

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ
ร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอปอพลอย จังหวัดกาญจนบุรี
เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

The development of learner development activities on Thai song Dam patterns using design thinking place-based education in Ban Nong Ri community, Bo phloi district, Kanchananaburi province to promote the innovator for high school students.

จิตรลดา ทัตถม (Jitrada Tabtom)*

วิสูตร โพธิ์เงิน (Wisud Po Ngerm)**

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 2) เพื่อศึกษากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ ดังนี้ 2.1 ศึกษาผลการเรียนรู้เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ผ้าทอไทยทรงดำ 2.2 ศึกษาความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนหลังจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ 2.3 ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ

1) ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า ผู้เกี่ยวข้องและนักเรียนเห็นความสำคัญและต้องการให้มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยมีครูผู้สอนจัดกิจกรรมและประเมินผล 2) ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประกอบด้วย หลักการ เป้าหมาย คุณสมบัติผู้เรียน แนวการจัดกิจกรรม รูปแบบการจัดกิจกรรม คำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์ โครงสร้าง การจัดกิจกรรม สื่อ การวัดและประเมินผล คำชี้แจง และแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 7 แผน 3) ผลการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า นักเรียนมีความรู้และสามารถออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำเพิ่มมากขึ้น 4) ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำหลังการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน อยู่ในระดับดี ผลประเมินผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ อยู่ในระดับดีมาก ผลการสอบถามความเป็นนวัตกรรม อยู่ในระดับมาก และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน, ลวดลายผ้าไทยทรงดำ

* นักศึกษาปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

** อาจารย์ที่ปรึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Abstract

The essential purposes of this research are 1) to develop learner development activities on Thai Song Dam patterns for high school students 2) The purpose of this study was to investigate the learner development activities on Thai Song Dam patterns as follows: 2.1 To investigate the learning effect of Thai Song Dam patterns after the learner development activities on Thai Song Dam patterns. 2.2 Study the student's innovators after the learner development activity on Thai Song Dam patterns. 2.3 Satisfaction of learner development activities over Thai Song Dam patterns.

The research results were as following: 1) The study of basic information has shown that the accomplices and students show great interest and would like to be introduced to Thai Song Dam patterns by expert instructors who will also deliver evaluations. 2) The enhancement of Learners' Development Activities conclude that these activities ideally consist of principles, goals, learners' qualifications, procedures and patterns for activity management, explanation of subjects, purposes, structures and plans 7 learner development activities. 3) The experiment results of Learners' Development Activities asserted that students have gained further knowledge and were able to design the Thai Song Dam patterns. 4) The results of the assessment and improvement of the learning development activities showed that the students had the learning effect for the Thai Song Dam patterns after the learning process. The learning development activities were at a good level, the assessment results of the design of the Thai Song Dam patterns were at a very good level, innovator questionnaire results at a high level and the students were satisfied with the student development activities at a high level.

Keywords: Learner development activities, Thai Song Dam patterns

บทนำ

ในการจัดการศึกษาในสถานศึกษา จะประกอบไปด้วยการจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระ วิชา การที่จะส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมในนักเรียนนอกเหนือจากการจัดการเรียนรู้สาระแกนกลางกิจกรรม พัฒนาผู้เรียนก็มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สมบูรณ์และเป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และผู้สร้างนวัตกรรมได้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการสำคัญ คือ มีเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็น รูปธรรม และครอบคลุมผู้เรียนทุกคน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพ ความสนใจ ความถนัด ความต้องการเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึก ในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรม

อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ เป็นกิจกรรมที่ยืด หลักการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ครูพ่อแม่ผู้ปกครองผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน องค์กร และหน่วยงานอื่นมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มุ่งส่งเสริมและพัฒนา ให้ผู้เรียนใช้ความรู้ทักษะและประสบการณ์จากการเรียนรู้ไปพัฒนาตนเองให้เกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอันจะนำไปสู่ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ, 2553:7)

ในชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เป็นชุมชนที่มีการตั้งถิ่นฐานของชาวไทยทรงดำที่มีการทอผ้าเป็นหัตถกรรมและภูมิปัญญาที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณเป็นการปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมผ่านการเลี้ยงดูในครอบครัว โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เนื่องจากการทอผ้าเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของชาวไทยทรงดำ เพราะถือเป็นการผลิตเครื่องนุ่งห่มซึ่งเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ที่สำคัญนอกจากนี้การทอผ้ายังถือเป็นงานศิลปะประเภทหนึ่ง เนื่องจากการทอผ้าในแต่ละกลุ่มชนล้วนมีรูปแบบลวดลายของผืนผ้าที่แตกต่างกัน ซึ่งรูปแบบและลวดลายบนผืนผ้าจะบ่งบอกเรื่องเล่าหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านระยะเวลามายาวนาน รวมทั้งยังบ่งบอกถึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรม ความเชื่อ ความเป็นมาของกลุ่มชนนั้น ๆ โดยลวดลายและสัญลักษณ์เหล่านี้ บางลายก็มีชื่อเรียกสืบทอดกันมาหลายชั่วคน บางลวดลายก็มีชื่อเป็นภาษาท้องถิ่น ซึ่งไม่เป็นที่เข้าใจของคนไทยในภาคอื่น ๆ เช่น ลายเอี้ย ลายปักจั่น ฯลฯ บางชื่อก็เรียกกันมาโดยไม่รู้ประวัติ เช่น ลายแมงมุม ลายปลาหมึก ซึ่งแม้แต่ผู้ทอก็อธิบายไม่ได้ว่าทำไมจึงเรียกชื่อนั้น บางลวดลายก็มีผู้ตั้งชื่อให้ใหม่ เช่นลาย "ขอพระเทพ" เป็นต้น นอกจากนี้สัญลักษณ์และลวดลายบางอย่างก็เชื่อมโยงกับคติและความเชื่อของคนไทยพื้นบ้านที่นับถือสืบทอดกันมาหลาย ๆ ชั่วอายุคน และยังสามารถเชื่อมโยงกับลวดลายที่ปรากฏอยู่ในศิลปะอื่น ๆ เช่น บนจิตรกรรมฝาผนัง และสถาปัตยกรรม หรือบางทีก็มีกล่าวถึงในตำนานพื้นบ้านและในวรรณคดีเป็นต้น และบางลวดลายก็เป็นคติร่วมกับความเชื่อสากลและปรากฏอยู่ในศิลปะของหลายชาติ เช่น ลายขอหรือลายกันหอย เป็นต้น ซึ่งนับว่าเป็นลายเก่าแก่แต่โบราณของหลายๆ ประเทศทั่วโลก ซึ่งหากเรารู้จักสังเกตและศึกษาเปรียบเทียบแล้วก็จะเข้าใจลวดลายและสัญลักษณ์ในผ้าพื้นเมืองของไทยได้มากขึ้น และมองเห็นคุณค่าได้ลึกซึ้งขึ้น (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่มที่ 21,2539) ดังนั้นชุมชนบ้านหนองรีจึงมีความสำคัญในการเป็นแหล่งเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้อิงสถานที่ (Place-Based Learning) ซึ่งเป็นการรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีดั้งเดิมไว้ผ่านการทอผ้าไทยทรงดำเป็นผลงานที่มีคุณค่าที่บรรพบุรุษได้ประดิษฐ์และสืบทอดจากบรรพบุรุษสู่ลูกหลาน

การจัดการเรียนรู้ในลักษณะแนวคิดการเรียนรู้ อิงสถานที่ (Place-Based Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ออกไป เรียนรู้และปฏิบัติงานในสิ่งแวดล้อมที่อยู่ในท้องถิ่นหรือชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างวิถีชีวิต และเศรษฐกิจแบบยั่งยืน (sustainable lifestyle) ให้เกิดขึ้นในระบบนิเวศและวัฒนธรรมของสถานที่หรือ ภูมิภาคนั้น ๆ ผ่านกิจกรรมบูรณาการหลักสูตรวิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา นิเทศศิลป์ และจิตรศิลป์ ทำให้เด็กเห็นความสัมพันธ์ของตนเองกับโลก สามารถเชื่อมโยงส่วนอื่น ๆ

