

กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้
เรื่อง เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์

อาทิตย์ บุญสินธุ์

การค้นคว้าอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชา สังคมศึกษา
กรกฎาคม 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษา และรองคณบดี คณะศึกษาศาสตร์ ได้พิจารณาการค้นคว้าอิสระ เรื่อง
"กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เรื่อง เมืองร้าง
ดงแม่นางเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์"
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
สังคมศึกษา ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อัญญา ศรีพันธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญญา ศรีพันธ์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

ชำนาน ปาณาวงษ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาน ปาณาวงษ์)

รองคณบดี คณะศึกษาศาสตร์

กรกฎาคม 2564

ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีจากความอนุเคราะห์อย่างยิ่งของ พระครูรัตนสุตาภรณ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประธานกรรมการคุมสอบการค้นคว้าอิสระ ที่ได้กรุณาเติมเต็ม และชี้แนะแนวทางในการทำงานวิจัยฉบับนี้อย่างสมบูรณ์ ทั้งนี้ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัจฉรา ศรีพันธ์ ประธานที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่ได้กรุณาถ่ายทอดความรู้ ให้คำปรึกษาตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเมตตา เอาใจใส่และเสียสละเวลา อันมีค่าให้แก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีตลอดมานอกจากนี้ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อนุชา กอนพ่วง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายในที่กรุณาให้แนวคิด และแนะนำเพิ่มเติมจนทำให้การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ มีความถูกต้องและมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณา ให้คำแนะนำ ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือและให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นอย่างดีในการสร้างเครื่องมือในการวิจัยให้ถูกต้องและสมบูรณ์ ขอขอบคุณผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา โรงเรียนห้วยดงราชพราหมณ์ ตลอดจนครู อาจารย์ทุกท่านและนักเรียนทุกคน รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการเก็บรวบรวมข้อมูลและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการทำวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ที่ดูแลการทำวิจัยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา และขอขอบคุณอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่าน พี่ เพื่อนและน้อง ๆ ทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำและให้กำลังใจตลอดมา

เหนือสิ่งอื่นใด ขอกราบขอบพระคุณ ครอบครัวของผู้วิจัย ที่ห่วงใยเป็นกำลังใจและสนับสนุนการศึกษาแก่ผู้วิจัย ทำให้การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ คุณค่าและคุณประโยชน์ใด ๆ อันพึงมีจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่ บิดา มารดา คณาจารย์ และสถาบันการศึกษาที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชา มีส่วนร่วมในการวางรากฐานการศึกษาอบรมและให้การสนับสนุนผู้วิจัยตลอดมา จนจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

อาทิตย์ บุญสินธุ์

ชื่อเรื่อง	กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เรื่อง เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์
ผู้วิจัย	อาทิตย์ บุญสินธุ์
สถานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัจฉรา ศรีพันธ์
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม สาขาวิชาสังคมศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร 2564
คำสำคัญ	กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น , ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมือง ธานยบุรี (ดงแม่นางเมือง), การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ และ 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 จำนวน 24 คน ประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเมืองโบราณ ปราชญชาชาวบ้านด้านอาชีพ ปราชญชาชาวบ้านด้านวิถีชีวิต ผู้นำชุมชน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ และครูผู้สอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 จำนวน 98 คน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ของโรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยา ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลแบบสรุปอุปนัย โดยการบันทึกแบบพรรณนาและตรวจสอบความน่าเชื่อถือแบบสามเส้า ด้วยวิธีการเก็บข้อมูล (Method triangulation)

ผลการวิจัยพบว่า

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ พบว่า 1) ด้านครูผู้สอน ครูผู้สอนส่วนใหญ่มีภาระงานสอนมากเกินไปและไม่มีเวลาในการเตรียมการสอนให้กับผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ครูผู้สอนยังมีหน้าที่อื่นที่นอกเหนือจากการสอน จึงทำให้ผู้สอนไม่สามารถจัดการสอนวิชาประวัติศาสตร์ได้อย่างเต็มศักยภาพ 2) ด้านผู้เรียน ผู้เรียนมีการเรียนรู้แบบท่องจำ และยังไม่เห็นคุณค่าของการเรียนประวัติศาสตร์และไม่เข้าใจเกี่ยวกับองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเท่าที่ควร จึงนำไปสู่ความสามารถในการดำรงชีวิตประจำวันก็ลดลงอีกด้วย 3) ด้านสื่อการสอน

ครูผู้สอนยังไม่มีสื่อการสอนที่หลากหลายและยังไม่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ทั้งยังขาดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของผู้เรียน 4) วิธีการสอน ยังเป็นการจัดการเรียนรู้ภายในห้องเรียนที่เหลื่อมเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่สามารถจัดระบบการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ และยังมีรูปแบบการสอนแบบเดิม 5) ด้านเนื้อหา เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ จะเน้นตามหนังสือที่ครูผู้สอนจัดเตรียมมาหรือทางโรงเรียนเป็นผู้จัดเตรียมไว้ให้ โดยยังเป็นเนื้อหาที่มีการตีกรอบองค์ความรู้ และยังไม่สามารถเข้าถึงเนื้อหาที่เป็นของท้องถิ่นตนเองได้เลย

2. กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คือ "กิจกรรมการเรียนรู้ย้อนรอยเมืองโบราณ สุสานที่มีชีวิต" ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากแนวคิดการจัดการเรียนรู้บนฐานชุมชน และแนวคิดการจัดการการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมเป็นตัวขับเคลื่อนการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นแบ่งออกเป็นฐานการเรียนรู้จำนวน 5 ฐาน ประกอบไปด้วยฐานที่ 1 เป็นกิจกรรมเกี่ยวกับความเป็นมาของอาณาจักรทวารวดี เมืองธานบุรีและข้อความบนหลักศิลาจารึก ฐานที่ 2 เป็นกิจกรรมเกี่ยวกับที่ตั้ง ลักษณะทางกายภาพ ศิลปะวัฒนธรรม สังคมและการเสื่อมอำนาจ ฐานที่ 3 เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับกษัตริย์ผู้ปกครอง ฐานที่ 4 เป็นกิจกรรมเกี่ยวกับตำนานของเมืองโบราณ และ ฐานที่ 5 เป็นกิจกรรมเกี่ยวกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ถูกค้นพบ ซึ่งจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยสามารถสรุปองค์ความรู้ของผู้เรียนได้ดังนี้ ด้านความรู้(Knowledge) ผู้เรียนมีความเข้าใจในเรื่องของประวัติศาสตร์ชาติและประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี สามารถเข้าใจลำดับขั้นตอนในการศึกษาประวัติศาสตร์และสามารถเรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้ ด้านทักษะและการปฏิบัติ (Practice) ผู้เรียนสามารถเป็นนักอนุรักษ์ประวัติศาสตร์และสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นให้กับผู้ที่สนใจได้ ด้านเจตคติ (Attitude) ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนประวัติศาสตร์เพิ่มมากขึ้น สนใจที่จะเรียนรู้กับชุมชนและเห็นความสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเอง

Title COMMUNITY-BASED LEARNING ACTIVITIES ON THE LOCAL HISTORY OF DONG MAE NAM MUENG ANCIENT CITY FOR GRADE 10 STUDENTS IN KAOLEAO DISTRICT, NAKORNSAWAN PROVINCE

Author ARTIT BOONSIN

Advisor Assistant Professor Atchara Sriphan, Ph.D.

Academic Paper Independent Study M.Ed. In Social Study, Naresuan University, 2019

Keywords Study lo cal history , History Town of Thanya buri (DONG MAE NANG MUENG) Community bases Learning

ABSTRACT

The objectives of this research are 1) To study the present status of local history learning management in Kaoliao district, Nakornsawan province and 2) To develop community-based of the local history learning activities for grade 10 students in Kaoliao district, Nakhonsawan province. This qualitative research divide main informants into two groups. Group 1 consists of 24 informants that include ancient city experts, occupation local experts, way of life local experts, community leaders, grade 10 students in Kaoliao district, and grade 10 history teachers in Kaoliao district, Nakornsawan province.

Group 2 consists of 98 informants that include grade 10 students who enrolled at Kaoliao Wittaya school in the second semester of 2021 academic year. Through the use of triangulation descriptive data collection and reliability test, the results of inductive analysis of this research are as follows.

1. On the present situation and problems of history learning management. the research found that 1) On Teacher. Because most of the teachers have heavy teaching loads and several duties outside teaching, they normally have less time to prepare to teach history to the level they wish to reach. 2) On students. Students mostly learn by memorization. They did not see the benefit of historical learning and did not understand about local history. This probably is one of reasons that could affect their ability to improve their way of life 3) On media used in teaching. Teachers do not have diverse teaching

media and learning activities that support history teaching. What they already have are also not suitable. 4) On teaching methods. Learning management is usually done within a limited square classroom. Teaching models are also the same. Students were not able to organize their learning up to the best of their ability. 5) On content. Content used in learning management emphasizes the use of prepared textbook done by teachers and school. Details in the content are traditional and do not cover community history.

2. Activities for the community-based learning of the local history of this this research is called "Traveling back from an ancient city to a living legend". We created the activities from community-based learning management and active learning idea using game as a learning catalyst. Learning activities were separated into 5 bases. First base is the activities dedicated to the history of Dvarawati empire, Thanaburi city and the content imprinted on the stone inscription. Second base is the activities related to the geographical position, physical conditions, art, culture and the declining power. Third base is the activities related to the ruling king. Forth base is activities related to the legend of the ancient city. Fifth base is activities related to historical evidence discovered from the field. Knowledge we gain from all activities above are on three aspects. On knowledge, students understand national and local history to the point that they know how to conduct historical study step by step and how to learn history from historical evidences. On skills and practices, students have ability to be a historical conservationist and to transfer local historical knowledge to interested audience. On attitude, students are interested to learn more about community history. They are also aware of the important of their local history.

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามการวิจัย	8
วัตถุประสงค์การวิจัย	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
ขอบเขตการวิจัย.....	8
นิยามศัพท์เฉพาะ	10
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
กิจกรรมการเรียนรู้.....	12
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรสถานศึกษา	45
แนวคิดการจัดการเรียนรู้บนฐานชุมชน	60
ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น	67
บริบทของเมือง ธานีบุรี	70
แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning	72
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	76
กรอบแนวคิดการวิจัย	77
3 วิธีการดำเนินงาน	78
ผู้ให้ข้อมูลหลัก	78
การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก	80
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	85
การเก็บรวบรวมข้อมูล	86
การวิเคราะห์ข้อมูล	87
การตรวจสอบข้อมูล	87

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	89
วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ท้องถิ่นในพื้นที่ อำเภอกำแพงแก้ว จังหวัดนครสวรรค์	89
วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 อำเภอกำแพงแก้ววิทยา จังหวัดนครสวรรค์	102
5 บทสรุป	126
สรุปผลการวิจัย	126
อภิปรายผล.....	136
ข้อเสนอแนะ	140
บรรณานุกรม.....	142
ภาคผนวก.....	145
ประวัติผู้วิจัย	199

สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

1	แสดงการวิเคราะห์หลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วิเคราะห์ประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ไทย	55
2	แสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 (ชุมชน)	80
3	แสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 (โรงเรียน)	81
4	แสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 (ครูผู้สอน)	82
5	แสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 (นักเรียน)	83
6	แสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 (นักเรียน)	83

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	77
2 สัมภาษณ์นักเรียน 1, โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา.....	90
3 สัมภาษณ์นักเรียน 2, โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา.....	91
4 สัมภาษณ์ครูผู้สอน 2, โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา.....	92
5 สัมภาษณ์ครูผู้สอน 1, โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา.....	93
6 สัมภาษณ์นักเรียน 3, โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา.....	94
7 สัมภาษณ์นักเรียน 10, โรงเรียนหัวดวงราชพรมมาภรณ์	96
8 สัมภาษณ์นักเรียน 1, โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา.....	97
9 สัมภาษณ์นักเรียน 3, โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา.....	98
10 สัมภาษณ์นักเรียน 10, โรงเรียนหัวดวงราชพรมมาภรณ์	99
11 สัมภาษณ์ครูผู้สอน 2, โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา.....	100
12 ปราชญ์ชาวบ้านที่ให้ความรู้แก่นักเรียน	110
13 นักเรียนร่วมกิจกรรมการแสดงพื้นถิ่นกับชุมชน	111
14 นักเรียนร่วมกิจกรรมการชบวนแห่กับชุมชน	112
15 นักเรียนมีความสนใจและสนุกสนานกับกิจกรรม.....	113
16 นักเรียนร่วมฝึกซ้อมการแสดงพื้นถิ่นร่วมกับชุมชน.....	113
17 นักเรียนทดลองเล่นการละเล่นพื้นบ้านอย่างสนุกสนาน	114
18 ชุมชนร่วมมือกันช่วยสอนนักเรียน	114
19 ผลงานนักเรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้	115
20 การแสดงของนักเรียนร่วมกับชุมชน	116
21 แหล่งเรียนรู้พิพิธภัณฑ์เมืองโบราณ.....	118
22 ภาพวาดจำลองแสดงหลักฐานการค้นพบหลักฐานทางประวัติศาสตร์.....	118
23 นักเรียนทำการแข่งขันการละเล่นพื้นบ้าน	119
24 ภาพวาดจำลองแสดงหลักฐานการค้นพบหลักฐานทางประวัติศาสตร์.....	119
25 ผลงานนักเรียนจากการเรียนกับปราชญ์ชาวบ้าน	120
26 ผลงานนักเรียนจากการเรียนกับปราชญ์ชาวบ้านที่ใช้สำหรับบูชาพระแม่ศรีเมือง...	120

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
27 หน้าปกแบบบันทึกชุดกิจกรรมของนักเรียน.....	121
28 การสรุปองค์ความรู้ของผู้เรียนในฐานที่ 3	122
29 รายชื่อสมาชิกและคำชี้แจง.....	122
30 การสรุปองค์ความรู้ในฐานที่ 4 และฐานที่ 5.....	123
31 การสรุปองค์ความรู้ในฐานที่ 1 และฐานที่ 2.....	123
32 การสรุปองค์ความรู้ทั้ง 5 ฐานของผู้เรียน	124
33 ข้อคิดเห็นของผู้เรียนหลักจากการทำกิจกรรม	124
34 มาตรฐานตัวชี้วัด และแผนที่ ของผู้เรียน.....	125
35 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	130
36 แบบบันทึกชุดกิจกรรม	131

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาวิชาประวัติศาสตร์ไทยในปัจจุบันถือว่าเป็นปัญหาที่ยิ่งใหญ่มาก เพราะวิชาประวัติศาสตร์ไทยเป็นวิชาที่ต้องศึกษาทุกแง่มุมตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบันอย่างลึกซึ้ง และต้องมีการเปิดเผยทุกแง่มุมของประวัติศาสตร์ชาติไทย ซึ่งในปัจจุบันการศึกษาประวัติศาสตร์ไทยจะเน้นแต่การนำเสนอในแง่มุมที่เป็นเชิงบวกเป็นส่วนใหญ่ แต่ในแง่มุมเชิงลบในทางประวัติศาสตร์จะมีการถูกปิดบังไว้อย่างแน่นสนิท ฉะนั้นการศึกษาประวัติศาสตร์ไทยจึงต้องมีการเปิดเผยทุกแง่มุมไม่ว่าจะเป็นข้อมูลเชิงบวก หรือข้อมูลเชิงลบ เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงวิชาประวัติศาสตร์ไทยอย่างแท้จริง ซึ่งหากผู้ศึกษาจะเข้าใจ “ปัจจุบัน” ก็ควรศึกษาประวัติศาสตร์ หากผู้ศึกษาจะคาดหมาย “อนาคต” ก็ต้องเข้าใจถึงปัจจุบันและอดีต ซึ่งประวัติศาสตร์เขียนถึงเรื่องอดีตก็จริง แต่ก็เขียนขึ้นด้วยพยานและหลักฐาน และความเข้าใจของผู้เขียนเป็นสำคัญ เมื่อหลักฐานพยานเปลี่ยนไป หรือผู้เขียนเปลี่ยนไป ประวัติศาสตร์ก็ย่อมเปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน (เกษม วัฒนชัย ,2554) ดังนั้นข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่แท้จริงจะอยู่กับผู้ที่ศึกษาประวัติศาสตร์ ผู้ที่พบเจอเหตุการณ์นั้น ๆ ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางประวัติศาสตร์ ผู้ที่ทำการรวบรวมข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์ นักโบราณคดี นักการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์และบุคคลที่ได้รับการยกย่องให้เป็นปราชญ์ชาวบ้านที่มีเชี่ยวชาญทางประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นของตน ซึ่งถ้าสามารถรวบรวมองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์จาก บุคคลต่าง ๆ เหล่านี้ได้ และนำมาวิเคราะห์รวมเข้าด้วยกัน จะพบจุดเชื่อมต่อและปมปัญหาทางประวัติศาสตร์ทุกแง่มุมอย่างชัดเจนและทำให้ผู้เรียนได้เรียนวิชาประวัติศาสตร์ไทยอย่างชัดเจนและลึกซึ้ง

ปัจจุบันการรวบรวมองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์นั้นยากมาก ซึ่งองค์ความรู้ที่กระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสารต่าง ๆ เพื่อนำมาพัฒนาองค์ความรู้ให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ได้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วิจารณ์ พานิช, 2548) โดยการจัดการความรู้เป็นการดำเนินการอย่างน้อย 6 ประการต่อความรู้ ได้แก่ 1) การกำหนดความรู้หลักที่จำเป็น หรือสำคัญต่องาน หรือกิจกรรมของกลุ่มหรือองค์กร 2) การเสาะหาความรู้ที่ต้องการ 3) การปรับปรุง ดัดแปลง หรือสร้างความรู้บางส่วนให้เหมาะต่อการใช้งานของตน 4) การประยุกต์ใช้ความรู้ในกิจกรรมงานของตนเอง 5) การนำประสบการณ์จากการทำงานและการประยุกต์ใช้ความรู้และสกัด “ขุมทรัพย์ความรู้” และ “แก่นแท้ความรู้”

สำหรับไว้ใช้งาน และ 6) ปรับปรุงเป็นชุดความรู้ที่ครบถ้วน ลุ่มลึก และเชื่อมโยงมากขึ้น เหมาะต่อการใช้งานมากยิ่งขึ้น โดยรวมแล้วเรียกวิธีการทั้ง 6 ประการนี้ว่า การบูรณาการ

นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการยังได้กำหนดให้มีหลักสูตรท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น มีความสำคัญต่อการพัฒนาและสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนในฐานะเป็นหน่วยย่อยของสังคม การรู้จักตนเอง พัฒนาการของชุมชนตนเองและการขยายตัวของเมืองที่ตนเองอาศัยเป็นสมาชิกซึ่งจะนำไปสู่การกำหนดแนวทางพัฒนาที่ยั่งยืน และนอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการยังได้กำหนดรายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่ทำการสอบวัดความรู้ของผู้เรียนระดับชาติหรือ O-Net ซึ่งหนึ่งในนั้น ประกอบไปด้วยรายวิชาประวัติศาสตร์ที่ใช้ในการสอบวัดความรู้ของผู้เรียน จากการเก็บข้อมูลในปีการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า (สทศ.,2564) คะแนนสอบในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีคะแนนที่ลดลงจากระดับประเทศเป็นอย่างมาก โดยการทดสอบโอเน็ต ม. 6 ปีการศึกษา 2563 สอบ 5 วิชา ได้แก่ 1.ภาษาไทย ผู้เข้าสอบ 363,113คน มีคะแนนเฉลี่ย 44.36 2.สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ผู้เข้าสอบ 366,117 คน มีคะแนนเฉลี่ย 35.93 3.ภาษาอังกฤษ ผู้เข้าสอบ 365,170 คน มีคะแนนเฉลี่ย 29.94 4.คณิตศาสตร์ ผู้เข้าสอบ 365,770 คน มีคะแนนเฉลี่ย 26.04 5. วิทยาศาสตร์ ผู้เข้าสอบ 362,284 คน มีคะแนนเฉลี่ย 32.68 ภาพรวมผลสอบโอเน็ต ม.6 ทุกวิชา มีคะแนนเฉลี่ยต่ำขึ้นกว่าปีที่ผ่านมา ดังนั้นแล้ว การศึกษาประวัติศาสตร์จึงเป็นส่วนสำคัญในสาขาวิชาหนึ่งที่ทำให้การทดสอบความรู้ระดับชาติในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในปีการศึกษาที่ผ่านมา คะแนนลดลงเป็นอย่างมาก ซึ่งจากการศึกษาส่งผลให้ทราบว่าการจัดการเรียนรู้อย่างไม่ตอบสนองของผู้เรียนและผู้เรียนไม่สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปใช้ในการสอบดังรายละเอียดข้างต้น

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น คือประวัติศาสตร์สังคมที่แสดงให้เห็นความเป็นมาของผู้คนในท้องถิ่นเดียวกันที่อาจมีความแตกต่างทางชาติพันธุ์ก็ได้ แต่เมื่อเข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ตั้งแต่ 2-3 ชั่วคนขึ้นไป ก็เกิดจิตสำนึกขึ้นเป็นคนในท้องถิ่นเดียวกัน มีจารีตชนบประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ และกติกากฎในทางเศรษฐกิจและสังคมร่วมกัน โดยมีพื้นฐานทางความเชื่อและศีลธรรมเดียวกัน เช่น ท้องถิ่นดงศรีมหาโพธิ์ ในอำเภอศรีมโหสถ จังหวัดปราจีนบุรี มีความเป็นมาทางชาติพันธุ์ต่างกัน คือมีทั้งมอญ เขมร ลาว จีน ฯลฯ แต่มีสำนึกความเป็นคนศรีมหาโพธิ์หรือศรีมโหสถร่วมกัน (ศรีศักร วัลลิโภดม,2559) ดังนั้นแล้วประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจึงถือว่าเป็นรากเหง้าของตัวบุคคล เป็นที่อาศัยของในสถานที่แห่งนั้น โดยพฤติกรรม วัฒนธรรมและประเพณีที่แสดง

ออกมา ก็ถือว่าเกิดการการสืบทอดกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และบุคคลโดยทั่วไปมักจะลืมรากเหง้าในถิ่นฐานของตนเอง ฉะนั้นแล้วปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันนี้ก็คือการลืมรากฐานความเป็นมาของตนเอง ซึ่งสิ่งที่จะทำให้รู้ว่ารากเหง้าของตนเองก็อยู่ใกล้ตัวมากที่สุด ก็คือชุมชนหรืออีกอย่างก็เรียกว่า “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น” ดังนั้นการที่ปลูกฝังให้บุคคลไม่ลืมรากเหง้าของตนเองคงจะหนีไม่พ้นการศึกษาประวัติศาสตร์โดยใช้สถานที่ที่ตนเองเกิดเป็นแหล่งเรียนรู้โดยใช้การบูรณาการเข้ากับชุมชน

ดังนั้นแล้วประวัติศาสตร์จึงได้บูรณาการเข้ากับชุมชน จึงเรียกว่า ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ทำให้เห็นรากเหง้าของตนเอง เพื่อให้เกิดจิตสำนึกเห็นคุณค่า ความภาคภูมิใจ ศักดิ์ศรีของตนเองและมีความภูมิใจในท้องถิ่นหรือชุมชนที่ตนเองอาศัยอยู่ ซึ่งเป็นมรดกตกทอดมาจากบรรพบุรุษ ยิ่งในยุคปัจจุบันที่เป็นยุคโลกาภิวัตน์ มีข้อมูลข่าวสารมากมาย เรามีโอกาสได้อ่าน ได้ฟังเรื่องราว และประสบการณ์แปลกๆ ใหม่ๆ ของคนอื่นมากมาย ซึ่งทำให้มีโอกาสที่จะไปหยิบและค้นคว้าความคิดริเริ่มของคนต่างที่ ต่างถิ่น มาใช้ในบ้านเกิดของตนเอง ยิ่งมีมากยิ่งขึ้น (สีลาภรณ์ บัวสาย, 2552) โดยประวัติศาสตร์ท้องถิ่นต่างจากประวัติศาสตร์ชาติตรงที่เรื่องราวที่ศึกษา เป็นเรื่องราวในท้องถิ่น เป็นเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง มีพยานหลักฐานให้เห็น หรือพูดคุยกันได้ กระบวนการศึกษาประวัติศาสตร์แบบนี้จะทำให้เห็นตัวละคร และจะทำให้เด็ก ๆ และคนในชุมชนเห็นว่า ตนเองหรือบรรพบุรุษของตน มีอยู่ในประวัติศาสตร์ของไทย และบรรพบุรุษเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างบ้านเมือง และเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนนั้น ๆ จึงมีผลในการเปลี่ยนแปลงทั้งการเรียนรู้ จิตสำนึก ความสัมพันธ์ของคนในท้องถิ่นหรือชุมชน และนี่เองคือ พลังที่จะทำให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถเลือกทิศทางไปสู่อนาคตของตนเองได้

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่ใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ที่กล่าวมานับเป็นสิ่งที่ต้องค้นหา เพราะไม่ใช่เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดไว้ โดยประวัติศาสตร์ชาติ แต่เป็นประวัติศาสตร์ที่มีชีวิตและใกล้ชิดกับผู้คนจำนวนมาก จึงเป็นประวัติศาสตร์ที่เต็มไปด้วยการต่อสู้ จิตนาการและมีลมหายใจ จากอดีตสู่ปัจจุบันและอนาคต เพื่อหล่อเลี้ยงจิตวิญญาณให้ผู้คนในท้องถิ่นอยู่ได้อย่างมีศักดิ์ศรี มั่นคงเพียงพอที่จะเผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงที่กำลังจะมาถึง จึงจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริม ทั้งในส่วนของรัฐบาลและเอกชน ที่เข้าใจถึงความจำเป็นของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้น ๆ มากยิ่งขึ้น (ยงยุทธ ชูแว่น, 2551) อย่างไรก็ตามการที่จะบรรลุเป้าหมายดังกล่าว จะต้องเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เสียใหม่ แล้วควรเลิกศึกษาประวัติศาสตร์เพื่อสร้างความสามัคคี หรือเพื่อความมั่นคงเสียที เพราะประวัติศาสตร์แบบดังกล่าวเป็นอุปสรรคมากต่อการพัฒนาประชาชนให้

รู้จักคิด และมีปัญญาเพื่อเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้วยเกียรติของตนเองที่บรรพบุรุษสร้างมาให้ เพื่อเข้าร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์สังคมไปด้วยกันอย่างเท่าเทียมกัน

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น คือ เครื่องมือหนึ่งที่ทำให้คนเห็นรากเหง้าของตนเอง เกิดสำนึก ความเห็นคุณค่า ความภูมิใจและศักดิ์ศรีของสิ่งที่ตนเองมีอยู่เป็นมรดกตกทอดมาจากบรรพบุรุษในท้องถิ่น ความภูมิใจนี้ทำให้คนเรามีความเชื่อมั่นในตัวเองว่ามีของดีอยู่ ยิ่งในยุคปัจจุบันที่เป็นโลกาภิวัตน์ ข้อมูลข่าวสารท่วมท้น เราจะมีโอกาสได้อ่านได้ฟังเรื่องราวประสบการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งทำให้โอกาสที่ได้หยิบยืมความริเริ่มสร้างสรรค์ของชาวต่างชาติ เอามาใช้ในบ้านเราก็มียิ่งขึ้นมาก และยิ่งไปกว่านั้นการสืบค้นรากเหง้าของตนเองยังนำมาซึ่งความรู้ว่าเรามีของดีอะไรมาสร้างคุณค่า และมูลค่าได้ซึ่งโครงการวิจัยประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโครงการหนึ่งที่ทำในเขตเมืองเชียงใหม่ เมื่อปี 2546 ในชุมชนวัวลาย ซึ่งเป็นชุมชนไทยลื้อ ที่มีภูมิปัญญาในการทำเครื่องเงิน ซึ่งการวิจัยของคนในชุมชนที่ร่วมกันสืบค้นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนได้มีผลไปปลูกพลัง และความภาคภูมิใจถึงความยิ่งใหญ่ จนชุมชนได้ประสานกับศูนย์การเรียนรู้การศึกษานอกโรงเรียนให้ช่วยสนับสนุนการฝึกสอนการทำเครื่องเงิน ทำให้วิสาหกิจเครื่องเงินวัวลายกลับมีมาชีวิตอีกครั้ง (สีลาภรณ์ บัวสาย, 2552)

ในปัจจุบันการให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน คงจะทำได้ยาก ด้วยบริบทที่แตกต่างและปัจจัยที่ต่างกัน ซึ่งการที่จะทำให้ประวัติศาสตร์มีความสำคัญได้นั้น เราจึงควรส่งเสริมตั้งแต่ในวัยเด็ก จึงเกิดรูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชน และน่าจะเป็นการแก้ปัญหาที่ดีอีกทางหนึ่ง จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่โรงเรียนจะหันหน้าเข้าหาชุมชนจะดีกว่า ซึ่งวิธีการนี้จะทำได้ง่ายกว่าเพราะโดยปกติแล้วชุมชนจะมีความคาดหวังกับสถานศึกษามากกว่าที่จะให้ศึกษาจากชุมชน เพราะสถานศึกษาเป็นแหล่งการเรียนรู้ และมีข้อมูลทางวิชาการมากกว่าชุมชน ทั้งเอกสารและทรัพยากรบุคคลสำหรับใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ ซึ่งหากเอาความรู้จากสถาบันเข้าหาชุมชน จะเป็นการช่วยเหลือชุมชนก่อนที่จะให้ชุมชนยื่นมือมาหาเรานั้นจะดีเป็นจุดเริ่มต้นที่ดี การมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนกับสถานศึกษา ดังงานวิจัยของ สุภัทรา อังกะมานัง (2554) ที่นำเอากระบวนการวิจัยไปใช้แล้วมีการร่วมมือระหว่างชุมชนกับผู้วิจัย โดยเฉพาะเทคนิคการวิจัยโดยการมีส่วนร่วม หรืองานวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research-PAR) เพื่อให้ชุมชนได้เล็งเห็นว่าโรงเรียนมีความสนใจพัฒนาชุมชนอย่างแท้จริง

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าประวัติศาสตร์ ท้องถิ่นใกล้ชิดกับผู้คน จึงเป็นประวัติศาสตร์ที่เต็มไปด้วยความภาคภูมิใจของคนที่อยู่ในชุมชน จากอดีตสู่ปัจจุบัน และอนาคต เพื่อส่งเสริมจิตวิญญาณให้คนท้องถิ่นหรือชุมชน อยู่อย่างมีศักดิ์ศรี มั่นคง พอที่จะแก้ไขปัญหาได้ จึงจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมจากรัฐบาลและเอกชน ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศชาติ โดยใช้

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นสื่อกลาง และได้้นำการจัดการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างภูมิปัญญาและสังคมการเรียนรู้ ดังพบได้จากงานวิจัยของ อานันท์ กาญจนพันธุ์ (2544) ที่ให้ความสำคัญเรื่องประวัติศาสตร์โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คือ การศึกษาที่ผู้คนในชาติยืนอยู่ในพื้นที่ที่รัฐชาติทั้งหมด หรือที่อื่นที่สร้างได้เอง โดยการแสวงหาผ่านการศึกษาทางประวัติศาสตร์ ว่า ในประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาในสังคมไทยพวกเขายืนอยู่ในพื้นที่ที่ไม่ใช่ของรัฐชาติตรงไหนบ้าง มีบางพื้นที่ที่ยืนนอกรัฐชาติ พื้นที่เหล่านี้คือพื้นที่ของความเป็นคน เพราะพื้นที่ของรัฐชาติคือ พื้นที่ของการเป็นประชากร ทุกคนไม่ต้องการเป็นราษฎรธรรมดา แต่อยากมีความเป็นมนุษย์มากขึ้น โดยการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ช่วยให้คนเหล่านั้นรู้ความเคลื่อนไหวของประวัติศาสตร์ของตนเองได้

การศึกษานานชุมชนวิธีการเป็นวิธีการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในชั้นเรียนกับการมีส่วนร่วมกับการจัดการศึกษาของประชาชนในชุมชนด้วยการจัดการบริการกับความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนผ่านกระบวนการวิจัยและการถ่ายทอดประสบการณ์ด้านวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพันธกิจของชุมชน กระบวนการนี้นำมาซึ่งประโยชน์ร่วมกันระหว่างสถานศึกษากับชุมชน เนื่องจากผู้เรียนจะเข้าใจเนื้อหาที่ลึกซึ้งของหลักสูตรได้ด้วยการบูรณาการทฤษฎีกับการปฏิบัติงานจริงในชุมชนในขณะที่ชุมชนก็จะได้ประโยชน์จากอาสาสมัคร ทรัพยากรทางวิชาการ งานวิจัย และความเชี่ยวชาญทางวิชาการจากสถานศึกษาต่าง ๆ อีกด้วย (อัจฉรา ศรีพันธ์, 2561)

กล่าวโดยสรุป การศึกษานานชุมชน คือการจัดการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเข้มแข็งในการจัดการจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับฐานรากด้วยการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างสถานศึกษาและภาคประชาชนที่ประกอบด้วยครอบครัวชุมชนท้องถิ่น สถาบันศาสนา องค์กรภาครัฐ องค์กรภาคเอกชน องค์กรพัฒนาเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เป็นต้น ในการจัดการศึกษารูปแบบต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่บูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต วัฒนธรรม รากเหง้า ประวัติศาสตร์ ชุมชนท้องถิ่นที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงบริบททางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม ทรัพยากรธรรมชาติ (อัจฉรา ศรีพันธ์, 2561)

จากการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ได้มีผู้ศึกษาและทำงานวิจัยหลากหลายท่านและหลากหลายรูปแบบ เช่นงานวิจัยของ สุภัทรา อักกะมานัง (2554) รูปแบบการจัดการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อส่งเสริมจิตสำนึกในการอนุรักษ์ท้องถิ่น ที่กล่าวถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ ออกมาเพื่อทำให้ชุมชนมีวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และรากเหง้าของชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นของผู้เรียน การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้การงานอาชีพ

และเทคโนโลยี โดยทักษะในอาชีพในท้องถิ่นที่เป็นรากฐานในการศึกษาการเรียนการสอนในการพัฒนาหลักสูตรให้มีประโยชน์ต่อผู้ศึกษาและชุมชน จะเห็นได้ว่างานวิจัยทั้งสองเรื่องเป็นการศึกษาประเด็นในท้องถิ่น ทั้งในเรื่องทักษะอาชีพและการอนุรักษ์ท้องถิ่นโดยการจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน ดังนั้นในเรื่องของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจึงน่ามีความเหมาะสมที่จะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

นครสวรรค์ เป็นเมืองโบราณซึ่งสันนิษฐานว่าตั้งขึ้นในสมัยกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี โดยมีปรากฏชื่อในศิลาจารึกเรียกว่า เมืองพระบาง เป็นเมืองหน้าด่านสำคัญในการทำศึกสงครามมาทุกสมัย ตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัย กรุงธนบุรีจนถึงกรุงรัตนโกสินทร์ ตัวเมืองดั้งเดิมตั้งอยู่บริเวณเชิงเขาขาด (เขาฤๅษี) จรดวัดหัวเมือง(วัดนครสวรรค์) ยังมีเชิงเนินดินเป็นแนวปรากฏอยู่ เมืองพระบาง ต่อมาได้เปลี่ยนชื่อเป็นเมืองชอนตะวัน เพราะตัวเมืองตั้งอยู่บนฝั่งตะวันตกของแม่น้ำเจ้าพระยา และหันหน้าเมืองไปทางแม่น้ำซึ่งอยู่ทางทิศตะวันออกทำให้แสงอาทิตย์ส่องเข้าหน้าเมืองตลอดเวลาแต่ภายหลังได้เปลี่ยนเป็นชื่อ เมืองนครสวรรค์ เพื่อเป็นศุภนิมิตอันดี

นครสวรรค์ มีชื่อเรียกเป็นที่รู้จักแพร่หลายมาแต่เดิมว่า ปากน้ำโพ โดยปรากฏเรียกกันมาตั้งแต่ในสมัยกรุงศรีอยุธยา ตามประวัติศาสตร์ในคราวที่พระเจ้าหงสาวดีบุเรงนองยกทัพมาตีกรุงศรีอยุธยาครั้งสมัยสมเด็จพระมหาจักรพรรดิ กองทัพเรือจากกรุงศรีอยุธยาได้ยกไปรับทัพข้าศึกที่ปากน้ำโพ แต่ด่านทัพข้าศึกไม่ไหวจึงล่าถอยกลับไป

จังหวัดนครสวรรค์ถือเป็นเมืองที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ชาติไทย เมืองนครสวรรค์เป็นเมืองโบราณ เป็นเมืองตั้งแต่เมื่อครั้งราชวงศ์พระร่วงเป็นใหญ่ ณ กรุงสุโขทัย หรือตั้งแต่ก่อนนั้นไม่ทราบได้แน่ชัด ไม่มีชื่อปรากฏในจารึกของพ่อขุนรามคำแหงมหาราช อันเป็นรัชกาลที่ 3 ในราชวงศ์พระร่วง เรียกเมืองนี้ว่า เมืองพระบาง ทำนองจะเป็นเมืองหน้าด่านของมณฑลราชธานี อยู่ที่สุดของฝ่ายใต้ ต่อขึ้นไปมี เมืองคนที อยู่ที่บ้านโดน ในระหว่างกลางเมืองอีก 1 เมือง แล้วจึงถึงนครชุมซึ่งเรียกว่า เมืองกำแพงเพชร เมืองนครสวรรค์แต่โบราณเป็นที่สำคัญ ในเวลามีสงครามในระหว่างเมืองฝ่ายเหนือกับฝ่ายใต้ ตั้งแต่ครั้งสมเด็จพระบรมราชาที่ 1 (พจว) แล้วสมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 (เจ้าสามพระยา)ปราบปรามอาณาจักรกรุงสุโขทัย จนถึงคราวศึกสงครามกับพม่า ยังยกทัพหลวงมาตั้งที่เมืองนครสวรรค์ทุกคราว หลักฐานยังปรากฏเป็นแนวคันดินยาวตลอดแนว บริเวณที่ตั้งโรงทหาร (ค่ายจิรประวัตินครสวรรค์) ในปัจจุบัน (เกียรติประวัติ ธรณัฐลีอสงล, 2555)

จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ถูกค้นพบและทราบว่านครสวรรค์หรือเมืองพระบางในอดีตเป็นเมืองที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของไทยแล้ว นอกจากนี้พื้นที่ในจังหวัดนครสวรรค์ยังมีพื้นที่ ที่เป็นประวัติศาสตร์ของชาติไทยอีกด้วย เช่น เมืองโคกจันเสน (อำเภอดาคลี) เป็นเมืองสมัย

ทวารวดี มีหลักฐานการอยู่อาศัยตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ตอนปลายจนรุ่งเรืองสูงสุดในราวพุทธศตวรรษที่ 11-12 มีความสัมพันธ์อย่างเห็นได้ชัดกับเมืองอู่ทอง, เมืองธานบุรี (อำเภอบรรพตพิสัย) เมืองโบราณแห่งนี้มีการตั้งถิ่นฐานมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ตอนปลาย ต่อเนื่องมาจนถึงสมัยทวารวดีและสมัยลพบุรีตอนต้นราวพุทธศตวรรษที่ 14-18 ดังปรากฏหลักฐานที่พระสถูปที่เพิ่งขุดพบใหม่ เป็นพระสถูปสมัยทวารวดี และได้ฐานพระสถูปไม่ลึกนัก พบโครงกระดูกจำนวนมากฝังอยู่ในท่านอนหงายเหยียดยาวและท่านอนหันข้างงอเข่า อันเป็นวัฒนธรรมยุคก่อนประวัติศาสตร์

สภาพปัจจุบันในการจัดการเรียนรู้อย่างวิชาการประวัติศาสตร์ไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครสวรรค์นั้นยังว่าด้านครูผู้สอนเองยังมีกระบวนการวิธีการสอนในรูปแบบเดิม ๆ ซ้ำ ๆ เหมือนกันในทุกรายวิชาซึ่งไม่สามารถตอบสนองของผู้เรียนในยุคสมัยนี้ได้และยังมีวิธีการสอนที่ใช้ครูเป็นศูนย์กลาง จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความไม่สนใจในการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ ด้านผู้เรียนเองมีความต้องการที่จะเรียนรู้นอกสถานที่และมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ตัวผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ด้านเนื้อหาสำหรับในรายวิชาประวัติศาสตร์นั้นยังใช้เนื้อหาตามหนังสือที่ทางโรงเรียนเป็นผู้จัดเตรียมมาให้ซึ่งเนื้อหาดังกล่าวยังไม่สามารถเข้าถึงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้และส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้เรื่องราวในท้องถิ่นของตนเองได้ ด้านสื่อการสอน ยังไม่มีมีการใช้สื่อการสอนที่หลากหลายเท่าที่ควร โดยมีการใช้สื่อที่หามาได้จากอินเทอร์เน็ต ซึ่งยังสามารถตอบโจทย์ผู้เรียนในการเรียนประวัติศาสตร์ และการจัดการเรียนรู้อย่างพบว่าครูผู้สอนมีภาระงานอื่นมากเกินไปนอกเหนือจากงานสอนที่ได้รับมอบหมายจากทางโรงเรียน จึงส่งผลต่อการเตรียมการสอนของครูผู้สอน ดังนั้นแล้วสภาพปัจจุบันในการจัดการเรียนรู้อย่างวิชาการประวัติศาสตร์ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นั้น ยังคงเป็นปัญหาอยู่มากในปัจจุบัน

