมมือทำงานทักษะชีวิตและการทำงาน (Social and Cross-Cultural Skills) ได้แก่ 1) ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว 2) ความคิดริเริ่มและการชี้นำตนเอง 3) ทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม 4) การเพิ่มผลผลิตและความรู้รับผิด และ 5) ความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบ (Ken Kay, 2011: 34-35) ซึ่งทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) และทักษะด้าน ความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural understanding) เป็นทักษะที่สำคัญใน ยุคศตวรรษที่ 21

2. ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 พบว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความสอดคล้องกับ สรเดช เลิศวัฒนาวนิช (2560 : บทคัดย่อ) โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้ 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) แนวทางจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์การเรียนรู้ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ 9) การวัดและประเมินผล 10) หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 8 หน่วย โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นกระตุ้นเพื่อค้นพบความจริง 2) ขั้นดำเนินกิจกรรมและระดม 3) ขั้นการวิเคราะห์เพื่อค้นพบคำตอบ 4) การยอมรับผลจากการค้นพบ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้ได้มีการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามกระบวนการ ดังนี้ 1) นำผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานคือการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนกำแพงแสนวิทยา : กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และสอบถามความต้องการและความจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยการสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนา พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 และสอบถามความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 เกี่ยวกับลักษณะของกิจกรรม



พัฒนาผู้เรียน เนื้อหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสอบ 2) วิเคราะห์เนื้อหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ต้องการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เนื่องจากในปัจจุบันโลกมีการพัฒนาไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว การปรับตัวเพื่อเพิ่มทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 จึงกลายเป็นหัวใจสำคัญของความสำเร็จที่ผู้เรียนต้องใส่ใจและพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง 3) แนวการดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มาเป็นแนวการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้ด้วยตนเอง จนผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคนของชาติให้สามารถเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ การยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและมาตรฐานระดับสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553 : 51-52)

3. ผลการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 พบว่า นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจ ให้ความสนใจต่อปัญหาสิ่งแวดล้อม สามารถอธิบายสาเหตุ วิเคราะห์ผลกระทบ เสนอแนวทางการป้องกัน รวมถึงการนำเสนอแนวทางการฟื้นฟูธรรมชาติเพื่อป้องกันการปัญหาสิ่งแวดล้อมได้ มีความสนใจกระตือรือร้นและตั้งใจทำกิจกรรม ทั้งนี้เพราะว่า เนื้อหาที่นำมาจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเกิดจากความต้องการของนักเรียน และยังพบว่านักเรียนมีความสนใจในสถานการณ์ที่ครูนำเสนอ พร้อมทั้งศึกษาสถานการณ์อื่นๆ เพิ่มเติม การทำกิจกรรมนักเรียนมีกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม แบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบ มีการรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม มีความเป็นประชาธิปไตยในการทำงานเป็นกลุ่ม ทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรมทุกกิจกรรมอยู่ได้ระดับดี ผู้เรียนมีแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนรู้จักหาแนวทางในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างหลากหลาย โดยผลการประเมินทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี ทั้งนี้เป็นเพราะว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนค้นพบความถนัด ความสนใจของตนเอง เพื่อเป็นการพัฒนาให้เต็มศักยภาพ ทำให้ผู้เรียนเป็นผู้มีระเบียบวินัย รู้จักบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ การบำเพ็ญประโยชน์ให้ชุมชน สังคม ประเทศชาติ ซึ่งสอดคล้องกับ กิ่งกมล ปิยะมาตกุล (2557 : 50) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ซึ่งไม่สามารถแยกออกจากหลักสูตรได้ และมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมวิชาการต่างๆ และสอดคล้องกับ Good (1973 : 9) ในการเพิ่มพูนความรู้ความสามารถตอบสนองความสนใจและความสามารถของผู้เรียนเพิ่มเติมจากที่กำหนดไว้ในหลักสูตรและนอกเหนือจากในห้องเรียนเพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียน เพิ่มพูนความรู้และเสริมสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เรียน กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ร่วมกันลงมือปฏิบัติกิจกรรม นักเรียนได้รู้จักคิด รู้จักพิสูจน์ หาข้อสรุป



และเห็นคุณค่าของการแก้ปัญหา สามารถตัดสินใจเลือกแนวทางที่ดีที่สุด และให้มีเหตุผลที่สุด ทำให้สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้

4. การประเมินผลการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

4.1 ผลการวิจัย พบว่า ด้านผลการเรียนรู้ นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังการจัดกิจกรรมสูงเมื่อเทียบกับเกณฑ์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นจากความต้องการของนักเรียนเนื้อหากิจกรรมเป็นเรื่องที่น่าสนใจและใกล้ตัวกับนักเรียนและมีสถานการณ์ที่สอดคล้องกับสภาพเหตุการณ์ในปัจจุบัน มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นในรูปแบบของกระบวนการกลุ่มตาม โดยมีครูเป็นผู้แนะนำแต่ละกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้เนื้อหาต่างๆ มีจุดมุ่งหมาย สนุก และน่าสนใจ ไม่ซ้ำซาก ทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของปัญหาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รวมถึงมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม เนื่องจากทรัพยากรธรรมชาติถูกนำไปใช้ในการพัฒนาจำนวนมากและเกิดความเสื่อมโทรมลงมากอย่างต่อเนื่อง ส่งผลกระทบต่อปัญหาต่างๆที่ตามมา ถือว่าเป็นปัญหาที่สำคัญของประเทศไทย ทั้งนี้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ได้ระบุจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสำนึกที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553).

4.2 ผลการวิจัย พบว่า การประเมินทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนได้ค้นหาวิธีการแก้ปัญหาที่มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนดให้ โดยก่อนการตัดสินใจเลือกแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมนักเรียนจะมีการระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุของปัญหาจากการทำงานด้วยกระบวนการกลุ่ม มีการค้นหาและรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งต่างๆ รวมเข้ากับความรู้ที่ตนเองมีอยู่ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาดังกล่าวเมื่อได้ข้อมูลมากเพียงพอต่อการตัดสินใจจึงเลือกสาเหตุของปัญหาที่แท้จริง จากนั้นจึงเป็นการระดมความคิดเห็นและหาแนวทางในการแก้ปัญหาที่หลากหลายแล้วจึงนำไปสู่การตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับสถานการณ์ปัญหา ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจาก มีการส่งเสริมให้ผู้เรียนหาคำตอบจากคำถามนั้นด้วยตัวเอง มีการนำเสนอหรือวิธีการต่างๆ เช่นกิจกรรม และรูปแบบการเรียนรู้ต่างๆมาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อให้มีความหลากหลายที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเรียนรู้มากยิ่งขึ้น (Regate และ Caine, 1989 อ้างถึงใน เยาวพา เดชะคุปต์)



4.3 ผลการวิจัย พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากโดยคิดว่าการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนี้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความสนใจ และชื่นชอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีความกระตือรือร้นในการทำงานเป็นกลุ่ม สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างสมาชิกในกลุ่มได้อย่างหลากหลาย ทำให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับกึ่งกลม ปิยามาดากุล (2557: 176), อีรภรณ์ ชูชื่น (2557:145) สรเดช เลิศวัฒนวิษ (2560: 158) พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอยู่ในระดับมาก เพราะนักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน ในการปฏิบัติกิจกรรม เนื่องจากรูปแบบกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการพัฒนา จนมีความชำนาญเกิดเป็นทักษะการปฏิบัติ นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการพัฒนาผู้เรียนมีประโยชน์ต่อนักเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีความสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนและเป็นเรื่องใกล้ตัวที่น่าสนใจสำหรับนักเรียน นอกจากนั้นการจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ทั้ง 4 ขั้นตอนนั้น เป็นการสอนที่ทำให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และความคิดวิจารณ์ญาณ ในการคิดวิธีการแก้ปัญหาให้ลึกและความมีหลากหลาย จากนั้นจึงประเมินและเลือกวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้การคิดวิจารณ์ญาณเพื่อให้ได้วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด พร้อมทั้งนำวิธีการแก้ปัญหานั้นมาวางแผนการแก้ปัญหา โดยเชื่อมั่นว่าสามารถแก้ปัญหาได้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ผู้วิจัยมีข้อค้นพบและแนวคิดที่เป็นข้อเสนอแนะดังรายละเอียดต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. จากผลการวิจัย ด้านผลการเรียนรู้ เรื่อง สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ แก้ปัญหาวิกฤติโลก เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พบว่า อยู่ในระดับดี ดังนั้นควรจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เน้นการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เนื่องจากเป็นวิธี



ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ แก้ปัญหาวิกฤติโลก และควรมีสถานการณ์ที่แปลกใหม่อยู่เสมอ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ และเจตคติอย่างครบถ้วน