ของโลกได้อย่างเป็น ธรรมชาติ และสามารถพัฒนาตนเองให้เป็นพลเมืองที่มีความตระหนักและมีส่วนร่วม มุ่งพัฒนาผู้เรียน ให้เกิดความรู้สึกเชื่อมโยงกับสถานที่ที่ตนอาศัยอยู่ (อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร, 2553; Meichtry & Smith, 2007; Semken, 2005) ซึ่งการเรียนรู้ถึงสถานที่เน้นการฝึกฝนลงมือปฏิบัติและการเชื่อมโยง บริบทของการเรียนรู้ไปสู่ท้องถิ่น ให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงบริบทของชุมชน และสถานที่ เข้ากับการศึกษาในระบบ การเรียนการสอนจึงมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เห็นคุณค่าของท้องถิ่น โดยการ เชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นท่ามกลางความหลากหลายทาง วัฒนธรรมที่หล่อหลอมขึ้นเป็น วัฒนธรรมของโลกให้เข้าสู่กระบวนการสัมผัสรับรู้ และชีวิตของผู้เรียน แต่การเรียนรู้ถึงสถานที่ไม่มีขั้นตอนตายตัว ดังนั้นนักการศึกษาหรือผู้ที่สนใจจึงไม่สามารถนำไปใช้จัดการศึกษา หรือจัดการเรียนการสอนได้ ในทันที ครูจำเป็นต้องพิจารณาถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ความเป็นไปได้ และคุณลักษณะเฉพาะของสถานที่แต่ละแห่ง แล้วจึงสร้างโอกาสและขยายขอบเขต การเรียนให้สัมพันธ์กับชุมชนและสถานที่ (Gruenewald & Smith, 2007)

การคิดเชิงออกแบบ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนการจัดการเรียนรู้ได้ โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เน้นส่งเสริมให้กล้า ทดลอง ออกแบบและพัฒนาการเรียนการจัดการเรียนรู้ในแบบใหม่ๆ เมษ์ ศรีพัฒนาสกุล (2558, 1-2) กล่าวว่า แนวคิดในโครงการ School of Changemakers ของศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ แห่งประเทศไทย คือระบบ สนับสนุนคนรุ่นใหม่และผู้สนใจการแก้ปัญหาสังคม ผ่านสถาบันการศึกษา การคิดเชิงออกแบบ จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์และเปลี่ยนแปลงสังคม ดังนี้ “การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดในการสร้างอนาคต และเป็นกระบวนการที่จะดำเนินการเมื่อต้องเผชิญความท้าทายที่ยากลำบาก หรือแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนและแตกต่างกันออกไปนำไปสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ซึ่งเกิดผลกระทบเชิงบวก โดยการเข้าใจมนุษย์ และสังคมอย่างลึกซึ้งด้วยความเห็นอกเห็นใจ

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองรีประชานิมิต ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นแผนหรือแนวทาง หรือข้อกำหนดการจัดการศึกษา ของโรงเรียนหนองรีประชานิมิต ที่ จะใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนา ผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพ โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความ สมบูรณ์ ทั้งทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจ และด้านสติปัญญา อีกทั้งมีความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการ ดำรงชีวิต และมีคุณภาพได้มาตรฐานสากลสู่การแข่งขันในยุคปัจจุบัน โดยจัดเป็น สารการเรียนรู้รายวิชา พื้นฐานตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ รายวิชาเพิ่มเติม จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็น รายปีในระดับมัธยมศึกษา และกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษา ตามคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กิจกรรมชุมนุมเป็นหนึ่งในกิจกรรม พัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรม นักเรียนที่สถานศึกษาสนับสนุนให้ผู้เรียนรวมกลุ่มกัน จัดขึ้นตามความสนใจ ความ ถนัด ความสามารถของผู้เรียน เพื่อเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียน ตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 51)

จากความสำคัญและความจำเป็นดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอน โรงเรียนหนองรีประชานิมิต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี จึงสนใจในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยเน้นให้ความสำคัญกับลวดลายผ้าของชาวไทยทรงดำในอำเภอบ่อพลอยจังหวัดกาญจนบุรี ที่เริ่มจางหายไป เนื่องจากบริบทของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง ให้เกิดการตระหนักในคุณค่าลวดลายผ้าไทยทรงดำ สร้างผู้สืบทอดคนรุ่นใหม่ ให้มีจิตสำนึก แรงจูงใจ เชื่อมโยงและสร้างเครือข่ายไทยทรงดำ ให้เครือข่าย มีความเข้มแข็งและเป็นพลังแห่งการฟื้นฟูอนุรักษ์และสืบทอดเพื่อให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญา ลวดลายผ้าไทยทรงดำ ทำให้เกิดการดำรงอยู่ของอัตลักษณ์ เกิดความสำนึกทางประวัติศาสตร์ที่เคยมีร่วมกัน ผู้วิจัยเชื่อว่า ผลการศึกษาในครั้งนี้จะสามารถนำ เป็นแนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาลวดลายผ้าไทยทรงดำ ให้เกิดการดำรงอยู่ของกลุ่ม ชชาติพันธุ์ไทยทรงดำ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาสังคมและประเทศต่อไป

คำถามการวิจัย

1. การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีองค์ประกอบอะไรบ้าง

2. ผลการประเมินการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เป็นอย่างไร

2.1 ผลการเรียนรู้ เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อยู่ในระดับใด

2.2 ความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อยู่ในระดับใด

2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
2. เพื่อศึกษากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ดังนี้

2.1 ศึกษาผลการเรียนรู้เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ผ้าทอไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

2.2 ศึกษาความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนหลังจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

2.3 ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 23 ห้องเรียน โรงเรียนหนองรีประชานิมิต ตำบลหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี รวมจำนวน นักเรียนทั้งสิ้น 783 คน

1.2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนหนองรีประชานิมิต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี ซึ่งผู้วิจัยได้มาจากการเลือกแบบอาสาสมัคร (Volunteer Sampling) จำนวน 30 คน เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมชน ลายผ้าพาเพลิน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

1) ผลการเรียนรู้ เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ

2) ความเป็นนวัตกรรม

3) ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ

3. ระยะเวลาในการทดลองกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ระยะเวลาในการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนด ระยะเวลา ในการดำเนินกิจกรรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้เวลาสอนสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง จำนวน 20 สัปดาห์รวมระยะเวลาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 20 ชั่วโมง

4. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ประกอบด้วย

เนื้อหาในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าทอไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้สถานที่ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 มีสาระสำคัญดังนี้