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นแหล่งโบราณสถานทางประวัติศาสตร์ในจังหวัดนครสวรรค์ที่เป็นมรดกตกทอดจากบรรพบุรุษสู่ชนรุ่นหลัง ซึ่งถือว่าเป็นรากเหง้าของประชาชนในพื้นที่แล้วนั้น และยังมีอิทธิพลต่อสภาพจิตใจของผู้คนในท้องถิ่นอีกด้วย โรงเรียนกำแพงแสนวิทยาซึ่งถือว่าเป็นโรงเรียนหนึ่งที่อยู่ในพื้นที่แหล่งโบราณสถานทางประวัติศาสตร์ เมืองธานบุรี จึงเล็งเห็นความสำคัญของโบราณสถานแห่งนี้จึงได้จัดทำงานวิจัยเรื่องนี้ขึ้นเพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพด้านการเรียนการสอนและมีแนวทางในการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนวิชาประวัติศาสตร์จากพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นที่เคยเจริญรุ่งเรืองในอดีตและยังปลูกจิตสำนึกให้แก่ผู้เรียนซึ่งเป็นบุคคลในท้องถิ่นนั้นอีกด้วย และยังตอบสนองกับมาตรฐานและตัวชี้วัดของกระทรวงศึกษาธิการ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ และหลักสูตรของสถานศึกษา จึงได้จัดทำงานวิจัยเรื่องนี้ขึ้นมา

คำถามการวิจัย

1. สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ เป็นอย่างไร
2. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ครูสามารถทราบถึงกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนได้
2. นักเรียนเข้าถึงองค์ความรู้ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง
3. โรงเรียนได้มีส่วนร่วมกับการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
4. โรงเรียนในพื้นที่สามารถนำผลการวิจัยในครั้งนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนของตนเองได้
5. นักเรียนและครูผู้สอนสามารถสร้างสัมพันธ์ที่ดีร่วมกัน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์

ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่อง เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ได้ทำการกำหนดขอบเขตการวิจัยออกเป็น 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ด้านกลุ่มเป้าหมาย

1.1 ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1

จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์และศึกษาดำรงเกี่ยวกับเมืองโบราณ เมืองธานยบุรีของผู้วิจัยมาก่อนแล้วนั้น ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงบุคคลที่มีความเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ และมีส่วนเกี่ยวข้องต่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จำนวน 24 คน ดังนี้

1.1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเมืองโบราณ เมืองธานยบุรี คือ กลุ่มคนรักดงแม่นางเมือง จำนวน 5 คน

1.1.2 ปราชญ์ชาวบ้าน ด้านอาชีพ จำนวน 2 คน

1.1.3 ปราชญ์ชาวบ้าน ด้านวิถีชีวิต จำนวน 2 คน

1.1.4 ผู้นำชุมชน จำนวน 1 คน

1.1.5 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 10 คน

1. โรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยา จำนวน 5 ราย

2. โรงเรียนห้วยดงราชพรหมาภรณ์ จำนวน 5 ราย

1.1.6 ครูผู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่อยู่ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 2 โรงเรียน ได้แก่

1. โรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยา จำนวน 2 ราย

2. โรงเรียนห้วยดงราชพรหมาภรณ์ จำนวน 2 ราย

1.2 ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2

1.2.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยา อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 98 คน ที่ร่วมกิจกรรม

2. ด้านระยะเวลาในการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2563 เดือน พฤศจิกายน-มีนาคม 2564

3. ด้านพื้นที่

3.1 แหล่งโบราณสถานทางประวัติศาสตร์ วัดดงแม่นางเมือง ตำบลเจริญผล อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์

3.2 โรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยา ตำบลเก้าเลี้ยว อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์

3.3 โรงเรียนห้วยดงราชพรหมาภรณ์ ตำบลห้วยดง อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์

4. ด้านเนื้อหา

4.1 ศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ ในด้านครูผู้สอน (Teacher) ผู้เรียน (Student) เนื้อหา (Content) สื่อการสอน (Instructional) จัดการเรียนรู้ (Learning management) และบริบทของการศึกษา

4.2 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง โดยใช้ชุมชนเป็นฐานในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์

นิยามศัพท์เฉพาะ

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยาและโรงเรียนห้วยดงราชพรหมาภรณ์ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หมายถึง เมืองโบราณสถาน ฐานยุบรี ที่ตั้งอยู่วัดดงแม่นางเมือง ตำบลเจริญผล อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน หมายถึง การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนการสอนผ่านฐานกิจกรรมที่ผู้วิจัยออกแบบ

กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หมายถึง กิจกรรมที่ผู้วิจัยออกแบบร่วมกับชุมชนเพื่อให้ให้นักเรียนได้ศึกษาหาข้อมูลในฐานกิจกรรมทั้ง 5 ฐาน โดยใช้เกมเป็นตัวขับเคลื่อนกิจกรรมซึ่งแต่ละฐานจะใช้เวลาทำกิจกรรมจำนวน 30 นาที

สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หมายถึง สภาพการจัดการเรียนการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ไทยของโรงเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เรื่อง เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์” ผู้วิจัยมุ่งทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.2 องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.3 หลักการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.4 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.5 การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้
2. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรสถานศึกษา
 - 2.1 หลักสูตรแกนกลาง
 - 2.2 ความหมาย
 - 2.3 องค์ประกอบของหลักสูตร
 - 2.4 ประเภทของหลักสูตร
 - 2.5 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 - 2.6 สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์
 - 2.7 มาตรฐานและตัวชี้วัดของสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์
3. แนวคิดการจัดการเรียนรู้บนฐานชุมชน
 - 3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้บนฐานชุมชน
 - 3.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้บนฐานชุมชน
 - 3.3 กลวิธีการสอนที่ใช้ในการเรียนการสอนบนฐานชุมชน
4. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
 - 4.1 ความหมายของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
 - 4.2 ความสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
 - 4.3 วิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

4.4 คุณค่าและประโยชน์ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

5. บริบทของเมืองธานบุรี

6. แนวคิดการจัดการการเรียนรู้แบบ Active Learning

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

8. กรอบแนวคิดการวิจัย

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้

คำว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ตามหลักสูตรปัจจุบัน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงปีการศึกษา 2560 จะใช้คำว่า กิจกรรมการเรียนรู้การสอน เพราะต้องการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แต่อย่างไรก็ตามการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องเน้นตัวที่ครูผู้สอนเป็นหลัก เพราะครูผู้สอนถือว่ามีองค์ความรู้ตามหลักวิชาการ และสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ดีและมีประสิทธิภาพ ดังนั้นในการจัดทำงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ศึกษา ค้นคว้า หาความหมายของคำว่ากิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

วรารักษ์ ศรีวิโรจน์ (2545, น. 2) ได้ให้ความหมายของคำว่ากิจกรรมการเรียนรู้ไว้ 2 ประการดังนี้ 1) กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ของผู้เรียนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ ตามเป้าหมายวัตถุประสงค์ผลการเรียนรู้หรือมาตรฐานตัวชี้วัด ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรสถานศึกษา 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง วิธีการหรือกิจกรรมที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้องนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

ทิศนา ขัมมณี (2552, น. 7) ได้ให้ความหมายของคำว่ากิจกรรมการเรียนรู้ว่า เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ และมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียน การสอนของครู นักเรียน และการนำสูตรไปใช้ในระดับชั้น และกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ครูได้วางแผนการสอนและเตรียมการสอนได้ล่วงหน้า ซึ่งจะส่งผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของผู้เรียน

ชนาธิป พรกุล (2552, น. 7) กล่าวถึงกิจกรรมการเรียนรู้ว่า คืองานที่ผู้เรียนทำแล้วเกิดองค์ความรู้ในเรื่องใด เรื่องหนึ่ง โดยแสดงออกตามสิ่งที่ครูผู้สอนกำหนดไว้ในจุดประสงค์การเรียนรู้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553, น. 72) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียน การสอน

ดำเนินการไปได้ด้วยดีและมีประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับผู้เรียนและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ครูผู้สอนตั้งไว้

ราชบัณฑิตยสถาน (2555, น. 11) ได้ให้ความหมายของคำว่า กิจกรรม หมายถึง

- 1) ภารกิจที่ผู้สอนหรือผู้เรียนปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเพื่อพัฒนาทั้งในและนอกชั้นเรียน
- 2) กระบวนการเรียนรู้หรือสร้างนิสัยที่มีลำดับขั้นตอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์

อรยา นิลพิยม (2440, น. 20) กิจกรรมการเรียนรู้หมายถึง การกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยผู้เรียนเป็นผู้ลงมือทำ หรือผู้เรียนและผู้สอนเป็นผู้ร่วมกันกระทำ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลง ซึ่งจะพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาที่ได้กำหนดไว้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น จะมีจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ ดังนี้ 1) เพื่อสนองความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนอย่างทั่วถึง ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกันไปในหลาย ๆ ด้าน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ตามความสามารถของตน 2) เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและเกิดความสนุกสนาน มีสมาธิ และสนใจในสิ่งที่เรียนโดยไม่เบื่อหน่าย 3) เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และทำงานอย่างมีกระบวนการ 4) เพื่อสนองพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

วิจิตร ศรีสอาน (2523, น. 19) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การศึกษา คือ การสร้างสมความรู้ประสบการณ์และนำไปสู่การถ่ายทอดแก่นุชย์ เพื่อแก้ไข้ปัญหาให้เกิดความเจริญทางจิตใจและร่างกาย การศึกษาจึงมีความหมายทั้งกว้างและลึกกว่าการเรียนหนังสือในโรงเรียน มิใช่การเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาแต่เป็นการที่ได้นำความคิดให้บุคคลเกิดการพัฒนาความสามารถของตนเอง

มหาวิทยาลัยราชธานี (2557, น. 15) กิจกรรมการเรียนรู้หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพเรียนบรรลุตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

รัฐภาภรณ์ นันทเสน (2559, น. 52) ได้ให้ความหมายว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่อาจจะเป็นการเล่นการทำงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยวิธีต่าง ๆ อย่างหลากหลายที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนด เพื่อนำไปสู่เป้าหมายหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาหลักสูตร ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยครูในการวางแผนการ

สอนไว้ล่วงหน้าและมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตนเองสำหรับการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมและประเทศชาติ

อนิวัรรต พิภพวงศ์ไพศาล (2559, น. 18) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่อาจเป็นการเล่นหรือทำงานให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระและสภาพแวดล้อม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

จากการให้ความหมายการศึกษาดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การศึกษา คือ การเรียนรู้และพัฒนาความรู้ของมนุษย์ทั้งด้านสติปัญญา ด้านคุณธรรมจริยธรรม ให้มีทักษะความสามารถ และศักยภาพ อันนำไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ตลอดจนมีเจตคติที่ดีในฐานะเป็นพลเมืองและพลเมืองโลก

2. องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้

โสภิตา จรรย์วาท (2551, น. 199) กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ผู้สอน เป็นผู้ที่มีความสำคัญในการที่จะแปลมาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ที่เป็นตัวหนังสือให้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม น่าสนใจ และมีกระบวนการเรียนรู้หลากหลายวิธีอย่างอิสระ จะต้องรู้จักเลือกปรับปรุงเทคนิคและวิธีการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียนโดยไม่ใช้วิธีการเดียว ควรมีการดัดแปลงและเลือกใช้วิธีการให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาในแต่ละเรื่อง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้

2. ผู้เรียน เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งบุคลิกภาพ สติปัญญา ความถนัด ความสนใจและความสมบูรณ์ของร่างกาย ผู้เรียนควรมีโอกาสร่วมคิด ร่วมวางแผนในการจัดการเรียนการสอน และมีโอกาสเลือกวิธีเรียนได้อย่างหลากหลาย ตามความเหมาะสมภายใต้การแนะนำของผู้สอน

3. เนื้อหาวิชาต่าง ๆ ซึ่งผู้สอนจะต้องจัดเนื้อหาวิชาให้มีความสัมพันธ์กัน มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น รวมทั้งสภาพสิ่งแวดล้อมของการจัดการเรียนรู้

4. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ ได้แก่ อุปกรณ์ช่วยในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5. สภาพแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ ผู้สอนต้องมีวิธีการที่จะจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาทางวิชาการ เช่น จัดห้องชวนคิด ห้องกิจกรรมวิทยาศาสตร์ จัดระบบนิเวศจำลอง จัดบริเวณโรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ทางชีววิทยา ธรณีวิทยา ฯลฯ มีการดัดแปลงห้องเรียนให้นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กัน

ได้ดี และจัดกิจกรรมที่เอื้อให้ผู้ปกครองและชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย และนอกจากนี้องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรประกอบด้วย 5 ด้านดังนี้

ด้านครูผู้สอน (Teacher)

สำหรับบทบาทของครูใน ศตวรรษที่ 21 นั้น ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2561) ได้ให้มุมมองเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ว่า ครูไทยในยุคศตวรรษที่ 21 จะต้องกลับมาดูการศึกษาโดยรวมของเราได้ ปฏิรูปการศึกษาที่เน้นทักษะ เพื่อนำไปสู่การมีผลิตภัณฑ์ใหม่ๆที่มีคุณภาพ เพราะขณะที่โลกตอนนี้มีการพัฒนาด้วยไอเดียความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ ๆ แต่เรายังคงเลือกที่จะเป็นผู้รับมากกว่าที่จะเป็นนักสร้างสรรค์เสียเอง ทำให้ประเทศไทยเราดกอยู่ในฐานะเป็นเพียงผู้บริโภคอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ฉะนั้นมันถึงเวลาแล้วที่จะต้องเปลี่ยนวัฒนธรรมการเรียนรู้ของเด็กไทยเสียใหม่ ให้รู้จักการสร้างสรรค์ ร่วมกันวางแผน รู้จักแยกแยะ รู้จักประยุกต์ วิจัยค้นคว้า สร้างผลงาน วางแผน และประมวลผลเป็น ซึ่งตัวแปรที่สำคัญในเรื่องนี้ก็คือครู ซึ่งคุณลักษณะสำคัญ 7 ประการ ของครูในศตวรรษที่ 21 ที่ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ ได้ให้มุมมองไว้ มีดังนี้

1. สร้างและบูรณาการความรู้ได้ ครูจะต้องสามารถบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ที่มี มาใช้ในการสร้างสรรค์และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ
2. มีความคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ ครูจะต้องสอนให้เด็กมีทักษะกระบวนการคิด โดยสามารถคิดวิเคราะห์ในเรื่องต่าง ๆ และมีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์
3. มีวิสัยทัศน์และตบถทางความคิดเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เรียน ครูจะต้องเป็นคนมีวิสัยทัศน์ เน้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ โดยการส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้เด็กตบถถทางความคิดได้ด้วยตัวเอง และมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน
4. ครูต้องรู้และเข้าใจเทคโนโลยีใหม่ มีทักษะใหม่ ๆ พร้อมทั้งชี้แนะข้อดีข้อเสียให้ผู้เรียนได้ ครูจะต้องสามารถใช้เทคโนโลยีส่งเสริมการศึกษาได้หลากหลาย และสามารถชี้ให้เด็กเห็นถึงข้อดีข้อเสีย และการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างเหมาะสม
5. มีทักษะการสอนเด็กให้เติบโตเต็มศักยภาพและสร้างผลงานใหม่ ๆ ครูจะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ให้เด็กตามวัยและให้เด็กพัฒนาอย่างเต็มที่ตามศักยภาพของเด็กและเน้นให้เด็กเปลี่ยนจากเป็นผู้รับ กลายเป็นผู้พัฒนาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่

6. ต้องเข้มแข็งในจรรยาบรรณ คุณธรรม จริยธรรม และชักชวนให้คนอื่น ๆ ทำเพื่อสังคม ครูจะต้องยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ รักษาคุณธรรมจริยธรรมและเป็นบุคคลหนึ่งในสังคมที่ช่วยให้สมาชิกในสังคมนั้น ๆ มีแนวทางในการปฏิบัติตนต่อตนเองและสังคมที่เหมาะสม

7. มีบทบาทนำด้านการสอนและวิชาชีพ พัฒนาคุณภาพของโรงเรียนและในวิชาชีพ ร่วมกับผู้บริหารมากขึ้น ครูจะต้องมีบทบาทต่อการส่งเสริม พัฒนา และประเมินผลการเรียนรู้และวิชาชีพในโรงเรียนร่วมกับบุคลากร ผู้บริหารและชุมชน

จากคุณลักษณะทั้ง 7 ข้อที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า ลักษณะของครูในยุคศตวรรษ 21 นั้น เรื่องของการใช้เทคโนโลยีและการสร้างให้ผู้เรียนเป็นนักคิดและนักพัฒนา ถือเป็นหัวใจหลักในการส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นไปตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ครูจะเป็นผู้สอนอย่างเดียวเหมือนเมื่อก่อนไม่ได้ จะต้องให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเองด้วย โดยที่ครูออกแบบการเรียนรู้ เป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวก ในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ทั้งนี้เพื่อให้เด็กสามารถสร้างสรรค์และพัฒนาองค์ความรู้ได้ด้วยตัวเอง ซึ่งการสร้างสรรค์ด้วยตัวเองนี้คือแนวทางสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ที่มันถึงเวลาแล้วที่เราต้องสร้างให้เกิดขึ้นกับการศึกษาไทยเป็นอย่างยิ่ง

ผู้เรียน (Student)

การจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในปัจจุบันมีปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อวิถีการศึกษา ได้แก่แนวคิดพื้นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งพอจะสรุปได้ 4 ประการ คือ

1. ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) การจัดการศึกษาของไทยได้ให้ความสำคัญในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลเอาไว้ อย่างชัดเจนซึ่ง จะเห็นได้จากแผนการศึกษาของชาติ ให้มุ่งจัดการศึกษาตามความถนัดความสนใจ และความสามารถ ของแต่ละ คนเป็นเกณฑ์ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนได้แก่ การจัดระบบห้องเรียนโดยใช้อายุเป็นเกณฑ์บ้าง ใช้ความสามารถเป็น เกณฑ์บ้าง นวัตกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อสนองแนวความคิดพื้นฐานนี้ เช่น การเรียนแบบไม่แบ่งชั้น (Non-Graded School) แบบเรียนสำเร็จรูป (Programmed Text Book) เครื่องสอน (Teaching Machine) การสอนเป็น คณะ (Team Teaching) การจัดโรงเรียนในโรงเรียน (School within School) เครื่องคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction)

2. ความพร้อม (Readiness) เดิมทีเคยเชื่อกันว่า เด็กจะเริ่มเรียนได้ก็ต้องมีความพร้อมซึ่งเป็นพัฒนาการตามธรรมชาติ แต่ใน ปัจจุบันการวิจัยทางด้านจิตวิทยาการเรียนรู้ชี้ให้เห็นว่าความพร้อมในการเรียนเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นได้ ถ้าหาก สามารถจัดบทเรียน ให้พอเหมาะกับระดับความสามารถของเด็กแต่ละคน วิชาที่เคยเชื่อกันว่ายาก และไม่ เหมาะสมสำหรับเด็กเล็กก็สามารถนำมาให้ศึกษาได้ นวัตกรรมที่ตอบสนองแนวความคิดพื้นฐานนี้ได้แก่ ศูนย์การ เรียน การจัด

โรงเรียนในโรงเรียน นวัตกรรมที่สนองแนวความคิดพื้นฐานด้านนี้ เช่น ศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center) การจัดโรงเรียนในโรงเรียน (School within School) การปรับปรุงการสอนสามชั้น (Instructional Development in 3 Phases)

3. การใช้เวลาเพื่อการศึกษา แต่เดิมมาการจัดเวลาเพื่อการสอน หรือตารางสอน มักจะจัดโดยอาศัยความสะดวกเป็นเกณฑ์ เช่น ถือ หน่วยเวลาเป็นชั่วโมง เท่ากันทุกวิชา ทุกวัน นอกจากนั้นก็ยังจัดเวลาเรียนเอาไว้แน่นอนเป็นภาคเรียน เป็นปี ใน ปัจจุบันได้มีความคิดในการจัดเป็นหน่วยเวลาสอนให้สัมพันธ์กับลักษณะของแต่ละวิชาซึ่งจะใช้เวลาไม่เท่ากัน บาง วิชาอาจใช้ช่วงสั้นๆ แต่สอนบ่อยครั้ง การเรียนก็ไม่จำกัดอยู่แต่เฉพาะในโรงเรียนเท่านั้น นวัตกรรมที่สนองแนวความคิดพื้นฐานด้านนี้ เช่น การจัดตารางสอนแบบยืดหยุ่น (Flexible Scheduling) มหาวิทยาลัยเปิด (Open University) แบบเรียนสำเร็จรูป (Programmed Text Book) การเรียนทางไปรษณีย์

4. ประสิทธิภาพในการเรียน การขยายตัวทางวิชาการ และการเปลี่ยนแปลงของสังคมทำให้มีสิ่งต่าง ๆ ที่คนจะต้องเรียนรู้เพิ่มขึ้นมาก แต่การจัดระบบการศึกษาในปัจจุบันยังไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอจึงจำเป็นต้องแสวงหาวิธีการใหม่ที่มี ประสิทธิภาพสูงขึ้น ทั้งในด้านปัจจัยเกี่ยวกับตัวผู้เรียน และปัจจัยภายนอก นวัตกรรมในด้านนี้ที่เกิดขึ้น เช่น การเรียนทางโทรทัศน์ การเรียนทางไปรษณีย์ การเรียนการสอนทางไกล การเรียนทางเว็บไซต์ การเรียนผ่าน เครือข่ายแบบเรียนสำเร็จรูป

เนื้อหา (Content)

การจัดการศึกษาเป็นการพัฒนาเยาวชน หรือบุคคลเพื่ออนาคต ดังนั้นจึงควรมีการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขตามบริบทของ ปรัชญาความเชื่อของสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และเทคโนโลยีที่เป็นปัจจุบัน หรือแนวโน้มที่จะเป็นไปในอนาคต ซึ่งปัจจัยดังกล่าวมักเปลี่ยนแปลงไม่หยุดนิ่งและส่งผลกระทบต่อการศึกษา ตลอดเวลา ดังนั้น เพื่อให้เกิดความทันสมัย การจัดเนื้อหาสาระ และประสบการณ์การเรียนรู้จึงจำเป็นต้องปรับตาม แนวทางดังกล่าวพอสรุปได้ดังนี้

1. แนวคิดดั้งเดิม (Traditional perspective)

แนวคิดดั้งเดิมของการศึกษาสำหรับเยาวชนเพื่อถ่ายทอดความรู้และสิ่งที่ดี ๆ เป็นอมตะ โดยเฉพาะในเรื่องความรู้ ค่านิยม และวัฒนธรรมที่ดีมุ่งหวังให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองที่ดีของสังคมและประเทศชาติในอนาคต ดังนั้น เนื้อหาของหลักสูตรจะ ถูกเลือกจาก ประเพณี วัฒนธรรม และค่านิยมที่ดีซึ่งเป็นความจริงที่ได้รับการยอมรับคุณค่าและยึดปฏิบัติมาอย่างยาวนาน ดังนั้น จุดประสงค์ทางการศึกษาของแนวคิดดั้งเดิมคือ การมุ่งถ่ายทอดแก่นของสังคม หรือถ่ายทอดสิ่งที่ดีงาม วัฒนธรรมที่ดีงาม ถ่ายทอดความรู้ที่คนรุ่นก่อนเห็นว่าเป็นสิ่งที่ดี เป็นอมตะ (Posner, 1992)

1.1 การจัดเนื้อหาสาระ จากแนวคิดดังกล่าว แนวทางการจัดเนื้อหาและประสบการณ์การเรียนรู้คือให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากตำราที่มี ผู้รวบรวมไว้โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอด (ครูเป็นศูนย์กลาง) ผู้เรียนจะเรียนรู้จากการถ่ายทอดของครู ความก้าวหน้าการเรียนรู้พิจารณาจากการทำแบบทดสอบ Dewey (1986 as cited in Posner, 1992) กล่าวว่า เนื้อหาการเรียนรู้ การสอนมักเน้นการถ่ายทอดสิ่งที่ดีงาม ด้านทฤษฎีทักษะ และประสบการณ์ที่ดีของบรรพชนในสมัยก่อน ให้กับ อนุชนคนรุ่นใหม่ เพื่อให้อนุชนรุ่นหลังมีหลักยึดในการดำเนินชีวิตเป็นแบบอย่าง เป็นพลเมืองดีของสังคมต่อไป หลักการจัดลำดับเนื้อหาสาระเพื่อการเรียนการสอนในกลุ่มแนวคิดดังเดิมนั้น 1) Posner (Posner, 1992) กล่าวว่า ควรจัดตามเนื้อหาของแต่ละวิชาเป็นรายวิชาเดี่ยวแยกเรียน อย่างเป็นลำดับ, 2) William Bennett (Posner, 1992) ควรจัดตามลักษณะวิชานั้น ๆ เช่น กลุ่มวิชาภาษา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เป็นต้น การจัด เนื้อหาให้ผู้เรียน เรียนรู้วัฒนธรรมที่ดีงามในอดีต (Posner, 1992, p. 93) ได้แก่ 1) เรียนรู้เกี่ยวกับบทประพันธ์สิ่งดีงาม หรือบุคคลที่มีชื่อเสียง และเป็นที่ยอมรับของสังคม เช่น บุคคลสำคัญของประเทศ โคลง กลอน บทประพันธ์ ซึ่งจะได้สามารถสื่อความกับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมได้ 2) ทักษะจำเป็นพื้นฐานเพื่อมุ่งให้เกิดการเรียนรู้ได้แก่ทักษะทางด้านการอ่าน การเขียน การคำนวณ (Reading, Writing, Arithmetic หรือ 3 R's) เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตในสังคม และเป็นพื้นฐานในการเรียนขั้นสูงต่อไปได้ 3) ยกย่องสิ่งที่มีคุณค่าของสังคม มุ่งให้เกิดจริยธรรม ยอมรับยกย่องคนดี มีความซื่อสัตย์ เพื่อเป็น พลเมืองที่ดีของสังคมต่อไป 4) เนื้อหาที่ใช้จัดการเรียนการสอน ส่วนใหญ่จะมีลักษณะ The Great Books ซึ่งได้รวบรวมความรู้ที่มีคุณค่า ได้รับการพิสูจน์ด้วยกาลเวลามาแล้ว

1.2 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การเรียนการสอนมีลักษณะเน้นครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ใช้รูปแบบการสอนแบบบรรยาย เน้นการท่องจำ ครูจะเป็นตัวอย่างหรือแบบอย่างที่ดีกับนักเรียน และเป็นผู้ควบคุมดูแลและรักษาระเบียบวินัย มิให้ออกนอกกลุ่มนอกทาง ครูเป็นผู้ฝึกอบรมนักเรียนให้เป็นคนมีเหตุผล Posner (Posner, 1992, p. 197) ได้สรุปลักษณะการนำ 108 เอกสารประกอบการสอน 475 788 การสอนทางกายภาพบำบัด ภาคต้นปีการศึกษา 2556 โดย สมชาย รัตนทองคำ หลักสูตรไปใช้ในห้องเรียนตามแนวคิดดั้งเดิม มักมีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) มักมุ่งเน้นเนื้อหาเดียว, 2) การเรียนการสอนมีลักษณะครูเป็นศูนย์กลาง และใช้วิธีการสอนแบบบรรยายในกลุ่มใหญ่, 3) เนื้อหาและสื่อการเรียนการสอนส่วนใหญ่จากตำราและแบบฝึกที่ได้รับการยอมรับว่าดีและใช้อย่างต่อเนื่องมาตลอด, 4) การประเมินผลมักใช้แบบข้อเขียนแบบทดสอบ, 5) และการประเมินและการวัดผลมุ่งเรื่องคะแนนมากกว่าความรู้หรือประสบการณ์ด้านการเรียนการสอน เน้นให้นักเรียนท่องจำ ซึ่ง Westbury (1986 as cited in Posner, 1992) ให้ความเห็นว่าการที่ครูต้องใช้การสอนแบบ

บรรยายเนื่องจาก เพื่อให้สามารถสอนครบตามเนื้อหาที่กำหนดไว้ในหลักสูตรให้ทันตามกำหนดเวลา และนักเรียนสามารถทำแบบฝึกหัดตามที่หลักสูตรกำหนดได้อย่างครบ นอกจากนั้น การสอนแบบบรรยายนี้ ครูยังสามารถควบคุมและเข้มงวดด้านพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน และผู้บริหารด้านการศึกษาสามารถกำกับการสอนของ ครูให้เป็นไปตามที่ต้องการอีกด้วย กล่าวโดยสรุปแล้ว แนวคิดดั้งเดิม(Traditional perspective) ช่วยให้การเรียนการสอนของครูบรรลุผลขั้นต่ำอย่างน้อยเรื่องความเข้มข้นเนื้อหา และด้านการบริหารจัดการทางด้านการเรียนการสอน

2. แนวคิดด้านประสบการณ์ (Experiential perspective)

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นประสบการณ์ของผู้เรียน (Experiential perspective) ได้แนวคิดมาจากนักปรัชญากลุ่ม Pragmatism ซึ่ง Rousseau (1955 as cited in Posner, 1992, p. 51) เชื่อว่า เด็ก ๆ ควรมีเสรีภาพของตนเอง มีประสบการณ์เลือกเรียนรู้และการแสดงออกซึ่งตนเอง ประสบการณ์ต่าง ๆ ดังกล่าวจะนำไปสู่การพัฒนาตนเอง ของแต่ละบุคคล ในอนาคตข้างหน้า ซึ่ง Dewey (1986 as cited in Posner, 1992) มีความเห็นว่าการเรียนการสอนในโรงเรียนควรจะเป็นการพัฒนาเด็กให้รู้จักคิด และมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง สร้างประสบการณ์ของตนเอง พัฒนาตนเอง แนวคิดดังกล่าวพัฒนาขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 เป็นยุคสังคมประชาธิปไตยในอเมริกา โดยเชื่อว่าบุคคลมีเสรีภาพ สิ่งที่นักเรียนเรียนในห้องเรียนควรสามารถ นำมาใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ดังนั้นประสบการณ์ของนักเรียนโรงเรียนจึงมีความสำคัญมาก ดังนั้นจุดประสงค์ทางการศึกษา มุ่งสร้างประสบการณ์กับนักเรียน เน้นการปฏิบัติ พัฒนาให้นักเรียนสามารถคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น โดยใช้ทรัพยากรที่เหมาะสม เพื่อให้สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงในสังคมอนาคต

สื่อการสอน (Instructional)

ความหมายของสื่อการเรียนการสอน (Instructional Media) สื่อ (Media) หมายถึง ตัวกลางที่ใช้ถ่ายทอดหรือนำความรู้ในลักษณะต่าง ๆ จากผู้ส่งไปยังผู้รับให้เข้าใจ ความหมายได้ตรงกัน ในการเรียนการสอน สื่อที่ใช้เป็นตัวกลางนำความรู้ในกระบวนการสื่อความหมายระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเรียกว่าสื่อการเรียนการสอน (Instruction Media) ในทางการศึกษามีคำที่มีความหมายแนวเดียวกันกับสื่อการเรียนการสอน เช่น สื่อการสอน (Instructional Media or Teaching Media) สื่อการศึกษา (Educational media) อุปกรณ์ช่วยสอน (Teaching Aids) เป็นต้น ในปัจจุบันนักศึกษามักจะเรียกการนำสื่อการเรียนการสอนชนิดต่าง ๆ มารวมกันว่า เทคโนโลยีทางการศึกษา (Educational) ซึ่งหมายถึง การนำเอาวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการมาใช้ร่วมกันอย่างมีระบบในการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน

ขั้นตอนการใช้สื่อการสอน

การใช้สื่อการสอนนั้นอาจจะใช้เฉพาะขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งของการสอน หรือจะใช้ทุกขั้นตอนก็ได้ ดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่กำลังจะเรียนนั้น สื่อที่ใช้ในขั้นนี้จึงเป็นสื่อที่แสดงเนื้อหากว้าง ๆ หรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในครั้งก่อน ยังมีสื่อที่เน้นเนื้อหาเจาะลึกอย่างแท้จริง และควรเป็นสื่อที่ง่ายต่อการนำเสนอในระยะเวลาอันสั้น เช่น ภาพ บัตรคำ เป็นต้น

2. ขั้นตอนการสอนหรือประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นขั้นที่จะให้ความรู้ เนื้อหาอย่างละเอียดเพื่อสนองวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้สอนควรเลือกสื่อให้ตรงกับเนื้อหา และวิธีการสอน ต้องมีการจัดลำดับขั้นตอนการใช้สื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้สื่อในขั้นนี้จะต้องเป็นสื่อที่เสนอความรู้อย่างละเอียดถูกต้องและชัดเจนแก่ผู้เรียน เช่น สไลด์ แผนภูมิ วิดีทัศน์ เป็นต้น

3. ขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ตรงแก่ ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองนำความรู้ที่เรียนมาแล้วไปใช้แก้ปัญหาในขั้นฝึกหัด โดยการลงมือ ฝึกปฏิบัติเอง สื่อในขั้นนี้จึงเป็นสื่อที่เป็นประเด็นปัญหาให้ผู้เรียนได้ขบคิด โดยผู้เรียนเป็นผู้ใช้สื่อเองมากที่สุด เช่น ภาพ บัตรปัญหา สมุดแบบฝึกหัด เป็นต้น

4. ขั้นสรุปบทเรียน เป็นการย้ำเนื้อหาบทเรียนให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ ที่ถูกต้อง และตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ขั้นสรุปควรใช้เวลาเพียงสั้นๆ สื่อที่สรุปจึงควร ครอบคลุมเนื้อหาสำคัญทั้งหมด เช่น แผนภูมิ แผ่นโปสเตอร์ เป็นต้น

5. ขั้นประเมินผู้เรียน เป็นการทดสอบว่าผู้เรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนไปถูกต้องมากน้อยเพียงใด และบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ สื่อในขั้นการประเมินนี้มักจะเป็นคำถามจากเนื้อหาบทเรียนโดยอาจมีภาพประกอบด้วยก็ได้

ประเภทของสื่อการเรียนการสอน

1. กระดานดำ (Chalk Boards)
2. หนังสือ ตำราเรียน/ใบเนื้อหาและใบงาน (Book or text/Information and Worksheets)
3. แผ่นภาพ (Wall Charts)
4. แผ่นใส (Overhead Transparencies)/สไลด์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronics Slide)
5. โมเดลพลาสติก (Overhead Plastic Models)

6. ภาพสไลด์และแผ่นภาพยนตร์ (Slide Series and Filmstrips)
 7. แถบบันทึกเสียง (Audiotape Recordings)
 8. แถบวิดีโอทัศน์/แผ่นวิดีโอทัศน์ (Videotape Recordings and Videodiscs)
 9. หุ่นจำลอง (Models)
 10. อุปกรณ์ทดลอง/สาธิต (Experimental/Demonstration Sets)
 11. ของจริง (Real Objects)
 12. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) หรือซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์อื่น ๆ เป็นต้น
- สื่อ e-Learning**

e-Learning เป็นการนำส่งบทเรียนเพื่อการศึกษา และฝึกอบรม โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต โดยหลักแล้ว e-Learning เป็นการศึกษาทางไกลวิธีหนึ่ง ที่ผู้เรียนสามารถศึกษาวัสดุการเรียนผ่านคอมพิวเตอร์จากเว็บไซต์ หรือซีดี ซึ่งผู้สอนเสริมและผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกันโดยใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือการใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกัน e-Learning จึงสามารถใช้เป็นวิธีการหลักในการนำส่งบทเรียน เพื่อการฝึกอบรมหรือใช้ควบคู่กับการฝึกอบรมปกติในชั้นเรียน

วัสดุการเรียน (Learning Materials)

วัสดุการเรียน (Learning Materials) หมายถึง บทเรียน สื่อการเรียน กิจกรรมการเรียนการสอนแบบทดสอบ การตรวจ ปรับและกระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ ที่นำเสนอผ่านคอมพิวเตอร์ เพื่อย้ายทอดไปยังผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ของบทเรียนที่กำหนดไว้ ซึ่งนำเสนอในรูปของสื่อ

อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media)

จำแนกออกเป็น 6 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์บนเว็บ (Web Based Instruction) หมายถึง บทเรียนสำเร็จรูปที่นำเสนอผ่านคอมพิวเตอร์หรือระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ทั้งเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเครือข่าย อินทราเน็ต ได้แก่ WBI (Web Based Instruction), WBT (Web Based Training), IBI (Internet Based Instruction), NBI (Net Based Instruction) หรือบทเรียนที่มีชื่ออื่นๆ เพื่อใช้ในการศึกษาด้วยตนเอง

2. สไลด์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Slide) หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ นำเสนอข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการเรียนการสอน เช่น PowerPoint Slide หรือ Presentation Files

3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Books) หมายถึง หนังสือ ที่นำเสนอผ่านจอภาพของ เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งพัฒนาขึ้นภายใต้แนวความคิดของการนำเสนอ หนังสือทั่ว ๆ ไป

4. เอกสารประกอบการบรรยายอิเล็กทรอนิกส์ (e-Lecture Notes) หมายถึง เอกสารประกอบการสอน หรือเอกสารประกอบการสอน หรือเอกสารคำสอนที่ผู้สอนใช้เพื่อประกอบการสอนผู้เรียนซึ่งอยู่ในรูปของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น Document Files, Text Files และ PDF Files

5. ไฟล์ภาพเคลื่อนไหวและเสียงดิจิทัล (Video File and Digital Sound) หมายถึง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงที่นำเสนอผ่าน คอมพิวเตอร์ เพื่อใช้เป็นวัสดุประกอบการศึกษาหรือการฝึกอบรม เพื่อนำเสนอข้อมูลในลักษณะของมัลติมีเดีย

6. เอกสารไฮเปอร์เท็กซ์และไฮเปอร์มีเดีย (Hypertext and Hypermedia Document) หมายถึง ไฟล์เอกสารต่าง ๆ ในรูป ของ HTML Files ซึ่งนำเสนอผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์ ประกอบด้วยข้อความ ภาพ และการเชื่อมโยง (Link) ไปยังส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งภายในและภายนอกวัสดุการเรียนทั้ง 6 ประเภทดังกล่าว บทเรียนคอมพิวเตอร์บนเว็บนับว่ามีความสำคัญที่สุดต่อการเรียนรู้ในระบบ e-Learning เนื่องจากเป็นวัสดุที่ใช้นำเสนอเนื้อหาสาระแก่ผู้เรียนโดยตรง บทเรียนคอมพิวเตอร์เว็บจึงมีบทบาทต่อการศึกษาและการฝึกอบรมในการเรียนรู้ e-Learning เป็นอย่างมาก จึงทำให้บางคนคิดว่าการศึกษาดด้วยตนเองผ่านบทเรียน WBI หรือ WBT ก็คือ e-Learning ซึ่งไม่น่าจะเป็นคำตอบที่ถูกต้องนัก เนื่องจากคำตอบที่แท้จริงนั้น e-Learning Inc แห่งเยอรมันนี้ ได้สรุปไว้ ค่อนข้างชัดเจนว่า “e-Learning is the solution of the next education” การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์บนเว็บ จึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องดำเนินการอย่างเป็นระบบ และมีการตรวจปรับทุกขั้นตอน เพื่อให้ได้มาซึ่งบทเรียนที่มีคุณภาพ ซึ่งจะส่งผลให้การศึกษาและการฝึกอบรมระบบ e-Learning มีคุณภาพตามไปด้วย

ประโยชน์ของสื่อการสอนที่มีต่อนักเรียน

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546, น. 188) อธิบายถึงประโยชน์ของสื่อการสอนที่มีต่อนักเรียนไว้ ดังนี้

1. เป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ เนื้อหาบทเรียนที่ย่างยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาสั้น และสามารถช่วยให้ความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

2. ช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับนักเรียน ทำให้เกิดความสนุกและไม่เบื่อหน่ายการเรียน

3. ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจตรงกัน และเกิดประสบการณ์ร่วมกันในวิชาที่เรียน

4. ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์อันดีในระหว่างนักเรียนด้วยกันเองและกับครู

5. ช่วยสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ และช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านั้น

6. ช่วยแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยจัดการให้มีการใช้สื่อในการเรียนการสอนรายบุคคล

ประโยชน์ของสื่อการสอนที่มีต่อครู

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546, น. 188) กล่าวถึง ประโยชน์ของสื่อการสอนที่มีต่อครู ดังนี้

1. ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น ทำให้ครูมีความสุขสนุกสนานและมีความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มมากขึ้น

2. ช่วยแบ่งเบาภาระของครูในด้านการเตรียมเนื้อหา เพราะบางครั้งอาจให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อได้เอง

3. เป็นการกระตุ้นให้ครูตื่นตัวอยู่เสมอในการเตรียมและผลิตวัสดุใหม่ ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อการสอน ตลอดจนคิดค้นเทคนิควิธีการต่าง ๆ เพื่อให้การเรียนรู้น่าสนใจยิ่งขึ้น

จัดการเรียนรู้ (Learning management)

วิจารณ์ พานิช (2555, น. 16-21) ได้กล่าวถึง ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ว่าสาระวิชามีความสำคัญแต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของนักเรียน โดยครูช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ สาระวิชาหลัก (Core Subjects) ประกอบด้วย ภาษาแม่ และภาษาสำคัญของโลก ศิลปะคณิตศาสตร์ การปกครองและหน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์โดยวิชาแกนหลักนี้จะนำมาสู่การกำหนดเป็นกรอบแนวคิดและยุทธศาสตร์สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) หรือหัวข้อสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยการส่งเสริมความเข้าใจ ในเนื้อหา วิชาแกนหลัก และสอดแทรกทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เข้าไปในทุกวิชาแกนหลัก ดังนี้

1. ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม จะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของนักเรียนเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในปัจจุบัน ได้แก่ ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา และการสื่อสารและการร่วมมือ

2. ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ได้แก่ ความรู้ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อและความรู้ด้านเทคโนโลยี

3. ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ ในการดำรงชีวิตและทำงานในยุคปัจจุบันให้ประสบความสำเร็จนักเรียนจะต้องพัฒนาทักษะชีวิตที่สำคัญ ได้แก่ ความยืดหยุ่นและการปรับตัว การริเริ่มสร้างสรรค์และ เป็นตัวของตัวเอง ทักษะสังคมและสังคมข้ามวัฒนธรรม การเป็นผู้สร้างหรือผู้ผลิต (Productivity) และ ความรับผิดชอบเชื่อถือได้ (Accountability) และ ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Responsibility)

แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ การจัดทำแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพเพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคตในศตวรรษที่ 21 ยึดกรอบของระบบสนับสนุนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

1. ระบบมาตรฐานการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Standards)

1.1 การใช้ข้อมูลความจริงจากกระบวนการสังเกต ตั้งประเด็นคำถามจากแหล่งเรียนรู้ชุมชนเชื่อมโยงไปสู่สาระการเรียนรู้รายวิชา

1.2 การบูรณาการความรู้ และความซับซ้อนของเนื้อหาสาระ

1.3 การสร้างทักษะการสืบค้น รวบรวมความรู้

1.4 การสร้างความรู้ ความเข้าใจเชิงลึกมากกว่าแบบผิวเผิน

1.5 การสร้างความเชี่ยวชาญตามความถนัดและสนใจให้กับผู้เรียน

1.6 การใช้หลักการวัดประเมินผลที่มีคุณภาพระดับสูง

2. ระบบการประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 (Assessment of 21st Century Skills)

2.1 สร้างความสมดุลในการประเมินผลเชิงคุณภาพ (ความรู้ ความถนัดสาขาอาชีพ ทักษะคิดต่อการทำงานและอาชีพ)

2.2 นำประโยชน์ของผลสะท้อนจากการปฏิบัติของผู้เรียนมาปรับปรุงการแก้ไขงาน (เครื่องมือวัดผลตามสภาพจริงการปฏิบัติ ทักษะคิด และความรู้)

2.3 ใช้เทคโนโลยีเพื่อยกระดับการทดสอบวัดและประเมินผลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด (คลังข้อสอบระบุตัวชี้วัดมาตรฐานรายวิชา ระบุระดับชั้นพฤติกรรม)

2.4 สร้างและพัฒนาระบบแฟ้มสะสมงาน (Portfolios) และเส้นทางการศึกษาต่อสู่การประกอบอาชีพ (Career Path) ของผู้เรียนให้เป็นมาตรฐานและมีคุณภาพ

3. ระบบหลักสูตรและการสอนในศตวรรษที่ 21 (21st Century Curriculum & Instruction)

3.1 สอนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary: ความรู้ที่ได้จากหลายสาขาวิชาประกอบกัน) ของวิชาแกนหลัก

3.2 สร้างโอกาสที่จะประยุกต์ทักษะเชิงบูรณาการข้ามสาระเนื้อหา และสร้างระบบการเรียนรู้ที่เน้นสมรรถนะเป็นฐาน (Competency-based)

3.3 สร้างนวัตกรรมและวิธีการเรียนรู้ในเชิงบูรณาการที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวเกื้อหนุน การเรียนรู้แบบสืบค้น และวิธีการเรียนจากการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based)

3.4 บูรณาการแหล่งเรียนรู้ (Learning Resources) จากชุมชนเข้ามาใช้ในโรงเรียนตามกระบวนการเรียนรู้แบบ Project-Based Learning: PBL

4. ระบบการพัฒนาทางวิชาชีพในศตวรรษที่ 21 (21st Century Professional Development)

4.1 ฝึกฝนทักษะความรู้ความสามารถในเชิงบูรณาการ

4.2 ใช้มิติของการสอนด้วยเทคนิควิธีการสอนที่หลากหลาย

4.3 ฝึกฝนทักษะความรู้ความสามารถในเชิงลึกเกี่ยวกับการแก้ปัญหา การคิดแบบวิจารณ์ญาณ

4.4 สามารถวิเคราะห์ผู้เรียนได้ทั้งรูปแบบการเรียนรู้ สติปัญญา จุดอ่อน จุดแข็ง ในตัวผู้เรียนและสามารถวิจัยเชิงคุณภาพที่มุ่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียน

4.5 พัฒนาความสามารถให้สูงขึ้น นำไปใช้สำหรับการกำหนดกลยุทธ์และจัดประสบการณ์ทางการเรียนได้เหมาะสมกับบริบททางการเรียนรู้

4.6 ประเมินผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างทักษะและเกิดการพัฒนาการเรียนรู้

4.7 แบ่งปันความรู้ระหว่างชุมชนทางการเรียนรู้ โดยใช้ช่องทางหลากหลายในการสื่อสารให้เกิดขึ้น

5. ระบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Environment)

5.1 สร้างสรรค์แนวปฏิบัติทางการเรียน การรับการสนับสนุนจากบุคลากรและสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เกื้อหนุน เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผล

5.2 สนับสนุนทางวิชาชีพแก่ชุมชนทั้งในด้านการให้การศึกษา การมีส่วนร่วม การแบ่งปันสิ่งปฏิบัติที่เป็นเลิศระหว่างกันรวมทั้งการบูรณาการหลอมรวมทักษะหลากหลายสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน

5.3 สร้างผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติจริงตามบริบท โดยเฉพาะการเรียนรู้แบบโครงงาน

5.4 สร้างโอกาสในการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีเครื่องมือหรือแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

3. หลักการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553, น. 4) ได้ให้หลักการในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนไว้ 9 ประการ ดังนี้

1. สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของหลักสูตร จุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ ลักษณะเนื้อหาวิชา

2. เหมาะสมกับวัย ความสามารถและความสนใจของผู้เรียน

3. จัดเรียงเนื้อหาตามลำดับขั้นตอน

4. ใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม

5. ผู้เรียนมีส่วนร่วมทำกิจกรรมและการประเมินผล

6. ส่งเสริมกระบวนการคิดและทักษะต่าง ๆ

7. ใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย

8. มีการวัดและประเมินผลหลากหลายและเหมาะสมสอดคล้องกับกิจกรรม

9. ผู้เรียนมีความสุข มีเจตคติที่ดีและอยากเรียนรู้มากขึ้น

อรยา นิลพยอม (2440, น. 39) ได้ให้หลักการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้ ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสม มีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยยึดหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. กิจกรรมนั้นต้องแสดงเนื้อหาของความรู้ที่ผู้เรียนกำลังเรียนอยู่ด้านการปฏิบัติจริง

2. กิจกรรมนั้นต้องเหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความต้องการ เป็นที่น่าสนใจของผู้เรียนและสอดคล้องสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

3. ควรจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคลและระดับกลุ่มของผู้เรียน

4. กิจกรรมนั้นต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทั้งถึงทุกคน และทำให้เกิดผลอย่างเต็มที่ซึ่งจะก่อให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

5. ต้องมีจุดมุ่งหมายในการจัดว่าจัดเพื่ออะไร พยายามจัดให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไป และสอดคล้องกับจุดประสงค์ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

6. มีการจัดลำดับขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรม เพื่อให้การเรียนรู้มีความต่อเนื่อง มีการสรุป และรวมทั้งวัดผลการปฏิบัติงานด้วย

7. ผู้สอนควรมีความเข้าใจวิธีการสอน มีเทคนิคและทักษะต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรม เพื่อที่จะเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมกับธรรมชาติของเนื้อหาสาระ

8. การจัดกิจกรรมต้องใช้เวลาอย่างพอเหมาะ ไม่เร็วหรือไม่นานจนเกินไป ผู้เรียนอาจจำทำไม่เสร็จหรือเกิดการเบื่อหน่าย

9. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งหนึ่งๆ ควรจัดให้มีหลายกิจกรรมได้ตามความเหมาะสม เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย และมีความกระตือรือร้นในการเรียน

10. กิจกรรมนั้นควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลายๆทาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สังเกต วิเคราะห์หรืออภิปรายโดยอาจใช้สื่อต่าง ๆ มาประกอบกิจกรรม จะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสนการเรียนรู้ได้มากขึ้น

11. กิจกรรมนั้นควรส่งเสริมพัฒนาการทางความคิด ให้ผู้เรียนได้คิดแบบสืบสวน สอบสวน แก้ปัญหาตามแนวทางของตนเองและต้องรู้จักประเมินความคิดของตนเองด้วย

12. กิจกรรมนั้นควรมีลักษณะเปิดกว้างแก่ผู้เรียน ให้มีลักษณะที่แตกต่างกันทั้งในด้านเนื้อหาและแนวความคิด คำตอบที่ถูกต้องไม่จำเป็นต้องมีเพียงคำตอบเดียว แต่เป็นการให้ผู้เรียนได้รู้จักความคิดอย่างมีเหตุผล

13. ควรมีการประเมินผลการใช้กิจกรรมทุกครั้งเพื่อค้นหาข้อดี และข้อบกพร่องในการทำกิจกรรม กิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ จะได้ นำผลไปปรับปรุงและแก้ไขใช้ในครั้งต่อไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2553, น. 4 อ้างถึงใน สิรินาถ ชุมพาทิ, 2559, น. 9) ได้กล่าวว่องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาจากข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้เสริมสร้างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองและการเรียนของผู้เรียน ซึ่งการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับใดก็ตามขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. ผู้เรียน ธรรมชาติของผู้เรียนเป็นสิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรกเกี่ยวกับความสามารถ ความถนัด ความสนใจ พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์และจิตใจ ความต้องการ พื้นฐานนั้นเป็นสิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก ๆ

2. บรรยายภาพทางจิตวิทยา ที่ใช้อำนวยต่อการเรียนรู้ ผู้สอนเป็นส่วนสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งที่จะกำหนดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เป็นไปในรูปแบบที่ต้องการได้ นอกจากนี้บรรยากาศในชั้นเรียนยังต้องอาศัยองค์ประกอบอื่น ๆ อีกนอกเหนือไปจากตัวผู้สอนสอนเช่น ผู้เรียน เข้าชั้นเรียน หรืออาหารกลางวัน ผู้เรียนเริ่มเรียนชั่วโมงแรกด้วยความรู้สึกหิวหรือบางครั้งผู้เรียนได้รับสิ่งกระทบกระเทือนใจติดตามมา เนื่องจากความไม่ปลอดภัยในครอบครัว เป็นต้น ส่วนทางด้านตัวผู้สอนนั้นอาจจะมีความกดดันจากผู้บริหารหรือจากครอบครัว เศรษฐกิจ อาหารเข้าของผู้สอนก่อนมาสถานศึกษา ซึ่งเป็นสิ่งที่บ่งบอกได้ว่าบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียนนั้นใช้อำนวยต่อการเรียนรู้หรือไม่ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนจะเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงเงื่อนไขหรือสถานการณ์ว่าผู้เรียนจะประสบความสำเร็จหรือความล้มเหลวต่อการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนควรคำนึงถึงผู้เรียนโดยจะต้องหากวิธีที่จะตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานของผู้เรียนให้มากที่สุด เพื่อความสำเร็จแห่งการเรียนรู้และการเจริญเติบโตเป็นบุคคลที่สมบูรณ์ต่อไป

สมิท, และราแกน (Smith, & Ragan, 1999, pp. 125-126) ได้เสนอหลักในการพิจารณาว่า ควรใช้ลักษณะการเรียนการสอนที่เน้นบทบาทของผู้เรียนหรือผู้สอนเป็นบทบาทนำในการเรียนการสอน โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ ลักษณะของผู้เรียน บริบทการเรียนรู้ และงานเพื่อการเรียนรู้ โดยพิจารณาที่ละตัวแปรดังนี้

1. ลักษณะของผู้เรียน ถ้าองค์ประกอบด้านอื่น ๆ เท่ากัน พบว่าผู้เรียนที่มีลักษณะต่อไปนี้ ได้แก่ ระดับความรู้เดิม ความถนัดทางการเรียน กลวิธีการเรียนรู้ และความใส่ใจในการเรียนรู้ ถ้ามีมาก ควรใช้วิธีที่ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการเรียนรู้ แต่ถ้าผู้เรียนมีลักษณะต่อไปนี้คือ มีความวิตกกังวลมาก มีลักษณะพึ่งพาปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลว เช่น การช่วยเหลือจากผู้อื่น ควรใช้วิธี ที่ผู้สอนมีบทบาทนำในการเรียนการสอน

2. บริบทการเรียนรู้ ถ้าองค์ประกอบด้านอื่น ๆ เท่ากันพบว่า หากเวลาสำหรับการเรียนรู้ มีจำกัด เป้าหมายการเรียนรู้มุ่งที่ผลสัมฤทธิ์มากกว่าวิธีการเรียนรู้ ผู้เรียนทุกคนคาดหวังให้มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ควรใช้วิธีที่ผู้สอนมีบทบาทชี้นำในการเรียนการสอน แต่หากเป้าหมาย การเรียนรู้คือวิธีการเรียนรู้ ควรใช้วิธีที่ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทนำในการเรียนรู้

3. ภาระงานเพื่อการเรียนรู้ ถ้าองค์ประกอบด้านอื่น ๆ เท่ากันพบว่า หากเป็นภาระงานที่เน้นการพัฒนาทักษะทางปัญญาระดับสูงหรือทักษะการแก้ปัญหา ควรให้ผู้เรียนมีบทบาทนำหากปัญหา มีความซับซ้อนมากผู้สอนควรเข้าไปมีบทบาทชี้แนะช่วยเหลือ หากงานที่มอบหมาย อาจทำให้เกิด อันตรายแก่ร่างกาย กระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึก หรือต้องใช้สมรรถภาพระดับสูง

จำเป็นต้องให้ผู้สอน เข้าไปมีบทบาทชี้นำในการเรียนการสอน อย่างไรก็ดี การจัดการเรียนการสอน ควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทนำให้มากที่สุด ยกเว้นหากมีข้อจำกัดดังที่กล่าวมาแล้ว ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ ความเข้าใจ พัฒนาทักษะและมีความเชื่อมั่นในศักยภาพการเรียนรู้ของตนเอง

4. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553, น. 4-9) ได้ให้กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีหลากหลายกระบวนการ เช่น กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการสร้างเจตคติ กระบวนการสร้างค่านิยม กระบวนการกลุ่ม กระบวนการความรู้ความเข้าใจ กระบวนการสร้างความตระหนัก กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการทางคณิตศาสตร์ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ กระบวนการทางภาษา และกระบวนการจัดการเรียนรู้ 14 ประการ ดังต่อไปนี้

1. กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด ส่วนมากใช้ในการสอนคำนิยามศัพท์แนวคิดต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดเป็นเบื้องต้นก่อนการเรียนรู้เนื้อหาอื่น มีขั้นตอนดังนี้

- 1.1 การรับรู้
- 1.2 สังเกตและคิด
- 1.3 จำแนกลักษณะร่วมและสรุป
- 1.4 ทดสอบความเข้าใจ
- 1.5 สรุปแนวทางความคิด

2. กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นกระบวนการซึ่งมีเทคนิคตั้งแต่การรับรู้ การจำการเข้าใจ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ มีขั้นตอนดังนี้

- 2.1 สร้างความคิดรวบยอด
- 2.2 การอธิบาย
- 2.3 การรับฟัง
- 2.4 การเชื่อมโยงความสัมพันธ์
- 2.5 วิเคราะห์วิจารณ์
- 2.6 สรุป

3. กระบวนการปฏิบัติ เป็นกระบวนการให้ผู้เรียนฝึกฝน มักใช้กับการจัดการเรียนรู้ประสบการณ์ด้านทักษะ ดังนี้

- 3.1 สังเกตและรับรู้
- 3.2 ทำตามแบบ

3.3 ทำเองโดยไม่มีแบบ

3.4 ฝึกให้เกิดความชำนาญ

4. กระบวนการสร้างเจตคติ ตามหลักสูตรมีการกำหนดคุณลักษณะและเจตคติที่พึงประสงค์ ต้องใช้กระบวนการและระยะเวลา สอดแทรกตามหัวข้อประสบการณ์ได้อย่างเหมาะสม มีขั้นตอนดังนี้

4.1 สังเกต

4.2 วิเคราะห์

4.3 สรุป

5. กระบวนการสร้างค่านิยม ค่านิยม เป็นส่วนหนึ่งของคุณธรรมที่ต้องเน้นคล้ายเจตคติ แต่ค่านิยมเป็นการยอมรับและนำไปปฏิบัติ มีขั้นตอนดังนี้

5.1 สังเกตและตระหนัก

5.2 การวิเคราะห์

5.3 การเลือกกำหนดเป็นค่านิยม

5.4 เห็นคุณค่าและนำไปปฏิบัติ

5.5 สรุปเป็นค่านิยมของตนเอง

6. กระบวนการกลุ่ม เป็นการฝึกฝนให้มีความคุ้นเคยและเกิดการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ดำเนินการดังนี้

6.1 เลือกผู้นำกลุ่ม

6.2 กำหนดจุดประสงค์และวิธีการ

6.3 รับฟังความคิดเห็นจากสมาชิก

6.4 สรุปผล

7. กระบวนการความรู้ความเข้าใจ เป็นกระบวนการที่ใช้ในการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย สิ่งที่ต้องการพัฒนาคือเนื้อหาสาระ ดังนี้

7.1 สังเกตและตระหนัก

7.2 วางแผนกำหนดแนวทาง

7.3 แบ่งความรับผิดชอบไปแสวงหาความรู้

7.4 พัฒนาความรู้ความเข้าใจ

7.5 สรุปสาระสำคัญ

8. กระบวนการสร้างความตระหนัก ให้ผู้เรียนสนใจรับรู้ในประสบการณ์ปรากฏการณ์ในด้านความหมาย ความเป็นไปต่าง ๆ จนเห็นความสำคัญและความจำเป็นของปัญหา มีขั้นตอนดังนี้

8.1 สังเกต

8.2 วิจัย

8.3 สรุปผล

9. กระบวนการแก้ปัญหา เป็นการหาคำตอบหรือแก้ปัญหาด้วยตนเองอย่างมีหลักการ ดังนี้

9.1 สังเกต

9.2 วิเคราะห์

9.3 สร้างทางเลือก

9.4 เก็บรวบรวมข้อมูลหรือทดสอบ

9.5 สรุปผล

10. กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนคิดเชื่อมโยงสิ่งที่อยู่ใกล้กัน เป็นการสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ให้รวมกันอยู่เป็นรูปแบบใหม่ มีขั้นตอนดังนี้

10.1 เตรียมข้อมูล

10.2 รวบรวมข้อมูลและปล่อยความคิดไว้เสียๆ

10.3 เชื่อมโยงความคิด

10.4 ทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง

11. กระบวนการทางคณิตศาสตร์ : ประกอบด้วยทักษะการคิดคำนวณและทักษะการแก้โจทย์ปัญหา

11.1 ทักษะการคิดคำนวณ มีขั้นตอนดังนี้

11.1.1 สร้างความคิดรวบยอด

11.1.2 ยกตัวอย่างและสรุปเป็นกฎ

11.1.3 ฝึกประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่

11.1.4 สรุปผล

11.2 ทักษะการแก้โจทย์ปัญหา มีขั้นตอนดังนี้

11.2.1 ทำความเข้าใจโจทย์ปัญหา

11.2.2 กำหนดแนวทางแก้โจทย์ปัญหา

11.2.3 หาคำตอบ

12. กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เป็นวิธีการคิดค้นและการทำงานด้านวิทยาศาสตร์ เหมาะสำหรับการเรียนรู้อาชีววิทยาศาสตร์และนำไปประยุกต์ใช้ได้กับวิชาอื่น ๆ ได้บ้าง หัวข้อประสบการณ์ มีขั้นตอนดังนี้

- 12.1 กำหนดปัญหา
- 12.2 ตั้งสมมติฐาน
- 12.3 ทดลอง/รวบรวมข้อมูล
- 12.4 วิเคราะห์ข้อมูล
- 12.5 สรุปผล

13. กระบวนการทางภาษาศาสตร์ ใช้ในการเรียนรู้ภาษา มุ่งให้เกิดการพัฒนาทางด้านทักษะภาษา มีขั้นตอนดังนี้

- 13.1 ทำความเข้าใจสัญลักษณ์
- 13.2 สร้างความคิดรวบยอด
- 13.3 ถ่ายทอดหรือสื่อความหมาย ความคิด
- 13.4 พัฒนาความสามารถ

14. กระบวนการจัดการเรียนรู้ 9 ประการเป็นกระบวนการที่มุ่งพัฒนา ในด้านคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้ พัฒนางานและเจตคติที่ดี เป็นกระบวนการที่สังเคราะห์ข้อดีของกระบวนการต่าง ๆ เข้าด้วยกัน การจัดการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องจัดให้ครบทุกลำดับขั้น เพราะบางขั้นไม่จำเป็นต้องใช้ การจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งมีจุดเน้นที่แตกต่างกัน แต่ควรเรียงตามลำดับขั้น มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

- 14.1 ตระหนักในปัญหาและความจำเป็น
- 14.2 คิด วิเคราะห์ วิจัย
- 14.3 สร้างทางเลือกหลากหลาย
- 14.4 ประเมินผลทางเลือก
- 14.5 วางแผนการปฏิบัติ
- 14.6 ปฏิบัติอย่างชื่นชม
- 14.7 ประเมินระหว่างปฏิบัติ
- 14.8 ปรับปรุงแก้ไข
- 14.9 ประเมินผลรวมเพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจ

กระทรวงศึกษาธิการ (2545, น. 125) ได้ให้กระบวนกรรมการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ต้องจัดให้เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง พัฒนาและขยายความคิดของตนเองจากความรู้ที่ได้เรียน ผู้เรียนต้องได้เรียนเนื้อหาสาระของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ทั้งในส่วกว้างและส่วลึก และจัดในทุกภาคและชั้นปีของการศึกษา การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมให้มีประสิทธิภาพกระทรวงศึกษาธิการปี 2545 ได้เสนอไว้ดังนี้

1. จัดการเรียนรู้ที่มีความหมายโดยเน้นแนวคิดที่สำคัญที่ผู้เรียน สามารถนำไปใช้ในโรงเรียนและนอกโรงเรียนได้ เป็นแนวคิดความรู้ที่คงทนและยั่งยืน มากกว่าที่จะศึกษาในสิ่งที่เป็นเนื้อหาหรือข้อเท็จจริงที่มากมายจะทำให้ในเนื้อหาที่มีความกระจัดกระจาย และเป็นแก่นสารด้วยการจัดกิจกรรมที่มีความหมายต่อผู้เรียนและด้วยการประเมินผลที่ทำให้ผู้เรียนต้องใส่ใจในสิ่งที่เรียน และสามารถทำอะไรได้บ้าง

2. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ การบูรณาการหลักสูตร หัวข้อที่เรียนจะต้องเชื่อมโยงกับเหตุการณ์พัฒนาการต่าง ๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน ที่เกิดขึ้นในโลกเข้าด้วยกันบูรณาการความรู้ ทักษะค่า นิยม และจริยธรรมลงสู่การปฏิบัติจริงโดยการใช้แหล่งความรู้ สื่อ และเทคโนโลยีต่าง ๆ และสัมพันธ์กับวิชาต่าง ๆ

3. การเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาค่านิยมจริยธรรมจากหัวข้อหรือหน่วยการเรียนรู้ที่สะท้อนค่านิยม จริยธรรมบรรทัดฐานในสังคมการนำไปใช้ในชีวิตจริงช่วยผู้เรียนให้ได้คิดอย่างมีวิจารณญาณ ตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ยอมรับและเข้าใจในความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากคนอื่น และรับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวม

4. จัดการเรียนรู้ที่ทำท่าย คาดหวังให้ผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ ทั้งในส่วนตนและการเป็นสมาชิกกลุ่ม ให้ผู้เรียนใช้ชีวิตการสืบเสาะการจัดการเรียนรู้ของตนเองใส่ใจและเคารพในความคิดของผู้เรียน

5. จัดการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดการตัดสินใจสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองจัดการตัวเองได้มีวินัยในตนเอง ทั้งด้านการเรียน และการดำรงชีวิต ที่เน้นการจัดกิจกรรมที่เป็นจริงเพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ความสามารถไปใช้ในชีวิตจริง

กระบวนการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมนั้น ครูผู้สอนต้องใช้วิธีการสอนที่หลากหลายผสมผสานกันอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์

การสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จะสามารถบรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ได้ด้วยทั้งการสอนแบบบูรณาการ และการสอนแบบแยกกลุ่มสาระ ด้วยเหตุผลที่ว่า การสอนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ด้วยวิธีการบูรณาการนั้น มีเหตุผลที่สนับสนุนอย่างน้อย 3 ประการคือ ความเหมาะสมทางด้านปรัชญา ความเหมาะสมด้านจิตวิทยา และความสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงธรรมชาติของวิชาความรู้สมัยใหม่ กล่าวคือ

1. เหตุผลในด้านความเหมาะสมทางด้านปรัชญา เนื่องจากการจัดการศึกษาภาคบังคับนั้นเรื่องที่กำหนดไว้ในหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ จะต้องมียุทธศาสตร์ทั้งต่อตัวผู้เรียนและสังคมโดยรวมและผู้เรียนเองก็ต้องการความแน่ใจ ว่าสิ่งที่เขาถูกบังคับให้เรียนนั้นจะต้องเกิดประโยชน์แก่ตัวเขาไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ดังนั้นการสอนแบบบูรณาการ จึงมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งในการพัฒนาตนเองและสังคม

2. เหตุผลในด้านความเหมาะสมทางด้านจิตวิทยา การสอนแบบบูรณาการเป็นการสอนที่พยายามจะตอบสนองธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก เนื่องจากเด็กมักจะมองโลกเป็นหน่วยเดียวแต่ก็จะตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับทุก เรื่องทุกวิชา ดังนั้นบทบาทของครูที่ควรจะทำก็คือผู้ สอน จะต้องจัดประสบการณ์และช่วยชี้แนะ ช่วยเหลือด้วยวิธีการศึกษาค้นคว้าหาคำตอบที่มาจากความรู้หลายๆ ด้านหลายวิชา รวมทั้งขั้นตอนในกระบวนการศึกษาค้นคว้าให้แก่ผู้เรียนด้วย

3. เหตุผลในด้านความสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงธรรมชาติของเนื้อหาสาระความรู้สมัยใหม่ปัจจุบันวิชาต่าง ๆ จะมีการเชื่อมโยงความรู้เข้าด้วยกันทำให้เกิดวิชาใหม่ ๆ ขึ้นหลายวิชาเช่น วิชาภูมิศาสตร์เศรษฐกิจภูมิศาสตร์การเกษตร และประวัติศาสตร์เศรษฐกิจ

4. การได้วาที วิธีการนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลและเชื่อมโยงในสิ่งที่ศึกษาค้นคว้าเข้าด้วยกันกิจกรรมการได้วาทีช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการจัดระบบข้อมูลความรู้ต่าง ๆ มาสนับสนุนความคิดเห็นของตนและใช้ทักษะทางภาษาเพื่อสื่อสาร จูงใจผู้อื่นให้เห็นคอยตาม

5. การจัดประสบการณ์นอกสถานที่ เพื่อให้ผู้เรียนได้สังเกตและได้รับประสบการณ์ตรงในชีวิตจริงโดยใช้สังคมเป็นเสมือนห้องปฏิบัติการของผู้เรียนทั้งผู้เรียนและครูได้ฝึกการวางแผนล่วงหน้าก่อนที่จะรับประสบการณ์เหล่านั้น

6. การเขียนบรรยาย เพื่อฝึกทักษะการเขียนโดยให้ผู้เรียนได้คิดประเด็นคำถามต่าง ๆ รวบรวมความรู้และนำมาถ่ายทอดด้วยการเขียนให้ผู้อื่นได้เข้าใจความคิดเห็นของตนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทบทวนสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้แล้วมาผสมผสานกับความรู้ใหม่และเขียนถ่ายทอดออกมา

7. การจัดระบบความคิดด้วยกราฟฟิก ทักษะการเขียนและการอ่านกราฟฟิกเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดรวบยอดและความคิดสร้างสรรค์ได้แก่กราฟ แผนภูมิแผนผังแผนภาพตารางแผนที่

8. การอ่านร่วมกันในกลุ่ม ในขณะที่ทำงานกลุ่มผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการอ่านเพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่อ่านด้วยการอภิปรายซักถามร่วมกันกับเพื่อน

9. การสัมภาษณ์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักตั้งคำถามเพื่อเตรียมการสัมภาษณ์รู้จักการตีข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และรายงานผลที่ได้จากการสัมภาษณ์ทำให้ผู้เรียนได้สร้างประสบการณ์ความสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างชุมชนครอบครัวและโรงเรียนอีกด้วย

10. การเขียนอนุทิน เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เขียนแสดงความคิดเห็นความรู้สึกอย่างเสรีผู้เรียนได้มีโอกาสเชื่อมโยงในสิ่งที่เรียนกับความสนใจและประสบการณ์ของเขา

11. การบรรยาย การฟังคำอธิบายจากครูยังเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่ายิ่งในกรณีให้ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนจะได้มีพื้นฐานความรู้ที่ถูกต้องตรงกันแต่ควรใช้ในระยะเวลาอันสั้น

12. การรายงาน เป็นชิ้นงานที่สะท้อนการศึกษาค้นคว้าในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งรายงานผลด้วยการเขียนเป็นรายงานหรือพูดรายงานด้วยการใช้สื่อเทคโนโลยีประกอบอีกทั้งยังส่งเสริมเรื่องความรับผิดชอบและวินัยแก่ผู้เรียนด้วย

13. การแสดงบทบาทสมมติและสถานการณ์จำลอง เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามความคิดสร้างสรรค์และตามสถานการณ์ที่เป็นจริงผู้เรียนได้ฝึกการ การแสดงบทบาทสมมติและสถานการณ์จำลองเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามความคิดสร้างสรรค์และตามสถานการณ์ที่เป็นจริงผู้เรียนได้ฝึกการตัดสินใจ มีการพัฒนาทักษะทางสังคมรู้จักการเตรียมการด้วยการศึกษาค้นคว้าวิจัยเพื่อรวบรวมข้อมูลก่อนการแสดง

สมิท, และราแกน (Smith, & Ragan, 1999, น. 114-115) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับผลการเรียนรู้ประเภทใดก็ได้ ที่นิยมใช้อย่างแพร่หลาย 4 ขั้นตอนคือ ขั้นนำ (introduction) ขั้นสอน (body) ขั้นสรุป (conclusion) และขั้นประเมินผล (assessment) มาใช้เป็นขั้นตอนในการนำเสนอเหตุการณ์การเรียนการสอนของกานเยและวิเคราะห์ลักษณะของเหตุการณ์การเรียนการสอน ตามลักษณะบทบาทของผู้เรียนและผู้สอนซึ่งแบ่งได้ 3 ลักษณะ คือ แบบที่ 1 เป็นแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายริเริ่มหรือเป็นผู้มีบทบาทนำ โดยผู้เรียน

เป็นผู้สืบสอบค้นพบความรู้ด้วยตนเอง (exploratory) หรือแบบที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ (student-center) แบบที่ 2 เป็นแบบที่ผู้สอนเป็นฝ่ายริเริ่มหรือเป็นผู้มีบทบาทนำในการเสนอการเรียนการสอนโดยใช้การบอก อธิบายให้แก่ผู้เรียน (expository) หรือแบบที่ครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ (teacher-center) แบบที่ 3 เป็นแบบที่ผู้สอนและผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันในเหตุการณ์การเรียนการสอน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนนอกจากจะคำนึงถึงขั้นตอนในการนำเสนอกิจกรรมการเรียน การสอนว่ามีลำดับอย่างไรแล้ว ยังต้องพิจารณาถึงลักษณะของบทบาทผู้สอนและผู้เรียนในขั้นตอนการเรียนการสอนด้วยว่าเป็นอย่างไร

ขั้นตอนในการนำเสนอการเรียนการสอนแต่ละขั้นที่นำเสนอ มีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้

1. ขั้นนำ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ส่งเสริมความสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ระลึกถึงความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เรื่องใหม่ ซึ่งเก็บไว้ในความจำระยะยาวนำกลับมาสู่ความจำทำงานเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเรียนรู้เรื่องใหม่ เหตุการณ์การเรียนการสอนในขั้นนี้ประกอบด้วย

1.1 การสร้างความสนใจ ทำได้โดยการตั้งคำถามที่ดึงดูดความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียนในเรื่องที่ผู้เรียนสนใจหรือเรื่องที่เป็นประสบการณ์ใกล้ตัว ผู้สอนอาจใช้การสาธิต การนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่จะเรียนเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

1.2 การบอกจุดประสงค์แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรับรู้ว่าพฤติกรรมหรือการกระทำอย่างใดที่แสดงผลการเรียนรู้ของตนหรือเป็นสิ่งที่ผู้สอนคาดหวัง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตั้งจุดมุ่งหมายอย่างชัดเจนในการเรียนรู้ในครั้งนั้น ๆ

1.3 การกระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงการเรียนรู้ที่มีมาก่อน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ของการเรียนรู้สิ่งใหม่กับสิ่งที่ผู้เรียนรู้มาก่อน เพื่อให้การเรียนรู้สิ่งใหม่ประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น ซึ่งทำได้โดยการพูดคุย สนทนา การใช้คำถามกระตุ้นให้เกิดการทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

2. ขั้นสอน มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้ดึงเอาความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้สิ่งใหม่นำออกมาใช้สร้างความรู้ ความเข้าใจกับสารสนเทศใหม่ที่ได้รับ เหตุการณ์การเรียนการสอนในขั้นนี้ประกอบด้วย

2.1 การนำเสนอความรู้และสื่อการเรียนรู้ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธีเช่น การสาธิต การนำเสนอตัวอย่าง การบอกเล่าโดยตรง การให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบ ในการนำเสนอความรู้อาจใช้วิธีอุปนัยหรือวิธีนิรนัย ถ้าเป็นการเรียนรู้ความคิดรวบยอดที่เป็นรูปธรรมควรใช้วิธีอุปนัย โดยให้

นักเรียนได้เห็นตัวอย่างหลากหลายแล้วสรุปความหมายของสิ่งนั้นด้วยตนเอง แต่ถ้าเป็นเรื่องนามธรรมควรใช้วิธีนิรนัย และอาจนำเสนอด้วยภาพหรือแผนภูมิ

2.2 การนำเสนอและชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ถ้าเป็นเรื่องใหม่ที่ผู้เรียนไม่เคยรู้มาก่อนก็จำเป็นต้องบอกโดยตรง ถ้าเป็นเรื่องที่ผู้เรียนสามารถค้นพบได้ด้วยหลักเหตุผล ผู้สอนก็อาจนำเสนอความรู้โดยวิธีให้ผู้เรียนค้นพบความรู้ นอกจากนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนผู้เรียนบางคนต้องการการชี้แนะจากผู้สอนมากและบางคนก็ไม่ต้องการชี้แนะ ดังนั้นผู้สอนจึงควรใช้วิจารณญาณในการดำเนินการ

2.3 การให้ผู้เรียนปฏิบัติและฝึกฝนจากแบบฝึกหัดหรือตัวอย่างต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้

2.4 การให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียน ข้อมูลป้อนกลับที่ให้กับผู้เรียนมีจุดมุ่งหมายแบ่งได้ 2 ประการ คือ ประการแรกมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียนให้เกิดความมั่นใจในการเรียนรู้และจุดมุ่งหมายประการสุดท้ายเพื่อให้สารสนเทศเกี่ยวกับผลการปฏิบัติของผู้เรียนว่าถูกต้องหรือไม่อย่างไร ช่วยให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของการปฏิบัติว่าเป็นอย่างไร มีความเหมาะสมหรือไม่ ผลที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร และชี้ให้เห็นแนวทางที่จะปรับปรุงแก้ไข

3. ขั้นสรุป จุดมุ่งหมายในขั้นนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้สรุป และทบทวนความรู้ที่ได้รับว่าเพิ่มขึ้นจากเดิมหรือไม่อย่างไร จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร เหตุการณ์การเรียนการสอนในขั้นนี้ประกอบด้วย

3.1 การรวบรวมและสังเคราะห์สิ่งที่เรียนรู้ใหม่ เทคนิควิธีที่จะช่วยในการสรุปความรู้ที่นิยมใช้กัน ได้แก่ การใช้ผังกราฟิก (graphic organizer) คือ แบบของการสื่อสารเพื่อนำเสนอข้อมูลหรือความรู้ที่ได้จากการรวบรวมอย่างเป็นระบบ ให้มีความเข้าใจง่าย กะทัดรัด ชัดเจน ผังกราฟิกได้มาจากการนำข้อมูลดิบในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาทำการจัดกระทำข้อมูลโดยอาศัยทักษะการคิด เช่น การสังเกตเปรียบเทียบ การแยกแยะ การจัดประเภท การเรียงลำดับ การใช้ตัวเลข การวิเคราะห์ การสร้างแบบแผนจากนั้นจึงมีการเลือกผังกราฟิกเพื่อนำเสนอข้อมูลที่จัดกระทำแล้วตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่ผู้นำเสนอต้องการ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์, 2544) ผังกราฟิกที่นิยมใช้มีหลายรูปแบบ เช่น 1) แผนผังใยแมงมุม (web) เหมาะสำหรับการคิดแบบโยงความสัมพันธ์ เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ของความคิดที่เกี่ยวข้องซึ่งแยกย่อยออกไปได้มากมายก่อนที่จะนำมาจัดกลุ่มหรือจัดประเภทของความคิด ใช้สำหรับการนำเสนอความคิดที่เกิดจากการระดมสมอง 2) แผนผังความคิด (mind map) เหมาะสำหรับการสรุปความคิดรวบยอดที่สัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เป็นโครงสร้างทางความคิดที่ประกอบด้วยความคิดหลักเป็นศูนย์กลางซึ่งประกอบด้วย

ความคิดตรง และความคิดย่อยที่แตกแขนงจากความคิดตรงออกไป ซึ่งแสดงให้เห็นความสัมพันธ์กันเป็นเครือข่าย เช่น แผนผังของอาหารหลัก 5 หมู่ ซึ่งแต่ละหมู่มยังประกอบด้วยอาหารชนิดต่าง ๆ อีกหลายชนิด 3) แผนผังแสดงการคิดแบบวงจร (circle) เหมาะสำหรับการนำเสนอข้อมูลที่เป็นกระบวนการต่อเนื่องเป็นวงจร เช่น วงจรการเกิดฝน วงจรชีวิตของยูง เป็นต้นยังมีรูปแบบของผังกราฟิกอีกหลายรูปแบบที่ผู้สนใจสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะของข้อมูลและจุดประสงค์ในการนำเสนอ 4) การส่งเสริมให้นักเรียนจดจำความรู้และถ่ายโอนความรู้ โดยให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่แตกต่างไปจากแบบฝึกหัด

4. **ชั้นประเมินผล** จุดมุ่งหมายในขั้นนี้เพื่อให้ผู้สอนรู้ว่าผู้เรียนเกิดผลการเรียนรู้ตามที่คาดหวังไว้หรือไม่ และเป็นข้อมูลในการจัดการเรียนการสอนเพื่อซ่อมเสริมหรือดำเนินการปรับปรุงแก้ไข

5. **การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้**

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่ได้เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด หรือจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนนั้น ๆ ด้วย เพราะเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนแล้วจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ จดจำ ไม่เพียงแต่จะได้ความรู้และผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นเท่านั้น แต่ผู้เรียนยังจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย การสอนโดยใช้เกมจึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสนุกสนานในการเรียนและทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