2. จากผลการวิจัย ด้านทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก แต่มีบางประเด็นด้านทักษะการค้นหาคำตอบอยู่ในระดับน้อย ดังนั้นครูจึงควรให้มีการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ร่วมกันวิเคราะห์ ความน่าเชื่อถือของข้อมูล เพื่อนำมาพิจารณาประกอบการตัดสินใจ เมื่อนักเรียนมีข้อสงสัยหรือไม่มั่นใจในการตัดสินใจของนักเรียน นักเรียนมักจะสอบถามครู เพื่อนำไปประกอบการพิจารณาคำตอบของตนเอง ดังนั้นครูจึงควรเตรียมความพร้อมในการให้คำแนะนำ โดยครูเป็นผู้จัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนพยายามค้นหาและพบคำตอบด้วยตนเอง ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3. จากผลการวิจัย ด้านความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรม พบว่านักเรียนเกิดความอยากรู้ อยากเห็น สื่อที่ครูจะนำมาเสนอ ในประเด็นที่ครูจะเชื่อมโยงต่อไป นักเรียนมีความสนใจอย่างจริงจังและเกิดความอยากรู้ สงสัย จึงมักเกิดการหาความรู้เพิ่มเติม สำหรับนักเรียนบางคน นักเรียนกระตือรือร้นเป็นอย่างดี มีความสนใจว่าในแต่ละวันจะมีปัญหาในเรื่องใดของการจัดกิจกรรม แต่มีบางประเด็นด้านบรรยากาศการเรียนรู้ เนื่องจากว่านักเรียนจะต้องดำเนินกิจกรรมโดยมีสถานการณ์ต่างๆ แต่บางครั้งมีบทความที่มีเนื้อหายาวเกินไป ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้นครูจึงควรมีสื่อที่หลากหลายและเหมาะสมกับนักเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ กับสื่อการสอนอื่นๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการค้นหาคำตอบทำให้ผู้เรียนมีข้อมูลที่หลากหลายเป็นผลให้เกิดทักษะการแก้ปัญหาในทุกด้าน

2. ควรมีการวิจัยและการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเกี่ยวกับการแก้ปัญหารัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยการขยายกลุ่มตัวอย่าง เพื่อการปลูกฝังการมีจิตสำนึกการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างรู้คุณค่า

3. ควรมีการวิจัยและการพัฒนาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยการขยายกลุ่มตัวอย่าง หรือใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน



รายการอ้างอิง

- Chuchuen T. (2014). **The Development of Learner Development Activities on Thai and Burmese Relationship Creative Dramatic Arts for Primary Students.** (master's thesis, silpakorn university).
- Dechupta Y.(1985). **Activities for preschoolers.** Bangkok: Odean Store.
- Lertwattanavanich S.**Development of learner development activities By using the project as a base To promote vocational skills and career characteristics For secondary school students.** (master's thesis, silpakorn university).
- Ministry of Education. (2008). **the Basic Education Core Curriculum 2551.** Bangkok : Printing Agricultural Cooperatives of Thailand.
- Ministry of Education. (2010). **the Basic Education Core Curriculum 2551.** Bangkok : Printing Agricultural Cooperatives of Thailand.
- Office of the National Economic and Social Development Board.. (2012). **National Economic and Social Development Plan Issue 11.** Bangkok: Prime Minister scriptor officium.
- Office of the Basic Education Commission. (2016). **Fiscal Year 2017 Policy Office of the Basic Education Commission.** Bangkok: Printing house, Agricultural Cooperative of Thailand.
- Plyamadakul, K. (2014). **The development of learner development activities on Natayaleera Asean creative for primary school students.** (master's thesis, silpakorn university).
- Good, C.V. 1973. **Dictionary of education.** 3 rd ed. New York: McGraw-Hill.
- Gordon. W J.J. Synectics (1961). **The Development of creative Capacity.** New York, Harper & Row.
- Ken Kay. (2011). **21st century skills: rethinking how students learn.** Bangkok: Sodsri – Saritwong Foundation.
- Osborn, Alex F. (1953). **Applied Imagination: Principles and Procedures of CreativeThinking.** New York: Charles Scribner



Torrance, E.P. (1972). **Creative Learning and teaching**. New York: Mead and Company

_____. (1962). **Guiding creative talent**. New Delhi: Prentice Hall.

_____. (1969). **Guiding creative talent**. New Delhi: Prentice – Hall of India Private.

_____. (1965). **Rewarding Creative Behavior**. Englewood Cliff, N.J.: Prentice Hall