การทำความเข้าใจศึกษาวัฒนธรรม โดยการสืบสาวหาความจริงเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ท้องถิ่น และปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม และระบุประเด็นหลัก ๆ ที่สำคัญต่อความอยู่รอดในระยะยาวของชุมชน กับปัญหาให้ถ่องแท้ในทุกมุมมอง ตลอดจนเข้าใจในสิ่งที่เราต้องการแก้ไขนี้เพื่อหาหนทางที่เหมาะสมและดีที่สุด เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถาม สร้างสมมติฐาน กระตุ้นให้เกิดการใช้ความคิดที่นำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ที่ดีได้ ตลอดจนวิเคราะห์ปัญหาให้ถ่องแท้ เพื่อหาแนวทางที่ชัดเจน การเข้าใจในปัญหาอย่างลึกซึ้งถูกต้องนั้นจะนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ตรงประเด็นนำเอาข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อที่จะคัดกรองให้เป็นปัญหาที่แท้จริง กำหนดหรือบ่งชี้ปัญหาอย่างชัดเจน เพื่อจัดประสบการณ์การเรียนรู้สอดคล้องกับความต้องการของสมาชิกในชุมชนที่จะเป็นแนวทางในการปฏิบัติการต่อไป รวมถึงมีแก่นยึดในการแก้ไขปัญหาอย่างมีทิศทาง การนำเสนอแนวความคิดตลอดจนแนวทางการแก้ไขปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ อย่างไม่มีกรอบจำกัด ระดมความคิดในหลากหลายมุมมอง หลากหลายวิธีการ ออกมาให้มากที่สุด ทำงานร่วมกับชุมชนเพื่อแก้ไขปัญหาที่นั้น ๆ เพื่อที่จะเป็นฐานข้อมูลในการที่เราจะนำไปประเมินผลเพื่อสรุปเป็นความคิดที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ไขปัญหาที่นั้น ๆ ซึ่งอาจไม่จำเป็นต้องเกิดจากความคิดเดียว หรือเลือกความคิดเดียว แต่เป็นการผสมผสานหลากหลายความคิดให้ออกมาเป็นแนวทางสุดท้ายที่ชัดเจนสอดคล้องกับความต้องการของสมาชิกในชุมชน การระดมความคิดนี้ยังช่วยให้เรามองปัญหาได้อย่างรอบด้านและละเอียดขึ้นด้วย รวมถึงหาวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างรอบคอบได้ด้วยเช่นกันสร้างแบบจำลองขึ้นมาเพื่อให้สามารถสัมผัสได้ถึงสิ่งที่ความคิดเราต้องการนำเสนอ ฝึกฝนลงมือปฏิบัติและการเชื่อมโยงบริบทของการเรียนรู้ไปสู่ ท้องถิ่น โดยการสร้างแบบจำลองนั้นไม่จำเป็นต้องสร้างขึ้นเป็นวัตถุก็ได้ แต่อาจจะจำลอง สถานการณ์ หรือการบริการ ให้เกิดประสบการณ์ ได้เสมือนจริง (Experience) ทดลองนำต้นแบบหรือข้อสรุปที่จะนำไปใช้จริงมาปฏิบัติก่อน เพื่อทดสอบประสิทธิภาพ ตลอดจนประเมินผล โดยเชื่อมโยงกับโอกาสทางเศรษฐกิจในท้องถิ่น เสร็จแล้วก็นำเอาปัญหาหรือข้อดีข้อเสียที่เกิดขึ้นเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปใช้จริงอีกครั้ง ประกอบด้วยเนื้อหาดังต่อไปนี้ 1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 2. ถอดวิธีคิดตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 3. ลวดลายผ้าไทย 4. ออกแบบลายเสื้อสงกรานต์โดยใช้ลวดลายผ้าไทย 5. ลวดลายผ้าไทยทรงดำ 6. ลวดลายผ้าไทยทรงดำในชุมชนบ้านหนองรี 7. ออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ

วิธีการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R & D) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนหนองรีประชานิคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี ซึ่งผู้วิจัยได้มาจากการเลือกแบบอาสาสมัคร (Volunteer Sampling) จำนวน 30 คน เรียนใน ชุมชน ลายผ้าพาเพลิน การวิจัยมี 4 ขั้นตอนดังนี้คือ

วางแผนดำเนินการวิจัยปฏิบัติการ

ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (R1 : Research) : ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551(ฉบับปรับปรุง2560) หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองรีประชานิคม เกี่ยวกับแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้เกี่ยวข้องร่วมให้ข้อมูลแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เนื้อหา กิจกรรม วิธีดำเนินการกิจกรรม สื่อ และการวัดและประเมินผล ได้แก่ หัวหน้าฝ่ายวิชาการ ครู ผู้ใหญ่บ้าน และประชาชนชาวบ้าน ศึกษาความต้องการและความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยศึกษาจากเอกสารและจากการสัมภาษณ์ร่วมกับการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบสนทนากลุ่ม และแบบสอบถามดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน นำมาตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ผลการตรวจสอบคุณภาพมีความเห็นว่า ทุกองค์ประกอบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความสอดคล้องกันสามารถนำไปใช้ได้

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (D1 : Development) : พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ดำเนินการโดยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่าง ประกอบด้วย หลักการ เป้าหมาย คุณสมบัติของผู้เรียน แนวการจัดกิจกรรม รูปแบบการจัดกิจกรรม คำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์ โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สื่อ การวัดและการประเมินผล คำชี้แจง และแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 7 แผน ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้ผลการตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความเหมาะสมและสอดคล้องทุกองค์ประกอบ ซึ่งการหาค่าดัชนีความสอดคล้องได้ค่า เท่ากับ 1.00 และใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) สำหรับข้อเสนอแนะ โดยการเขียนพรรณนาความ แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความเหมาะสมหรือสอดคล้องกับจุดประสงค์ ซึ่งการหาค่าดัชนีความสอดคล้องได้ค่าเท่ากับ 1.00 และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบผลการเรียนรู้ เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ มีค่าความยากง่าย (Difficulty) โดยมีค่า $p = 0.33 - 0.57$ และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) $r = 0.40-1.00$ ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) 1.00 2) แบบประเมินผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ มีความเหมาะสมและสอดคล้อง ซึ่งการหาค่าดัชนีความสอดคล้องได้ค่า เท่ากับ 1.00 3) แบบประเมินความเป็นนวัตกรรม มีความเหมาะสมและสอดคล้อง ซึ่งการหาค่าดัชนีความสอดคล้องได้ค่า เท่ากับ 1.00 และ 4) แบบสอบถามความพึง

พอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ มีความสอดคล้องและเหมาะสม ซึ่งการหาค่าดัชนีความสอดคล้องได้ค่า เท่ากับ 1.00

ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (R2 : Research) : ทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ในการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ มีขั้นตอนดังนี้

1. ก่อนการจัดกิจกรรมผู้วิจัยได้ชี้แจงจุดประสงค์หลักกับนักเรียน
2. ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมโดยจัดกิจกรรมในห้องเรียน และนอกห้องเรียน ทั้งรายบุคคลและกระบวนกรกลุ่ม ประกอบด้วย การสนทนา ซักถาม ให้นักเรียนปฏิบัติตามในกิจกรรม ศึกษา จากเอกสาร หนังสือ ใช้สื่อและเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากรู้ อยากเห็น ฝึกให้นักเรียนคิดประเด็นคำถาม เกิดความคิดสร้างสรรค์ และศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากใบความรู้ หนังสือในห้องสมุด อินเทอร์เน็ตแล้วนำข้อมูล และความรู้ที่ได้รับมาร่วมกันวิเคราะห์ อภิปราย และแสดงความคิดเห็น และ สรุปเป็นความรู้ใหม่

3. ภาควิปฏิบัติ เน้นการฝึกทักษะในการออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ ได้แก่