ในที่นี้ จะกล่าวถึง ความหมายของการสอนโดยใช้เกม จุดมุ่งหมาย องค์ประกอบของการสอน ขั้นตอนในการสอน เทคนิค ข้อเสนอแนะสำหรับการสอน ข้อดีและข้อจำกัดในการสอน ความหมาย

ทิสนา แชมมณี (2550, น. 365) อธิบายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

1. **วัตถุประสงค์ของวิธีสอนโดยใช้เกม**

วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ทิสนา แชมมณี (2550, น. 365)

2. **องค์ประกอบของวิธีสอนโดยใช้เกม**

ทิสนา แชมมณี (2550, น. 365) อธิบายองค์ประกอบของวิธีการสอนโดยใช้เกม

ดังนี้

- 1) มีผู้สอนและผู้เรียน
- 2) มีเกม และกติกาการเล่น
- 3) มีการเล่นเกมตามกติกา
- 4) มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น

หลังการเล่น

- 5) มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
3. ขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้เกม

ทิตินา แชมมณี (2550, น. 365) กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญของการสอนไว้ว่ามีขั้นตอนดังนี้

- 1) ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
- 2) ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
- 3) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่น

ของผู้เรียน

4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

เทคนิคและข้อเสนอนี้ต่าง ๆ ในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ

ทิตินา แชมมณี (2550, น. 366-368) ได้กล่าวถึงการเลือกใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ

ดังนี้

4.1 การเลือกและนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ผู้สอนอาจมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญ มาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือการวิเคราะห์หรืออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภทคือ 1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น 2) เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น และ 3) เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะคือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่าบอร์ดเกม (board game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (conflict resolution) อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกม

สถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่งในสถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลาย ๆ วันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้าไปมากจึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นคือ คอมพิวเตอร์เกม (computer game) ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแบบนี้ได้รับความนิยมสูงมาก

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับเปลี่ยนให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่า สามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เช่นนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมเหล่านั้นก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่นส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (software) และฮาร์ดแวร์ (hardware) คือตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนจึงจะสามารถเล่นได้

ในกรณีที่ผู้สอนต้องการเลือกเกมที่มีผู้จัดทำและเผยแพร่แล้ว (published game) มาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งข้อมูลว่า มีใครทำอะไรไว้บ้างแล้ว ซึ่งในปัจจุบันเกมประเภทนี้มีเผยแพร่และวางจำหน่ายในท้องตลาดจำนวนมาก ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ สิ่งสำคัญซึ่งผู้สอนถึงตระหนักในการเลือกเล่นเกมจำลองสถานการณ์ก็คือ เกมจำลองสถานการณ์ที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ ย่อมจำลองความเป็นจริงของสถานการณ์ในประเทศนั้น ซึ่งจะมีความแตกต่างไปจากสถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้นผู้สอนจึงควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจ หรือไม่ก็จำเป็นต้องดัดแปลงหรือตัดทอนส่วนที่แตกต่างออกไป หากสามารถทำได้

4.2 การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่น และกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่าย ๆ มีวิธีเล่นและกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจง

ก็จะทำได้ยากขึ้นผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง

กติกาการเล่น เป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเล่นเกม เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่น และวิเคราะห์ (หากเกมไม่ได้ให้รายละเอียดไว้) กติกาว่า กติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไร และควรดูแลให้ผู้เล่น ปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

4.3 การเล่นเกม ก่อนการเล่น ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น ไม่เช่นนั้น อาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลา เสียอารมณ์ ของผู้เล่นด้วย การเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

4.4 การอภิปรายหลังการเล่น ขึ้นตอนนี้เป็นขึ้นที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอน แต่เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดาๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้น ก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่ว ๆ ไป มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ(ใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุก และการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่าง ๆ) 2) เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา) และ 3) เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่าง ๆ (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา) ดังนั้นการอภิปราย จึงควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้น ๆ กล่าวคือ ถ้าการใช้เกมนั้นมุ่งเพียงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะให้ผู้เรียน การอภิปรายก็ควรมุ่งไปที่ทักษะนั้น ๆ ว่าผู้เรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด ประสบความสำเร็จตามต้องการหรือไม่ และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น แต่ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกม ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่าผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด เป็นต้น ถ้ามุ่งการเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ความจริงอะไรบ้างการเรียนรู้นั้นได้มาจากไหน และอย่างไร ผู้เรียนได้มาจากไหน และอย่างไร ผู้เรียนได้

ตัดสินใจอะไรบ้าง ทำไมจึงตัดสินใจเช่นนั้น และการตัดสินใจให้ผลอย่างไร ผลนั้นบอกความจริงอะไร ผู้เรียนมีข้อสรุปอย่างไร เพราะอะไรจึงสรุปอย่างนั้น เป็นต้น

ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม

ทศนา แคมมณี (2550 หน้า 368) กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม ดังนี้

ข้อดี

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

ข้อจำกัด

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก
2. เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหาโดยเฉพาะเกมจำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูงมาก เนื่องจากการเล่นเกมส่วนใหญ่ ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะตน
3. เป็นวิธีสอนที่ขึ้นกับความสามารถของผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม จึงจะสามารถสร้างได้
4. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะ แม้จะไม่ยุ่งยากซับซ้อนนัก แต่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษา และเกมจำลองสถานการณ์ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองใช้จนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลามาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมาก และผู้เล่นจำนวนมากยังต้องใช้เวลาเพิ่มขึ้นอีก
5. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพจึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

กิดานันท์ มลิทอง 2540 หน้า 143) ได้อธิบายการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

1. ลักษณะของเกม

- 1.1 ควรเป็นเกมที่ต้องทำเป็นกลุ่ม ตั้งแต่กลุ่มเล็กที่สุดคือ 2 คน (pair work) กลุ่มใหญ่ 5 - 6 คน จนถึงกลุ่มที่ร่วมกันทั้งชั้น (whole class)

- 1.2 เกมที่นำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนภาษา ควรเน้นตัวผู้เรียนเป็นหลัก
- 1.3 ช่วยลดภาระของครูในการเตรียมการสอนให้น้อยลง
- 1.4 ควรเป็นเกมที่มีลักษณะที่กระตุ้น ใ้ใจผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ
- 1.5 เกมที่เลือกมาใช้ประกอบการสอนมีความยากง่าย เหมาะกับระดับ

ความสามารถของผู้เรียน

2. แนวทางในการใช้เกม

- 2.1 ทำความคุ้นเคยกับเกมมาก่อนนำไปใช้ประกอบการสอน โดยอ่านกติกาเล่นหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ดี
- 2.2 เลือกใช้ให้เหมาะสมกับขั้นตอนการสอน โดยพิจารณาว่าควรใช้เกมใดในขั้นตอนใด
- 2.3 อธิบายวิธีการเล่นเกมแก่ผู้เรียนอย่างชัดเจน จงตระหนักเสมอว่าเด็กทุกคนในชั้นเรียนเข้าใจวิธีการเล่น
- 2.4 ควรแสดงวิธีการเล่นด้วยตนเอง โดยยืนอยู่หน้าชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนทั้งชั้นมองเห็นอย่างทั่วถึง
- 2.5 ควรปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดไว้ในแต่ละเกมอย่างเคร่งครัด
- 2.6 ควบคุมเกมในขณะที่เล่นอย่าให้ผู้เล่นส่งเสียงดังมากเกินไป ทำให้ระเบียบวินัยของห้องเรียนเสีย
- 2.7 สังเกตปฏิกิริยาของผู้เรียนแต่ละคนในขณะที่เล่น ไม่ควรติเตียนผู้กระทำผิดอย่างรุนแรง
- 2.8 อย่าเล่นเกมนั้นนานจนเกินไป แต่ละเกมควรใช้เวลา 8-10 นาที
- 2.9 อย่าใช้เกมบางอย่างบ่อยนัก เพราะจะทำให้ผู้เรียนไม่กระตือรือร้นในการเล่น
- 2.10 ศึกษาข้อเสนอแนะของเกมแต่ละอัน เพื่อดัดแปลงวิธีเล่นให้สอดคล้องตามสภาพการเรียนการสอน

3. ขั้นตอนในการใช้เกม

- 3.1 ขั้นเลือก ควรคำนึงถึงภาษาที่ใช้ ควรเหมาะกับระดับความสามารถของผู้เรียน และขนาดของชั้นเรียนด้วย
- 3.2 ขั้นเตรียมการ เตรียมการใช้เกมก่อนล่วงหน้าเป็นอย่างดี โดยเฉพาะอุปกรณ์ที่จะใช้ในการเล่นเกม

3.3 ขั้นการใช้เกม อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม และวิธีการเล่น พร้อมทั้งกำหนดกติกาอย่างชัดเจน เพื่อให้เกมเป็นไปอย่างมีระเบียบ จากนั้นลงมือเล่นเกม โดยแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม

3.4 ขั้นประเมินผล ถ้าหากการเล่นเกมเป็นแบบลักษณะการแข่งขัน ควรให้คะแนนสำหรับกลุ่มที่ทำได้ดีถูกต้องโดยการเขียนคะแนนบนกระดาน กลุ่มใดที่ทำผิดพลาดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

4. ประโยชน์ของการใช้เกม

4.1 ช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ คลายความเครียดจากบทเรียนประจำวัน

4.2 ช่วยทบทวนบทเรียนต่าง ๆ เช่น โครงสร้างประโยค คำศัพท์ เป็นต้น

4.3 เปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกทักษะเบื้องต้นคือ ฟัง-พูด โดยการเอาความรู้ที่เรียนมาใช้ในการสถานการณ์จำลองต่าง ๆ

4.4 เกมบางอย่างเป็นแรงจูงใจ ในการนำเข้าสู่บทเรียนของเนื้อหาบางประเภทได้

4.5 ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

4.6 ช่วยให้นักเรียนรู้จักทำงานร่วมกัน ในกรณีเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม

กล่าวคือ การสอนโดยใช้เกม เป็นการสอนที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมตามกติกา โดยนำเนื้อหาในบทเรียนมาเป็นส่วนประกอบของการเล่นเกม ซึ่งจะสังเกตพฤติกรรมจากการเล่น เพื่อให้ผู้เรียนและผู้สอนนำการเล่นเกimdังกล่าวมาใช้ในการอภิปรายสรุปผล โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง ได้เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกม ฝึกฝนเทคนิคและทักษะต่าง ๆ เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน อีกทั้งมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนด้วย

มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ผู้เรียน ผู้สอน เกม กติกาที่ใช้ มีผู้เล่นเกม พฤติกรรมของผู้เล่นเกม และผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งมีขั้นตอนในการสอน คือ 1) ขั้นนำเสนอเกม โดยผู้สอนจะต้องชี้แจง อธิบายถึงเกม กติกาที่จะเล่นให้ผู้เรียนเข้าใจตามจุดประสงค์การเรียนรู้ 2) ขั้นเรียนรู้ จากนั้นก็ให้ผู้เรียนเล่นเกม กติกาตามที่คุณสอนกำหนด 3) ขั้นสรุปอภิปรายผล หลังจากเสร็จสิ้นการเล่น เกม ผู้เรียนและผู้สอนสรุปอภิปรายผลร่วมกัน และสุดท้าย 4) ขั้นประเมินผล ผู้สอนเป็นผู้ประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกมว่ามีผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับใด

เทคนิคสำคัญในการสอนโดยใช้เกม คือ การเลือกเกมในการนำเสนอ เกมที่นำมาเล่นส่วนใหญ่ต้องเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ตามที่กำหนด ไม่ใช่เพียงเล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น กติกาการเล่นก็ต้องชี้แจงรายละเอียดให้ผู้เรียนเข้าใจ ปราศจากความซับซ้อน เพื่อให้ผู้เรียนช้กซึมก่อนการเล่นจริง ซึ่งก่อนการเล่นเกมผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้ออำนวย

ต่อการสอน ผู้สอนเองต้องบันทึกข้อมูลระหว่างการเล่น เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปสรุปอภิปรายในชั้นสุดท้าย

โดยทั้งหมดของการเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องเป็นผู้กำหนด ตั้งแต่การเตรียมเกม กติกาที่จะเล่นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ อีกทั้งต้องสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ในขณะที่เล่นเกม เพื่อนำไปสู่การสรุป และประเมินผลการเรียนรู้ดังกล่าว การเรียนโดยใช้เกมจึงมีข้อดี คือ เป็นการเรียนที่ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน เข้าในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น เพราะผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน แต่ก็ยังมีข้อจำกัด คือ ต้องใช้เวลาในการเรียนมากกว่าปกติ ผู้สอนต้องมีความรู้เกี่ยวกับเกม และกติกาที่จะให้ผู้เรียนเล่น และผู้เรียนจะต้องมีเวลาในการเตรียมตัวก่อนการสอน อีกทั้งมีทักษะในการสอนและสรุปผลการเรียนรู้ การสอนจึงจะมีประสิทธิภาพ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรสถานศึกษา

1. หลักสูตรแกนกลาง

หลักสูตรถือว่าเป็นเครื่องมือที่มีการความสำคัญในการจัดการศึกษาของชาติ โดยลงไปสู่การปฏิบัติ หลักสูตรเปรียบเสมือนกรอบในการดำเนินการ จึงมีการจัดทำและพัฒนาหลักสูตรขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้หลักสูตรการศึกษาที่ใช้ในปัจจุบัน คือ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการปรับปรุงต่อยอดจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2554 ที่ได้มีการดำเนินการพัฒนาหลักสูตรให้มีความชัดเจนและเหมาะสมมากขึ้น โดยมุ่งเน้นที่จะพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสำคัญ สมดุล ทั้งทางด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก โดยยึดมั่นการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพและให้เป็นกำลังของชาติต่อไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

1.1 ความหมาย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา สพฐ. (2553, น. 8) หลักสูตร หมายถึง ประมวลความรู้และประสบการณ์ที่จัดขึ้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถ ทักษะ และคุณลักษณะตามที่กำหนดไว้ในมาตรฐานการเรียนรู้ หลักสูตรจึงเป็นเสมือนแผนที่ กำหนด ทิศทาง ในการพัฒนาผู้เรียนไปสู่มาตรฐานการเรียนรู้ซึ่งเป็นเป้าหมาย และมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้เพื่อให้ทราบความก้าวหน้าของผู้เรียนในการพัฒนาไปสู่มาตรฐานที่กำหนด

สุเทพ อ่วมเจริญ (2560, น. 3) คำว่า“หลักสูตร”แปลมาจากคำในภาษาอังกฤษว่า “curriculum” ซึ่งมีรากศัพท์มาจากภาษาลาตินว่า “currere” หมายถึง“running course” หรือเส้นทางที่ใช้วิ่งแข่ง ต่อมาได้นำศัพท์นี้มาใช้ในทางการศึกษาว่า “running sequence of course or learning experience” (Armstrong, 2989, p. 2) เป็นการเปรียบเทียบหลักสูตรเหมือนสนามหรือลู่วิ่งให้ผู้เรียนจะต้องฟันฝ่าความยากของวิชา หรือประสบการณ์การเรียนรู้ต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรเพื่อความสำเร็จ

Tyler. (1949, p. 79) ได้สรุปว่า หลักสูตรเป็นสิ่งที่เด็กจะต้องเรียนรู้ทั้งหมด โดยมีโรงเรียนเป็นผู้วางแผนและกำกับเพื่อให้บรรลุถึงจุดหมายของการศึกษา

Good. (1973, p. 157) ได้ให้ความหมายของหลักสูตรไว้ 3 ประการ ดังนี้ คือ 1) หลักสูตร หมายถึง เนื้อหาวิชาที่จัดไว้เป็นระบบให้ผู้เรียนได้ศึกษา เพื่อสำเร็จหรือรับประกาศนียบัตรในสาขาวิชาหนึ่ง 2) หลักสูตร หมายถึง เคাঁโครงสร้างทั่วไปของเนื้อหาหรือสิ่งเฉพาะที่จะต้องสอน ซึ่งโรงเรียนจัดให้แก่เด็กเพื่อให้สำเร็จการศึกษาและสามารถเข้าศึกษาต่อในทางอาชีพต่อไป 3) หลักสูตร หมายถึง กลุ่มวิชาและการจัดประสบการณ์ที่กำหนดไว้ให้ผู้เรียนได้เรียนภายใต้การแนะนำของโรงเรียนและสถานศึกษา

วิชัย วงษ์ใหญ่ (1537, น. 12) ได้ให้แนวคิดที่ว่า หลักสูตร คือ มวลประสบการณ์ทั้งปวงที่จัดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ครบถ้วนตามมาตรฐานคุณภาพสากล มาตรฐานความเป็นชาติไทยและมาตรฐานที่ชุมชนท้องถิ่นต้องการ

สงัด อุทรานันท์ (2538, น. 6) กล่าว หลักสูตร หมายถึง ลักษณะใดลักษณะหนึ่งต่อไปนี 1) หลักสูตร คือ สิ่งที่สร้างขึ้นในลักษณะของรายวิชา ซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อหาสาระที่จัดเรียงลำดับความยากง่าย หรือเป็นขั้นตอนอย่างดีแล้ว 2) หลักสูตร ประกอบด้วยประสบการณ์ทางเรียนซึ่งได้วางแผนล่วงหน้าเพื่อมุ่งหวังจะให้เด็กได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่ต้องการ 3) หลักสูตร เป็นสิ่งที่สังคมสร้างขึ้นสำหรับให้ประสบการณ์ทางการศึกษาแก่เด็กในโรงเรียน 4) หลักสูตร ประกอบด้วยมวลประสบการณ์ทั้งหมดของผู้เรียน ซึ่งเขาได้ทำได้รับรู้ และได้ตอบสนองต่อการแนะนำของโรงเรียน

จากแนวคิดข้างต้น จึงสรุปได้ว่า หลักสูตร คือ แนวทางในการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุจุดหมายทางการศึกษาตามมาตรฐานสากล มาตรฐานหลักสูตรแกนกลาง และความต้องการชุมชนท้องถิ่น

1.2 องค์ประกอบของหลักสูตร

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ. (2553, น. 12-21) หลักสูตรทุกหลักสูตรจะต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญเพื่อให้หลักสูตรนั้น ๆ เป็นหลักสูตรที่สามารถใช้งานจริงตาม

สถานศึกษา หรือหน่วยงานที่ต้องการนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนตามจุดประสงค์ของหลักสูตร นั้น ๆ ซึ่งกว่าจะออกมาเป็นสูตรหนึ่งหนึ่งสูตรจะต้องมีองค์ประกอบของหลักสูตรดังนี้

1. วิสัยทัศน์ Vision

วิสัยทัศน์ Vision คือ คำอธิบายเกี่ยวกับความคาดหวังของหน่วยงานหรือสถานศึกษา เพื่อเป็นทิศทางในการวางแผนจัดการศึกษา ออกแบบหลักสูตรการเรียนการสอน และการดำเนินงานในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนที่สามารถนำไปสู่ภาคปฏิบัติได้ตามเวลาที่กำหนด

2. สมรรถนะสำคัญ Key competencies

สมรรถนะสำคัญ Key competencies คือ ความสามารถและทักษะสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนพึงมี เพื่อเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตในโลกยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านวิทยาการ สังคม และสิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังมีการสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างกันอย่างกว้างขวาง หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ประการ ได้แก่

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ชีวิต
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ Desired Characteristics

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ Desired Characteristics คุณภาพของผู้เรียนด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่กำหนดขึ้นโดยพิจารณาจากสภาพปัญหาของสังคม และการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบันซึ่งทำให้มีความจำเป็นที่ต้องการเน้นและปลูกฝังลักษณะดังกล่าวให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนทุกคน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาในองค์รวมทั้งด้านสติปัญญา และคุณธรรม อันจะนำไปสู่ความเจริญก้าวหน้าและความมั่นคงสงบสุขในสังคมโดยรวม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ได้แก่

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์ สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง

6. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. รักความเป็นไทย

8. มีจิตสาธารณะ

4. พันธกิจ Mission

พันธกิจ Mission คือ ภารกิจความรับผิดชอบ ในการดำเนินงานจัดการศึกษา ของหน่วยงานหรือสถานศึกษา เพื่อให้เกิดผลตามที่มุ่งหวังไว้ในวิสัยทัศน์

5. สาระการเรียนรู้ Topics/Content

สาระการเรียนรู้ Topics/Content คือ องค์ความรู้ ทักษะ และค่านิยมที่ผู้เรียน ควรเรียนรู้ เพื่อจะช่วยนำพาให้บรรลุคุณภาพตามเป้าหมายที่กำหนด

6. สาระ Strands

สาระ Strands คือ กลุ่มย่อยภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้เช่น กลุ่มสาระ การเรียนรู้ คณิตศาสตร์ ประกอบด้วย 6 สาระ ได้แก่ 1) จำนวนและการดำเนินการ 2) การวัด 3) เรขาคณิต 4) พีชคณิต 5) การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น 6) ทักษะ/กระบวนการทาง คณิตศาสตร์

7. สาระการเรียนรู้แกนกลาง Core content

สาระการเรียนรู้แกนกลาง Core content คือ องค์ความรู้และทักษะ ทั้ง เชตคติและค่านิยมที่จำเป็นซึ่งผู้เรียนทุกคนควรเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด

8. สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น Local-related content

สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น Local-related content คือ องค์ความรู้และทักษะที่ เขตพื้นที่การศึกษาหรือหน่วยงานระดับท้องถิ่นพัฒนาขึ้น โดยพิจารณาจากสภาพภูมิศาสตร์ ประวัติความเป็นมา สภาพปัญหาชุมชน วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การงานอาชีพ ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อปลูกฝังผู้เรียนให้มีความรักและหวงแหนมรดกทางสังคมของบรรพบุรุษ มีความเป็นไทย เป็น สมาชิกที่ดีของสังคม และสามารถดำรงชีวิต ประกอบอาชีพ แก้ปัญหาการดำเนินชีวิตในชุมชน

9. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน Activities

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน Activities คือ กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดขึ้นเพิ่มเติม จากกิจกรรมที่จัดการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม เสริมสร้างให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและ

สร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคมสามารถจัดการตนเองได้ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ผู้เรียนสามารถจัดการตนเองได้ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ผู้เรียนสามารถเลือกเข้าร่วมกิจกรรมได้ตามความถนัดและความสนใจ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ 1) กิจกรรมแนะแนว 2) กิจกรรมนักเรียน เช่น ลูกเสือ-เนตรนารี ชมรม ชุมนุมวิชาการ 3) กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

10. รายวิชา Courses

รายวิชา Courses คือ กลุ่มของประมวลความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่จัดรวมขึ้นอย่างมีระบบแบบแผน เพื่อใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและศักยภาพตามเป้าหมายที่กำหนด มีการวางแผนกำหนดระยะเวลาสำหรับจัดการเรียนการสอน และการวัดการประเมินผลไว้อย่างชัดเจน จากองค์ความรู้ ทักษะและคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ระบุแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ในสถานศึกษาสามารถนำไปจัดทำเป็นรายวิชาได้ตามความเหมาะสม โดยจะต้องกำหนดรหัสและชื่อสำหรับเรียกแต่ละรายวิชาขึ้นตามแนวปฏิบัติที่ส่วนกลางกำหนดไว้ และมีความชัดเจนในการรายงานผล เพื่อให้เกิดความสะดวกและมีความชัดเจนในการสื่อสารระหว่างกัน

11. รายวิชาพื้นฐาน Core courses

รายวิชาพื้นฐาน Core courses คือ รายวิชาที่เปิดสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางไว้ในหลักสูตรแกนกลาง ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนทุกคนในระดับการเรียนรู้ศึกษาขั้นพื้นฐานต้องเรียนรู้

12. รายวิชาเพิ่มเติม Selective courses

รายวิชาเพิ่มเติม Selective courses คือ รายวิชาที่พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะนอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลาง สถานศึกษาแต่ละแห่งสามารถเปิดให้สอดคล้องกับจุดเน้นความต้องการ และความถนัดของผู้เรียน หรือความต้องการของท้องถิ่น โดยมีการกำหนดผลการเรียนรู้เป็นเป้าหมายของการพัฒนาผู้เรียน

13. ผลการเรียนรู้ Learning outcome

ผลการเรียนรู้ Learning outcome คือ เป้าหมายที่กำหนดเพื่อใช้ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในรายวิชาเพิ่มเติมที่สถานศึกษาแต่ละแห่งกำหนดขึ้น

14. รหัสวิชา Course code

รหัสวิชา Course code คือ ตัวเลขหรือสัญลักษณ์ที่สถานศึกษากำหนดขึ้นเพื่อกำกับแต่ละรายวิชาตามหลักการที่ส่วนกลางกำหนดไว้ เพื่อใช้ประโยชน์และอำนวยความสะดวกในการจำแนก บันทึก รายงานผลและเทียบโอนผลการเรียนรายวิชาต่าง ๆ สัญลักษณ์แต่

ละรายวิชาจะบ่งบอกถึงคุณสมบัติและสถานภาพของรายวิชา ซึ่งช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถสื่อสารให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนตรงกันเกี่ยวกับรายวิชานั้น ๆ

15. คำอธิบายรายวิชา Course description

คำอธิบายรายวิชา Course description คือ ข้อมูล รายละเอียดของแต่ละรายวิชา ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด เนื้อหาสาระ เวลาเรียน รหัส ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต ระดับชั้น เพื่อใช้เป็นกรอบทิศทางที่ผู้สอนใช้ในการวางแผนและออกแบบการเรียนการสอน *กรณีของรายวิชาเพิ่มเติม กำหนดการเรียนรู้แทนมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

16. โครงสร้างรายวิชา Course outline

โครงสร้างรายวิชา Course outline คือ ข้อมูลที่แสดงโครงสร้างของรายวิชาใดวิชาหนึ่งประกอบด้วยส่วนสำคัญได้แก่ ชื่อรายวิชา รายชื่อหน่วย การเรียนรู้ของรายวิชานั้น รวมทั้งจำนวนเวลาเรียนและมาตรฐาน/ตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ที่เป็นเป้าหมายของแต่ละหน่วย ตลอดจนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของรายวิชานั้น ๆ เพื่อใช้ในการวางแผนและออกแบบการจัดการเรียนรู้และการประเมินผล *ในกรณีของรายวิชาเพิ่มเติม ใช้ผลการเรียนรู้แทนมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

17. หน่วยการเรียนรู้ Unit plan

หน่วยการเรียนรู้ Unit plan คือ แผนหรือแนวทางที่ครูผู้สอนจัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน หน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วยมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดที่เป็นเป้าหมายของหน่วยนั้น สาระการเรียนรู้ซึ่งเป็นองค์ความรู้/ทักษะสำคัญ ชี้นำงานหรือภาระงานที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

18. หน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ Integrated unit

หน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ Integrated unit คือ การจัดการเรียนรู้การสอนที่ผสมผสานเชื่อมโยงสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ กับหัวข้อเรื่องหรือประเด็นที่สอดคล้องกัน ผู้สอนสามารถเชื่อมโยงสาระและกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น การอ่าน เขียน คิดคำนวณเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดการพัฒนาในองค์รวม เป็นธรรมชาติ โดยเชื่อมโยงสอดคล้องกับสภาพและปัญหาที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตจริง หน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการการมีองค์ประกอบของหน่วยเช่นเดียวกับหน่วยการเรียนรู้ทั่วไป รวมทั้งมีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดเป็นเป้าหมายของหน่วยด้วย แต่มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดในหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการนี้มักจะมาจากหลายกลุ่มสาระการเรียนรู้

1.3 ประเภทของหลักสูตร

นักวิชาการของประเทศไทยและต่างประเทศได้ทำการสรุปประเภทของหลักสูตรที่สำคัญไว้ทั้งหมด 7 ประเภท ได้แก่ รุ่งอรุณ อบเชย (2554, หน้า 5-9)

1. หลักสูตรเนื้อหาวิชา (Subject Matter Curriculum or Subject Centered Curriculum) ประกอบไปด้วยเนื้อหาสาระสำคัญได้แก่ ความคิดรวบยอด ทักษะ กฎและหลักเกณฑ์ต่าง ๆ เน้นที่เนื้อหาความรู้ไม่ได้เน้นที่ผู้เรียนผู้สร้างหลักสูตรจึงได้สร้างหลักสูตรโดยคำนึงถึงความรู้และสาระสำคัญเป็นหลัก

2. หลักสูตรหมวดวิชา (Fusion or Fused Curriculum) แยกออกเป็นรายวิชาย่อย ๆ เช่น วิชาภาษาไทยประกอบด้วยรายวิชาย่อย ๆ ได้แก่ คัดไทย เขียนไทย ย่อไทย เรียงความ เขียนจดหมาย อ่านเอาเรื่อง ไวยากรณ์ สายวิชาอื่น ๆ ก็แยกออกเป็น ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง ศีลธรรม เลขคณิต เรขาคณิต ฯลฯ การประเมินผลของการศึกษาหรือการเรียนรู้ของนักเรียนคือ การวัดความสำเร็จด้วยคะแนนความจดจำของเนื้อหาในแต่ละวิชา

3. หลักสูตรสัมพันธ์ (Correlation or Correlated Curriculum) เป็นหลักสูตรที่มีความสัมพันธ์กันหมวดวิชานำเนื้อหาสาระวิชาอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กันมารวมเข้าไว้ด้วยกัน การจัดให้มีการสัมพันธ์ระหว่างวิชาในระดับที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก

4. หลักสูตรสหสัมพันธ์ (Broad Fields Curriculum) หลักสูตรที่พัฒนามาจากหลักสูตรเนื้อหาวิชา (ซึ่งมีหลักสูตรหมวดวิชาหลักสูตรสัมพันธ์และหลักสูตรสหสัมพันธ์) หลักสูตรสหสัมพันธ์ยังคงใช้กันอยู่เพราะมีการผสมผสานของความรู้มากกว่านอกจากนี้แล้วการจัดหมวดวิชาเป็นสหสัมพันธ์หรือหมวดวิชาแบบกว้างนี้ก็มักจะทำกันในโรงเรียนระดับประถมและระดับมัธยมต้นมากกว่าระดับมัธยมปลาย

5. หลักสูตรแกนกลาง (Core Curriculum) มีลักษณะคล้ายกับ หลักสูตรหมวดวิชา หลักสูตรสัมพันธ์และหลักสูตรสหสัมพันธ์ ซึ่งเป็นหลักสูตรที่ผสมผสานเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ที่ใกล้เคียงเข้าอยู่เป็นหมวดหมู่เดียวกันแต่นำวิธีการแก้ปัญหา

6. หลักสูตรประสบการณ์ (Experience Curriculum) หลักสูตรประสบการณ์เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทและส่วนร่วมในการเลือกหากิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประโยชน์และตรงกับจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตรและลักษณะการร่วมกิจกรรมนั้นต้องอยู่บนรากฐานของความถนัดและความสนใจของนักเรียน หลักสูตรประสบการณ์มีลักษณะตรงข้ามกับหลักสูตรเนื้อหาวิชาอย่างเห็นได้ชัดเพราะหลักสูตรเนื้อหาวิชายึดเนื้อหาวิชาเป็นจุดศูนย์กลางแต่หลักสูตรประสบการณ์ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

7. หลักสูตรบูรณาการ (Integration or Integrated Curriculum) หลักสูตรบูรณาการเป็นหลักสูตรที่รวมประสบการณ์เรียนรู้ต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกันประสบการณ์ดังกล่าวเป็นประสบการณ์ที่คัดเลือกมาจากหลายสาขาวิชาแล้วจัดเป็นกลุ่มหรือหมวดหมู่ของประสบการณ์เป็นการบูรณาการเนื้อหาเข้าด้วยกันเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์สัมพันธ์และต่อเนื่องมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิต

2. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สุรชัย คุตช่วง (2559, น. 12) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและอยู่ร่วมกันในสังคมการปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาการเปลี่ยนแปลงตามยุค ตามสมัยและตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทนอดกลั้นและยอมรับความแตกต่างของบุคคล ตามสมัย ตามกาลเวลา และเหตุปัจจัยต่าง ๆ

การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จะช่วยให้เราเข้าใจการดำเนินชีวิตและพัฒนาการของมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาและยุคสมัยอันด้วยเหตุและปัจจัยต่าง ๆ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดซึ่งมีความเกี่ยวข้องกันหลากหลายด้าน ดังนั้นเพื่อช่วยให้สามารถปรับให้เข้ากับ ความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรม จริยธรรม และสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตนำไปสู่การเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 หน้า 29) ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จึงกำหนดสาระต่าง ๆ ได้แก่ สาระ ศาสนา ศิลธรรมและจริยธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำรงชีวิต สาระเศรษฐศาสตร์ สาระประวัติศาสตร์และสาระภูมิศาสตร์

สาระที่ 1 ศาสนา ศิลธรรมและจริยธรรม

มาตรฐาน ส.1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส.1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำรงชีวิต

มาตรฐาน ส.2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดีและมีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส.2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่นศรัทธาและดำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส.3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการในทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

มาตรฐาน ส.3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส.4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส.4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบันในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญ และสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นเกิด

มาตรฐาน ส.4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญา มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส.5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผล ต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ในการค้นหา วิเคราะห์ สรุป และใช้ข้อมูลภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส.5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วัฒนธรรม มีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

โดยงานวิจัยนี้มีความเกี่ยวข้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 , น. 129)

3. สารที่ 4 ประวัติศาสตร์

สารที่ 4 ประวัติศาสตร์ เป็นสารหนึ่งในห้าของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงปีพุทธศักราช 2560 มีเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ เกี่ยวกับ ความเป็นมาของชาติไทยตั้งแต่ ยุคการประวัติศาสตร์จนถึงยุคปัจจุบันโดยใช้เวลาและหลักฐานในสืบค้นข้อมูลผ่านการใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ 5 และตอน และยังสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์ผ่านการเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ของอารยธรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกนี้ นอกจากนี้ ยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับ พัฒนาการของ มนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ผลกระทบ ที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีต วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย

4. มาตรฐานและตัวชี้วัดสารที่ 4 ประวัติศาสตร์

สารที่ 4 ที่ประวัติศาสตร์ เป็นสารหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงปี พุทธศักราช 2560 ได้กำหนดมาตรฐานไว้ 3 ข้อ ประกอบไปด้วย

มาตรฐาน ส.4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทาง ประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส.4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบันในด้าน ความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญ และ สามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นเกิด

มาตรฐาน ส.4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญา มีความ รัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

4.1 ตัวชี้วัดในสารที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส.4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญา มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประกอบด้วยตัวชี้วัด ดังนี้

1. วิเคราะห์ประเด็นสำคัญของประวัติศาสตร์ไทย
2. วิเคราะห์ความสำคัญของสถาบันพระมหากษัตริย์ต่อชาติไทย
3. วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งเสริมการสร้างภูมิปัญญาไทยและวัฒนธรรมไทย ซึ่งมีผล

ต่อสังคมไทยในยุคปัจจุบัน

4. วิเคราะห์ผลงานของบุคคลสำคัญทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศที่มีส่วน
สร้างสรรค์วัฒนธรรมไทยและประวัติศาสตร์ไทย

5. วางแผนกำหนดแนวทางและการมีส่วนร่วมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาไทยและ
วัฒนธรรมไทย

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์หลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วิเคราะห์ประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ไทย

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมการเรียนรู้			ภาระงาน/ ชิ้นงาน
	ความรู้(K)	ทักษะ/ กระบวนการ (P)	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ (A)	
ส 4.3 ม.4-6/1	การศึกษาประเด็นทาง ประวัติศาสตร์ไทย นอกจากฝึกกระบวนการ วิเคราะห์แล้ว ยังทำให้เกิด องค์ความรู้ใหม่ทาง ประวัติศาสตร์ และตระหนักถึง ความสำคัญของสถาบัน พระมหากษัตริย์ ต่อชาติ ไทย	-กระบวนการคิด -กระบวนการสืบค้น ข้อมูล -กระบวนการ ทางสังคม -กระบวนการปฏิบัติ -กระบวนการกลุ่ม	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - มีจิตสาธารณะ	1. ใบงาน 2. ใบความรู้ 3. การนำเสนอ
ส 4.3 ม.4-6/2	การศึกษาและวิเคราะห์ ผลงานของบุคคลที่มี ความสำคัญต่อ ประวัติศาสตร์ไทยและสร้าง ผลงานที่มีต่อสังคมไทย	-กระบวนการคิด -กระบวนการสืบค้น ข้อมูล -กระบวนการ ทางสังคม -กระบวนการปฏิบัติ -กระบวนการกลุ่ม	-มีวินัย -ใฝ่เรียนรู้ -มุ่งมั่นในการทำงาน -มีจิตสาธารณะ	1. ใบงาน 2. ใบความรู้ 3. การนำเสนอ 4. Model

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความหมาย ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม
ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

รหัสวิชา ส 31103 รายวิชาประวัติศาสตร์ไทย 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เวลา 20 ชั่วโมง/ภาคเรียน
จำนวน 0.5 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 1

ศึกษา วิเคราะห์ ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของมนุษยชาติ ขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ คุณค่าและประโยชน์ของวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่มีต่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ ประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ตั้งแต่ความเป็นมาของชาติไทยสมัยก่อนอาณาจักรสุโขทัยจนถึงการเปลี่ยนแปลงการปกครองในยุคปัจจุบัน

โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ กระบวนการคิด กระบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่มเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจตระหนักในความสำคัญของการศึกษาประวัติศาสตร์ชาติไทย เกิดความรักความภาคภูมิใจและธำรงความเป็นไทย มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ รักความเป็นไทย มุ่งมั่นในการทำงาน

ตัวชี้วัด

ส 4.1 ม.4-6/1 ม.4-6/2

ส 4.3 ม.4-6/1

รวมทั้งหมด 3 ตัวชี้วัด

โครงสร้างรายวิชาพื้นฐาน

รายวิชาประวัติศาสตร์ไทย 1 รหัสวิชา ส 31103 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เวลา 20 ชั่วโมง/ภาคเรียน
 จำนวน 0.5 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 1

หน่วยที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1	เวลา และยุค สมัยทาง ประวัติศาสตร์ ไทย	ส 4.1 ม.4-6/1	การกำหนดเวลา ยุคสมัย การนับ และเทียบศักราชในประวัติศาสตร์ ไทย ทำให้สามารถศึกษาและ เรียงลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ใน ประวัติศาสตร์ได้ รวมทั้งมี ความสัมพันธ์เชื่อมโยงจากอดีตสู่ ปัจจุบัน และคาดการณ์ในอนาคต เข้าด้วยกันได้	4	10
2	การสร้างองค์ ความรู้ใหม่ ทาง ประวัติศาสตร์ ไทย	ส 4.1 ม.4-6/2	การสร้างองค์ความรู้ใหม่ทาง ประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้วิธีการ ทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ ย่อมทำให้ผลการศึกษานั้นมีคุณค่า และเป็นที่ยอมรับในวงวิชาการ	4	15
3	วิเคราะห์ ประเด็นสำคัญ ทาง ประวัติศาสตร์ ไทย	ส 4.3 ม.4-6/1	การศึกษาประเด็นทาง ประวัติศาสตร์ไทยนอกจากฝึก กระบวนการวิเคราะห์แล้ว ยังทำให้ เกิดองค์ความรู้ใหม่ทาง ประวัติศาสตร์ควรแก่การศึกษาและ ภูมิใจในการเกิดเป็นคนไทย	10	25
ระหว่างภาคเรียน				18	50
สอบกลางภาค				1	20
สอบปลายภาค				1	30
รวมตลอดภาคเรียน				20	100

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

รหัสวิชา ส 31106 รายวิชาประวัติศาสตร์ไทย 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เวลา 20 ชั่วโมง/ภาคเรียน
 จำนวน 0.5 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 2

ศึกษา วิเคราะห์ความสำคัญของสถาบันพระมหากษัตริย์ต่อชาติไทย ปัจจัยที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทยและวัฒนธรรมไทยซึ่งมีผลต่อสังคมไทยในยุคปัจจุบัน บทบาทของสถาบันพระมหากษัตริย์ในการพัฒนาชาติไทยในด้านต่าง ๆ ผลงานของบุคคลสำคัญทั้งชาวไทยและต่างประเทศที่มีส่วนสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทยและประวัติศาสตร์ไทย ปัจจัยและบุคคลที่ส่งเสริมสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทย อิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกที่มีต่อสังคมไทยปัจจุบัน สภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทย การกำหนดแนวทางและการมีส่วนร่วมอนุรักษ์ภูมิปัญญาไทยและวัฒนธรรมไทย

โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ กระบวนการคิด กระบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่มเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจตระหนักในความสำคัญของการศึกษาประวัติศาสตร์ชาติไทย เกิดความรักความภาคภูมิใจและธำรงความเป็นไทย มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ รักความเป็นไทย มุ่งมั่นในการทำงาน