3.1 Empathize: ทำความเข้าใจต่อกลุ่มเป้าหมาย

3.2 Define: ตีความหมายของปัญหาที่เกิดขึ้น

3.3 Ideate: ระดมความคิด

3.4 Prototype: สร้างแบบจำลองจำลอง

3.5 Test: ทดสอบ

4. หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้กับนักเรียนแล้ว มีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ ผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ ประเมินความเป็นนวัตกรรม และสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในขั้นต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (D2 : Development) : ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ในการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ
 2. ประเมินความสามารถในการผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้แบบประเมินผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ
 3. ประเมินความเป็นนวัตกรรม โดยใช้แบบประเมินความเป็นนวัตกรรม
 4. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยสอบถามเกี่ยวกับด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้
4. การปรับปรุง การแก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยนำผลการประเมินผลและข้อเสนอแนะมาใช้ในการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความสมบูรณ์และเหมาะสม ในการนำไปใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อให้ได้ข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. ประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)
2. แบบสอบถาม (Questionnaire)
3. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
4. แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่จัดกิจกรรม โดยครูผู้สอน กิจกรรมชุมนุม ลายผ้าพาเพลิน
5. แบบทดสอบผลการเรียนรู้หลังเรียน
6. แบบประเมินผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ
7. แบบประเมินความเป็นนวัตกรรม
8. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการพื้นฐานโดยใช้การสนทนากลุ่ม และแบบสอบถาม เพื่อนำมาใช้พัฒนาชุดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
2. ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่างที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย นำชุดกิจกรรมฉบับร่างที่ทดลองใช้มาปรับปรุงแล้วนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย
3. เมื่อจัดการเรียนรู้ในทุกรื่องเสร็จสิ้น ผู้วิจัยทดสอบผู้เรียนโดยใช้แบบทดสอบผลการเรียนรู้หลังเรียนประเมินความเป็นนวัตกรรม ประเมินผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ และสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวม โดยมีรายละเอียดของขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เกี่ยวกับความคิดเห็นในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 3 ตอน โดยในตอนที่ 1 วิเคราะห์สถานภาพและข้อมูลทั่วไป ใช้สถิติคำร้อยละ ส่วนตอนที่ 2 และตอนที่ 3

วิเคราะห์ความคิดเห็นตามประเด็นคำถาม โดยการวิเคราะห์เนื้อหา(Content Analysis) แล้วนำเสนอเป็นแบบเขียนพรรณนาความเรียง

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม (Questionnaire) เกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ จำนวน 1 ฉบับ โดยวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ในตอนที่ 1 และวิเคราะห์ความคิดเห็น ใน ตอนที่2 ด้วยการใช้สถิติค่าร้อยละ และข้อเสนอแนะในตอนที่3 ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน นำเครื่องมือที่สร้างขึ้น พร้อมทั้งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่างให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของโครงร่างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นองค์ประกอบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่าง นำผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่างของผู้เชี่ยวชาญมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบผลการเรียนรู้หลังเรียนนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ นำผลจากการประเมินมาวิเคราะห์โดยใช้ระดับความสามารถ เสนอค่าเป็นร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำวิเคราะห์โดยใช้ระดับคะแนน เสนอค่าเป็นค่าเฉลี่ย($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากนั้นนำค่าเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ไปทำการเปรียบเทียบกับเกณฑ์เพื่อใช้ในการแปลความหมายรายชื่อ

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินความเป็นนวัตกรรมวิเคราะห์โดยใช้ระดับคะแนน เสนอค่าเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)และวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ พบว่านักเรียนและผู้เกี่ยวข้องต้องการให้มีการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยคาดหวังว่าให้นักเรียนมีความรู้ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยเนื้อหาที่จัดเป็นความรู้เกี่ยวกับลวดลายผ้าไทยทรงดำ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ และการเรียนรู้อิงสถานที่อย่างรอบด้าน ที่สำคัญควรให้ผู้เรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง โดยครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำและให้คำปรึกษาในการปฏิบัติ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ ในระหว่างจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนครูควรให้กำลังใจ และกระตุ้นผู้เรียนเกิดการใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้วยความสนุกสนานในด้านการวัดและประเมินผลงาน ควรวัดและประเมินทั้งความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลวดลายผ้าไทยทรงดำ และการนำเสนอผลงานลวดลายผ้าไทยทรงดำ

2. ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความ

เป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ มีเป้าหมายให้ผู้เรียนรู้ และเข้าใจเกี่ยวกับลวดลายผ้าไทยทรงดำ สามารถปฏิบัติได้จริง การวัดและประเมินผล โดยครูผู้สอน โดยกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) คุณสมบัติของผู้เรียน 4) แนวการจัดกิจกรรม 5) รูปแบบการจัดกิจกรรม 6) คำอธิบายรายวิชา 7) จุดประสงค์การเรียนรู้ 8) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 9) สื่อ 10) การวัดและประเมินผล 11) คำชี้แจง และ 12) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจำนวน 7 แผน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ถอดวิธีคิดตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลวดลายผ้าไทย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ออกแบบลายเสื้อสงกรานต์โดยใช้ลวดลายผ้าไทย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ลวดลายผ้าไทยทรงดำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ลวดลายผ้าไทยทรงดำในชุมชนบ้านหนองรี แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ แต่ละแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) Empathize เข้าใจปัญหา 2) Define กำหนดปัญหาให้ชัดเจน 3) Ideate ระดมความคิด 4) Prototype สร้างต้นแบบที่เลือกชัดเจน และ 5) Test ทดสอบ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ ซึ่งมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในเรื่อง การปรับระยะเวลาให้เหมาะสมกับการปฏิบัติกิจกรรม

3. ผลการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้ฐานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 30 คน พบว่านักเรียนให้ความสนใจตั้งใจ ในเนื้อหาเกี่ยวกับลวดลายผ้าไทยทรงดำ มากขึ้น ทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยความตั้งใจและกระตือรือร้นเป็นพิเศษโดยให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมอย่างเต็มที่ มีส่วนร่วมในการวางแผนการปฏิบัติกิจกรรมมีการแบ่งบทบาทหน้าที่และการช่วยเหลือกันในการทำงานกลุ่ม มีการรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม ทำให้การปฏิบัติงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด ในระหว่างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนใช้เวลา 20 ชั่วโมง จำนวน 7 แผน ดังนี้ แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 1 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 2 ถอดวิธีคิดตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 3 ลวดลายผ้าไทย แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 4 ออกแบบลายเสื้อสงกรานต์โดยใช้ลวดลายผ้าไทย แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 5 ลวดลายผ้าไทยทรงดำ แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 6 ลวดลายผ้าไทยทรงดำในชุมชนบ้านหนองรี แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 7 ออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ

4. ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ พบว่า 1) ผลการเรียนรู้เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอยู่ในระดับดี ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 2) ผลประเมินผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้ฐานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำที่มีอยู่ในระดับสูงที่สุด คือ การด้านการออกแบบผลงานที่แปลกใหม่ อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก รองลงมา คือ ด้านแสดงออกถึงความ

เป็นไทยทรงดำ ด้านการสามารถสื่อความหมายความเป็นไทยทรงดำ และด้านการออกแบบตรงตามเป้าหมาย แก้ปัญหาโจทย์ในการออกแบบ อยู่ในระดับคุณภาพดี 3) ความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้สถานที่ ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ในข้อที่ 2 เมื่อพิจารณา เป็นรายด้าน พบว่าด้านพฤติกรรม ระดับสูงที่สุด โดยอยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ ด้านความสามารถ อยู่ใน ระดับมาก รองลงมา คือ ด้านทักษะการค้นพบ อยู่ในระดับมาก และ ด้านเจตคติ อยู่ในระดับมาก และ 4) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิง ออกแบบร่วมกับการเรียนรู้สถานที่ ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความ เป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่ กำหนดไว้ในข้อที่ 3 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้าน กิจกรรมการเรียนรู้ ระดับสูงที่สุด โดยอยู่ในระดับมาก รองลงมา คือด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการ เรียนรู้ อยู่ในระดับมาก และด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก

นักเรียนส่วนใหญ่ชอบรูปแบบของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมชน ลายผ้าพาเพลิน เรียนแล้วมี ความสุข เพลิดเพลิน กระตือรือร้นที่ได้ปฏิบัติกิจกรรม เนื่องจากเป็นกิจกรรมนักเรียนที่ทำให้นักเรียนได้รับ ความรู้ในเรื่องลวดลายผ้าไทยทรงดำ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความชำนาญ ได้ใช้ทักษะการปฏิบัติ จากความคิดสร้างสรรค์ จากการจัดกิจกรรมการปฏิบัติลวดลายผ้าไทยทรงดำ พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจและ ตื่นเต้นเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เรียนไม่เคยได้เรียนลวดลายผ้าไทยทรงดำมาก่อนนักเรียนให้ความร่วมมือเป็น อย่างดี ตั้งใจ ใส่ใจเรียนกันอย่างสนุกสนานและมีความสุข เมื่อถึงเวลาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกครั้งนักเรียนจะ มาถึงก่อนเวลาเสมอ และเตรียมความพร้อมของตนเองเวลาทำงานเป็นกลุ่ม จากการสังเกตเห็นได้ชัดว่าแต่ละ กลุ่มทำงานกันด้วยความสามัคคี มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการวางแผนให้สมาชิกในกลุ่มได้มีส่วนร่วมใน การทำงานกลุ่มทุกคนและสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้เป็นอย่างดี

อภิปรายผลการวิจัย

จากการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการเรียนรู้สถานที่ ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็น นวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีประเด็นที่น่าสนใจเพื่ออภิปราย ดังนี้

1. จากผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า ผู้ที่เกี่ยวข้องและนักเรียนต้องการให้พัฒนากิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ มีความคาดหวังให้นักเรียนมีความรู้เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ ทั้งนี้เป็น เพราะว่าการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย เกิดความรู้ความ ชำนาญ ด้านวิชาการและวิชาชีพ ค้นพบความสนใจ และความถนัดของตนเอง นำความรู้และประสบการณ์ไป ใช้พัฒนาตนเองและประกอบอาชีพสุจริต มองเห็นช่องทางในการสร้างงาน อาชีพในอนาคตได้อย่างเหมาะสม ค้นพบพัฒนาศักยภาพ พัฒนาบุคลิกภาพ เจตคติค่านิยมที่ดีในการดำเนินชีวิต เสริมสร้างคุณธรรมและ

จริยธรรม และมีจิตสำนึกในความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว สังคมและประเทศชาติ ตลอดจนความเป็นระเบียบวินัย คุณธรรมและจริยธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 3-4) สอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการที่ได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ที่จัดทำขึ้นสำหรับสถานศึกษาได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาและจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงและการแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ทั้งนี้ ยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาในการเป็นเยาวชนของชาติสู่โลกศตวรรษที่ 21 และมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณภาพ รักความเป็นไทย มีทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะทางด้านเทคโนโลยีสามารถทำงานอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551:7)

2. ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ทั้งนี้เป็นเพราะว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สร้างขึ้น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) คุณสมบัติของผู้เรียน 4) แนวการจัดกิจกรรม 5) รูปแบบการจัดกิจกรรม 6) คำอธิบายรายวิชา 7) จุดประสงค์การเรียนรู้ 8) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 9) สื่อ 10) การวัดและประเมินผล 11) คำชี้แจง และ 12) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 7 แผน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ถอดวิธีคิดตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลวดลายผ้าไทย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ออกแบบลายเสื้อสงกรานต์โดยใช้ลวดลายผ้าไทย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ลวดลายผ้าไทยทรงดำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ลวดลายผ้าไทยทรงดำในชุมชนบ้านหนองรี แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ แต่ละแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) Empathize เข้าใจปัญหา 2) Define กำหนดปัญหาให้ชัดเจน 3) Ideate ระดมความคิด 4) Prototype สร้างต้นแบบที่เลือกชัดเจน และ 5) Test ทดสอบเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถออกแบบผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำได้ ทั้งนี้เป็นเพราะว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้รับการพัฒนาตามกระบวนการ ดังนี้ 1) นำผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน คือ การวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551(ฉบับปรับปรุง 2560) การวิเคราะห์หลักสูตรโรงเรียนหนองรีประชานิมิต: กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนการสอบถามความต้องการของนักเรียน และการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ 2) วิเคราะห์เนื้อหาสาระของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) แนวการดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สอดคล้องกับจุดประสงค์ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนฝึกการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ ให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ที่ชัดเจนจนสามารถปฏิบัติได้จริง มีการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ตามจุดประสงค์และเนื้อหาสาระโดยอาศัยการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง จะเห็นได้ว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ เป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน ทำให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) (2551:20-21) ที่กล่าวถึงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มจากกิจกรรมที่ได้จัดให้เรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม การเข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขกับกิจกรรมที่เลือกด้วยตนเองตามความสามารถและความสนใจอย่างแท้จริง การพัฒนาที่สำคัญ ได้แก่การพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้านทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคมโดยอาจจัดเป็นแนวทางหนึ่งที่จะสนองนโยบายในการสร้างเยาวชนของชาติให้เป็นผู้มีศีลธรรมจริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม กาญจนา ศรีกาฬสินธุ์ (2538:491) และกาญจนา คุณารักษ์ (2540:342) กล่าวสอดคล้องกันว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งส่งเสริมประสบการณ์ของผู้เรียนให้กว้างขวางยิ่งขึ้น เพื่อให้การเรียนรู้การสอนตามหลักสูตรมีความสมบูรณ์ นอกจากนี้ สุพันธ์ ศิริวรรณ (2544:23) และกรรณิกา ภูระหงษ์ (2547:24) ได้กล่าวถึงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกันว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อสำรวจความสนใจและความถนัดของแต่ละบุคคลใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ สนองความต้องการทางจิตวิทยาให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มช่วยให้นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาและได้เรียนรู้ได้กว้างขวางขึ้น และเป็นแนวทางในการปรับปรุงให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนโดยมุ่งเน้นและพัฒนาคุณภาพของนักเรียน

3. ผลการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนหนองรีประชานิมิต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 มีความสนใจและเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนานมีความตั้งใจเรียนในกิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนร่วมกันอย่างมีความสุข ทั้งนี้เพราะว่า เนื้อหาที่นำมาจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเกิดจากความต้องการของนักเรียนโดยนักเรียนได้ฝึกปฏิบัติและนำเสนอผลงานด้วยตนเอง โดยผลการประเมินความสามารถในการออกแบบลดทอนผ้าไทยทรงดำ อยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความน่าสนใจ เป็นเรื่องที่แปลกใหม่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน

เนื้อหาสาระที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดจากความต้องการของนักเรียนและเป็นเรื่องจำเป็น โดยเริ่มจากง่ายไปหายาก มีครูคอยให้ความช่วยเหลือแนะนำในการฝึกปฏิบัติจนทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ขั้นตอนการสอนส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ตั้งใจปฏิบัติกิจกรรม มีความรับผิดชอบ เอาใจใส่ เพียรพยายาม และมีความสามัคคีในการทำงานร่วมกันเป็นทีม การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมกับประสบการณ์ใหม่สร้างองค์ความรู้ใหม่ๆขึ้นมา จนเกิดเป็นการออกแบบลดทอนผ้าไทยทรงดำ ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติมพุทธศักราช 2545 ที่กล่าวถึงการพัฒนาค้นหาให้เป็นมนุษย์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขนั้น ควรมีการสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงรวมทั้งส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของชาติ ฝึกให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ โดยถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด และควรจัดเนื้อหาสาระกิจกรรม

ให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดของผู้เรียน ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้นั้น ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมให้มากที่สุด

4. ประเมินผลการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า ด้านผลการเรียนรู้ นักเรียนมีผลการเรียนรู้ เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ อยู่ในระดับดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ เป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พัฒนาขึ้นจากความต้องการและความสนใจของนักเรียน เนื้อหาในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นเรื่องแปลกใหม่ ซึ่งเหมาะกับการจัดการเรียนการสอน ครูมีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้ให้คำแนะนำ ชี้แนะ และคอยช่วยเหลือในการปฏิบัติกิจกรรม มีวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ การเรียนรู้จากการลงพื้นที่จริง การระดมสมอง การลงมือปฏิบัติจริง การใช้ความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติมพุทธศักราช 2545 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545:1-8) มีจุดมุ่งหมายในการสร้างเด็กไทยให้เป็นคนเก่ง คนดี และมีความสุข ซึ่งมุ่งเน้นพัฒนาทั้งด้านสติปัญญา (Intelligence Quotient: IQ) ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Quotient: EQ) และด้านคุณธรรม จริยธรรม (Moral Quotient: MQ) เพื่อให้เด็กไทยอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกได้อย่างมีคุณภาพและรู้เท่าทัน นอกจากนี้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545:93) ในมาตรา 4 ซึ่งได้กล่าวถึงความหมายของการศึกษาไว้ว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึกอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลได้เรียนรู้ตลอดชีวิต นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุภัทรา จำปาเงิน (2548: บทคัดย่อ) อันธิกา วงษ์จำปา (2549:บทคัดย่อ) และสาธิตา สำเภาทอง (2553:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน และความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 4 การประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังการใช้กิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม ฮาร์เจอร์ตี (Hargerty, 1970:2401A, อ้างถึงในสาธิตา สำเภาทอง, 2553:99) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นรัฐมิชิแกน เพื่อศึกษาระเบียบวิธีการจัดกิจกรรมนักเรียน และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการจัดกิจกรรมนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น รัฐมิชิแกนได้รับการยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมโรงเรียน และถือว่าเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของการศึกษา แต่ลักษณะการดำเนินงานยังมีข้อบกพร่องอยู่ เช่น ผู้บริหารเป็นผู้ตัดสินใจ และวางนโยบายควบคุมในการบริหารด้านกิจกรรมนักเรียน แต่แนวโน้มในการจัดกิจกรรมนักเรียนจะประสบความสำเร็จถึงขั้นรวมวิชาการจัดกิจกรรมนักเรียนเข้าไว้ในหลักสูตรและเปิดชั้นเรียนพิเศษ ชาร์ล (Charles, 1978: 3499A-3450A, อ้างถึงในสาธิตา สำเภาทอง, 2553: 99) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษากิจกรรมเสริมหลักสูตรในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายรัฐโอคลาโฮมา กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 478 คน เพื่อศึกษาเปรียบเทียบและหาความสัมพันธ์เกี่ยวกับ

การร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า โรงเรียนส่วนใหญ่จัดโปรแกรมกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม นักเรียนจำนวนมากได้เข้าร่วมกิจกรรมประเภทกีฬา การร่วมอภิปราย โต้วาที และเป็นสมาชิกชุมนุมวิชาการต่าง ๆ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ มีนักเรียนจำนวนหนึ่งไม่เข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร แต่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง กิจกรรมส่วนใหญ่ขาดงบประมาณ เวลา และการวัดผลประเมินผลรวมทั้งผู้บริหารเป็นผู้ตัดสินใจ และวางนโยบายฝ่ายเดียว

ผลการประเมินความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ ของนักเรียนพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ อยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าในการจัดกิจกรรมในครั้งนี้อาศัยประสบการณ์ทั้งจากตนเองและครู การหมั่นฝึกฝน จนเกิดเป็นความชำนาญ ได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากนักเรียนได้ใช้ศักยภาพทางความสามารถ ความถนัดและประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนมีอยู่ให้ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งมีผลทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาขีดความสามารถให้สูงขึ้น สอดคล้องกับสอดคล้องกับซิมป์สัน (Simpson, 1972) ที่อธิบายว่า ทักษะปฏิบัตินี้สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝนซึ่งหากได้รับการฝึกฝนที่ดีแล้วจะเกิดความถูกต้องความคล่องแคล่วความเชี่ยวชาญชำนาญการและความคงทน ผลของพฤติกรรมหรือการกระทำสามารถสังเกตได้จากความรวดเร็วความแม่นยำความแรงหรือความราบรื่นในการจัดการนอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับเดวิส (Davies, 1971: 0-56) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการปฏิบัติไว้ว่า ทักษะส่วนใหญ่ประกอบด้วยทักษะย่อย ๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียนสามารถทำทักษะย่อย ๆ เหล่านั้นได้แล้วเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่จะช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้ดีและรวดเร็วขึ้น

เมื่อพิจารณาความสามารถในการผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ เป็นรายด้าน พบว่า ด้านการออกแบบผลงานที่แปลกใหม่ อยู่ในระดับสูงที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่านักเรียนสามารถใช้ความคิดที่สร้างสรรค์ของตนเองได้อย่างอิสระ มีการระดมสมองสมาชิกในกลุ่ม โดยมีความรู้พื้นฐานจากการเรียน โดยมีครูให้คำแนะนำ มีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับทอร์เรนซ์ (Torrance, 1962) และจอยส์และวิล (Joyce and weil, 1966: 239-253) ซึ่งได้นำองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 3 องค์ประกอบคือคิดคล่องแคล่ว (fluency) คืดยืดหยุ่น (flexibility) คืดริเริ่ม(originality) มาใช้ประกอบกับกระบวนการคิดแก้ปัญหาและการใช้ประโยชน์จากกลุ่ม ซึ่งมีความหลากหลายโดยเน้นการใช้เทคนิคระดมสมองเกือบทุกขั้นตอน

ผลความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านพฤติกรรมอยู่ในระดับสูงที่สุดทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าพฤติกรรมเป็นสิ่งที่แสดงออกมาให้สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน ในระดับของความเป็นนวัตกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ วสันต์ สุทธาวาส และพิทักษ์ ศิริวงศ์ (2558) ด้านพฤติกรรม (Behavior) เป็นการกระทำหรือลักษณะที่แสดงออกมาให้สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน ในระดับของความเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ประกอบด้วย 1) ความกระหายในการคิดค้นสิ่งใหม่ๆ

คือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงสัญชาตญาณแห่งการอยากได้อะไรสิ่งใหม่ๆ ทั้งปัจจัยนำเข้า กระบวนการผลิต และผลลัพธ์ ซึ่งมีความต้องการอย่างยิ่งที่จะแสวงหาและกระตือรือร้น มีความตื่นตัวที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ที่จะเป็นประโยชน์ในการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง 2) ความช่างสังเกต คือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความละเอียดลออ จากการปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมไวต่อความเป็นอยู่ ปฏิกริยา และการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมทางการศึกษาในภาพรวม รวมทั้งองค์การ บุคคล และการปฏิบัติงาน 3) การมีข้อสงสัย ตั้งคำถาม และหาคำตอบ คือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการมีข้อสงสัยกับสิ่งรอบตัวและตั้งคำถามกับสิ่งนั้นอยู่เสมอ เช่น กระบวนการพัฒนาการศึกษาที่ใช้อยู่มีประสิทธิภาพหรือไม่? เป็นความสำเร็จที่แท้จริงหรือไม่? อะไรที่เป็นปัจจัยความสำเร็จ? เป็นต้น ซึ่งจะนำไปสู่วงจรในการค้นหาคำตอบ เพื่อค้นหาแนวทางการพัฒนาและแก้ไขปัญหาที่ดีขึ้นอยู่เสมอ 4) ความละเอียดรอบคอบ คือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการให้ความสำคัญกับรายละเอียดของการปฏิบัติงานในทุกแง่มุมอย่างรอบด้าน พินิจพิเคราะห์ และตรวจสอบความถูกต้องแม่นยำของข้อมูล กระบวนการ รวมถึงผลลัพธ์และผลกระทบ จากการดำเนินงานและผลผลิตที่ส่งมอบไปยังระบบการศึกษา 5) การเปิดใจและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น คือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเข้าอกเข้าใจ และยอมรับเหตุผลของผู้อื่น รับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างด้วยใจที่ปราศจากอคติ ทั้งกับผู้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงาน ลูกน้อง และผู้เกี่ยวข้อง 6) ความมุ่งมั่นและปฏิบัติงานต่อเนื่อง คือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความตั้งใจจะปฏิบัติราชการให้ดี หรือให้เกินมาตรฐานที่กำหนดไว้ ด้วยความเพียรและทุ่มเทเวลาให้กับการปฏิบัติงานอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่ละทิ้ง และไม่ลดคุณภาพของการปฏิบัติงาน 7) ความอดทนไม่ย่อท้อ คือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงจิตใจอันหนักแน่น มั่นคง มีใจสูง กายสูงพร้อมที่จะปฏิบัติงานที่ยาก และเผชิญเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยไม่รู้สีกหวั่นไหวอดทนต่อสภาพแวดล้อมขององค์การภาครัฐ ความอดทนต่อความคับแค้นใจ อดทนต่อการเชื่องช้า และอดทนต่อความเหนื่อยยากจากการทำงาน และ 8) การประพฤติตนเป็นต้นแบบทางราชการและการศึกษาคือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการยึดถือและปฏิบัติตามระเบียบ ธรรมเนียมแบบแผนของทางราชการและองค์การทางการศึกษา กล่าวหาญยืนหยัดในสิ่งที่ถูกต้อง และประพฤติปฏิบัติตนได้ควรค่าแก่การยกย่องสรรเสริญให้เป็นแบบอย่างที่ดี สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Engel and et al (2015) ที่แสดงให้เห็นว่า คุณลักษณะของนวัตกรรมที่ยอดเยี่ยม จะมีความที่แตกต่างกันไปในแต่ละองค์การขึ้นอยู่กับลักษณะงาน นโยบายวัฒนธรรมองค์การ และกลยุทธ์ขององค์การ อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปบุคลากรที่มีศักยภาพนั้น จะมีคุณสมบัติที่จะนำตนเองไปสู่บทบาทที่มีความรับผิดชอบ สามารถจัดการหรือแก้ปัญหา รวมทั้งเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว มีความกระตือรือร้น มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความเป็นผู้นำ มีวิสัยทัศน์ และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ซึ่งจะคุณลักษณะเหล่านี้จะสังเกตได้โดยภาพรวม แต่ยังไม่ได้ชี้ชัดเป็นรายด้านและรายองค์ประกอบที่ชัดเจน โดยหากมีความต้องการนำไปพัฒนาบุคลากรได้อย่างตรงประเด็นและมีประสิทธิภาพแล้วนั้น การศึกษาคุณลักษณะความเป็นนวัตกรรมการศึกษานี้ จะมีความชัดเจน เป็นรูปธรรม สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้ ทั้งยังพบว่ามีคุณลักษณะที่สำคัญด้านหนึ่งที่จะเป็นแกนกลางของความเป็นนวัตกรรม คือ ด้านทักษะการค้นพบ สอดคล้องกับ Dyer and et al (2011) ที่ชี้ว่านวัตกรรมต้องกล้าทำสิ่งใหม่ ไม่พอใจกับสถานภาพปัจจุบัน กล้าเสี่ยงอย่างชาญฉลาดในการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง มีความกระตือรือร้นในการตั้งคำถามอีกด้วย และที่

สำคัญคือ นวัตกรรมต้องมีความฉลาดทางการค้นพบ (Discovery Quotient: DQ) ได้แก่ เชื่อมโยงความคิด ตั้งคำถาม สังเกต ปฏิสัมพันธ์และทดลอง รวมถึงทักษะการส่งมอบ ได้แก่ วิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตาม รายละเอียด และปฏิบัติให้สำเร็จลุล่วงตามแผน โดยยังพบคุณลักษณะอื่นที่มีความสำคัญ เป็นที่ยอมรับและถูกนำมาพิจารณาอยู่เสมอกล่าวคือเป็นลักษณะของนวัตกรรมโดยทั่วไป คือ การคิดเชิงบวก การสร้างสรรค์ และการมุ่งผลสัมฤทธิ์สอดคล้องกับ Landrum (1991) ที่เสนอว่าบุคลิกภาพของนวัตกรรม (Innovator Personality) ซึ่งมีแนวโน้มที่จะมีพลังขับเคลื่อนเชิงบวกในการทำงานเชิงสร้างสรรค์ให้ประสบผลสำเร็จ และไม่ย่อท้อต่อการทำงานหนัก ทำงานเชิงรุกและรวดเร็ว รวมถึงอดทนต่อความกดดันได้ดี

ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ อยู่ในระดับความคิดเห็นมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนี้ฝึกให้มีทักษะในการสร้างสรรค์มีสื่อการสอนทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายสื่อการสอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในโอกาสอื่นได้ทำให้มีความมั่นใจ สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เหมาะสมกับเวลา ฝึกให้มีการร่วมมือกันทำงาน สร้างความสามัคคีในหมู่คณะทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียน รวมทั้งเกิดทักษะในการคิด ซึ่งสอดคล้องกับ สาลิกา สำเภาทอง (2553:173) พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ของเล่นพื้นบ้านโดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ได้ฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ด้วยการปฏิบัติจริง ได้รับความรู้และความเข้าใจในการทำของเล่นพื้นบ้าน นักเรียนสนุกสนานกับการเรียน ให้ความร่วมมือในการทำงานเป็นกลุ่ม นักเรียนให้ความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียน และอันธกฐา วงษ์จำปา (2549: 151) พบว่า นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพราะนักเรียนชอบรูปแบบของกิจกรรมมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน และกระตือรือร้นที่ได้เข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรม ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากกิจกรรมนั้นได้ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงและปฏิบัติด้วยตนเอง ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม ตลอดจนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน

นอกจากนี้ ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกที่ดีได้เรียนรู้เกี่ยวกับความเป็นมาของลวดลายผ้าไทยทรงดำ ทำให้ได้รู้จักศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นมากขึ้น จากที่ไม่เคยรู้มาก่อน รวมทั้ง การออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ จากความคิดสร้างสรรค์ของตนเองที่นำมาประดิษฐ์และนำมาประยุกต์ใช้ ในรูปแบบที่แปลกใหม่นักเรียนมีความสนุกสนาน ตีใจ ตื่นเต้น กับการปฏิบัติจริงเกี่ยวกับการออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ และมีความกระตือรือร้น ในทุกกิจกรรมที่ได้เรียนรู้ ได้ความรู้เพิ่มเติมจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มเพื่อนที่ทำงานร่วมกัน และได้เรียนรู้ดูการแสดงจากกลุ่ม เพื่อนอื่น ๆ มากมายเพื่อเพิ่มประสบการณ์ให้กับตนเองนักเรียนมีความสุข และปลื้มใจ ที่ได้แสดงผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำด้วยตนเองอย่างสุดความสามารถ จากแนวคิดที่ได้สร้างสรรค์ร่วมกันกับเพื่อนในกลุ่มและจากครูผู้สอนให้คำแนะนำ เกิดความรักในท้องถิ่นของตนเอง และอยากให้มีการจัดกิจกรรมที่

เกี่ยวกับลวดลายผ้าไทยทรงดำ ขึ้นอีกอย่างต่อเนื่อง โดยจะให้ความร่วมมือและเข้าร่วมในกิจกรรมทุกครั้งอย่างเต็มที่

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็น นวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดและข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

1. จากผลการวิจัย ด้านผลการเรียนรู้ เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมชนลวดลายผ้าพาเพลิน ควรจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยให้ครอบคลุมทั้งเนื้อหาและเน้นที่การปฏิบัติ เนื่องจาก เป็นวิธีที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลายผ้าไทยทรงดำ และควรให้ครอบคลุม 3 ด้าน ประกอบด้วย ความรู้ ความสามารถ และเจตคติแก่ผู้เรียนอย่างครบถ้วน