ตัวชี้วัด

ส 4.3 ม.4-6/2 ม.4-6/3 ม.4-6/4 ม.4-6/5

รวมทั้งหมด 4 ตัวชี้วัด

โครงสร้างรายวิชาพื้นฐาน

รายวิชาประวัติศาสตร์ไทย 2 รหัสวิชา ส 31106 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เวลา 20 ชั่วโมง/ภาคเรียน จำนวน 0.5 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 2

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1	สถาบัน พระมหากษัตริย์	ส 4.2 ม.4-6/2	สถาบันพระมหากษัตริย์มี บทบาทสำคัญในการพัฒนา ชาติไทย	4	10
2	ผลงานของบุคคล สำคัญในการ สร้างสรรค์ ชาติไทย	ส 4.2 ม.4-6/4	บุคคลสำคัญที่มีส่วน สร้างสรรค์วัฒนธรรมไทยและ ประวัติศาสตร์ไทย มีทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศ ชาวไทย ทุกคนควรศึกษาผลงานและยก ย่องท่าน และนำไปเป็น แบบอย่างในการปฏิบัติตน	6	20
3	การสร้างสรรค์ วัฒนธรรมและ ภูมิปัญญาไทย	ส 4.2 ม.4-6/3 ม.4-6/5	วิถีการดำรงชีวิตและภูมิ ปัญญาของคนไทยในแต่ละยุค สมัย มีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงให้เข้ากับ สภาพแวดล้อม ซึ่งมีผลต่อการ สร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทยและ วัฒนธรรมไทย จึงมีความจำเป็น ที่ชาวไทย จะต้องร่วมมือกัน อนุรักษ์ภูมิปัญญาและ วัฒนธรรมไทย	8	20
ระหว่างภาคเรียน				18	50
สอบกลางภาค				1	20
สอบปลายภาค				1	30
รวมตลอดภาคเรียน				20	100

สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้มีการยกมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของ
สาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์โดยนำมาตรฐานการเรียนรู้ ส.4.1 ตัวชี้วัดที่ ม.4-6/1 และ มาตรฐาน
ส.4.3 ตัวชี้วัด ม.4-6/5 มาใช้ในการวิจัย

แนวคิดการจัดการเรียนรู้บนฐานชุมชน

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้บนฐานชุมชน

เรวดี ปัญญาแก้ว (2553) ศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center) เป็นการเรียนรู้จากการ
ประกอบกิจกรรมของนักเรียนโดยแบ่งบทเรียนออกเป็น 4 – 6 กลุ่ม แต่ละกลุ่มจะมีสื่อการเรียนที่จัด
ไว้ในช่องหรือในกล่องวางบนโต๊ะเป็นศูนย์กิจกรรม และแบ่งผู้เรียนตามศูนย์กิจกรรม กลุ่มละ 4 – 6
คน หมุนเวียนกันประกอบกิจกรรมตามศูนย์ต่าง ๆ แห่งละ 15 – 20 นาที จนครบทุกศูนย์ โดยใช้สื่อ
ประสม (Multi Media) และกระบวนการกลุ่ม

UNICEF (2003) ได้ให้ความหมายว่า การศึกษาบนฐานชีวิตเป็นคำที่ใช้เพื่ออธิบาย
การศึกษาทักษะชีวิตในเนื้อหาเฉพาะเจาะจง หรือดำเนินการเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง
เช่น สันติศึกษาบนฐานชีวิตการศึกษาเรื่อง HIV และโรคเอดส์บนฐานชีวิต เป็นต้น กล่าวอีกนัยหนึ่ง
คือ การใช้ทักษะชีวิตสอนวิชาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องนั่นเอง ซึ่งเป็นวิธีการสอน/การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
เพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งความรู้ ทักษะชีวิต จิตสังคม ซึ่งใช้ในการดำเนินพฤติกรรมต่าง ๆ ในชีวิต
แบบรู้แจ้ง

Learning Liftoff (2018) ได้ให้ความหมายว่า การศึกษาบนฐานชีวิต คือ ความคิด
เกี่ยวกับทักษะชีวิตในลักษณะเดียวกับการสร้างกรอบ หรือ แนวคิดที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่
ได้รับจากสถานศึกษาไปใช้ในการแก้ไขปัญหาในโลกแห่งความจริงและสถานการณ์จริง นอกจากนี้
ยังเรียกว่า “ทักษะด้านอารมณ์ (Soft Skills)” ในบริบทของวิชาชีพ ซึ่งก็คือการคิดเชิงนามธรรมจาก
มุมมองที่หลากหลายเพื่อแสวงหาวิธีการในการแก้ไขปัญหาในทางปฏิบัติด้วยทักษะในการสื่อสารที่
ชัดเจนและมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีความสำคัญเท่าเทียมกับความรู้ด้านเทคนิคในสาขาที่เฉพาะเจาะจง
หรือความรู้ในเชิงวิชาการ

The glossary of Education Reform (2014) ได้ให้ความหมายว่า การศึกษาบนฐาน
ชุมชน มีความหมายเช่นเดียวกับการเรียนรู้บนฐานชุมชน การเรียนรู้โดยใช้พื้นที่เป็นฐาน การศึกษา
โดยใช้พื้นที่เป็นฐานซึ่งหมายถึง ความหลากหลายของวิธีการเรียนการสอนและโปรแกรมที่นัก
การศึกษาใช้เพื่อเชื่อมโยงสิ่งที่ได้รับการสอนจากโรงเรียนกับชุมชนโดยรอบรวมทั้งสถาบันท้องถิ่น
วรรณกรรม ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติต่าง ๆ ด้วยการกระตุ้น

การเรียนรู้จากชุมชน โดยมีความเชื่อว่าทุกชุมชนมีสินทรัพย์และทรัพยากรภายในที่นักการศึกษาสามารถใช้เพื่อเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนได้

Villani, & Atkins (2000) ได้ให้ความหมายว่า การศึกษาบนฐานชุมชน คือความสามารถของผู้เรียนในการเป็นศูนย์กลางรับรู้และสนับสนุนความต้องการของชุมชนโดยรอบ ด้วยวิธีการนี้ผู้เรียนจะเป็นผู้ที่มีบทบาทรับผิดชอบในการแสวงหาคุณค่าอย่างอิสระในการปฏิบัติ การพัฒนา และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ตลอดจนคลายความกังวลสงสัยต่าง ๆ ที่มีต่อชุมชน โดยชุมชนจะเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการจึงทำให้วัฏจักรการศึกษาขับเคลื่อนอย่างต่อเนื่องยาวนาน เกิดความสัมพันธ์ที่สนับสนุนซึ่งกันและกันบนฐานชุมชน ผู้ปกครอง ผู้บริหาร โรงเรียน ผู้นำชุมชน คณะกรรมการสถานศึกษาและประชาชนที่มีส่วนร่วมหนึ่งในการพัฒนา การผลิต การดำเนินงานและการประเมินผลการจัดการศึกษารูปแบบนี้ อาจกล่าวได้ว่ารูปแบบการจัดการศึกษาที่น่าสนใจนี้ถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมให้เกิดความวางใจและความเชื่อมั่น ศรัทธาในเพื่อมนุษย์ นอกจากนี้ยังสร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อีกด้วย

Center for Teaching, & Learning, Marshall University (2018) ได้ให้ความหมายว่า การศึกษาบนฐานชุมชน ซึ่งมีความหมายเช่นเดียวกับการเรียนรู้บนฐานชุมชน หมายถึง การเรียนการสอนและกลยุทธ์การเรียนรู้ที่บูรณาการการมีส่วนร่วมของชุมชนที่มีความหมายกับการเรียนการสอน การสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ที่มีความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ และการสะท้อนซึ่งกันและกัน

Melaville Berg, & Blank (2006) ได้ให้ความหมายว่า การศึกษาบนฐานชุมชน ซึ่งมีความหมายเช่นเดียวกับการเรียนรู้บนฐานชุมชน หมายถึง กลยุทธ์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมการบริการวิชาการ พลเมืองศึกษา สิ่งแวดล้อมศึกษา การศึกษาโดยใช้พื้นที่เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคม และการเรียนรู้จากการทำงาน

Barrett (2012) ได้ให้ความหมาย การศึกษาบนฐานชุมชนเป็นวิธีการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในชั้นเรียนกับการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของประชาชนในชุมชนด้วยการจัดการวิธีการที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนผ่านกระบวนการวิจัยและการถ่ายทอดประสบการณ์ทางด้านวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพันธกิจของชุมชน กระบวนการนี้นำมาซึ่งประโยชน์ร่วมกันระหว่างสถานศึกษาและชุมชน เนื่องจากผู้เรียนจะสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ลึกซึ้งของหลักสูตรได้ด้วยการบูรณาการทฤษฎีกับการปฏิบัติงานจริงในชุมชน

ในขณะที่ชุมชนก็จะได้ประโยชน์จากอาสาสมัคร ทรัพยากรทางวิชาการ งานวิจัย และความเชี่ยวชาญด้านวิชาการที่หลากหลายจากบุคลากรในสถานศึกษาต่าง ๆ

อัจฉรา ศรีพันธ์ (2561, น. 32-33) ได้ให้ความหมายการศึกษานานชุมชน หมายถึง การจัดการศึกษาที่เพื่อสร้างความเข้มแข็งในการจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับรากฐานด้วยการมีส่วนร่วมระหว่างศึกษาและภาคประชาชนที่ ประกอบด้วย ครอบครัว ชุมชนท้องถิ่น สถาบันศาสนา องค์กรภาครัฐ องค์กรภาคเอกชน องค์กรพัฒนาเอกชนชน (NGOs) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เป็นต้น ในการจัดการศึกษารูปแบบต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่บูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต วัฒนธรรม รากเหง้า ประวัติศาสตร์ชุมชนท้องถิ่นที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงบริบททางด้าน เศรษฐกิจ การเมือง สังคม ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของประเทศและโลก

อัจฉรา ศรีพันธ์ (2561, น. 33 – 34) การจัดการศึกษานานชุมชนแสดงให้เห็นถึง การบรรจบกันของทฤษฎีหลายทฤษฎีและการวิจัยทั้งหมดที่สนับสนุนว่าผู้เรียนในวัยหนุ่มสาวมี แนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ อย่างทุ่มเทความสนใจและพลัง เมื่อเนื้อหานั้นมีความหมาย ต่อชีวิตและสนับสนุนสิ่งที่พวกเขารู้อยู่แล้ว

การศึกษานานชุมชนเป็นการรวบรวมชุดของกลยุทธ์ที่ออกแบบเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สู่มาตรฐานสูง ครอบคลุมฐานความรู้ทางวิชาการในด้านการบริการชุมชน (Community Service) พลเมือง (Civic Education) สิ่งแวดล้อมศึกษา(Environmental Education) การเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน (Place Based Learning) การเรียนรู้ด้วยการบริการ(Service Learning) และการเรียนรู้จากการทำงาน(Work-Based Learning) กลยุทธ์เหล่านี้มีรากฐานมาจากประวัติศาสตร์ ประสบการณ์ความสำเร็จ ซึ่งเป็นทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีค่า

2. กระบวนการจัดการเรียนรู้บนฐานชุมชน

ขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้ในชุมชน ประทีป วีระพัฒนนิรันดร์ (2542)

ขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้ในชุมชน มี 5 ขั้นตอน โดยเริ่มจาก “รวมคน ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมสรุปบทเรียน และร่วมรับผลจากการกระทำ” ถ้าวงจรแห่งการเรียนรู้ของชุมชนใดหมุน ได้เร็วหรือมีพลวัตสูง แสดงว่าชุมชนนั้นมีพลังการเรียนรู้สูง

1. รวมคน ถึงแม้ว่าการจัดการเรียนรู้ต้องยึดหลักว่าทุกคนในชุมชนมีความสำคัญเท่าเทียมกันแต่ในทางปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้ในชุมชนที่มีประสิทธิภาพ เกิดประสิทธิผล และทรงพลัง ต้องเริ่มต้นจากการรวมคนในชุมชนขึ้นเป็นองค์กรชุมชน เพื่อเรียนรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเอง ความสัมพันธ์ของตนเองกับครอบครัว ชุมชน และสังคม ความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การจัดการ การประกอบอาชีพ ศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย การดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ฯลฯ

การรวมคนมีวัตถุประสงค์เพื่อรวม “พลังใจ” เป็นการเสริมใจซึ่งกันและกัน สมาชิกมีความสนใจและมีวัตถุประสงค์ร่วมกัน ทำให้เกิดจิตสำนึกร่วมในการแก้ปัญหาและพัฒนาท้องถิ่น เกิดความรัก ความสามัคคี และความเอื้ออาทร องค์การชุมชนที่มีสมาชิกหลากหลาย ทั้งเพศ วัย และอาชีพ ถ้าปรึกษาหารืออย่างต่อเนื่อง องค์การชุมชนนั้นย่อมมีความเข้มแข็ง

จำนวนองค์กรในชุมชนจะมีเท่าใดก็ได้ คนๆ หนึ่งอาจเป็นสมาชิกหลายองค์กร เช่น เป็นทั้งสมาชิกกลุ่มออมทรัพย์ กลุ่มเกษตรปลอดสารพิษ กลุ่มป่าชุมชน ฯลฯ ถ้ามีจำนวนองค์กรในชุมชนมาก แสดงว่าชุมชนนั้นเข้มแข็ง เพราะมีจำนวนผู้นำนาน ทำให้เกิดกลุ่มผู้นำติดตามมา ซึ่งเป็นทุนทางสังคมที่สำคัญที่สุดของชุมชน

เพื่อกระตุ้นให้เกิดการระดมทุนทางสังคมจากภายในชุมชน ควรสร้างกิจกรรมที่ทุกคนในชุมชนสามารถมีส่วนร่วมได้ เช่น การออมทรัพย์ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การฟื้นฟูประเพณี พิธีบ้านและประวัติศาสตร์หมู่บ้าน เป็นต้น หรือทำให้เกิดการเชื่อมต่อองค์กรต่าง ๆ ในชุมชนเข้าด้วยกัน เช่น กลุ่มป่าชุมชน-กลุ่มสมุนไพร กลุ่มออมทรัพย์-กลุ่มแปรรูปอาหาร หรือกลุ่มวัฒนธรรม-วัด-โรงเรียน เป็นต้น

การเชื่อมต่อองค์กรในชุมชนกับองค์กรภายนอกเป็นการระดมทุนทางสังคมจากภายนอกชุมชน ซึ่งมีความสำคัญกว่าการระดมเงินทุน เนื่องจากแต่ละองค์กรมีศักยภาพ (จุดแข็ง) ที่แตกต่างกัน ถ้าองค์กรชุมชนใดสามารถเชื่อมต่อกับองค์กรภายนอกได้ เช่น กลุ่มป่าชุมชน-กลุ่มสมุนไพร-คณะวนศาสตร์ กลุ่มออมทรัพย์-กลุ่มแปรรูปอาหาร-กรมส่งเสริมการเกษตร-สหกรณ์กรมอนฟาร์ม หรือกลุ่ม วัฒนธรรม-วัด-โรงเรียน-สวช-สถาบันราชภัฏย่อมช่วยให้ทุกฝ่ายมีความเข้มแข็งยิ่งขึ้น เพราะต่างฝ่ายก็มีศักยภาพที่จะเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่กันและกัน

การรวมคนเป็นกลุ่มและการเชื่อมต่อองค์กรเป็นเครือข่ายสามารถกระทำได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในแต่ละท้องถิ่น วิธีที่ได้รับความนิยมได้แก่ การจัดเวที อาจเรียกว่าเวทีชาวบ้าน หรือเวทีประชาคม เป็นการเปิดพื้นที่ทางสังคม แล้วนำประเด็นที่ชุมชนให้ความสนใจมาเป็นเครื่องมือในการรวมคนและการสืบค้นผู้นำ จิตวิญญาณ เช่น การเลี้ยงชีพ ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหายาเสพติด การรักษาสุขภาพ พิธีกรรมและประเพณี ดนตรีพื้นบ้าน ประวัติศาสตร์ชุมชน เป็นต้น

เวทีหลายแห่งใช้ผู้นำในชุมชนเป็นเครื่องมือในการรวมคน อาจเป็นพระภิกษุ ครู หมอพื้นบ้าน ผู้นำจิตวิญญาณด้านพิธีกรรม หรือผู้นำภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งผู้นำเหล่านี้มักเป็นผู้นำตามธรรมชาติ ซึ่งมีคุณธรรม ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทน อดกลั้น และมีจิตใจอาสาสมัคร

ในบางกรณี องค์กรจากภายนอก โดยเฉพาะหน่วยงานของรัฐและองค์กรพัฒนาเอกชน เข้าไปกระตุ้นให้คนในชุมชนรวมตัวกัน เช่น กรมการพัฒนาชุมชน และกรมส่งเสริมการเกษตร เข้าไปจัดตั้งกลุ่มออมทรัพย์และกลุ่มอาชีพ องค์กรพัฒนาเอกชนกระตุ้นให้รวมตัวกันเพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ส่วนภาคธุรกิจที่มีบทบาทเด่นชัด ได้แก่ บริษัทบางจากฯ ที่ส่งเสริมให้ชาวบ้านรวมตัวกันทำธุรกิจค้าน้ำมัน เป็นต้น

การจัดกระบวนการเรียนรู้ในชุมชนใช้คนเป็นทั้งปัจจัยและเป้าหมายการเรียนรู้ ดังนั้น การรวมคนจึงเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุด ถ้าใช้ความคิดเป็นเครื่องมือในการรวมคนจะสามารถรวมพลังใจของผู้นำจิตวิญญาณได้เป็นอย่างดี ทำให้ได้คนที่มีคุณภาพ มีพลัง และรวมตัวกันอย่างยั่งยืน ซึ่งจะส่งผลให้การดำเนินงานในขั้นต่อไป ไปประสบผลสำเร็จ

ถ้าการรวมคนใช้ผลประโยชน์เป็นตัวล่อ อาจได้คนจำนวนมากในระยะเวลาอันสั้น แต่จะได้เฉพาะกายไม่ได้ใจ และมักได้คนที่ไม่มีความผูกพัน เป็นการรวมคนที่ไม่มีความยั่งยืน ซึ่งเป็นวิธีการที่หน่วยงานของรัฐส่วนใหญ่นิยมใช้ ซึ่งทำให้ระบบคิดของชุมชนในการพึ่งตนเองถูกทำลาย

2. ร่วมคิด มีวัตถุประสงค์เพื่อระดม “พลังความคิด” ให้รู้แจ้งแทงตลอด โดยผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมในการระดมสมอง เพื่อระดมความคิด สร้างความเข้าใจร่วมกัน ปรับกระบวนการทัศน์ สร้างวิสัยทัศน์ร่วม แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ วิเคราะห์ปัญหาและโอกาสอย่างรอบด้าน จัดลำดับความสำคัญของปัญหา (เรียนรู้อะไร) กำหนดแนวทาง วิธีการ และแผนงานในการแก้ปัญหา (เรียนรู้อย่างไร เรียนรู้กับใคร เรียนรู้ที่ไหน)

3. ร่วมทำ มีวัตถุประสงค์เพื่อรวม “พลังการจัดการ” ดำเนินงานตามแผนงานที่กำหนด โดยใช้หลักสหกรณ์ ใช้การฝึกฝนจากการทดลองปฏิบัติ ใช้การปฏิบัติในพื้นที่จริง กิจกรรมจริง สถานการณ์จริง เสริมด้วยหลักการ ทฤษฎี เทคโนโลยี และระบบการบริหารจัดการที่ดี ซึ่งการแบ่งบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบทางภาคีการพัฒนาต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ย่อมทำให้การใช้ทรัพยากรเกิดประสิทธิผล

4. ร่วมสรุปบทเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง “พลังภูมิปัญญา” โดยเริ่มจากการประเมินตนเอง และประเมินผลงาน โดยผ่านกระบวนการกลุ่มและเครือข่ายการเรียนรู้ ทำให้เกิดการเชื่อมต่อกักระบบความรู้ และประสบการณ์ นำไปสู่การพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ขององค์กร จากนั้นเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อต่าง ๆ (เอกสาร วิทยุ โทรทัศน์) ไปสู่องค์กรชุมชนอื่น ๆ

5. ร่วมรับผลจากการกระทำ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง “พลังปิติ” โดยการยกย่องชื่นชม และให้กำลังใจคนที่เสียสละและทำงานให้กับชุมชนและสังคม ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ และมีความสุขจากการทำงานร่วมกัน ส่วนผลจากการกระทำอาจได้รับในมิติที่แตกต่างกัน เช่น

สมาชิกองค์กรชุมชนได้รับผลทางด้านเศรษฐกิจ นักเรียนได้เรียนรู้ศักยภาพของท้องถิ่นซึ่งนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น และการปฏิรูปการเรียนการสอนในสถานศึกษา

ดิษยุทธิ์ บัวจุม และคณะ (2014 น. 65) ได้ให้แนวทางในการจัดกระบวนการเรียนรู้บนฐานชุมชนไว้ดังนี้ 1) ศึกษาศักยภาพของชุมชน 2) กระตุ้นบุคคลในชุมชน และบุคลากรในโรงเรียนตระหนัก และมีพลังอำนาจในการจัดการศึกษาร่วมกัน 3) ศึกษาความต้องการ พัฒนาด้านอาชีพในท้องถิ่นของนักเรียน 4) พัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น 5) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ เน้นการปฏิบัติจริง 6) จัดโครงการเสริมการเรียนรู้ 7) ประเมินผลการเรียนรู้ ตามสภาพจริง

ศรียรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ (2557, น. 78) ได้ให้แนวทางในการจัดกระบวนการเรียนรู้บนฐานชุมชนไว้ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมความพร้อม 2) ขั้นกลยุทธ์การเรียนรู้ 3) ขั้นสู่ผลสะท้อนคิด 4) ขั้นประเมิน ประสิทธิภาพ

ประยูร บุญใช้, และภูมิพงศ์ จอมหงส์พิพัฒน์ (2558, น. 44) ได้ให้แนวทางในการจัดกระบวนการเรียนรู้บนฐานชุมชนไว้ดังนี้ 1) ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร 2) วิเคราะห์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 3) กำหนดรูปแบบ วิธีการบูรณาการ 4) ออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยใช้แหล่งเรียนรู้ใน ท้องถิ่นเป็นฐาน 5) ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ 6) ดำเนินการจัดการเรียนรู้ 7) ประเมินผลการเรียนรู้

Bedri, Frein, & Dowling (2017, p. 82) ได้ให้แนวทางในการจัดกระบวนการเรียนรู้บนฐานชุมชนไว้ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมการและ วางแผน 2) ขั้นดำเนินการ 3) ขั้นประเมินผล 4) ขั้นสรุป

3. กลวิธีการสอนที่ใช้ในการเรียนการสอนบนฐานชุมชน

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมการทำ มาหากิน หัตถกรรม การศึกษาองค์กรในชุมชน นอกเหนือไปจากการเรียนในโรงเรียน วิทยากร เชียงกูล (2550 อ้างถึงใน วิทยาลัยช่างศิลป์ ประจวบคีรีขันธ์ บัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม, 2556, น. 8) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ พัฒนาทักษะทางวิชาชีพ ทักษะทางสังคม และความรับผิดชอบ

ขอต่อสังคมให้กับนักศึกษา และยังเป็นการส่งเสริมให้สถานศึกษามีอิสระในด้านวิชาการโดยมีส่วนร่วมชุมชนในการพัฒนาการศึกษาอย่างยั่งยืน

วิทยาลัยช่างศิลป์ ประจวบคีรีขันธ์ บัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม (2556, น. 2) กลวิธีการสอนที่ใช้ในการเรียนการสอนบนฐานชุมชนมีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ค้นหาความรู้ ประชุมระดมความคิด สืบค้นข้อมูลและค้นหาแหล่งความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน จัดตั้งทีมงานผู้ประสานงานแต่งตั้งคณะกรรมการและผู้เกี่ยวข้องเพื่อจัดการวางแผนและดำเนินงาน

2. การสร้างและแสวงหาความรู้ โดยมอบหมายให้คณะทีมงานจัดทำ สืบค้นข้อมูลในเนื้อหาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน ทั้งจากบุคลากรและเอกสารรวมทั้งจากสื่อทุกประเภท จัดประชุมระดมความคิดของทุกคนในคณะทีมงาน รวบรวมมาเพื่อให้ทุกคนได้นำเสนอในเนื้อหาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน รวมทั้งจัดเชิญวิทยากรผู้ทรงความรู้ เชี่ยวชาญในเนื้อหาเป็นผู้บรรยายเพื่อให้คณะทำงานได้เกิดความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น

3. การจัดความรู้ให้เป็นระบบ นำข้อมูลที่ได้รับทั้ง 2 ส่วน คือทั้งจากที่คณะทำงาน สืบค้นมาด้วยตัวเองและจากผู้เชี่ยวชาญมากลั่นกรองและจัดทำ เป็นเอกสารแจกจ่ายแก่ผู้ทำ KM ทุกท่าน

4. การประมวลและกลั่นกรองความรู้คณะผู้จัดทำ ร่วมแบ่งปันความรู้จากข้อ 3. มาประยุกต์ให้เหมาะสมเพื่อใช้เป็นแนวทางในเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน

5. การเข้าถึงความรู้ จัดรูปแบบข้อมูลให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นแล้วนำเสนอเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และระบบข้อมูล จัดการข้อมูลดิบทุกประเภทให้อยู่ในรูปแบบที่เป็นระเบียบเข้าใจง่าย แล้วดำเนินการเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และระบบข้อมูลสารสนเทศหลากหลายรูปแบบที่สามารถเข้าถึงได้โดยสะดวก

6. การแบ่งปัน แลกเปลี่ยนความรู้ นำเสนอข้อมูลทั้งในองค์กรและนอกองค์กรโดยระบบสารสนเทศที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายโดยเปิดช่องทางให้สามารถเสนอความคิดเห็นได้อย่างกว้างขวาง จัดเสวนาเชิญผู้สนใจและผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมในเนื้อหาเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้

7. การเรียนรู้ บุคลากรได้รับองค์ความรู้ในการจัดทำ เทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นฐานอย่างเข้าใจกระจ่างแจ้งขึ้น บุคลากรในองค์กรนำความรู้ที่ได้รับจากการทำ KM ไปปรับประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาแนวคิดการจัดการจัดการเรียนรู้บนฐานชุมชน เป็นแนวคิดที่มีการผสมผสานระหว่างแนวคิดในการศึกษาที่สำคัญ จะเห็นได้ว่าเป็นแนวคิดที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชุมชนชัดเจน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ในสถานที่จริงของชุมชน ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่สนับสนุนให้เกิดการสะท้อนผลการเรียนรู้ที่เป็นระบบ รวมทั้งพัฒนานวัตกรรม การเข้ากับวิถีชีวิต วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จากวิธีการสอนที่หลากหลาย เน้นความสามารถในการคิดแก้ไขปัญหาตามสถานการณ์จริง ไม่ใช่เป็นเพียงการทศนศึกษาแต่เป็นส่วน

หนึ่งของหลักสูตรที่เน้นทักษะชีวิต อาจกล่าวได้ว่าการศึกษานานชุมชนมีรากฐานมากจากการจัดการเรียนรู้ด้วยการบริการชุมชน (Community Service Learning)

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

1. ความหมาย

ยงยุทธ ชูแว่น (2551, น. 6) ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นเรื่องศึกษาเกี่ยวกับหมู่บ้านเพียงแห่งเดียว เมืองขนาดเล็กหรือขนาดกลาง หรือไม่ก็เป็นอาณาเขตทางภูมิศาสตร์ที่ไม่ใหญ่เกินกว่าจังหวัดหรือมณฑล หน่วยของการศึกษาท้องถิ่นอาจจะเป็นหมู่บ้านหนึ่ง หรือหลายๆหมู่บ้านที่มีความสัมพันธ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือเมืองขนาดเล็กหรือไม่ก็อาจเป็นแคว้น ภาค หรือมณฑลที่สมาชิกของชุมชนท้องถิ่นนั้นต่างก็มีความสำนึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทางวัฒนธรรมสังคมและการเมือง

ธิดา สารยา (2529, น. 9) การลงไปศึกษาประวัติศาสตร์ของสังคมท้องถิ่นที่มีมวลชนเป็นตัวเคลื่อนไหว คือ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หรืออีกนัยหนึ่ง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น คือ กระบวนการศึกษาประวัติศาสตร์สังคมที่เน้นมวลชน เป็นประวัติศาสตร์ที่คนภายในท้องถิ่นเชื่อว่าเป็นจริงซึ่งในที่นี้จะใช้คำว่าประวัติศาสตร์จากภายใน (History from the inside) ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นประวัติศาสตร์ที่มีชีวิตและมี dynamic เสมอ ประวัติศาสตร์จากภายในมิได้คาดหมายหาข้อเท็จจริงจากข้อมูล แต่เป็นประวัติศาสตร์ที่ถูกเชื่อว่าเป็นเช่นนั้น ประวัติศาสตร์แบบนี้จึงเกิดจากแรงสะท้อนทางความคิดของคนในสังคม ซึ่งปรากฏในรูปของตำนาน นิทานพื้นบ้าน เรื่องปรัมปรามาแล้วแต่อดีตและโดยการสัมภาษณ์ สืบสวนในปัจจุบัน

ศรีศักร วัลลิโภดม (2533, น. 3) การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นการศึกษาท้องถิ่นอันเป็นบริเวณที่มีชุมชนอยู่รวมกันและมีความสัมพันธ์กันทางเศรษฐกิจ สังคมระบบความเชื่อ พิธีกรรมและการเมือง การปกครอง จนกล่าวได้ว่าทำให้ผู้คนในท้องถิ่นนั้น ๆ มีอะไรหลาย ๆ อย่างร่วมกันและคล้ายคลึงกันจนมีจิตสำนึกว่าเป็นคนถิ่นเดียวกัน การศึกษาเช่นนี้นับอดีตมาจนถึงปัจจุบันโดยแสดงให้เห็นว่ามีการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมเกิดขึ้นในท้องถิ่นหนึ่ง ๆ ได้อย่างไร เช่น ท้องถิ่นนั้นมีสภาพแวดล้อมอย่างไร ตั้งอยู่ตำแหน่งไหนภายในเขตอำเภอใด จังหวัดไหน และภูมิภาคใดมีหลักฐานทางด้านประวัติศาสตร์และโบราณคดี ที่แสดงความเป็นมาทางวัฒนธรรมอย่างไรบ้าง บรรดากลุ่มชนที่อยู่รวมกันเป็นชุมชนที่สืบมาจนปัจจุบันเป็นพวกไหน อยู่ในท้องถิ่นมาแต่ดั้งเดิมหรือเคลื่อนย้ายมาจากที่อื่นเมื่อเข้ามาอยู่ในท้องถิ่นเดียวกันแล้ว มีความขัดแย้งหรือมีเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์อย่างใดเกิดขึ้น

ศรีศักร วัลลิโภดม (2559) (จดหมายข่าวมูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์ จ.63) ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น คือประวัติศาสตร์สังคมที่แสดงให้เห็นความเป็นมาของผู้คนในท้องถิ่นเดียวกันที่อาจมีความแตกต่างทางชาติพันธุ์ก็ได้ แต่เมื่อเข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ในพื้นที่เดียวกันตั้งแต่ 2-3 ชั่วคนสืบลงไป ก็เกิดสำนึกร่วมกันเป็นคนในท้องถิ่นเดียวกัน มีจารีตชนบประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ และกติกาในทางเศรษฐกิจและสังคมร่วมกัน โดยมีพื้นฐานทางความเชื่อและศีลธรรมเดียวกัน เช่น ท้องถิ่นดงศรีมหาโพธิ์ในอำเภอศรีมโหสถ จังหวัดปราจีนบุรี มีความเป็นมาทางชาติพันธุ์ต่างกัน คือมีทั้งมอญ เขมร ลาว จีน ฯลฯ แต่มีสำนึกความเป็นคนศรีมหาโพธิ์หรือศรีมโหสถร่วมกัน

2. ความสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นเรื่องราวในอดีตของความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับธรรมชาติ ผู้คนกับสิ่งเหนือธรรมชาติและผู้คนที่อยู่อาศัยร่วมกัน อาจเป็นชนกลุ่มเดียวกันหรือหลายกลุ่ม โดยที่ผู้คนดังกล่าวมีสำนึกร่วมกัน ผู้คนเหล่านี้ได้เผชิญกับความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งสาเหตุอันเนื่องมาจากปัจจัยภายในและภายนอก ได้เกิดการปรับตัวและประสบการณ์ดังกล่าวบางประการได้กลายเป็นแนวทางในการดำรงชีวิตของคนรุ่นต่อมา

ศรีศักร วัลลิโภดม (2559) อธิบายว่า การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (Local history) คือการศึกษาในลักษณะประวัติศาสตร์ที่มีชีวิต (Living history) แสดงให้เห็นพัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรมของผู้คนในพื้นที่วัฒนธรรมอันแตกต่างไปจากพื้นที่ทางการปกครองของรัฐ (การให้ความสำคัญกับความเป็นท้องถิ่นมากกว่าความเป็นรัฐชาติ) ดังนั้น ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นคือการศึกษาประวัติศาสตร์ของผู้คนในท้องถิ่น โดยมองจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมของคนภายในท้องถิ่นเป็นสำคัญ

3. วิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

นานมาแล้วที่ประเทศตะวันตกในยุโรปและอเมริกาได้เห็นความสำคัญของการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษามากขึ้น ในการสอน การเรียน การศึกษา ก็นำเอาเทคนิคและวิธีการศึกษาวิชาโบราณคดีแบบใหม่มาผสมผสานกับวิธีการทางวิทยาศาสตร์ เช่น วิธีการสำรวจ ขุดค้น รวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ และพิสูจน์หลักฐาน ทำให้ประวัติศาสตร์น่าสนใจมากขึ้น

ความมุ่งหมายในการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในโรงเรียน จึงเป็นไปเพื่อปลูกฝังความรัก ความภูมิใจ และความรู้สึกเป็นเจ้าของในมรดกทางวัฒนธรรมและท้องถิ่นของตนเอง นักเรียนก็ได้เรียนรู้สิ่งใกล้ตัวที่มีข้อเท็จจริง หลักฐาน และประจักษ์พยานให้เห็นชัดเจน ทำให้บทเรียนน่าสนใจและมีความหมายสำหรับตนและประการที่สำคัญ การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นไป

เพื่อการฝึกทักษะวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์แนวความคิดใหม่ โดยผู้ศึกษาได้ลงมือปฏิบัติการอย่างจริงจัง ส่วนสำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจะให้ประโยชน์ไม่เพียงแต่ความตื่นตาตื่นใจในผลที่ค้นพบกันเท่านั้น แต่ยังได้ทักษะในวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์อันเป็นสิ่งที่มีความยิ่งกว่า

ปรีชา นุ่นสุข (2530, น. 21) ได้กล่าวถึงวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไว้หลายวิธี ดังนี้

1. การออกภาคสนามไปรวบรวมข้อมูล หลักฐาน และวัสดุสิ่งของต่าง ๆ
2. การพิจารณาวิเคราะห์ข้อมูลและหลักฐาน
3. การอ่านตำราและหนังสือหลายชนิดประกอบการศึกษา
4. การประชุมทางวิชาการและการสัมมนาปัญหา
5. การซักถามปัญหาและการสัมภาษณ์
6. การดูภาพยนตร์ ภาพนิ่ง และภาพถ่าย
7. การวิจารณ์
8. การอ่านอย่างวิเคราะห์
9. การทำแผนที่ แผนที่ แผนผัง กราฟ และตาราง
10. การทำรายงาน
11. การวิจัย
12. การสำรวจ
13. การฝึกภาคสนามและการพูดค้นทางโบราณคดี
14. การบรรยาย การอภิปราย
15. การทำรายงานในรูปแบบของคณะกรรมการ หรือโครงการทำงานเป็นกลุ่ม
16. การทัศนศึกษา
17. การรวบรวมเอกสาร
18. การจัดนิทรรศการ
19. การเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม
20. การสนทนาแลกเปลี่ยนทรรศนะ
21. การศึกษาความโบราณวัตถุสถาน
22. การศึกษาตีความเอกสารโบราณ

4. คุณค่าและประโยชน์ของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

ในการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้นไม่ว่าจะเป็นเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ย่อมมีคุณค่าและประโยชน์ต่อผู้ศึกษา หรือบุคคลที่สนใจ ไม่ว่าจะเป็นประโยชน์ทางตรง หรือประโยชน์ทางอ้อม ซึ่งในการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้นจะทำให้บุคคลต่าง ๆ เกิดความรู้ ความเข้าใจ และทราบถึงความเป็นมาของท้องถิ่นตนเอง

ปรีชา นุ่นสุข (2530, น. 26) ได้กล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของการศึกษาประวัติศาสตร์ไว้หลายด้านดังนี้

1. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นสนามทดลองการเขียนและการศึกษาประวัติศาสตร์ของนักประวัติศาสตร์สมัครเล่นและเตรียมนักประวัติศาสตร์ที่มีความสามารถ
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการพิจารณาข้อมูล หลักฐานขั้นต้นและใกล้ตัว
3. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางทักษะและวิธีการทางประวัติศาสตร์
4. ส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่รู้ ความสนใจของผู้ศึกษาประวัติศาสตร์
5. ส่งเสริมทักษะในการศึกษาประวัติศาสตร์เชิงวิเคราะห์ วิพากษ์ ไตร่ตรอง และแบบวิทยาศาสตร์
6. ส่งเสริมพัฒนาแนวคิดในการศึกษาประวัติศาสตร์เชิงสหวิทยาการ โดยอาศัยวิธีการค้นพบ สืบค้น สืบสวน การบุกเบิกสำรวจ และการแก้ปัญหาต่าง ๆ
7. ส่งเสริมความประทับใจในมรดกทางวัฒนธรรม ความเจริญของท้องถิ่นของตน ความรัก ความสำนึก ตลอดจนทักษะในการประเมินค่าความเจริญต่าง ๆ
8. ช่วยให้การศึกษาด้านประวัติศาสตร์มีความหมาย มีชีวิตชีวา ดึงดูดความสนใจ กระตุ้นให้เกิดจินตนาการทางประวัติศาสตร์ และเป็นการนำไปสู่วิธีการเบื้องต้นในการศึกษาประวัติศาสตร์

บริบทของเมือง ธานีบุรี

"ดงแม่นางเมือง" เป็นแหล่งโบราณคดีสำคัญแห่งหนึ่งในจังหวัดนครสวรรค์ ตั้งอยู่ระหว่างแม่น้ำปิง ทางทิศตะวันตกกับแม่น้ำยมและแม่น้ำน่าน ทางทิศตะวันออก ในพื้นที่รอยต่อของตำบลบรรพตพิสัย ตำบลตาส่าง และตำบลเจริญผล ในอำเภอบรรพตพิสัย เป็นเมืองโบราณรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 500 x 600 เมตร มีคลองคดซึ่งมีต้นกำเนิดจากเขาเกล่อนที่อยู่ในอำเภอลำลูกกระถังบุรี จังหวัดกำแพงเพชร ไหลผ่านตัวเมืองทางด้านเหนือมาลงคลองตะเคียนทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ ก่อนไปออกแม่น้ำเกรียงไกรหรือแม่น้ำเชิงไกรในอดีต แล้วจึงไหลไปบรรจบกับแม่น้ำน่านที่อำเภอยะมอ จังหวัดนครสวรรค์ เมืองโบราณดงแม่นางเมืองจึงอยู่ในภูมิโนกษของลุ่มน้ำเกรียงไกร-น่านตอนปลาย ที่มีลำน้ำ หนองบึง มาบ เช่น หนองปลาไหล มาบมะขาม คลองคด

รวมทั้งเขาจะล่อนเป็นองค์ประกอบหลัก ปัจจุบันสภาพพื้นที่ของอาณาบริเวณเมืองโบราณแห่งนี้ เป็นท้องไร่ท้องนาสลับกับทุ่งร้างและป่าละเมาะ

จากซากโบราณสถานและโบราณวัตถุที่ขุดพบบ่งบอกว่า เมืองโบราณแห่งนี้มีการตั้งถิ่นฐานมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ตอนปลาย ต่อเนื่องมาจนถึงสมัยทวารวดีและสมัยลพบุรี ตอนต้น ราวพุทธศตวรรษที่ 14-18 ดังปรากฏหลักฐานที่พระสถูปที่เพิ่งขุดพบใหม่ เป็นพระสถูปสมัยทวารวดี และได้ฐานพระสถูปไม่ลึกลง พบโครงกระดูกจำนวนมากฝังอยู่ในท่านอนหงายเหยียดยาว และท่านอนหันข้างงอเข่า อันเป็นวัฒนธรรมยุคก่อนประวัติศาสตร์ นอกจากนี้ยังพบพระพุทธรูปและพระพิมพ์สมัยทวารวดีตอนปลายต่อสมัยลพบุรี ไหขอม เครื่องถ้วยจีนสมัยราชวงศ์ซ้อง

ที่สำคัญ คือ บริเวณนี้เคยพบจารึกหินชนวนเขียนด้วยอักษรอินเดียและขอม ซึ่งกรมศิลปากรกำหนดให้เป็นจารึกหลักที่ 35 ระบุนามเมืองแห่งนี้ว่า “ธานยปุระ” อีกทั้งกล่าวถึง กษัตริย์ศรีธรรมมาโคกราช (องค์ที่ 2) โปรดเกล้าฯ ให้ เจ้าสุนติแห่งธานยปุระกลับไปดิน ผู้คน สัตว์แรงงาน และพืชผล ถวายแด่พระสถูปอันบรรจุพระบรมอัฐิของ “กมรเตงชคตศรีธรรมมาโคก” (องค์ที่ 1) ผู้เป็นพระราชบิดาเมื่อปี พ.ศ. 1710

อันแสดงให้เห็นว่า เมืองธานยปุระหรือดงแม่นางเมืองเคยเป็นบ้านเมืองมาแต่ก่อนพุทธศตวรรษที่ 18 แล้ว อีกทั้งพื้นที่ลุ่มน้ำเจ้าพระยาตอนบนมีรัฐอิสระ รับนับถือพุทธศาสนาเถรวาท ดังเห็นได้จากการเรียกนามพระมหากษัตริย์ว่า ศรีธรรมมาโคกราช อันเป็นประเพณีนิยมในวัฒนธรรมพุทธศาสนาแบบเถรวาท แตกต่างจากที่เคยปลูกฝังตามประวัติศาสตร์กระแสหลักมาแต่เดิมว่า ดินแดนสยามประเทศก่อนพุทธศตวรรษที่ 18 นั้นตกอยู่ใต้การปกครองของอาณาจักรขอม ทั้งเมืองธานยปุระน่าจะสัมพันธ์กับเมืองเจนลีพู่ที่ปรากฏในจดหมายเหตุจีนในพุทธศตวรรษที่ 17-18 รวมถึงมีการติดต่อสัมพันธ์กับเมืองโบราณหลายแห่งที่พบในเขตนครสวรรค์ เช่น เมืองบน (เขาโคกไม้เดน) เมืองล่าง (หางน้ำสาคร) เมืองท่าตะโก เมืองไพศาล ฯลฯ ซึ่งเมืองเหล่านี้เกาะกลุ่มกันในพื้นที่ลุ่มน้ำเจ้าพระยาและลุ่มน้ำน่าน รวมถึงลุ่มน้ำเกรียงไกรที่เป็นสาขาหนึ่งของแม่น้ำน่านด้วย

บรรดาเมืองโบราณในเขตนี้มีร่องรอยแสดงถึงการติดต่อกับบ้านเมืองในดินแดนภาคอีสานตอนบน ดังปรากฏประเพณีการปักหินตั้งหรือเสมาแสดงเขตศักดิ์สิทธิ์ของศาสนสถาน เช่นที่รอบพระสถูปของดงแม่นางเมือง บริเวณท้องถื่นนี้เป็นแหล่งที่อุดมด้วยแร่เหล็กอันเป็นทรัพยากรสำคัญทางการค้า จึงพบตะกั่วที่หลงเหลือจากการถลุงแร่กระจายอยู่ทั่วไป

เมืองธานยบุรีมีพัฒนาการสืบเนื่องเป็นเวลานานกว่า 2,000 ปี ก่อนสร้างราไปนตันพุทธศตวรรษที่ 18 จนเกิดการตั้งชุมชนใหม่รอบดงอีกครั้งเมื่อไม่เกิน 100 ปีลงมา โดยเป็นกลุ่มที่อพยพมาจากอุทัยธานีและชาวลาวอีสาน กระทั่งปี พ.ศ. 2506 คณะเจ้าหน้าที่กรมศิลปากร นำโดยอาจารย์มานิต วลลิโกดม ได้มาสำรวจขุดค้นที่ตั้งแม่น้ำงเมือง พบหลักฐานโบราณสถานและโบราณวัตถุต่าง ๆ ที่ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญ จึงมีการทำผังเมืองโบราณไว้เป็นเบื้องต้น แต่ยังขาดการขุดสำรวจและบูรณะอย่างจริงจัง ทำให้โบราณสถานหลายแห่งถูกปกคลุมด้วยดงไม้ในเวลาต่อมา และมีไม่น้อยที่ถูกลักลอบขุดทำลายเพื่อหาโบราณวัตถุ

จนเมื่อราวปี พ.ศ. 2544 ผู้นำองค์กรท้องถิ่นนำโดยนายมานิตย์ ผาสุขชี นายกองค์การบริหารส่วนตำบลเจริญผล นายสุเมธ นภาพร นายกเทศมนตรีตำบลบรรพตพิสัย นายนิติ พุคยาภรณ์ ประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดนครสวรรค์ นายชัยวัฒน์ วงษ์ชมทอง ประธานสภาอำเภอบรรพตพิสัย และกลุ่มชาวบ้านในพื้นที่ ได้ร่วมกันปรึกษาหารือเพื่อวางแผนในการอนุรักษ์เมืองโบราณดงแม่น้ำงเมือง โดยมีการสำรวจพื้นที่ รวบรวมโบราณวัตถุต่าง ๆ ที่ชาวบ้านพบมาเก็บรักษาไว้ ดำเนินการขุดแต่งและอนุรักษ์โบราณสถานเองในบางส่วน เก็บข้อมูลท้องถิ่นจากเอกสารหลักฐานทางโบราณคดี และคำบอกเล่าของชาวบ้านเบื้องต้น ยื่นเสนอต่อกรมศิลปากรให้เข้ามาดำเนินการขุดค้นและบูรณะเมืองโบราณแห่งนี้อย่างจริงจัง เพื่อจะนำไปสู่การจัดทำพิพิธภัณฑ์ในพื้นที่ รวมถึงการก่อสร้างสถาปัตยกรรมที่ได้อ้างอิงหลักฐานจากการขุดค้น เพื่อให้เป็นศูนย์รวมจิตใจและศรัทธาของชาวบ้านในละแวกนั้น พร้อมกันนั้นในเดือนเมษายนที่ผ่านมา ได้เชิญอาจารย์ศรีศักร วลลิโกดม ที่ปรึกษามูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์ ไปให้ความรู้ความเข้าใจเรื่องเมืองโบราณดงแม่น้ำงเมือง ตลอดจนข้อเสนอแนะในการจัดทำพิพิธภัณฑ์และแนวทางการทำงานร่วมกันในอนาคต

แนวคิดการจัดการการเรียนรู้แบบ Active Learning

Meyers, & Jones (1993, p. 6 อ้างถึงใน นนทลี พรธาดาวิทย์, 2559) ได้ให้ความหมายของ Active Learning ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้กับผู้เรียน พุด ฟัง อ่าน เขียน และสะท้อนเนื้อหาแนวคิดประเด็นที่เกี่ยวกับเรื่องที่ศึกษาอย่างมีความหมาย

นนทลี พรธาดาวิทย์ 2559 กล่าวถึง Active Learning ว่าเป็นการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในตนเองมีภาวะความเป็นผู้นำมีทักษะในการนำความเปลี่ยนแปลงที่เน้นการพัฒนาการเรียนรู้เน้นการบูรณาการที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงภายใต้กิจกรรมวิธีการและกระบวนการที่หลากหลายสนุกสนานกระตือรือร้น โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและได้ฝึกทักษะการคิดในขั้นสูง

ผู้สอนมีหน้าที่ในการให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกและเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับคือเกิดทักษะการเรียนรู้และทักษะการดำรงชีวิตอย่างแท้จริง

Morable (2000 อ้างถึงใน นนทลี พรธาดาวิทย์, 2559, น. 25 - 26) กล่าวว่าแนวคิดของ Active Learning มาจากทฤษฎีการเรียนรู้จากข้อสมมติ 4 ข้อคือ

1. นัยสำคัญการเรียนรู้คือเนื้อหาที่ผู้เรียนจะเข้าใจและยอมรับต้องมีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายของผู้เรียน
2. สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้คือต้องเรียนผ่านการกระทำ
3. การเรียนรู้คือการอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมและตอบสนองต่อกระบวนการเรียนรู้
4. การเรียนรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในตนเองเกี่ยวโยงไปสู่ผู้เรียนคนอื่น ๆ ทั้งด้านความรู้สึก อารมณ์และสติปัญญา

ดังนั้น Active Learning คือผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนกลยุทธ์การเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ การทำกิจกรรมด้วยตนเองที่เป็นจุดเด่นและสร้างสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนโดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกที่สำคัญของการเรียนรู้แบบ Active Learning (Bonwell (n.d. อ้างถึงใน วิชัย เสวกงาม, 2559, น. 3) มีดังนี้

1. ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นกว่าการนั่งอยู่เฉยๆภายในห้องเรียน
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเช่นการอ่านการพูดการเขียน
3. ผู้เรียนถ่ายทอดข้อมูลมีความสำคัญน้อยกว่าการพัฒนาทักษะของผู้เรียน
4. เน้นความสำคัญในการสำรวจทัศนคติและค่านิยมของผู้เรียนให้มากขึ้นถ้า
5. เพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้เรียนมากขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่
6. ผู้เรียนสามารถได้รับข้อมูลย้อนกลับ feedback ทันทีจากผู้สอน
7. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดขั้นสูง การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินผล

นนทลี พรธาดาวิทย์ (2559) สรุปได้ว่าลักษณะของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีดังนี้ 1 ผู้สอนควรกำหนดเป้าประสงค์โดยเป้าประสงค์นั้นควรสัมพันธ์กับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนเพื่อเกิดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาทักษะผู้เรียนมากกว่าเนื้อหาเน้นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2 ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวคิด การวางแผนการเรียนรู้การยอมรับการประเมินผลและการนำเสนอผลงาน 3 วิธีการจัดการเรียนรู้สามารถสะท้อนสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมและผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับจากผู้สอนใน

การทำกิจกรรม วิธีการจัดการเรียนรู้สามารถสะท้อนสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมและผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับจากผู้สอนในการทำกิจกรรม 4. ควรมีกิจกรรมการเจรจาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน 5. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบและไม่ชื่นชอบและทำการวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้ผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคนแต่ละกิจกรรมต้องมีความหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สำคัญกับชีวิตจริงและแก้ไขปัญหาได้ 7. การจัดการเรียนรู้ที่มีการสร้างสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด ในขั้นสูงได้แก่การคิดวิเคราะห์การสังเคราะห์และการประเมินผลเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์นั้นแต่การจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริงหรือสถานการณ์จริงรวมทั้งการบูรณาการในวิชาต่าง ๆ ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ 9. การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรู้เหมือนไม่เรียนสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อจัดบรรยากาศในชั้นเรียนที่เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นใช้กระบวนการกลุ่มและมีการประเมินผลที่หลากหลายทั้งตัวผู้เรียนเพื่อในชั้นเรียนและผู้สอน 10. การจัดการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะการเรียนรู้ภายในห้องเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานการณ์ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนบ้านและสามารถเรียนรู้ได้จากบุคคลทุกคน ที่เกี่ยวข้องโดยไม่มีขอบเขตในการเรียนรู้

ในการศึกษา Active Learning ความว่าการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนในการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ และต้องคิดสิ่งที่เกี่ยวข้องกันกับสิ่งที่เขาทำ

ฉะนั้น Active Learning ก็คือกลยุทธ์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning คือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับกลุ่มผู้เรียนโดยจะต้องทำสิ่งต่าง ๆ และคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขากำลังทำ มากกว่าการฟังพวกเขาจะต้องอ่านเขียนและอภิปรายหรือมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาแต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันโดยผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมในงานที่ใช้การคิดขั้นสูงเช่นการคิดวิเคราะห์การสังเคราะห์และการประเมินผล

จากการศึกษาพบว่า Active Learning ที่กล่าวข้างต้นคือการทำที่ผู้เรียนมีกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning กับผู้เรียนก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมซึ่งสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจคงทนโดยผ่านการลงมือปฏิบัติอย่างมีส่วนร่วม

วิชัย เสวกงาม (2559) ได้กล่าวว่าในการเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning นั้นหลังจากที่ผู้สอนตัดสินใจใช้ในการเรียนการสอนแล้วความท้าทายที่ตามมาคือการเลือกกลยุทธ์การสอนรูปแบบการสอนหรือแนวคิดใดในการออกแบบการเรียนการสอนโดยสิ่งที่ควรนำมาพิจารณาประกอบในการเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนควรมีดังนี้ 1. วัตถุประสงค์ของ

รายวิชา 2 ลักษณะส่วนบุคคลของผู้สอน 3 ระดับความเสี่ยงของกิจกรรม 4 การรับรู้บทบาท 5 ประสบการณ์ของผู้เรียน

จากการศึกษาข้างต้นผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning นั้นพบว่ามีหลากหลาย นั้นพบว่ามีหลากหลายซึ่ง นั้นพบว่ามีหลากหลายซึ่งคำที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเช่น นั้นพบว่ามีหลากหลายซึ่งคำที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเช่นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผู้ นั้นพบว่ามีหลากหลายซึ่งคำที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเช่นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็น นั้นพบว่ามีหลากหลายซึ่งคำที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเช่นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นต้นซึ่ง นั้นพบว่ามีหลากหลายซึ่งคำที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเช่นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นต้นซึ่งในแต่ละคำจะมีส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกันแต่ถ้าศึกษาในรายละเอียดแล้วจะพบว่าไม่เหมือนกันคือ นั้นพบว่ามีหลากหลายซึ่งคำที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเช่นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นต้นซึ่งในแต่ละคำจะมีส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกันแต่ถ้าศึกษาในรายละเอียดแล้วจะพบว่าไม่เหมือนกันคือผู้ ได้แก่ ได้แก่เหนือสิ่งอื่นใดผู้ ได้แก่เหนือสิ่งอื่นใดผู้ที่ก่อให้เกิดสภาพนี้นั้นคือภูมิอำนวยการสร้าง Active Learning ก่อนซึ่งต้องรับผิดชอบโดยตรงต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนจะต้องคำนึงถึงการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้

นอกจากนี้ผู้วิจัย สามารถสรุปได้ว่าลักษณะของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning นั้นมีดังนี้

1. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. ผู้เรียนมุ่งมั่นในการทำกิจกรรมรวมทั้งมีความกระตือรือร้นต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้
3. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ต้องเน้นการพัฒนาทักษะของผู้เรียนมากกว่าเนื้อหาโดยผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีครูผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะแนวทาง
4. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นการเสริมสร้างทัศนคติและค่านิยมที่ดีรวมทั้งเจตคติที่ดี
5. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพิ่มแรง จูงใจในการเรียนรู้ทั้งบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้และครูผู้สอนต้องสร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างการเรียนรู้ด้วย
6. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนได้รับข้อมูลย้อนกลับจากครูผู้สอนมีการสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

7. ผู้เรียนใช้ความคิดขั้นสูงได้รับทั้งทักษะกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ชุติมา มั่นเหมาะ (2562, น. 9) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองเก่าพิศตรบนฐานชุมชน ผลการวิจัยพบว่า มี 4 องค์ประกอบ คือด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ และด้านระบบนิเวศ คือ COVIDS ทั้งนี้ทำให้ผู้เรียนตื่นรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและต่อยอดเป็นโครงการประวัติศาสตร์ ทำให้เกิดความคงทนของความรู้สู่การพัฒนาที่ยั่งยืน ตลอดจนนำไปสู่การมีจิตสำนึกรักท้องถิ่นของตนอีกด้วย

ไพเราะ สุตธรรม, และลัดดา ศิลาน้อย (2555, น. 83) ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้รูปแบบการสอนวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโนนสำนัก อำเภอมัญจาคีรี จังหวัดขอนแก่น ซึ่งมี 6 ขั้นตอน คือ กำหนดปัญหา แบ่งกลุ่ม ทำความเข้าใจปัญหา ดำเนินการศึกษาค้นคว้า สังเคราะห์ความรู้สรุปและประเมินคำตอบ นำเสนอและประเมินผลงาน การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีวงจรปฏิบัติการ 3 วงจร คือ วงจรที่ 1 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ด้วยการบันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบทดสอบท้ายวงจรและบันทึกผลเมื่อพบปัญหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6 และนำไปปรับปรุงอีกในวงจรที่ 3 ซึ่งประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7-9 ทำให้สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ในการวิจัยครั้งนี้ได้โดยวัดได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิดวิเคราะห์และพฤติกรรมทักษะกระบวนการ กลุ่มของนักเรียนนักเรียนร้อยละ 80.00 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 80.33 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 2) นักเรียนร้อยละ 80.00 มีทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาประวัติศาสตร์โดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ปัญหา เป็นฐาน (Problem-Based Learning) ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 80.00 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 3) นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 อยู่ในระดับคุณภาพมาก ค่าคะแนนเฉลี่ยจาก

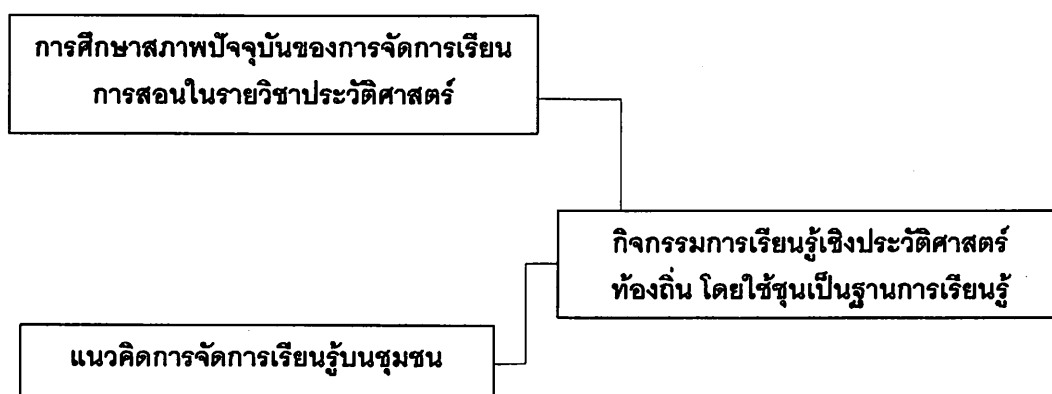
วงจรปฏิบัติการที่ 1-3 เท่ากับ 3.55 3.81 และ 4.25 ซึ่งเพิ่มสูงขึ้นตามลำดับเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ศศิพัชร จำปา (2559, น. 158) ผลการวิจัยการ ทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ฯ พบว่า ผู้เรียนมีกระบวนการคิดทางประวัติศาสตร์เกิดขึ้นกับผู้เรียนมีคะแนนในการประเมินความรู้ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้เรียนมีสำนึกรักษ์ท้องถิ่นในระดับมากที่สุด และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอยู่ในระดับมาก

กิตติพงษ์ ร่มพฤษ (2559, น. 105) ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ไทยสมัยรัตนโกสินทร์ ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหัวหินวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.39/83.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ไทยสมัยรัตนโกสินทร์ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นเพื่อพัฒนา“กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่อง เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์” โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและบททวนวรรณกรรมต่าง ๆ เพื่อนำมาออกแบบกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

งานวิจัยเรื่อง "กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เรื่อง เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์" มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ จากการทบทวนวรรณกรรมในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีการดำเนินงานวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลภายใต้กรอบแนวคิดในการวิจัยให้ได้ถึงรูปแบบของรูปแบบการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่อง เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ โดยมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้ให้ข้อมูลหลัก
2. การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. การตรวจสอบข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลหลัก

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualities Research) เพื่อพัฒนา "กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่อง เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์" โดยผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 คือ 1) บุคคลในชุมชน ในพื้นที่ ตำบลตาส่าง อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ (ชุมชน) ซึ่งมีทั้งหมด 10 หมู่บ้าน ได้แก่ หมู่ 1 บ้านคลองสองหนอง หมู่ 2 บ้านตะโกเตี้ย หมู่ 3 บ้านเนินโพธิ์ หมู่ 4 บ้านวัง หมู่ 5 บ้านคลองมะเดื่อ หมู่ 6 บ้านดงป่าจันทร์ หมู่ 7 บ้านป่อเพลา หมู่ 8 บ้านใหม่ หมู่ 9 บ้านเนินทราย หมู่ 10 บ้านดงแม่นางเมือง 2) นักเรียนที่เรียนอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 (นักเรียน) จากโรงเรียนมัธยมศึกษาจำนวนสอง

โรงเรียนและได้ผู้ให้หลัก จำนวน 10 ราย โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง 3) ครูผู้สอนรายวิชา ประวัติศาสตร์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเก้าเลี้ยวจังหวัดนครสวรรค์ (ครูผู้สอน) จำนวน 4 ราย โดยวิธีการคัดเลือกจากเกณฑ์การคัดเลือก

และผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 ซึ่งเป็นโรงเรียนในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ (โรงเรียน) ซึ่งมีทั้งหมด 24 ได้แก่ โรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยา, โรงเรียนหวดงราชพรหมาภรณ์, โรงเรียนชุมชนวัดมหาโพธิ์เหนือ, โรงเรียนบ้านทุ่งตาตั้ง (ศิริราษฎร์บำรุง), โรงเรียนบ้านเนินพะยอม, โรงเรียนบ้านยางใหญ่, โรงเรียนบ้านหนองหัวเรือ, โรงเรียนบ้านหัวยี่หว้า (เสนาณรงค์อุปถัมภ์), โรงเรียนวัดหัวดงใต้ (บางทองประชาสรรค์), โรงเรียนสังข์บุญธรรมราษฎร์นุสรณ์, โรงเรียนศึกษาศาสตร์, โรงเรียนอนุบาลเก้าเลี้ยว (วัดเก้าเลี้ยว), โรงเรียนชุมชนวัดเขาดินเหนือ, โรงเรียนโอสถสภาอุปถัมภ์, โรงเรียนบ้านคลองคล้า, โรงเรียนวัดหัวดงเหนือ(บรรพตานุสรณ์), โรงเรียนวัดหาดเสลา (ไพศาลศิริราษฎร์อุปถัมภ์), โรงเรียนศึกษาศาสตร์, โรงเรียนบ้านแหลมยาง, โรงเรียนวัดดงเมือง, โรงเรียนวัดมรรครังษฤษฎ์, โรงเรียนวัดมหาโพธิ์ใต้, โรงเรียนวัดหนองเต่า, และโรงเรียนวัดหนองแพงพวย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1

จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์และศึกษาตำราเกี่ยวกับเมืองโบราณ เมืองธานยบุรี ของผู้วิจัยมาก่อนแล้วนั้น ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงบุคคลที่มีความเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ และมีส่วนเกี่ยวข้องต่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จำนวน 24 คน ดังนี้

1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเมืองโบราณ เมืองธานยบุรี คือ กลุ่มคนรักดงแม่นางเมือง จำนวน 5 คน

1.2 ปราชญ์ชาวบ้าน ด้านอาชีพ จำนวน 2 คน

1.3 ปราชญ์ชาวบ้าน ด้านวิถีชีวิต จำนวน 2 คน

1.4 ผู้นำท้องถิ่น จำนวน 1 คน

1.5 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 10 คน

1.5.1 โรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยา จำนวน 5 ราย

1.5.2 โรงเรียนหวดงราชพรหมาภรณ์ จำนวน 5 ราย

1.6 ครูผู้สอนรายวิชาประวัติศาสตร์ไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่อยู่ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 2 โรงเรียน ได้แก่

1.6.1 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา จำนวน 2 ราย

1.6.2 โรงเรียนหัวดวงราชพรหมารณ์ จำนวน 2 ราย

2. ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2

2.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา อำเภอเก่าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 98 คน ที่ร่วมกิจกรรม

การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

จากเกณฑ์การคัดเลือกทั้ง 4 ข้อ ซึ่งเกณฑ์การคัดเลือกนั้นได้มาจากการศึกษาบริบทของพื้นที่และเอกสารต่าง ๆ ของกลุ่มผู้เกี่ยวข้องในตำบลตาสัง อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ มี 1 หมู่บ้านที่เข้าเกณฑ์ คือ หมู่ 10 บ้านดงแม่นางเมือง ตำบลตาสัง อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ จึงได้คัดเลือกกลุ่มผู้นำท้องถิ่น และชาวบ้านร่วมในงานวิจัยในครั้งนี้

ตาราง 2 แสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 (ชุมชน)

กลุ่มการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก ในเขตพื้นที่	เกณฑ์ที่ 1 กลุ่มผู้มีองค์ความรู้ ด้านเมืองโบราณ เมืองธานบุรี	เกณฑ์ที่ 2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ด้านองค์ความรู้ เมืองโบราณ เมือง ธานบุรี	เกณฑ์ที่ 3 กลุ่มบุคคลและผู้นำ ที่อยู่เขตพื้นที่เมือง โบราณ เมืองธานบุรี	เกณฑ์ที่ 4 เคยได้รับการฝึก การอบรมการเป็น มัคคุเทศ
หมู่ 1 บ้านคลองสองหนอง	✓	-	-	✓
หมู่ 2 บ้านตะโกเตี้ย	-	✓	-	-
หมู่ 3 บ้านเนินโพธิ์	✓	-	-	-
หมู่ 4 บ้านวัง	-	-	-	✓
หมู่ 5 บ้านคลองมะเดื่อ	✓	-	-	-
หมู่ 6 บ้านดงป่าจันทร์	✓	-	-	-
หมู่ 7 บ้านบ่อเพลา	-	-	✓	-
หมู่ 8 บ้านใหม่	-	✓	-	-
หมู่ 9 บ้านเนินทราย	-	-	-	-
10 บ้านดงแม่นางเมือง	✓	✓	✓	✓

จากตาราง 2 มีเกณฑ์จากเกณฑ์การคัดเลือกทั้ง 4 ข้อ ซึ่งเกณฑ์การคัดเลือกนั้นได้มาจากการศึกษาบริบทของพื้นที่และเอกสารต่าง ๆ ของกลุ่มผู้เกี่ยวข้องในตำบลตาสัง อำเภอบรรพตพิสัย

จังหวัดนครสวรรค์ มี 1 หมู่บ้านที่เข้าเกณฑ์ คือ หมู่ 10 บ้านดงแม่นางเมือง ตำบลตาสัง อำเภอ
บรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ จึงได้คัดเลือกกลุ่มผู้นำท้องถิ่น และชาวบ้านร่วมในงานวิจัยในครั้งนี้

ตาราง 3 แสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 (โรงเรียน)

กลุ่มการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก โรงเรียนในพื้นที่	เกณฑ์ที่ 1 เป็นโรงเรียนที่เปิดสอนใน ระดับมัธยมศึกษาตอน ปลาย สังกัด สพม. 42	เกณฑ์ที่ 2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก สามารถรับ-ส่งสาร ได้ด้วยความรู้ความ เข้าใจไม่ผิดเพี้ยน	เกณฑ์ที่ 3 เป็นผู้มีองค์ความรู้ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ได้อย่างดี
โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา	✓	✓	✓
โรงเรียนหัวดงราชพราหมณ์	✓	✓	✓
โรงเรียนชุมชนวัดมหาโพธิ์เหนือ	-	✓	-
โรงเรียนบ้านทุ่งตาทั้ง (ศิริราษฎร์บำรุง)	-	✓	-
โรงเรียนบ้านเนินพะยอม	-	✓	-
โรงเรียนบ้านยางใหญ่	-	✓	-
โรงเรียนบ้านหนองหัวเรือ	-	✓	-
โรงเรียนบ้านห้วยไร่ (เสนาณรงค์อุปถัมภ์)	-	✓	-
โรงเรียนวัดหัวดงใต้	-	✓	-
โรงเรียนสังขบุรีธรรมราชานุสรณ์	-	✓	-
โรงเรียนศึกษาศาสตร์	-	✓	-
โรงเรียนอนุบาลเก่าเลี้ยว	-	✓	-
โรงเรียนชุมชนวัดเขาดินเหนือ	-	✓	-
โรงเรียนโสตถยาอุปถัมภ์	-	✓	-
โรงเรียนบ้านคลองคล้า	-	✓	-
โรงเรียนวัดหัวดงเหนือ	-	✓	-
โรงเรียนวัดหาดเสลา	-	✓	-
โรงเรียนบ้านแหลมยาง	-	✓	-
โรงเรียนวัดดงเมือง	-	✓	-
โรงเรียนวัดมรรครังษิยารักษ์	-	✓	-
โรงเรียนวัดมหาโพธิ์ใต้	-	✓	-
โรงเรียนวัดหนองเต่า	-	✓	-
โรงเรียนวัดหนองแพงพวย	-	✓	-

จากเกณฑ์การคัดเลือกทั้ง 4 ข้อ ซึ่งเกณฑ์การคัดเลือกนั้นได้มาจากการศึกษาบริบทของโรงเรียนในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยวและเอกสารต่าง ๆ ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยพิจารณาเกณฑ์ทั้ง 4 ข้อโดยผู้วิจัยได้คัดเลือกและได้โรงเรียนที่เกณฑ์ 2 โรงเรียน คือ โรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยาและโรงเรียนหัวดวงราชพรหมาภรณ์ จึงได้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งสองโรงเรียนในการวิจัยครั้งนี้

ตาราง 4 แสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 (ครูผู้สอน)

กลุ่มการคัดเลือกผู้ให้ ข้อมูลหลัก ในเขตพื้นที่	เกณฑ์ที่ 1	เกณฑ์ที่ 2	เกณฑ์ที่ 3
	ครูผู้สอนในรายวิชา ประวัติศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษา 4-6	ครูที่อยู่ในพื้นที่อำเภอ เก้าเลี้ยว จังหวัด นครสวรรค์	ครูที่อยู่ในกลุ่มสาระการ เรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ครู A	✓	✓	✓
ครู B	✓	✓	✓
ครู C	-	✓	✓
ครู E	-	✓	✓
ครู F	-	✓	✓
ครู G	✓	✓	✓
ครู H	✓	✓	✓

จากเกณฑ์การพิจารณาครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ทั้ง 7 คนที่ทำการสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ โดยมีคุณครูที่เข้าเกณฑ์การพิจารณาทั้งหมด 3 ข้อ จำนวน 4 คน คือ ครู A, ครู B, ครู G และ ครู H (นามสมมติ) จึงได้คัดเลือกครูผู้สอนทั้งสี่ท่านนี้ร่วมในงานวิจัยในครั้งนี้

และการคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 เพื่อทำการตอบโจทย์การวิจัยเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งกลุ่มที่นำมาคัดเลือก มีทั้งหมด 6 กลุ่ม ได้แก่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2, ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3, ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4, ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 ดังนี้

ตาราง 5 แสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 (นักเรียน)

กลุ่มการคัดเลือกผู้ให้ ข้อมูลหลัก ในเขตพื้นที่	เกณฑ์ที่ 1 มาตรฐานและตัวชี้วัด สอดคล้องกับกิจกรรม	เกณฑ์ที่ 2 ความรู้พื้นฐานที่ เหมาะสมกับกิจกรรม	เกณฑ์ที่ 3 จำนวนผู้ร่วมกิจกรรม เหมาะสมกับงานวิจัย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	-	-	-
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	-	-	-
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	-	✓	-
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	✓	✓	✓
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	-	✓	✓
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	-	✓	-

จากเกณฑ์การคัดเลือกทั้ง 3 ข้อ ซึ่งเกณฑ์การคัดเลือกนั้นได้มาจากการศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานปีพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงปีพุทธศักราช 2560 และเอกสารต่าง ๆ ของกลุ่มผู้เกี่ยวข้อง โดยมีหนึ่งระดับชั้นที่เข้าเกณฑ์การคัดเลือก ได้แก่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ จึงได้คัดเลือกนักเรียนระดับชั้นนี้ร่วมในงานวิจัยครั้งนี้

และการคัดเลือกนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน ของโรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยา และโรงเรียนห้วยดงราชพรพนาภรณ์ โดยการคัดเลือกแบบใช้เกณฑ์ในการคัดเลือก ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 6 แสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 (นักเรียน)

กลุ่มการคัดเลือก	เกณฑ์ที่ 1 เป็นนักเรียนใน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 4	เกณฑ์ที่ 2 เป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยรวมในภาค เรียนที่ 1/2563 ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป 5 อันดับแรก ของระดับชั้น
นักเรียน A	✓	✓
นักเรียน B	✓	✓
นักเรียน C	✓	✓
นักเรียน D	✓	✓
นักเรียน E	✓	✓
นักเรียน F	✓	✓

ตาราง 6 (ต่อ)

กลุ่มการคัดเลือก	เกณฑ์ที่ 1	เกณฑ์ที่ 2
	เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	เป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยรวมในภาคเรียนที่ 1/2563 ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป 5 อันดับแรกของระดับชั้น
นักเรียน G	✓	✓
นักเรียน H	✓	✓
นักเรียน I	✓	✓
นักเรียน J	✓	✓

และจากเกณฑ์คัดเลือกทั้งสองข้อที่กำหนด จึงได้นักเรียนที่จะให้ข้อมูลและเข้าเกณฑ์การคัดเลือกจำนวน 10 คนของทั้งสองโรงเรียน จึงได้เลือกนักเรียน 10 คนนี้เข้าร่วมในงานวิจัย

ดังนั้นในการวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualities Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกจากข้อมูลหลักข้างต้น โดยคัดเลือกจากผู้ให้ข้อมูลหลักที่สามารถพร้อมที่จะให้ข้อมูลได้โดยแบ่งออกเป็น

1. ผู้นำชุมชน ครูผู้สอนและนักเรียน

ผู้เชี่ยวชาญด้านเมืองโบราณ เมืองธานยบุรี ได้แก่ กลุ่มคนรักดวงแม่นางเมือง จำนวน 5 คน ได้แก่

1.1 ปราชญ์ชาวบ้าน ด้านอาชีพ จำนวน 2 คน

1.2 ปราชญ์ชาวบ้าน ด้านวิถีชีวิต จำนวน 2 คน

1.3 ผู้นำชุมชน จำนวน 1 คน

1.4 ครูผู้สอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้แก่ ครูผู้สอนจากโรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา จำนวน 2 ท่าน และโรงเรียนห้วยดงราชพรหมาภรณ์ จำนวน 2 ท่าน

1.5 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 10 คน จากโรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา 5 คน และโรงเรียนห้วยดงราชพรหมาภรณ์ จำนวน 5 คน

2. โรงเรียนในพื้นที่

2.1 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา

2.2 โรงเรียนห้วยดงราชพรหมาภรณ์

2.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 122 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยนำกรอบการวิจัยเป็นแนวทางในการเลือกใช้เครื่องมือในการวิจัยเพื่อให้เก็บข้อมูลได้ตรงตามวัตถุประสงค์และสอดคล้องกับงานวิจัย ดังนี้

1. การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structured Interview)

เป็นการสัมภาษณ์ที่ไม่ใช่แบบสัมภาษณ์ คือไม่จำเป็นต้องใช้คำถามเดียวกันหมดกับผู้ให้สัมภาษณ์ทุกคน แต่ผู้สัมภาษณ์จะต้องใช้เทคนิคและความสามารถเฉพาะตัว เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบจากผู้ให้สัมภาษณ์ ตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้การสัมภาษณ์ด้วยวิธีนี้อาจใช้วิธีให้ผู้ตอบแสดงความรู้สึกรหรือความคิดเห็นอย่างอิสระ ผู้สัมภาษณ์มีหน้าที่รับฟังและคอยดึงหรือควบคุมการสนทนาให้เข้าสู่ประเด็นที่ต้องการ ผู้สัมภาษณ์

2. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participation observation)

โดยการที่ผู้วิจัยจะเข้าไปมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม ตามกลุ่มที่ผู้วิจัยได้กำหนดเป้าหมายไว้ อย่างเป็นธรรมชาติโดยผู้วิจัยจะไม่มี การแสดงตัว ว่ากำลังเก็บข้อมูลอยู่ โดยผู้จะได้ข้อมูลวิจัยเชิงลึก ผ่านการพูดคุย แสดงความคิดเห็น สร้างความร่วมมือในกิจกรรมจนกลายเป็นคนกลุ่มเดียวกัน

3. แบบบันทึกภาคสนามระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Field notes)

เป็นแบบบันทึกที่ผู้วิจัยใช้ในการจดบันทึกระหว่างการทำกิจกรรมโดยผู้บันทึกจะต้องมีการสังเกตผู้ร่วมกิจกรรมทุกคน ระหว่างการดำเนินกิจกรรมและเก็บข้อมูลต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

4. ชุดกิจกรรม ย้อนรอยเมืองโบราณ สุพรรณานที่มีชีวิต

เป็นกิจกรรมที่จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 ของนักเรียนในอำเภอเก้าเลี้ยววิทยา โดยใช้กิจกรรมฐานที่ร่วมกับชุมชนเป็นสื่อขับเคลื่อนการเรียนรู้ โดยผู้เรียนทุกคนจะได้รับสมุดบันทึกการทำกิจกรรม และแต่ละฐานจะมีกิจกรรมในการเรียนการสอนในเรื่องที่ตนเองได้รับมอบหมายหลังจากที่มีการทำกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว นักเรียนจะได้เขียนและสรุปประเด็นที่ได้ผ่านฐานนั้นๆมาแล้ว และสุดท้ายนักเรียนจะได้คำใบ้เพื่อนำไปสู่ฐานต่อไป

5. แนวคำถามในการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

เป็นคำถามที่ใช้ในงานวิจัยเพื่อหาคำตอบของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 คือนักเรียนโรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการถามแบบไม่มีโครงสร้างเพื่อให้ผู้เรียนไม่มีความตึงเครียดระหว่างการตอบคำถามและทำกิจกรรม มีการตอบแบบอิสระโดยผู้วิจัยจะตั้งหลักของคำถามเอาไว้ โดยผู้วิจัยจะไม่มีการถามแบบเรียงคำถามหรือในบางครั้งอาจจะถามนอกเหนือก็ได้ แล้วแต่สถานการณ์ระหว่างการสนทนา แต่ก็จะไม่มีการถามเกินขอบเขตของงานวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดย

1. การศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากงานวิจัย หนังสือการจัดการเรียนรู้บนฐานชุมชนหลังการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 โดยใช้การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

3. การทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต

ผู้วิจัยได้ทำการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 มาทำการวิเคราะห์และสร้างชุดกิจกรรมและนำไปใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2

4. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participation observation)

ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 โดยการเข้าไปเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมในจุดเริ่มต้น จุดสุดท้าย และระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้

5. การจดบันทึกระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Field notes)

ผู้วิจัยได้ทำการจดบันทึกระหว่างผู้เรียนทำกิจกรรมทุกฐานการเรียนรู้ และหลักจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

6. การอภิปรายแบบกลุ่ม (Focus Group)

ผู้วิจัยได้ทำการสนทนาพูดคุย และให้ผู้เรียนเสนอความคิดเห็นหลักจากการทำกิจกรรมแล้วเสร็จในแต่ละฐาน และหลังจากการทำกิจกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการนำข้อมูลที่ได้มาทำการจัดหมวดหมู่แยกประเภทและทำการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยการวิเคราะห์สรุปข้อมูลจากบันทึกภาคสนาม ประกอบไปด้วย การสังเกต การสัมภาษณ์ และการร่วมแสดงความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลักพร้อมทั้งการสนทนาแบบกลุ่ม และทำการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าด้วยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล หลังจากนั้นจะนำข้อมูลที่ได้มานำเสนอรายงานแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์

การตรวจสอบข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้หลังจากที่ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลเป็นที่เรียบร้อยแล้วผู้วิจัยจะทำการตรวจสอบข้อมูลโดยการให้อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง (IS) เป็นผู้ตรวจสอบข้อมูลว่าถูกต้องหรือไม่ตามรูปแบบการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าด้วยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล (Method triangulation) เพื่อให้เกิดความแน่นอนว่าเหมาะสมหรือไม่ เมื่อข้อมูลมีความถูกต้องแล้วหลังจากนั้นก็ทำการจำแนกข้อมูลออกเป็นประเภทต่าง ๆ หรือแบ่งออกตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ตาราง 7 แสดงวิธีการดำเนินงานวิจัย