2. จากผลการวิจัย ด้านความสามารถในผลงานออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำ พบว่านักเรียน สามารถออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำได้เป็นอย่างดีหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม แต่มีประเด็นด้านการออกแบบ ตรงตามเป้าหมายแก้ปัญหาโจทย์ในการออกแบบ อยู่ในระดับดี ดังนั้น ควรเปิดประเด็นทางความคิดหรือการใช้สื่อที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการสร้างสรรค์ ได้ประสบการณ์จากการลงพื้นที่จริงที่หลากหลาย

3. จากผลการวิจัยด้านความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ลวดลาย ผ้าไทยทรงดำ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้อิงสถานที่ชุมชนบ้านหนองรี อำเภอ บ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่านักเรียนม แสดงออกถึงความกระตือรือร้นการคิดค้นสิ่งใหม่ มีความตื่นตัวในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ รับฟังความคิดเห็นที่ แตกต่างด้วยใจที่ปราศจากอคติ แต่มีประเด็นด้านทักษะการค้นพบ อยู่ในระดับต่ำสุด ได้ชี้ให้เห็นถึงช่องว่าง ที่ มีต่อศักยภาพความเป็นนวัตกรรม ดังนั้น การวิจัยในครั้งต่อไปจึงควรให้ความสำคัญกับทักษะในการผสมผสาน ความรู้ประสบการณ์ แนวคิดเทคโนโลยีเข้าด้วยกันกับการศึกษาเพื่อหาคำตอบ รวมถึงทักษะในการกำหนด ประเด็นและตั้งคำถามที่เป็นแรงกระตุ้นให้เกิดแนวคิดที่สร้างสรรค์ในเชิงความยั่งยืนที่มีความชัดเจน มีระบบ มี กระบวนการมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์และเป็นมิติใหม่ในการตอบโจทย์การสร้างสรรคได้อย่างเป็น รูปธรรม เพื่อเสริมสร้างศักยภาพความเป็นนวัตกรรมที่สามารถใช้ได้บนความหลากหลาย

4. จากผลการวิจัยด้านความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรม พบว่า นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน และกระตือรือร้นในการปฏิบัติกิจกรรม โดยเฉพาะการได้แสดงผลงานที่เกิดจากทักษะการปฏิบัติ ของตนเอง แต่มีประเด็นด้านด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ อยู่ในระดับที่ต่ำสุด เป็นเพราะการออกแบบ ลวดลายผ้าไทยทรงดำ ต้องได้ประสบการณ์จากการลงพื้นที่จริงที่หลากหลาย ดังนั้น ผู้สอนควรบริหารเวลาให้ นักเรียนได้ลงพื้นที่จริงในการเรียนรู้ ในการจัดกิจกรรมให้ดี หรือยืดหยุ่นกิจกรรมให้เข้ากับผู้เรียน และคอยให้ แนะนำพร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขในขณะนั้นแก่ผู้เรียน เพื่อผลการปฏิบัติที่มีคุณภาพอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนต่อไป มีรายละเอียดดังนี้

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เกี่ยวกับเนื้อหาควรนำเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับลวดลายผ้าไทยทรงดำ การปรับให้มีเนื้อหาสาระเพิ่มขึ้นเช่น ประวัติความเป็นมา ความหมาย เป็นต้น และเวลาในการจัดกิจกรรม เพื่อให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ให้กว้างขึ้น ให้กับนักเรียนทุกชั้น

2. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเกี่ยวกับลวดลายผ้าไทยทรงดำ โดยเปลี่ยนวิธีการจัดกิจกรรมแบบเนื้อหาและเน้นที่การปฏิบัติ เป็นวิธีแบบอื่น เช่น แบบใช้ศูนย์การเรียนรู้ เป็นต้น เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านลวดลายผ้าไทยทรงดำ รวมทั้ง มีผลความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าไทยทรงดำหรือไม่

References

- Anthika Wongjumpa. (2006). "The development of activities for learners' development to enhance the reading habit for second level students". A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for The Degree Master of education Department of Curriculum and Supervision Graduate school Silpakorn University.
- Davies, I.K. (1971). **The management of learning**. London: McGraw-Hill.
- Department of Curriculum. (2008). **The Basic Education Core Curriculum 2008**. Bangkok: Agricultural cooperative printing demonstrations of Thai Ltd.
- Dyer H., Jeffrey et al. (2011). **The Innovator's DNA: Mastering the Five Skills of Disruptive Innovators**. Boston, Massachusetts.
- Engel, K. Dirlea, S. V. Dyer, and J. Graff, (2015). "Best Innovators Develop a Point of View on the Future and a Roadmap on How to Get There." **Strategy and Leadership** 43, 2: 15 – 22.
- Gruenewald, D. A., & Smith, G. A. (2007). Place-based education in the global age. New York, NY: Lawrence Erlbaum Associates.
- Joyce, Bruce; and Masha Weil. (1972). Model of Teaching. New York: Prentice-Hall.
- Kanchana Kunarak. (1997). **Curriculum and Development**. Nakhon Pathom: Silpakorn University presses.
- Kanchana Srikalasin. (1995). **Management of student affairs Volume 2**. 4th edition. Bangkok: Faculty of Education Srinakharinwirot University.
- Kannika Purahong. (2004). "The development of activities for learners' development on the local conservation for second level students". A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for The Degree Master of education Department of Curriculum and Supervision Graduate school Silpakorn University.
- Landrum, Gene N. (1991). "The Innovation Personality – A Case Study on Thirteen Innovative Visionaries Based on Key Characteristics of Their Personal
- May Sripatanaskul. (2015). Asian Leadership Academy. Bankok: The Siam Commercial Foundation.
- Meichtry, Y., & Smith, J. (2007). The impact of a place-based professional development program on teachers' confidence, attitudes, and classroom practices. The Journal of Environmental Education, 38(2), 15-32. doi: 10.3200/joe.38.1.15-34

- Salika Sumpaotong. (2010). "The development activities of learning activities taught by using the folk toys to enhance the scientific process skills for the seventh grade students." A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for The Degree Master of education Department of Curriculum and Supervision Graduate school Silpakorn University
- Semken, S. (2005). Sense of place and place-based introductory geoscience teaching for American Indian and Alaska native undergraduates. *Journal of Geoscience Education*, 53, 149-157.
- Simpson, E. (1972). **The classification of educational objectives in the psychomotor domain: The psychomotor domain**. Vol. 3. Washington, DC: Gryphon House.
- Sunun Siriwan. (2001). "The development of English club activity through Communication approach for junior high school student of Thayangwithaya school , Petchaburi" A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for The Degree Master of education Program in Teaching English as a Foreign Language Department of Curriculum and Instruction Graduate school Silpakorn University.
- Supattra Champangern. (2005). "The development of activities for learners' development on conservation of forest in community for fifth-sixth grade students." A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for The Degree Master of education Department of Curriculum and Supervision Graduate school Silpakorn University.
- Thai Encyclopedia for Youth Volume 21. (online). Accessed October 7, 2019. accessible from <http://kanchanapisek.or.th/kp6/New/sub/book/book.php?book=21&chap=3&page=chap3.htm>
- Torrance, E.P. (1962). *Guigning Creative Talent*. New Jersey : Prentice Hall.
- Udomluck Kulapichitr. (2010). Early Childhood Learning for Sustainable Development *Journal of Teachers and parents*, 71, 22-23.
- Wasan Sutthawart and Pitak Siriwong. (2015). "Innovators in basic education in the public sector study of foundation theory." *Veridian E-Journal (humanities social sciences and arts)* 8, 2 (May - August): 281-300.