วัตถุประสงค์	เครื่องมือ	ผู้ให้ข้อมูลหลัก	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์	การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structured Interview)	1. ประชาชนชาวบ้าน ด้านอาชีพ จำนวน 2 คน 2. ประชาชนชาวบ้าน ด้านวิถีชีวิต จำนวน 2 คน 3. ผู้นำท้องถิ่น จำนวน 1 คน 4. ครูผู้สอนในรายวิชา ประวัติศาสตร์ไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้แก่ ครูผู้สอนจากโรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยา จำนวน 2 ท่าน และโรงเรียนห้วยดงราชพราหมณ์ จำนวน 2 ท่าน 5. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 10 คน จากโรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยา 5 คน และโรงเรียนห้วยดงราชพราหมณ์ จำนวน 5 คน	ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปอุปนัย (Analytic Induction) จาก การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structured Interview)	ทราบถึงสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์
เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์	- การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participation observation) - การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structured Interview) - แบบบันทึกภาคสนามระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Field notes) - แนวคำถามในการสนทนากลุ่ม (Focus Group)	1. ประชาชนชาวบ้าน ด้านอาชีพ จำนวน 2 คน 2. ประชาชนชาวบ้าน ด้านวิถีชีวิต จำนวน 2 คน 3. ผู้นำท้องถิ่น จำนวน 1 คน 4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยา อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 94 คน	ตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า ด้วยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นผลการวิจัยของการศึกษา เรื่อง “กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่อง เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์” มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยประกอบไปด้วย 1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ และ 2. เพื่อพัฒนานักกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 อำเภอเก้าเลี้ยววิทยา จังหวัดนครสวรรค์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีที่หลากหลายซึ่งประกอบไปด้วย การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structured Interview) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participation observation) แบบบันทึกภาคสนามระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Field notes) คำถามในการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงคุณภาพ (Qualities Research) และตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าด้วยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) โดยการวิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนา (Analytical Description) สำหรับผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ โดยขอบเขตของเนื้อหาได้แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ด้านครูผู้สอน (Teacher) ผู้เรียน (Student) เนื้อหา (Content) สื่อการสอน (Instructional) จัดการเรียนรู้ (Learning management) ดังต่อไปนี้

1. ด้านครูผู้สอน (Teacher)

จากการศึกษาสภาพปัจจุบันด้านการจัดการเรียนของรายวิชาประวัติศาสตร์โดยการสัมภาษณ์จากครูผู้สอนและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนมัธยมที่อยู่ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ครูผู้สอนส่วนใหญ่จะใช้เนื้อหาที่เน้นการจัดการเรียนการสอนตามหนังสือที่ครูแต่ละท่านมี และเนื้อหาในด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นยังขาดการเข้าถึงและยังไม่ได้มีการ

จัดการเรียนการสอนที่เป็นรูปธรรมมากนัก ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์และนักเรียนที่เรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ พบประเด็นปัญหาสำคัญดังนี้

1.1 นักเรียนไม่เคยได้เรียนประวัติศาสตร์ในเรื่องของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และยังไม่ทราบว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นคืออะไร เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร และครูที่สอนส่วนใหญ่จะมีการสอนเนื้อหาตามหนังสือซึ่งหนังสือก็ไม่สามารถอธิบายส่วนที่เป็นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้ ดังรายละเอียดของการสัมภาษณ์ ดังนี้



ภาพ 2 สัมภาษณ์นักเรียน 1, โรงเรียนแก้งาแก้ววิทยา

...ถ้าจากที่หนูเคยเรียนประวัติศาสตร์มาตั้งแต่ ม.1 นะคะ หนูยังไม่เคยเห็นครูคนไหนที่สอนประวัติศาสตร์ สอนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเลยคะ ส่วนใหญ่ครูเขาจะสอนเกี่ยวกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติ แล้วก็อาณาจักรต่างของไทยคะ เช่น อยุธยา สุโขทัย อะไรประมาณนี้คะ แล้วประวัติศาสตร์ท้องถิ่นคืออะไรคะ หนูยังไม่ค่อยเข้าใจเลยคะ ใช่ว่าประวัติศาสตร์เกี่ยวกับบ้านเราไหมคะ

(นักเรียน 1 โรงเรียนแก้งาแก้ววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2563)



ภาพ 3 สัมภาษณ์นักเรียน 2, โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา

...ไม่เคยได้เรียนเลยตั้งแต่ ม.ต้น แต่หนูเพิ่งเคยได้ยินครูอาทิตย์เล่าเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของแม่ศรีเมือง ที่อยู่อำเภอบรรพตพิสัยคะ หนูก็เพิ่งรู้ว่าบ้านของเราเคยเป็นเมืองโบราณมาก่อนคะ แต่ก่อนหน้านี้ไม่เคยได้ยินมาเลยคะ หนูเคยเรียนแต่สุโขทัย แล้วก็พวกมนุษย์ยุคหินอะไรแบบนี้คะ

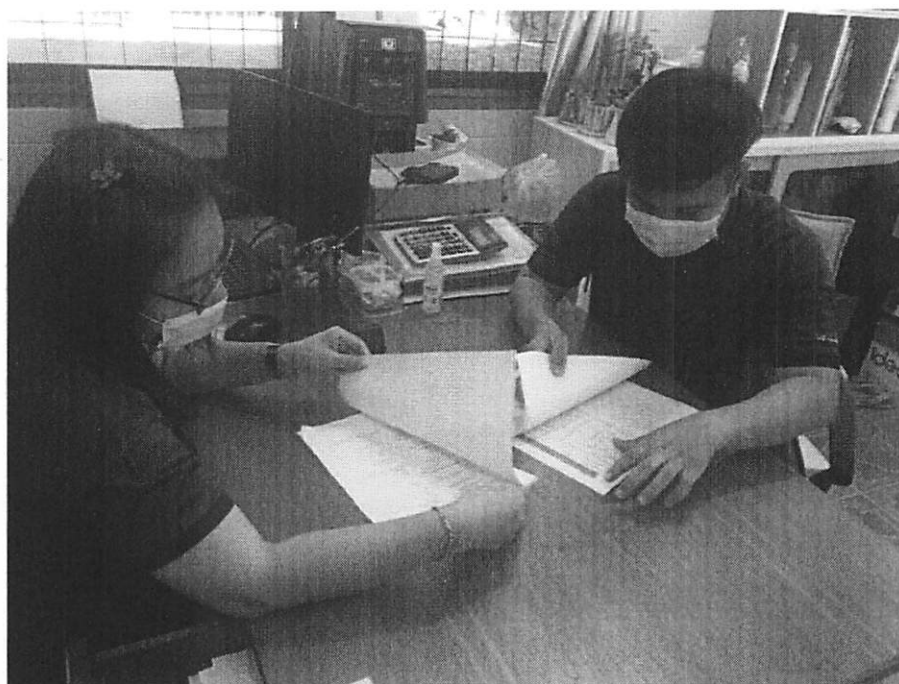
(นักเรียน 2 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2563)

...ผมไม่แน่ใจนะว่าเคยได้เรียนมาไหม แต่ที่แน่ ๆ ผมยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเลยครับ คงน่าจะเหมือนกับประวัติศาสตร์ที่เรียนทั่วไปไหมครับ เหมือนอาณาจักรสุโขทัย อโยธยา ไหมครับ ผลเลยไม่แน่ใจว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีเนื้อหาอย่างไรครับ

(นักเรียน 3 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2563)

...จากการเรียนประวัติศาสตร์มานะคะ หนูยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับคำว่า ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเลยคะเพราะตั้งแต่ที่พวกหนูเรียนมา จะได้เรียนเกี่ยวกับเครื่องมือทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ และพวกอาณาจักรต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในประเทศไทย ค่ะ

(นักเรียน 10 โรงเรียนหัวดวงราชพรมาภรณ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2564)



ภาพ 4 สัมภาษณ์ครูผู้สอน 2, โรงเรียนแก้วเลี้ยววิทยา

...สำหรับการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ที่ได้สอนมา การสอนวิชาประวัติศาสตร์เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นไปตามหนังสือซะมากกว่า แต่ยังไม่มีเนื้อหาในหนังสือเล่มไหนที่มีการอธิบายประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้นๆอย่างจริงจังซักที ยังเป็นเพียงแค่เปิดประเด็นหัวข้อให้นักเรียนรู้ว่าที่นั้นมีเรื่องราวอะไร ดังนั้นตัวครูเองจึงยังไม่ได้สอนเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมากเท่าไร

(ครูผู้สอน 2 โรงเรียนแก้วเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2564)

1.2 ครูที่สอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่เป็นคนนอกพื้นที่ ฉะนั้นแล้วการเข้าถึงเรื่องราวที่เป็นของท้องถิ่นนั้นก็ไม่สามารถเข้าถึงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน นอกจากครูผู้สอนยังมีการงานที่รับผิดชอบมากเกินไป ไม่สามารถมีเวลาในการเตรียมการสอน จึงทำให้การเรียนประวัติศาสตร์จึงเป็นเหมือนการตีกรอบไว้เพียงแต่ในตำราเท่านั้น ดังรายละเอียดของการสัมภาษณ์ ดังนี้

...ไม่เคยได้เรียนเพราะไม่มีครูเอาเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมานำเสนอ เพราะครูที่มาสอนมาจากต่างถิ่น เลยไม่มีคนเอามาสอน นอกจาก พ่อ แม่ ผู้นำท้องถิ่น จะเล่าต่อกันมาให้ลูกหลานฟัง

(ชุมชน 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 30 ธันวาคม 2563)

...ผมคิดว่าในปัจจุบันลูกของผมไม่น่าจะได้เรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเลย เพราะผมคิดว่าส่วนใหญ่ครูจะสอนเนื้อหาตามหนังสือและน่าจะไม่ได้มีการสอนเนื้อหาที่นอกเหนือจากตำรา เพราะคำว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นน่าจะเป็นการเรียนรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นในชุมชนหรือหมู่บ้านของตนเอง

(ชุมชน 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 30 ธันวาคม 2563)



ภาพ 5 สัมภาษณ์ครูผู้สอน 1, โรงเรียนแก้งาเลี้ยววิทยา

...ไม่เคยได้สอนค่ะ เพราะส่วนใหญ่จะสอนตามเนื้อหาหรือหนังสือค่ะ และด้วยภาระงานที่มากเกินไปจึงทำให้ครูผู้เองไม่สามารถมีเวลาในการเตรียมการสอน

(ครูผู้สอน 1 โรงเรียนแก้งเตี้ยวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2564)

2. ผู้เรียน (Student)

ผู้เรียนเองยังขาดองค์ความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพราะส่วนใหญ่ครูผู้สอนจะทำการสอนนักเรียนตามหนังสือที่ทางโรงเรียนเป็นผู้จัดซื้อให้ และนอกจากนี้ยังขาดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่ส่งเสริมด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนดังรายละเอียดของการสัมภาษณ์ ดังนี้



ภาพ 6 สัมภาษณ์นักเรียน 3, โรงเรียนแก้งเตี้ยวิทยา

ครูจะมีการนำเสนอประวัติศาสตร์ที่มีเนื้อหาตาหนังสือครับ แต่บางทีครูก็เอาคลิปจาก ยูทูบ มาเปิดให้ดูครับ แต่บางทีเอากิจกรรมมาให้ทำ ผมก็คิดว่าโอเคนะครับ แต่ถ้าเป็นไปได้อยากมีการจัดการเรียนการสอนนอกห้องเรียนครับ

(นักเรียน 3 โรงเรียนแก้งเตี้ยวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563)

...ผมไม่แน่ใจนะว่าเคยได้เรียนมาไหม แต่ที่แน่ ๆ ผมยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเลยครับ คงน่าจะเหมือนกับประวัติศาสตร์ที่เรียนทั่วไปไหมครับ เหมือนอาณาจักรสุโขทัย อโยธยา ไหมครับ ผลเลยไม่แน่ใจว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีเนื้อหาอย่างไรครับ

(นักเรียน 4 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563)

...ไม่เคยได้เรียนเลยตั้งแต่ ม.ต้น แต่หนูเพิ่งเคยได้ยินครูอาทิตย์เล่าเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของแม่ศรีเมือง ที่อยู่อำเภอบรรพตพิสัยค่ะ หนูก็เพิ่งรู้ว่าบ้านของเราเคยเป็นเมืองโบราณมาก่อนค่ะ แต่ก่อนหน้านี้ไม่เคยได้ยินมาเลยค่ะ หนูเคยเรียนแต่สุโขทัย แล้วก็พวกมนุษย์ยุคหินอะไรแบบนี้ค่ะ

(นักเรียน 2 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2563)

...ยังไม่ได้เรียนค่ะเพราะไม่ได้มีหลักสูตรที่เปิดสอนในรายวิชานี้ค่ะ

(นักเรียน 6 โรงเรียนหัวดวงราชพรรณาภรณ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2564)

...จากการเรียนประวัติศาสตร์มานะค่ะ หนูยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับคำว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเลยนะคะเพราะตั้งแต่ที่พวกหนูเรียนมา จะได้เรียนเกี่ยวกับเครื่องมือทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ และพวกอาณาจักรต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในประเทศ ค่ะ

(นักเรียน 10 โรงเรียนหัวดวงราชพรรณาภรณ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2564)



ภาพ 7 สัมภาษณ์นักเรียน 10, โรงเรียนห้วยด่างราชพรหมมาภรณ์

...สำหรับพวกหนูครูทุกคนมีวิธีการสอนที่แตกต่างกันไปค่ะ บางคนอธิบายอย่างเดียว บางคนให้ทำงานหรือบางคนให้ฟังอธิบายและทำงานค่ะ แต่สำหรับพวกหนูนะคะ อยากให้ครูมีกิจกรรมอะไรที่ทำให้เกิดความรู้แบบทดนานค่ะ

(นักเรียน 10 โรงเรียนห้วยด่างราชพรหมมาภรณ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2564)

3. สื่อการสอน (Instructional)

ครูยังขาดการใช้สื่อในการจัดการเรียนการสอนที่ยังไม่หลากหลาย โดยครูยังใช้สื่อการสอนเพียงแค่การใช้พาวเวอร์พอยต์ ,คลิปวีดีโอ และยังเป็นการบรรยายหน้าชั้นเรียนเท่านั้น ดังรายละเอียดของการสัมภาษณ์ ดังนี้



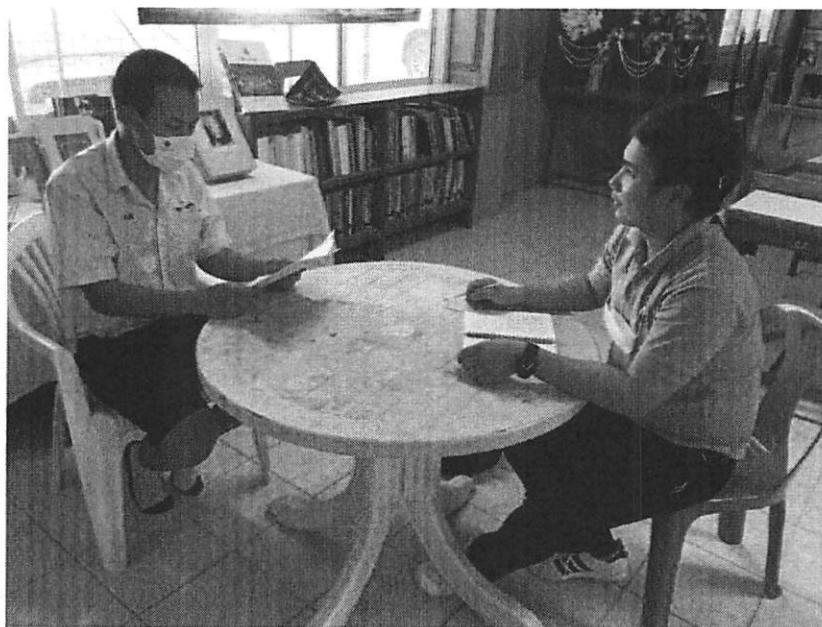
ภาพ 8 สัมภาษณ์นักเรียน 1, โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา

...ส่วนมากจะไม่ค่อยมีสื่อเท่าไรคะ มีแต่ให้เราเปิดหนังสือ อ่านจากเน็ต ค่ะ แล้วก็ให้เราจดตามพาวเวอร์พอยต์ครูเขาเตรียมมากคะ หนูอยากให้ครูสอนผ่านกิจกรรมคะ กิจกรรมอะไรก็ได้เป็นเกม เป็นกลุ่ม หรือเป็นกิจกรรมฐานได้ก็ดีคะ จะทำให้พวกหนูสนุกกับการเรียนมากยิ่งขึ้นคะ

(นักเรียน 1 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2563)

...ครูก็จะมีคลิปจากยูทูป ที่ตัดเอามาเป็นตอน ๆ ให้พวกหนูดู หรือไม่ครูเขาก็จะส่งลิงค์มาให้ในกลุ่มให้พวกหนูไปดูมา หนูอยากให้ครูสอนแบบอธิบายด้วยคะเพราะพวกหนูจะได้เข้ามากขึ้น แล้วก็น่าจะมีกิจกรรมให้ทำที่หลากหลาย เช่น เกม เพื่อเพื่อน ๆ ที่ไม่ชอบฟังคะ

(นักเรียน 2 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2563)



ภาพ 9 สัมภาษณ์นักเรียน 3, โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา

...สำหรับสื่อในการจัดการเรียนการสอนผมคิดว่าเป็นยูทูปและการสอนที่ใช้พาเวอร์พอยต์ในการสอนครับ ผมอยากให้ครูมีกิจกรรมหรือเกมในการเรียนประวัติศาสตร์ครับ เพื่อให้นักเรียนอย่างพวกผมเข้าใจง่าย ๆ ครับ

(นักเรียน 3 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2563)

...ไม่มี อยากให้จัดกิจกรรมการเรียนก่อนสอนและมีกิจกรรมให้เล่น

(นักเรียน 7 โรงเรียนหัวดวงราชพรมมาภรณ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2564)

...คุณครูมีสื่อการสอนคือสื่อสิ่งพิมพ์หรือหนังสือเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งคุณครูจะใช้ประกอบในการเรียนการสอนในรายวิชา และอยากให้คุณครูเพิ่มรูปแบบการสอนเพิ่มเติมคือการนำสื่อวิดีโอหรือภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์ เพื่อแสดงให้เห็นและเข้าใจในสิ่ง ๆ นั้นมากขึ้น

(นักเรียน 8 โรงเรียนหัวดวงราชพรมมาภรณ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2564)

4. เนื้อหา (Content)

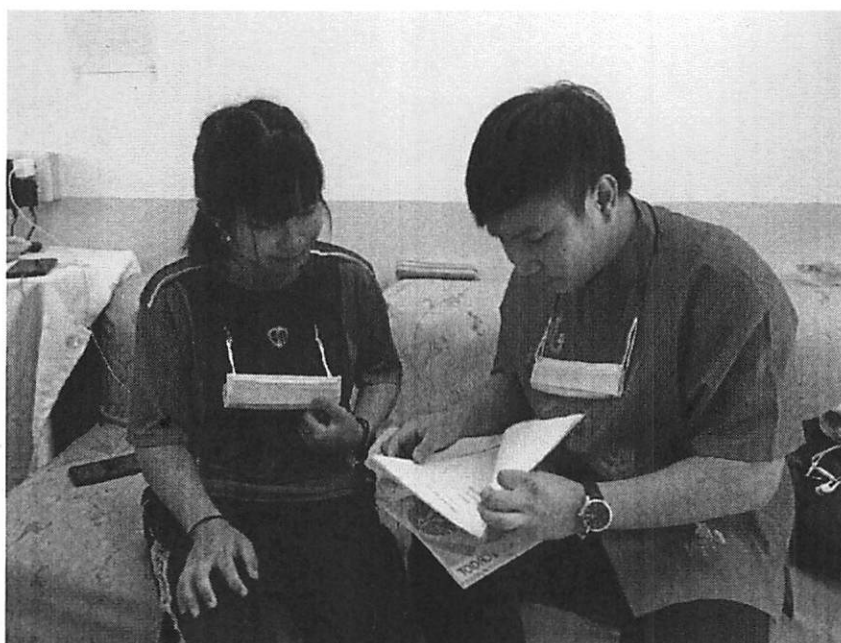
สำหรับเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการสัมภาษณ์นักเรียนแล้วนั้นทำให้ผู้วิจัยได้ทราบว่าเนื้อหาในการเรียนการสอนส่วนใช้ ครูผู้สอนจะใช้เนื้อหาตามตำราที่ทางโรงเรียนเป็นผู้จัดหาให้ และนักเรียนยังขาดองค์ความรู้ในเรื่องของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอีกด้วยดังรายละเอียดของการสัมภาษณ์ ดังนี้

...ถ้าจากที่หนูเคยเรียนประวัติศาสตร์มาตั้งแต่ ม.1 นะคะ หนูยังไม่เคยเห็นครูคนไหนที่สอนประวัติศาสตร์ สอนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเลยคะ ส่วนใหญ่ครูเขาจะสอนเกี่ยวกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติ แล้วก็อาณาจักรต่างของไทยคะ เช่น อยุรยา สุโขทัย อะไรมาก่อนนี่อะคะ แล้วประวัติศาสตร์ท้องถิ่นคืออะไรคะ หนูยังไม่ค่อยเข้าใจเลยคะ ใช้ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับบ้านเราไหมคะ

(นักเรียน 1 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2563)

...จากการเรียนประวัติศาสตร์มานะคะ หนูยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับคำว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเลยคะเพราะ

(นักเรียน 2 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2563)



ภาพ 10 สัมภาษณ์นักเรียน 10, โรงเรียนหัวดวงราชพรมมาภรณ์

...ตั้งแต่ที่พวกหนูเรียนมา จะได้เรียนเกี่ยวกับเครื่องมือทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ และพวกอาณาจักรต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในประเทศ ค่ะ

(นักเรียน 10 โรงเรียนห้วยดงราชพรมมาภรณ์ ผู้ให้สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2564)

...ยังไม่ได้เรียนค่ะเพราะไม่ได้มีหลักสูตรที่เปิดสอนในรายวิชานี้ค่ะ

(นักเรียน 6 โรงเรียนห้วยดงราชพรมมาภรณ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2564)



ภาพ 11 สัมภาษณ์ครูผู้สอน 2, โรงเรียนแก้งาเลี้ยววิทยา

...สำหรับการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ที่ได้สอนมา การสอนวิชาประวัติศาสตร์เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นไปตามหนังสือซะมากกว่า แต่ยังไม่มีเนื้อหาในหนังสือเล่มไหนที่มีการอธิบายประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้น ๆ อย่างจริงจังซักที ยังเป็นเพียงแค่เปิดประเด็นหัวข้อให้นักเรียนรู้ว่าที่นั้นมีเรื่องราวอะไร ดังนั้นตัวครูเองจึงยังไม่ได้สอนเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมากเท่าไร

(ครูผู้สอน 2 โรงเรียนแก้งาเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2564)

5. จัดการเรียนรู้ (Learning management)

...ควรมีการจัดการเรียนสอน เพราะเป็นจุดเริ่มต้นของหมู่บ้านตัวเอง ชื่อ ที่มา ตำบล อำเภอ เกิดจากอะไรทำไมถึงมีการเรียนชื่อนั้น

(ชุมชน 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 30 ธันวาคม 2563)

...สำหรับตัวผมเองแล้ว ผมยินดีที่จะจัดการเรียนการสอนร่วมกันโรงเรียน เพราะจะได้เป็นบุคคลคนหนึ่งที่ได้อธิบายเรื่องราว ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนให้ลูก ๆ หลานของ ผมได้รับฟัง สำหรับกิจกรรม อาจจะเป็นกับทำกิจกรรม ทำงานร่วมกับชุมชนก็ได้

(ชุมชน 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 30 ธันวาคม 2563)

...จากการที่ได้ไปสัมผัสโรงเรียนจากการที่ไปประชุมผู้ปกครอง หรือตอนที่ครูมา เยี่ยมบ้านนักเรียนและได้พูดคุยถึงเรื่องการจัดการเรียนการสอน คิดว่าโรงเรียนในปัจจุบัน น่าจะมีการจัดการเรียนการสอนเรื่องของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น แต่คงจะน้อยมากเพราะ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นเรื่องที่น่าจะไกลตัวของครูผู้สอนเพราะครูบางคนมาจากต่างที่ ต่างถิ่น และส่วนใหญ่คิดว่าน่าจะมีหนังสือเป็นตัวบังคับในเรื่องของเนื้อหา ดังนั้นการสอน เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอาจจะมีการสอนแต่ น้อยมาก

(ชุมชน 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

ดังนั้นจากข้อมูลที่ได้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลในการศึกษาสภาพปัจจุบัน ของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ในประเด็น ด้านต่าง ๆ ทั้งหมด 5 ประเด็นคือ ด้านครูผู้สอน (Teacher) ผู้เรียน (Student) เนื้อหา (Content) สื่อ การสอน (Instructional) จัดการเรียนรู้ (Learning management) สามารถสรุปได้ความว่า

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันของโรงเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ของอำเภอเก้า เลี้ยวจังหวัดนครสวรรค์ มีการจัดการเรียนการสอนตามเนื้อหาที่โรงเรียนได้รับตามแบบเรียนของ สำนักพิมพ์ต่าง ๆ และยังเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ครูเป็นศูนย์กลาง Teacher center โดยการอธิบายหน้าชั้นเรียนหรือให้นักเรียนอ่านจากตำราที่ตนเองใช้สอน และนอกจากนี้ยังมีการใช้สื่อ การสอนที่ยังไม่หลากหลาย ขาดกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มศักยภาพของผู้เรียน แต่ไม่ทางตรงกันข้ามรายวิชาประวัติศาสตร์เป็นเนื้อหาที่มีเนื้อหาสลับซับซ้อนต้องใช้เวลาในการทำ ความเข้าใจ ต้องทำการเปรียบเทียบ ต้องเห็นจากสภาพจริง จึงทำให้ผู้เรียนหลายคนเกิดความไม่

สนใจและไม่เข้าใจในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งจากการเก็บข้อมูลพบว่า ผู้เรียนมีความสนใจที่อยากเรียนประวัติศาสตร์โดยผ่านการจัดการเรียนการสอนผ่านรูปแบบกิจกรรมนอกห้องเรียนและนอกจากนี้ผู้วิจัยจึงทำการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนในการการร่วมกันจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผลออกมาเป็นไปในแนวทางที่ดี นักเรียน โรงเรียนและชุมชน มีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันที่จะทำการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยชุมชนเป็นผู้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 อำเภอเก้าเลี้ยววิทยา จังหวัดนครสวรรค์

สำหรับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ภายใต้อาณาเขต “กิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สูด้านานที่มีชีวิต” โดยมีเกมเป็นตัวขับเคลื่อนกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และสร้างแรงดึงดูดของการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ และแนวคิดการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ชนาธิป พรกุล (2552, น. 7) กล่าวถึงกิจกรรมการเรียนรู้ว่า คืองานที่ผู้เรียนทำแล้วเกิดองค์ความรู้ในเรื่องใด เรื่องหนึ่ง โดยแสดงออกตามสิ่งที่ครูผู้สอนกำหนดไว้ในจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีหลักการการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ของ อารมณ์ ใจเที่ยง (2533, น. 4) ได้ให้หลักการในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนไว้ 9 ประการ ดังนี้

1. สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของหลักสูตร จุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ ลักษณะเนื้อหาวิชา

2. เหมาะสมกับวัย ความสามารถและความสนใจของผู้เรียน
3. จัดเรียงเนื้อหาตามลำดับขั้นตอน
4. ใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม
5. ผู้เรียนมีส่วนร่วมทำกิจกรรมและการประเมินผล
6. ส่งเสริมกระบวนการคิดและทักษะต่าง ๆ
7. ใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย
8. มีการวัดและประเมินผลหลากหลายและเหมาะสมสอดคล้องกับกิจกรรม
9. ผู้เรียนมีความสุข มีเจตคติที่ดีและอยากเรียนรู้มากขึ้น

และยังสอดคล้องกับแนวคิดแนวทางการจัดการการเรียนรู้แบบ Active Learning ของ นนทลี พรธาดาวิทย์ 2559 กล่าวถึง Active Learning ว่าเป็นการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ในตนเองมีภาวะความเป็นผู้นำมีทักษะในการนำความเปลี่ยนแปลงที่เน้นการพัฒนาการเรียนรู้เน้น การบูรณาการที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงภายใต้กิจกรรม วิธีการและกระบวนการที่หลากหลายสนุกสนานกระตือรือร้น โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการ เรียนรู้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและได้ฝึกทักษะการคิดในชั้นสูงผู้สอนมีหน้าที่ในการ ให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกและเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มีแรงบันดาลใจใน การเรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับคือเกิดทักษะการเรียนรู้และทักษะการดำรงชีวิตอย่าง แท้จริง และ

Morable (2000, อ้างถึงใน นนทลี พรธาดาวิทย์, 2559, น 25 - 26) กล่าวว่าแนวคิด ของ Active Learning มาจากทฤษฎีการเรียนรู้จากข้อสมมติ 4 ข้อคือ

1. นัยสำคัญการเรียนรู้คือเนื้อหาที่ผู้เรียนจะเข้าใจและยอมรับต้องมีความเกี่ยวข้องกับ ความสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายของผู้เรียน
2. สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้คือต้องเรียนผ่านการกระทำ
3. การเรียนรู้คือการอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมและ ตอบสนองต่อกระบวนการเรียนรู้
4. การเรียนรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในตนเองเกี่ยวโยงไปสู่ผู้เรียนคนอื่น ๆ ทั้งด้านความรู้สึก อารมณ์และสติปัญญา

ซึ่งในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การเรียนรู้ ภายใต้ “กิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” โดยมีเกมเป็นตัวขับเคลื่อน กิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยยังได้เก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 โดยการสัมภาษณ์ พบว่า ผู้เรียน ครูผู้สอนส่วนใหญ่ ยังมีความต้องการกิจกรรมในการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์เพื่อเป็นการ สร้างความสนใจให้กับผู้เรียนเอง และยังเป็นกิจกรรมการเรียนที่นักเรียนมีความต้องการที่อยาก ให้เกิดขึ้นเป็นอย่างมาก ดังรายละเอียดของการสัมภาษณ์ ดังนี้

...ส่วนมากจะไม่ค่อยมีสื่อเท่าไรคะ มีแต่ให้เราเปิดหนังสือ อ่านจากเน็ต ค่ะ แล้วก็ ให้เราจดตามเพาเวอร์พอยครูเขาเตรียมมากคะ หนูอยากให้ครูสอนผ่านกิจกรรมคะ กิจกรรมอะไรก็ได้เป็นเกม เป็นกลุ่ม หรือเป็นกิจกรรมฐานได้ก็ดีคะ จะทำให้พวกหนูสนุก กับการเรียนมากยิ่งขึ้นคะ

(นักเรียน 1 โรงเรียนแก้วเสียววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2563)

...ไม่มีสื่อ อยากให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนสอนและมีกิจกรรมให้เล่น

(นักเรียน 7 โรงเรียนห้วยดงราชพรหมมาภรณ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2564)

...ครูก็จะมีคลิปจากยูทูป ที่ตัดเอามาเป็นตอนๆให้พวกหนูดู หรือไม่ครูเขาก็จะส่งลิงค์มาให้ในกลุ่มให้พวกหนูไปดูมา หนูอยากให้ครูสอนแบบอธิบายด้วยค่ะเพราะพวกหนูจะได้เข้ามากขึ้น แล้วก็น่าจะมีกิจกรรมให้ทำที่หลากหลาย เช่น เกม เพื่อเพื่อน ๆ ที่ไม่ชอบฟังค่ะ

(นักเรียน 2 โรงเรียนเก้าเลี้ยววิทยา ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2563)

ดังนั้นแล้วจากเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยจึงได้แนวคิดและหลักการในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้และผนวกเข้ากับชุมชนโดยให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ซึ่งการที่นำชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนการสอนผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ชุมชนเพื่อให้ได้มาซึ่งความมั่นใจในการที่จะนำชุมชนเข้ามาร่วมในการพัฒนากิจกรรมนี้ ดังข้อมูลผลการสัมภาษณ์

...ควรมีการจัดการเรียนสอน เพราะเป็นจุดเริ่มต้นของหมู่บ้านตัวเด็กเอง ชื่อ ที่มาตำบล อำเภอ เกิดจากอะไรทำไมถึงมีการเรียนชื่อนั้น

(ชุมชน 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 30 ธันวาคม 2563)

...สำหรับตัวผมเองแล้ว ผมยินดีที่จะจัดการเรียนการสอนร่วมกันโรงเรียน เพราะจะได้เป็นบุคคลคนหนึ่งที่ได้อธิบายเรื่องราว ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนให้ลูก ๆ หลานของ ผมได้รับฟัง สำหรับกิจกรรม อาจจะเป็นกับทำกิจกรรม ทำงานร่วมกับชุมชนก็ได้

(ชุมชน 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 30 ธันวาคม 2563)

...จากการที่ได้ไปสัมผัสโรงเรียนจากการที่ไปประชุมผู้ปกครอง หรือตอนที่ครูมาเยี่ยมบ้านนักเรียน และได้พูดคุยถึงเรื่องการจัดการเรียนการสอน คิดว่าโรงเรียนในปัจจุบันน่าจะมีการจัดการเรียนการสอนเรื่องของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น แต่คงจะน้อยมากเพราะประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นเรื่องที่น่าจะไกลตัวของครูผู้สอนเพราะครูบางคนมาจากต่างที่

ต่างถิ่น และส่วนใหญ่นึกว่าน่าจะมีหนังสือเป็นตัวบังคับในเรื่องของเนื้อหา ดังนั้นการสอนเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอาจจะมีการสอนแต่ น้อยมาก

(ชุมชน 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

ซึ่งจากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้วิจัย จึงได้สร้างพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ภายใต้ "กิจกรรมย่อยรอบ เมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต" โดยการใช้เกมเป็นตัวขับเคลื่อนการเรียนรู้ และยังสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานปี พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงปีพุทธศักราช 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส.4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญา มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย และตัวชี้วัด ดังนี้

1. วิเคราะห์ประเด็นสำคัญของประวัติศาสตร์ไทย
2. วิเคราะห์ความสำคัญของสถาบันพระมหากษัตริย์ต่อชาติไทย
3. วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งเสริมการสร้างภูมิปัญญาไทยและวัฒนธรรมไทย ซึ่งมีผลต่อสังคมไทยในยุคปัจจุบัน
4. วิเคราะห์ผลงานของบุคคลสำคัญทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศที่มีส่วนสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทยและประวัติศาสตร์ไทย
5. วางแผนกำหนดแนวทางและการมีส่วนร่วมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาไทยและวัฒนธรรมไทย

หลักที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งประกอบไปด้วยคู่มือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ "ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต" และแบบบันทึกชุดกิจกรรม "ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต"

หลังจากที่ผู้ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้และสร้างชุดคู่มือ แบบบันทึกกิจกรรมแล้วนั้น ผู้วิจัยยังได้ทำการวัดและประเมินผลผู้เรียนผ่านเครื่องมือที่ผู้วิจัยได้สร้างไว้ดังนี้

1. แบบประเมินการสังเกตเดี่ยว

กรอบการสังเกต	รายการ	ผลการสังเกต
1. กิจกรรม	- มีการฝึกปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ครูผู้สอนสังเกต จากการมอบหมายงาน	
2. วิธีการทำกิจกรรม	- มีเทคนิควิธีการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิด การใช้เหตุผล การคิดวิเคราะห์	
3. บรรยากาศของการทำกิจกรรม	- สภาพการเรียนรู้การสอน - ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน การโต้ตอบ ชักถาม การแสดงความคิด	
4. การมีส่วนร่วมของผู้เรียน	- ผู้เรียนมีการสะท้อนกลับ - รอยยิ้ม - ความสนใจของผู้เรียน - ความกระตือรือร้น	
5. บุคลิกท่าทาง	- พฤติกรรมที่แสดงออก - บุคลิกท่าทางของผู้เรียน	
6. ภาพรวมของกิจกรรม	- ตามบริบทและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	

2. แบบประเมินการสังเกตกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....

พฤติกรรม	มีน้อย			มีเสมอ	
	1	2	3	4	5
1. การเข้าร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็น					
2. การเป็นผู้ฟังและผู้พูดที่ดี					
3. การสนับสนุนและค่อยช่วยเหลือกัน					
4. การตอบสนองต่อกิจกรรม					
5. ความรับผิดชอบต่อผลงานที่เกิดขึ้น					
6. ความกระตือรือร้นของกลุ่ม					
7. การตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ					
8. การแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ					
9. การใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดและตรงเวลา					
10. ผลงานของกลุ่มที่มีคุณภาพ					

3. แบบคำถามในการสนทนากลุ่ม

แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ย่อยรอยเมืองโบราณ สูดำนานที่มีชีวิต”

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

กรอบแนวคิด: เป็นการศึกษาทัศนคติ ความคิดเห็น ภายหลังจากการทำกิจกรรมย่อยรอยเมืองโบราณ สูดำนานที่มีชีวิต เพื่อนำมาสรุปผลการวิจัย ได้แก่ กลุ่มผู้เรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา

ดังนั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 อำเภอเก่าเลี้ยววิทยาสังหวัดนครสวรรค์ ภายใต “กิจกรรมย่อยรอยเมืองโบราณ สูดำนานที่มีชีวิต” โดยขอบเขตของเนื้อหาได้แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ด้านครูผู้สอน (Teacher) ผู้เรียน (Student) เนื้อหา (Content) สื่อการสอน (Instructional) จัดการเรียนรู้ (Learning management) พบว่า

1. ด้านครูผู้สอน (Teacher)

ผลการวิจัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ “ย่อยรอยเมืองโบราณ สูดำนานที่มีชีวิต” จากการสังเกตครูผู้สอนพบว่า บทบาทของครูผู้สอนถือว่ามีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้โดยขึ้นอยู่กับเทคนิคและวิธีการสอนที่ครูผู้สอนมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ออกแบบกิจกรรมอย่างชัดเจนรวมทั้งครูต้องมีทัศนคติที่ดี มีจิตวิญญาณของความเป็นครูเพื่อถ่ายทอดความรู้และความสามารถให้กับผู้เรียนอย่างเต็มที่ อีกหนึ่งที่สำคัญ ครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก คือ ความสนใจ ความสามารถ ความถนัด ความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจและความต้องการพื้นฐานของผู้เรียน ซึ่งแต่ละกิจกรรมนั้นมีความหมายที่ส่งเสริมเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงและแก้ไขปัญหาได้

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” ครูผู้ถือว่ามี ความสำคัญเป็นอย่างมาก เปรียบเสมือน COACH ที่มีหน้าที่คอยสนับสนุน แนะนำ เป็น ผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียน และยังเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างมีแรง บันดาลใจให้เรียนรู้ตลอดกิจกรรม ซึ่งเป็นที่แน่นอนว่าผลลัพธ์ที่จะเกิดกับตัวนักเรียนนั้นถือว่าเป็น เรื่องที่ดีที่สุด โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์เกม เข้ามาใช้ในการทำกิจกรรม ทั้งในการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นตอนการสอน การมอบหมายงาน และขั้นตอนการประเมินผล

ยังมีการบูรณาการ การเรียนการสอนเข้ากับกลุ่มสาระอื่น ๆ อีกด้วย เช่น กลุ่มสาระ การเรียนรู้ ศิลปะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงองค์ความรู้ อย่าง รอบด้าน และมีการสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนเกิดการแลกเปลี่ยน ระหว่างผู้เองและระหว่างครูผู้สอน จากการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบและไม่ชอบ รวมทั้งยังได้มีการแสดงความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้ และยังสามารถสร้างความคิดรวบยอดเป็นคางความรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานต่อ การทำกิจกรรมการเรียนรู้ ดังที่ได้สัมภาษณ์ พบว่า

...ครูคิดว่าการเรียนประวัติศาสตร์ควรจัดในรูปแบบกิจกรรมที่ทำแบบนี้ ให้มาก ขึ้น เพราะเป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมซึ่งจะส่งผลต่อผู้เรียนเป็นอย่างมาก ทำให้ผู้เรียน ของเรามีความรู้ที่ยั่งยืนและคงทน เป็นการเรียนรู้ที่ไม่ได้อยู่ในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว และเป็นการเรียนรู้ที่ดีมาก ๆ

(ครูผู้สอน 2 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 เมษายน 2564)

...เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจและนักเรียนเกิดอารมณ์ร่วมระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนได้แสดงออกตามความคิดของตนเอง ครูให้เราสอนประวัติศาสตร์ผ่านกิจกรรม แบบนี้อีก

(ครูผู้สอน 1 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 เมษายน 2564)



ภาพ 12 ปราชญ์ชาวบ้านที่ให้ความรู้แก่นักเรียน

2. ผู้เรียน (Student)

ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” จากเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายหลักกลุ่มที่ 2 ดังปรากฏในตารางที่ 4 ซึ่งได้ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 98 คน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนที่ร่วมกิจกรรม เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ต่อผู้เรียนมากที่สุด

ผลการวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 อำเภอเก้าเลี้ยววิทยา จังหวัดนครสวรรค์ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active learning ได้ดี คือการรู้แบบใช้เกม เป็นสิ่งกระตุ้นในการดำเนินกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการแสดงหาความรู้ในแต่ละฐาน การเล่นเกมภายใต้กติกาที่กำหนด โดยมีจุดมุ่งหมายของการเล่นที่มีการแข่งขันเพื่อให้เกิดความกระตือรือร้นและความสนุกสนานตื่นเต้น เป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นและยังเป็นการฝึกคุณธรรมจริยธรรมต่าง ๆ ได้ดี เช่น ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การเสียสละ ความสามัคคี ความอดทน ความมีน้ำใจ และการเคารพสิทธิผู้อื่น จนบางครั้งผู้เรียนลืมไปว่าเรากำลังเรียนผ่านการเล่นนั่นเอง อีกทั้งทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ภายนอกชั้นเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” ดังที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เรียน พบว่า

...ชอบการเรียนรู้แบบนี้มาก ๆ ค่ะ เป็นการเรียนรู้ที่เหมือนเล่นไปด้วยสนุกมาก ๆ ค่ะ สนุกจนลืมไปเลยว่าพวกหนูกำลังเรียนอยู่ ซึ่งการเรียนรู้แบบนี้พวกหนูคิดว่าดีกว่าการเรียนในห้องเรียนค่ะ ได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ ชุมชน สนุกมากค่ะ

(กลุ่มนักเรียน 2 โรงเรียนแก้วเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 เมษายน 2563)



ภาพ 13 นักเรียนร่วมกิจกรรมการแสดงพื้นถิ่นกับชุมชน

...เป็นการเรียนประวัติศาสตร์ที่สนุกมาก ๆ ได้ทำงานร่วมกับเพื่อนๆ ได้แสดงความคิดเห็น ได้รู้เรื่องราวเกี่ยวกับเมืองโบราณในชุมชนของเราค่ะ

(กลุ่มนักเรียน 2 โรงเรียนแก้วเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 เมษายน 2563)

...การเรียนนอกห้องเรียนมันดีมาก ๆ ครับ ทำให้ได้เห็นสถานที่จริง ๆ เดินทำกิจกรรมไปเรื่อยสนุกและตื่นเต้นมาก ๆ ครับ

(กลุ่มนักเรียน 3 โรงเรียนแก้วเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 เมษายน 2563)

...ชอบการเรียนรู้แบบนี้ครับ ที่มีเกม มีกิจกรรมให้ทำตลอด ทำให้ไม่น่าเบื่อ มีอิสระได้คุย ได้เล่นไปด้วย รู้สึกสนุกมาก ๆ

(กลุ่มนักเรียน 2 โรงเรียนแก้วเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 เมษายน 2563)



ภาพ 14 นักเรียนร่วมกิจกรรมการขบวนแห่กับชุมชน

จากการสังเกตผู้เรียนตลอดการทำกิจกรรมซึ่งพบว่า ผู้เรียนเกิดความแตกต่างระหว่าง การเรียนภายในชั้นเรียนและนอกห้องเรียนอย่างชัดเจน ผู้วิจัยพบว่า ในเชิงพฤติกรรมนั้น ผู้เรียนเกิด ความเป็นอิสระที่อยู่ภายนอกห้องเรียน ส่งผลให้เกิดรอยยิ้ม เสียงหัวเราะ และความสนุกสนาน โดย เริ่มตั้งแต่มีการเตรียมความพร้อมในการเรียนอย่างมาก เตรียมความพร้อมในการเดินทางมายัง แหล่งเรียนรู้ เช่น น้ำดื่ม อุปกรณ์การเรียน กระเป๋าสะพายใบเล็ก เป็นต้น และเมื่อมายังแหล่งเรียนรู้ ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นตื่นตัวกับการเรียนรู้นอกชั้นเรียน

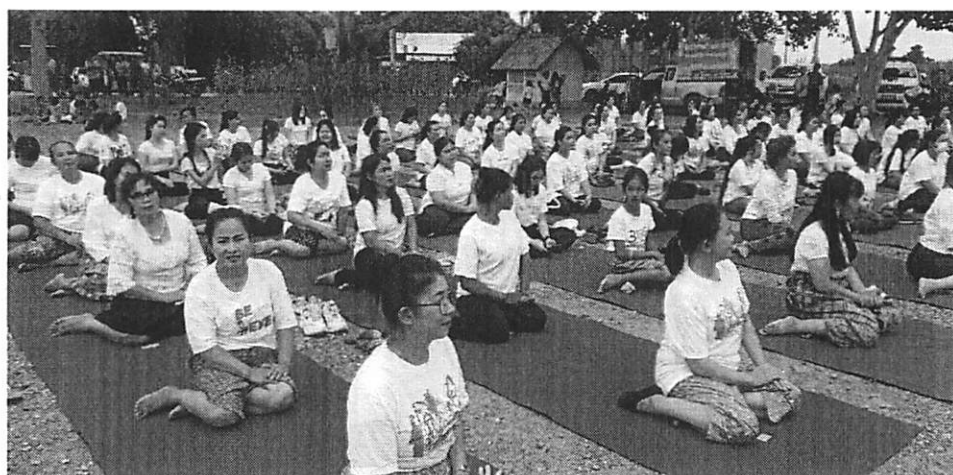
นอกจากนี้ผู้เรียนได้มีการจัดระเบียบในการจัดกลุ่มและนั่งเป็นกลุ่มเพื่อรับฟังคำชี้แจง จากครูผู้สอน เมื่อนักเรียนรับฟังคำชี้แจงจากผู้สอนแล้วได้มีการจับฉลากเพื่อเลือกจุดหมายแรกของแต่ละกลุ่มที่จะไป โดยแต่ละกลุ่มสมาชิกทุกคนจะมีหน้าที่ของตนเอง ซึ่งแต่ละกลุ่มจะมีธงประจำกลุ่ม หัวหน้ากลุ่ม เพื่อทำหน้าที่ดูและสมาชิกภายในกลุ่ม ซึ่งตอนแรกนักเรียนจะยังสับสนว่าการดำเนิน กิจกรรมเป็นอย่างไร แต่เมื่อครูชี้แจง ข้อกำหนดต่าง ๆ แล้วนั้น นักเรียนเกิดความตื่นเต้นและมีความอยากเล่นกิจกรรมอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งแต่ละฐานที่นักเรียนได้เดินทางไป นักเรียนจะได้ทดลอง ได้ปฏิบัติ ได้เรียนรู้และได้แสดงความเห็นจากข้อมูลที่ได้รับรู้มาอย่างสนุกสนานและสร้างสรรค์

จากการสังเกตยังพบว่า ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเอง และสถานที่ทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญที่ใกล้กับตัวผู้เรียนเป็นอย่างมาก ตลอดจนความเป็นมาและ ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมในอดีตที่สืบทอดมาถึงปัจจุบัน อีกทั้งผู้เรียนได้เกิด กระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบจากประสบการณ์ตรงภายนอกห้องเรียน ก่อให้เกิดความรัก ความภูมิใจในท้องถิ่นของตนเองและนำไปสู่การสร้างจิตสำนึก ร่วมกันอนุรักษ์ รักษา และหวงแหน แหล่งเรียนทางประวัติศาสตร์ของตนเองที่หลงเหลืออยู่

ด้วยประการนี้จึงถือว่าเป็นสิ่งที่ควรปลูกฝังเยาวชนรุ่นหลักให้ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญ รวมทั้งยังทำให้เกิดการตื่นรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้อีกด้วย



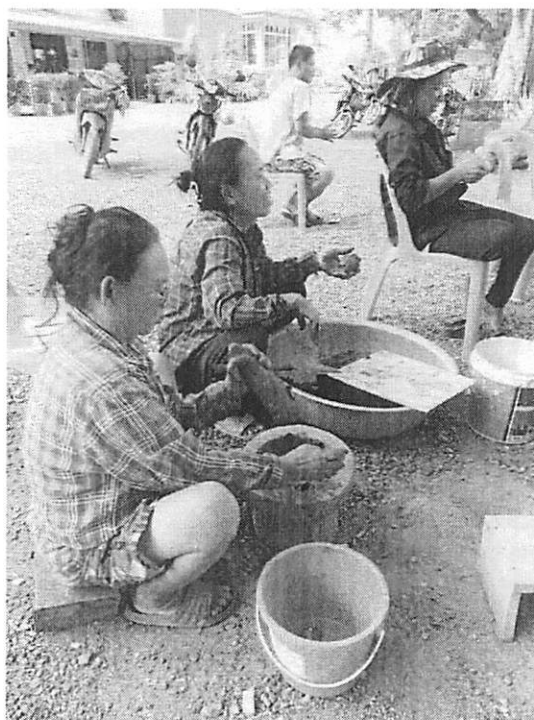
ภาพ 15 นักเรียนมีความสนใจและสนุกสนานกับกิจกรรม



ภาพ 16 นักเรียนร่วมฝึกซ้อมการแสดงพื้นถิ่นร่วมกับชุมชน



ภาพ 17 นักเรียนทดลองเล่นการละเล่นพื้นบ้านอย่างสนุกสนาน



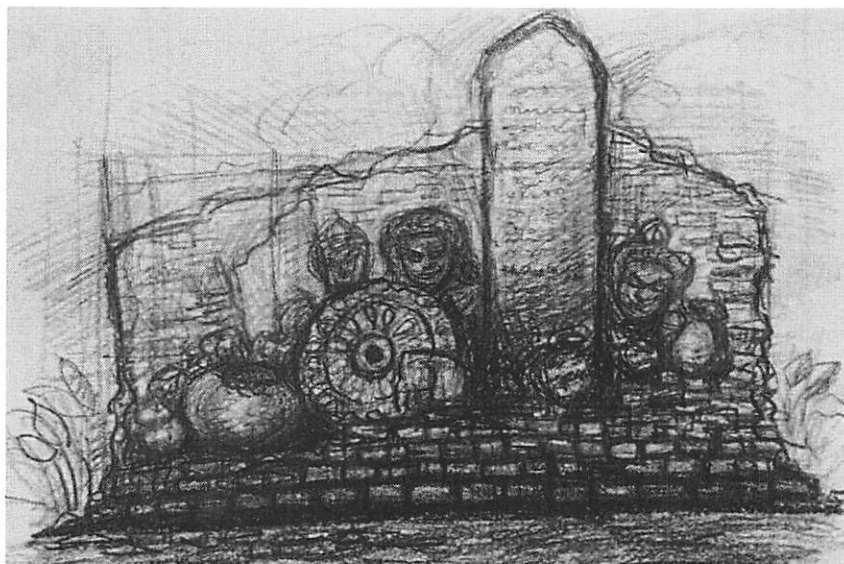
ภาพ 18 ชุมชนร่วมมือกันช่วยสอนนักเรียน

3. เนื้อหา (Content)

สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” มีการจัดทำชุดกิจกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นพุทธศักราชปี 2551 ฉบับปรับปรุง ปี 2561 และมีการบูรณาการกับสาระการเรียนรู้ศิลปะ และภาษาไทย

...ครูมีการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับหนังสือที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนทำให้เมื่อพวกเราไม่เข้าใจในกิจกรรม ก็สามารถสืบค้นข้อมูลจากหนังสือได้อีกช่องทางหนึ่ง และสามารถทำให้กิจกรรมได้เดินหน้าต่อไป

(กลุ่มนักเรียน 2 โรงเรียนแก้วเสียววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 เมษายน 2563)



ภาพ 19 ผลงานนักเรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้



ภาพ 20 การแสดงของนักเรียนร่วมกับชุมชน

...การจัดกิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต เป็นกิจกรรมที่เรียนรู้ครบทุกตัวชีวิตที่พวกเราจะต้องได้เรียน

(กลุ่มนักเรียน 1 โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 เมษายน 2563)

4. สื่อการสอน (Instructional)

สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” จากการสังเกต พบว่า มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ สมุดบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้ “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” ที่มีการนำเกมเข้ามาเป็นตัวขับเคลื่อนการเรียนรู้ของผู้เรียน และผู้เรียนได้สร้างจินตนาการเพื่อให้เกิดเป็นรูปธรรมทางความคิด พร้อมกับเชิญวิทยากรที่เป็นปราชญ์ชาวบ้านมาให้ความรู้ด้านต่าง ๆ กับผู้เรียน และจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน คือ คือ เมืองโบราณธานยบุรี เป็นสถานที่ให้ความรู้ ซึ่งมีพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงโบราณวัตถุต่าง ๆ ที่ขุดค้นพบภายในเขตเมืองโบราณ และมีบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างมาก โดยมีครูผู้สอนเป็นบุคคลที่คอยส่งเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเพื่อให้เกิดความมั่นใจที่จะเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพสูงสุดของตัวผู้เรียนเอง รวมทั้งยังมีการบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างหลากหลายและยังส่งเสริมการทำงานเป็นทีมตามความสามารถของแต่ละบุคคล ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม

สภาพจริง ได้สัมผัสกับบรรยากาศ สถานที่จริงที่ไม่สามารถรับรู้ผ่านหนังสือและห้องที่เป็นสี่เหลี่ยมได้

นำไปสู่การร่วมกันอนุรักษ์แหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้คงอยู่ต่อไป โดยผู้เรียนเกิดอิสระในการเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น ซึ่งจะแตกต่างจากการเรียนในห้องเรียนเป็นอย่างมาก เช่น เมื่อครูผู้สอนถามนักเรียนเกี่ยวกับประเด็นทางด้านประวัติศาสตร์ ผู้เรียนก็สามารถตอบอย่างชัดเจน เพราะได้เรียนและได้เห็นจากสถานที่จริง และได้เรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมที่ผ่านมา ซึ่งทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในด้านการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ รวมทั้งกระตุ้นผู้เรียนให้รู้จักวิธีการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน ดังที่ได้จากสัมภาษณ์ พบว่า

...โรงเรียนของเราถือว่าเป็นโรงเรียนใหญ่อันดับหนึ่งในอำเภอ อยู่ใกล้กับแหล่งเรียนที่สามารถนำนักเรียนไปทำกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนได้ ซึ่งถ้ามีคุณครูท่านใดที่สามารถนำนักเรียนเหล่านี้ออกไปเรียนนอกห้องเรียนก็จะเป็นก็จะเป็นการเปิดมุมมองของนักเรียนได้เป็นอย่างดีและทำให้ผู้เรียนเกิดศักยภาพในการเรียนมากยิ่งขึ้น

(ครูผู้สอน 2 โรงเรียนแก้งเตี้ยวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 เมษายน 2563)

...เป็นกิจกรรมที่หลากหลายและสนุกมาก ๆ ค่ะ ได้ทำกิจกรรมที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ไม่เหมือนเรียนอยู่ห้องเรียน ได้เรียนผ่านการลงมือทำ ลงมือปฏิบัติ ได้เห็นสิ่งที่ไม่เคยเห็น และทำในสิ่งที่ไม่เคยทำค่ะ

(กลุ่มนักเรียน 2 โรงเรียนแก้งเตี้ยวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 เมษายน 2563)



ภาพ 21 แหล่งเรียนรู้พิพิธภัณฑ์เมืองโบราณ



ภาพ 22 ภาพวาดจำลองแสดงหลักฐานการค้นพบหลักฐานทางประวัติศาสตร์



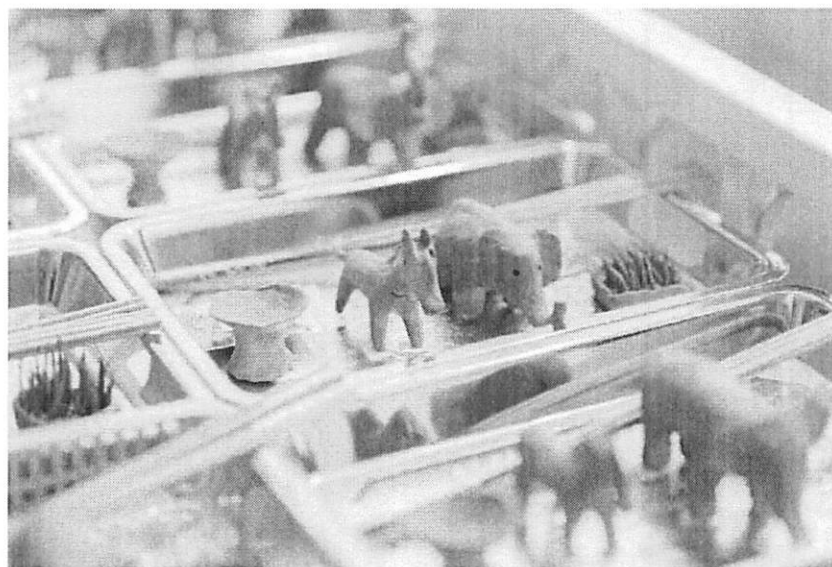
ภาพ 23 นักเรียนทำการแข่งขันการเล่นพื้นบ้าน



ภาพ 24 ภาพวาดจำลองแสดงหลักฐานการค้นพบหลักฐานทางประวัติศาสตร์



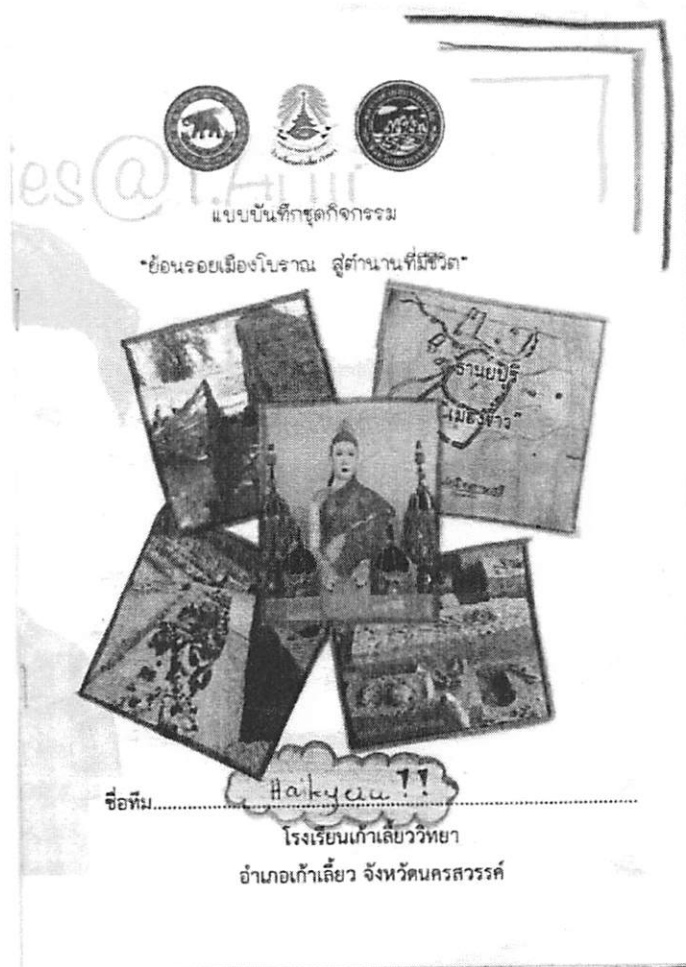
ภาพ 25 ผลงานนักเรียนจากการเรียนกับปราชญ์ชาวบ้าน



ภาพ 26 ผลงานนักเรียนจากการเรียนกับปราชญ์ชาวบ้านที่ใช้สำหรับบูชาพระแม่ศรีเมือง

5. จัดการเรียนรู้ (Learning management)

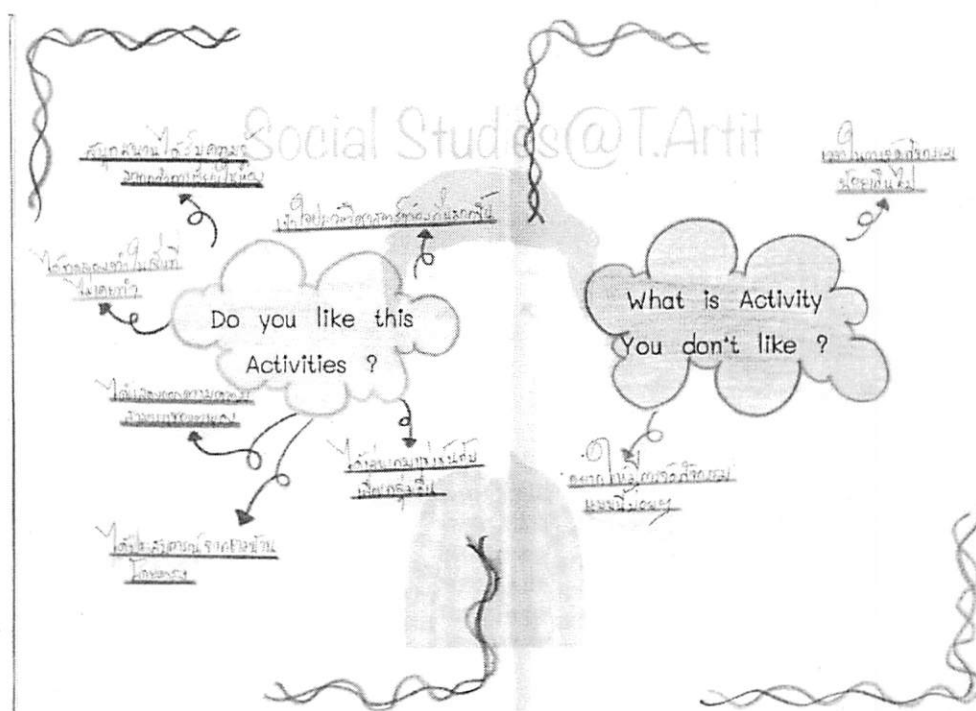
พบว่า ผู้เรียนเกิดอิสระทางการเรียนรู้ และการเรียนการสอนที่ไม่จำกัดอยู่แต่ในห้องเรียนเท่านั้น นับว่าเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียนทุกคนได้สูงสุด เพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 โดยมีการนำเกมและสื่อต่าง ๆ เข้ามาขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ สามารถสร้างการเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียนไปพร้อมกันได้ และเป็นการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ให้มีศักยภาพการเรียนรู้ที่ก้าวไกลสามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยการออกแบบและพัฒนابรรยากาศในชั้นเรียนเกี่ยวกับพื้นที่ในเมืองโบราณน่านบุรี ที่มีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรม และนักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างสนุกสนานและได้องค์ความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว



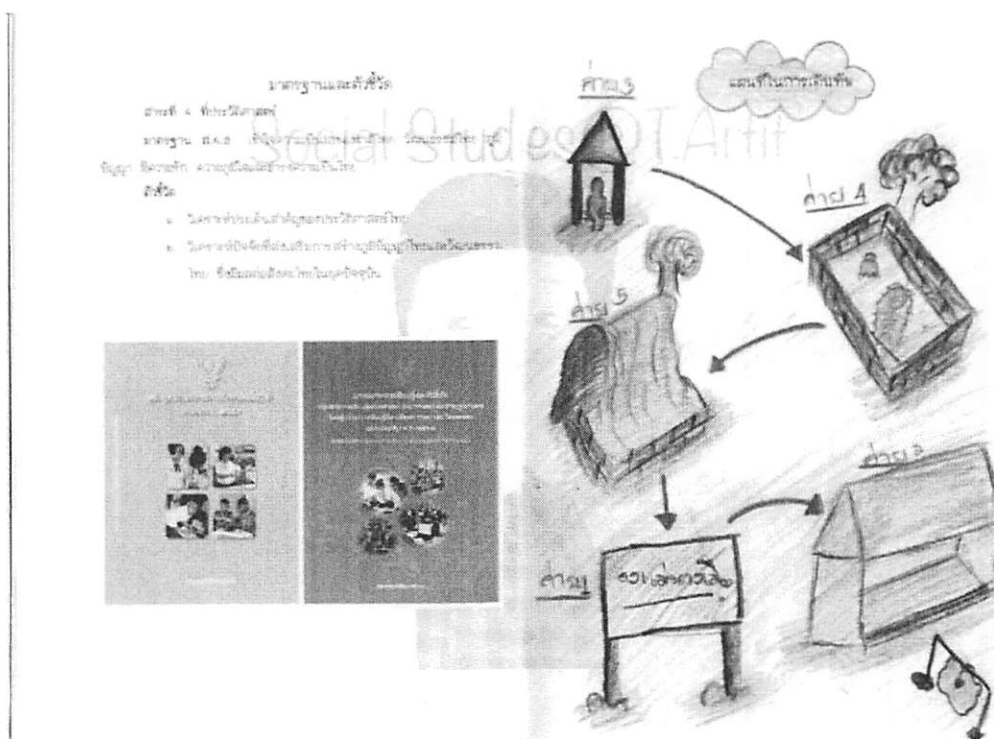
ภาพ 27 หน้าปกแบบบันทึกชุดกิจกรรมของนักเรียน



ภาพ 32 การสรุปองค์ความรู้ทั้ง 5 ด้านของผู้เรียน



ภาพ 33 ข้อคิดเห็นของผู้เรียนหลักจากการทำกิจกรรม



ภาพ 34 มาตรฐานตัวชีวัด และแผนที่ ของผู้เรียน

ดังนั้นกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” สามารถตอบโจทย์ Active leaning ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังจิตสำนึก ความสามัคคี ความรับผิดชอบต่อส่วนรวม มีความเกื้อกูลและแบ่งปัน มีความภูมิใจในความเป็นไทยอย่างมีศักดิ์ศรี และสามารถดำรงได้อย่างเป็นปกติสุขในโลกและมุ่งให้เกิดผลสัมฤทธิ์ต่อผู้เรียนเป็นสำคัญ

นอกจากนี้บรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนจัดกิจกรรม “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” ผู้สอนยังเป็นส่วนสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งที่จะกำหนดบรรยากาศในชั้นเรียน เป็นไปในรูปแบบที่ผู้เรียนต้องการได้ โดยบรรยากาศในชั้นเรียนยังต้องอาศัยองค์ประกอบอื่นๆ อีก นอกเหนือไปจากตัวผู้สอนเอง

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่อง เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัย สามารถสรุปผลตามที่ได้ผู้วิจัยได้ทำการตั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ออกเป็น 2 ประเด็นหลัก คือ สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ และการกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ ดังนี้

1. สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่ อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ โดยมีขอบเขตดังนี้

1.1 ด้านครูผู้สอน (Teacher)

จากการศึกษาสภาพปัจจุบันด้านการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาประวัติศาสตร์โดยการสัมภาษณ์จากครูผู้สอนที่สอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนมัธยมที่อยู่ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ครูผู้สอนส่วนใหญ่จะใช้เนื้อหาที่เน้นการจัดการเรียนการสอนตามหนังสือ ที่ครูแต่ละท่านมี และเนื้อหาในด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นยังขาดการเข้าถึงและยังไม่ได้มีการจัดการเรียนการสอนที่เป็นรูปธรรมมากนัก ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์และนักเรียนที่เรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ ครูที่สอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่เป็นคนนอกพื้นที่ ฉะนั้นแล้วการเข้าถึงเรื่องราวที่เป็นของท้องถิ่นนั้นก็ไม่สามารถเข้าถึงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน นอกจากครูผู้สอนยังมีการะงานที่รับผิดชอบมากเกินไป ไม่สามารถมีเวลาในการเตรียมการสอน จึงทำให้การเรียนประวัติศาสตร์จึงเป็นเหมือนการตีกรอบไว้เพียงแต่ในตำราเท่านั้น

1.2 ผู้เรียน (Student)

จากการศึกษาผู้เรียน ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ผู้เรียนเองยังขาดองค์ความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นอย่างมากเพราะส่วนใหญ่ครูผู้สอนจะทำการสอนนักเรียนตามหนังสือที่ทางโรงเรียนเป็นผู้จัดซื้อให้ และนอกจากนี้ยังขาดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ ที่ผู้เรียนจะเรียนประวัติศาสตร์ได้อย่างชัดเจนและเข้าใจมากยิ่งขึ้น ดังนั้นแล้วการเรียนประวัติศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนการสอนและไม่ควรที่ยึดรูปแบบการสอนที่เน้นตามหนังสือ

1.3 เนื้อหา (Content)

สำหรับเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการสัมภาษณ์นักเรียนแล้วนั้นทำให้ผู้วิจัยได้สรุปว่าเนื้อหาในการเรียนการสอนส่วนใหญ่ ครูผู้สอนจะใช้เนื้อหาตามตำรา ตามหนังสือ ที่ทางโรงเรียนเป็นผู้จัดหาให้ และนักเรียนยังขาดองค์ความรู้ในเรื่องของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นทำให้การศึกษาประวัติศาสตร์นั้นทำให้ผู้เรียนเป็นการเรียนแค่ผ่าน ๆ เท่านั้น แต่ไม่ได้เรียนเพื่อเป็นความเข้าใจและทำให้ความรู้นั้นยั่งยืน

1.4 สื่อการสอน (Instructional)

จากการศึกษา ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ครูยังขาดการใช้สื่อในการจัดการเรียนการสอนและยังมีการใช้สื่อการสอนที่ไม่หลากหลาย โดยครูยังใช้สื่อการสอนเพียงแค่การใช้เพาเวอร์พอย , คลิปวิดีโอ และยังเป็นการบรรยายหน้าชั้นเรียนเท่านั้น ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีรูปแบบเดิม ๆ จะส่งผลให้การเรียนประวัติศาสตร์ของผู้เรียนนั้นยังไม่มีความรู้ที่คงทน และยังไม่สามารถเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ

1.5 จัดการเรียนรู้และบริบทของการศึกษา (Learning management)

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันของโรงเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ของอำเภอเก้าเลี้ยวจังหวัดนครสวรรค์ มีการจัดการเรียนการสอนตามเนื้อหาที่โรงเรียนได้รับตามแบบเรียนของสำนักพิมพ์ต่าง ๆ และยังเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ครูเป็นศูนย์กลาง Teacher center โดยการอธิบายหน้าชั้นเรียนหรือให้นักเรียนอ่านจากตำราที่ตนเองใช้สอน และนอกจากนี้ยังมีการใช้สื่อการสอนที่ยังไม่หลากหลาย ขาดกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มศักยภาพของผู้เรียน แต่ไม่ทางตรงกันข้ามรายวิชาประวัติศาสตร์เป็นเนื้อหาที่มีเนื้อหาสลับซับซ้อนต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจ ต้องทำการเปรียบเทียบ ต้องเห็นจากสภาพจริง จึงทำให้ผู้เรียนหลายคนเกิดความไม่สนใจและไม่เข้าใจในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งจากการเก็บข้อมูลพบว่า ผู้เรียนมีความสนใจที่อยากเรียนประวัติศาสตร์โดยผ่านการจัดการเรียนการสอนผ่านรูปแบบกิจกรรมนอกห้องเรียนและนอกจากนี้ผู้วิจัยจึงทำการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนในการการ

ร่วมกันจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผลออกมาเป็นไปในแนวทางที่ดี นักเรียน โรงเรียนและชุมชน มีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันที่จะทำการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยชุมชนเป็นผู้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน

ดังนั้น จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 จำนวน 24 คน ด้วยวิธีการสัมภาษณ์ โดยการใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ซึ่งจากประเด็นในการสัมภาษณ์ดังกล่าวพบว่า ในการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนนั้น ครูยังมีวิธีการสอนที่ใช้รูปแบบเดิม ๆ ยังไม่มีวิธีการสอนที่หลากหลาย และยังไม่มีกิจกรรมในการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่หลากหลาย ผู้เรียนจึงไม่มีองค์ความรู้ที่ยั่งยืนและคงทน ทำให้ความรู้ของผู้เรียนนั้นเป็นเพียงแค่การเรียนรู้แบบผ่าน แต่ไม่ได้เป็นการเรียนรู้แบบเข้าใจและหยั่งรากลึกของความรู้ ซึ่งในการสัมภาษณ์ผู้เรียนนั้นนักเรียนยังมีความต้องการ การเรียนที่หลากหลาย ยังต้องการการใช้สื่อการสอนที่เป็นรูปแบบใหม่ ๆ โดยเฉพาะในการเรียนที่มีการนำกิจกรรมการเรียนรู้เข้ามาเป็นตัวช่วยในการเรียน ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ได้ลงมือทำในสิ่งที่ตนเองอยากทำและได้แสดงออกในสิ่งที่ผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถ ซึ่งผู้วิจัยจึงได้คิดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนและเพื่อให้ครอบคลุมกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดในรายวิชาที่นักเรียนได้เรียน จึงได้ออกเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้สถานที่ทางประวัติศาสตร์ในชุมชน ใช้บุคคลที่มีองค์ความรู้ในชุมชน ซึ่งมีการผนวกเข้ากับชุมชนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่มีสื่อการสอนที่เป็นบุคคลที่มีความสามารถจริง มีประสบการณ์จริง และยังใช้สถานที่จริงในการเรียนรู้ จึงเป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน คงทน และยังสามารถตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของชุมชนอีกด้วย

ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นสำคัญที่สอดคล้องและนำไปใช้ในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า หลักการสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ 1) การสร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นแก่ผู้เรียน 2) การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยผ่านกระบวนการ วิธีการทางประวัติศาสตร์ และแนวทางการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ได้แก่ เรื่องราวของท้องถิ่น ประวัติความเป็นมาของสถานที่ในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจากประสบการณ์ที่ได้สัมผัสยังสถานที่จริงจากการสอบถามและการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ ด้วยการเรียนรู้ยังสถานที่จริง และได้

ประสบการณ์ตรง หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “เรียนสนุก ปลูกความรู้” ภายใต้ “กิจกรรมย้อนรอย เมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” โดยการจัดการเรียนรู้เป็นการเรียนการสอนผ่านเกมเป็นตัวขับเคลื่อนกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งระหว่างการทำกิจกรรมนักเรียนจะได้เก็บรวบรวมภารกิจต่าง ๆ ที่กลุ่มของนักเรียนทำผ่าน ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมแต่ละฐาน โดยกิจกรรมดังกล่าวจะมีครูผู้สอนและคู่มือ เพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม และยังได้ทำการบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งนี้กิจกรรมดังกล่าวยังมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและความถนัดของเรียนอีกด้วย รวมทั้งยังสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานปีพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงปี 2560 หลักสูตรสถานศึกษาอีกด้วย

2. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์

รูปแบบการจัดการศึกษาในปัจจุบัน ถือว่าเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอน ถือว่ามีส่วนสำคัญเป็นอย่างมาก ถ้าไม่มีการนำรูปแบบการสอน สื่อการสอน เทคนิคการสอนรูปแบบใหม่ๆ เข้ามามีส่วนช่วยในการจัดการเรียนการสอน ถือว่าลำบากมาก เพราะผู้เรียนในยุคปัจจุบันมีความก้าวหน้าทางด้านความคิด ทักษะคิด เทคโนโลยี และแนวทางการเรียนรู้ที่หลากหลาย ฉะนั้นครูจะต้องมีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายและสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีความสนุกสนานแต่ก็ถือว่ายังไม่เพียงพอมากนักกับในยุคปัจจุบัน เพราะในยุคปัจจุบันผู้เรียนส่วนใหญ่อยากที่จะเปิดรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมเช่น การใช้เทคโนโลยีช่วยสอน (AR) หรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการใช้สถานที่จริง กับบุคคลที่เกี่ยวข้องในแต่ละด้านจริง ๆ ดังนั้นแล้วผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเอกสารจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ งานวิจัยทั้งในประเทศและต่าง ๆ ประเทศ โดยมีผู้ที่ให้แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ไว้หลากหลาย เช่น กิจกรรมการเรียนรู้ ความหมายว่า กิจกรรมการเรียนรู้มีความหมายอยู่ 2 ประการ 1) กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ของผู้เรียนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามเป้าหมายวัตถุประสงค์ผลการเรียนรู้หรือมาตรฐานตัวชี้วัด ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรสถานศึกษา 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง วิธีการ/กิจกรรมที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้อง นำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ หรือจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน นักเรียนหรือชุมชน ซึ่งผลจากการสัมภาษณ์พบว่าส่วนใหญ่มีความสนใจที่จะมีกิจกรรมการเรียนการสอนที่เรียนรู้จากสถานที่จริงหรือบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญในแต่ละด้านอย่างแท้จริง ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้เรียนแล้วมีผู้เรียน

สนใจเป็นจำนวนมากและอยากให้มามีกิจกรรมแบบนี้เกิดขึ้น ซึ่งจากศึกษาเอกสาร ข้อมูล งานวิจัย และการสัมภาษณ์ผู้วิจัยจึงได้จัดทำกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้ชื่อกิจกรรมว่า “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” โดยการใช้เกมเป็นตัวขับเคลื่อนการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้ทฤษฎีการคิดวิเคราะห์ของบลูมและแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยได้จัดทำคู่มือชุดกิจกรรมการเรียนรู้และแบบบันทึกชุดกิจกรรม เพื่อให้ผู้ใช้งานเกิดประโยชน์และความสะดวกอย่างสูงสุด



ภาพ 35 คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้



ภาพ 36 แบบบันทึกชุดกิจกรรม

หลังจากที่ผู้วิจัยทำการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้และแบบบันทึกชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยทำการนำไปใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 โดยการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนตามตัวชี้วัดที่ทางโรงเรียนเป็นผู้กำหนด หลังจากนั้นครูผู้สอนทำการนัดหมายวัดเวลาที่จะทำการเดินทางไปยังแหล่งโบราณสถานทางประวัติศาสตร์เมืองดงแม่นางเมือง ทำการนัดหมายบริเวณจุดรวมพล ทำการแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มละเท่า ๆ กันและครูผู้ทำการแจกอุปกรณ์ประจำกลุ่ม ธงประจำกลุ่ม และทำกิจกรรมสนทนาก่อน หลังจากนั้นครูผู้สอนทำการแบ่งนักเรียนแยกไปตามฐานการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนเป็นผู้จัดทำไว้โดยมีปราชญ์ชาวบ้านเป็นผู้ให้ความรู้โดยนักเรียนจะมีเวลาในการทำกิจกรรมฐานละ 30 นาที โดยในแต่ละฐานจะมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไปและท้ายที่สุดผู้เรียนจะต้องทำภารกิจของแต่ละฐานให้ผ่านเพื่อให้ได้มาซึ่งเบี้ย ซึ่งท้ายที่สุดเบี้ยจะนำมา่วมเป็นคะแนนและหาผู้ที่เป็นผู้ชนะในกิจกรรมหลังจบกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้ผู้เรียนจะได้เบี้ยเป็นของคะแนนของแต่ละฐานแล้ว นักเรียนจะได้ธงประจำฐานเพื่อแสดงว่าผ่าน

ฐานการเรียนรู้นั้น ๆ มาแล้ว และท้ายที่สุดของแต่ละฐาน นักเรียนจะได้กล่อกษ์ปริศนาเพื่อไขความลับ ซึ่งจะนำไปสู่ฐานการเรียนรู้ต่อไป ในขณะที่ทำกิจกรรมและหลังการทำกิจกรรมผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์และสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนเพื่อเป็นการเก็บข้อมูลต่อไป

หลังจากที่ผู้วิจัยได้จัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ภายใต้กิจกรรมที่ชื่อว่า “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” โดยใช้เกมเป็นตัวขับเคลื่อนในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งการใช้เกมทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นรู้ในประวัติศาสตร์และทำให้สนุกสนานในการเรียนการสอนนอกห้องเรียน ซึ่งการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนนั้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้รวมถึงการเล่นในขณะที่ผู้เรียนกำลังเรียน ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เหมาะสมตามวัยและเกิดความสนุกสนาน โดยผู้วิจัยทำการสังเกต สัมภาษณ์ และการสังเกตจากพฤติกรรมขณะการทำกิจกรรม จะเห็นได้ว่าผู้เรียนเกิดรอยยิ้ม เสียงหัวเราะ เกิดความสนุกสนานภายในหมู่คณะของตนเองและมีการโต้ตอบกับปราชญ์ชาวบ้านในเชิงสร้างสรรค์และมีความกล้าแสดงออกในสิ่งที่ตนเองมีความสามารถอยู่ในตัวและเมื่อสงสัยในเรื่องใดก็สามารถซักถามได้อย่างธรรมชาติซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ที่ยั่งยืนและคงทน จึงทำให้สามารถกลั่นกรองความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ออกมาได้อย่างชัดเจน จากกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นภายใต้กิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณสู่ตำนานที่มีชีวิตเป็นซึ่งเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมตามวัยของผู้เรียนทำให้การเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของผู้เรียนนั้นมีการปรับเปลี่ยนทัศนคติไปในทางที่ดีต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์และเริ่มเห็นคุณค่าจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวและอยู่ภายในชุมชนของผู้เรียนเองและทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของวิชาประวัติศาสตร์รวมทั้งการได้ยั้งไปศึกษาแหล่งเรียนรู้จริงและได้สัมผัสกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์และปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้เฉพาะด้านทำให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องที่ตนเองสนใจและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตประจำวัน

ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นสำคัญออกเป็น 4 องค์ประกอบหลักคือ ครูผู้สอน (Teacher) ผู้เรียน (Student) เนื้อหา (Content) สื่อการสอน (Instructional) จัดการเรียนรู้ (Learning management) ดังนี้

1. ครูผู้สอน (Teacher)

ผลการวิจัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่องเมืองร้างดงแม่นางเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ จากการสังเกตครูผู้สอน พบว่า บทบาทของครูผู้สอน ถือว่ามีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยขึ้นอยู่กับเทคนิคและวิธีการสอนที่ครูผู้สอนมีส่วนสร้างสรรค์ ออกแบบกิจกรรม อย่างชัดเจน รวมทั้งครูผู้สอนมีทัศนคติที่ดีมีจิตวิญญาณ ของความเป็นครูเพื่อถ่ายทอดความรู้และความสามารถให้กับผู้เรียนอย่างเต็มที่ อีกทั้งสิ่งหนึ่งที่สำคัญผู้สอน

จะต้องคำนึงเป็นอันดับแรกคือ ความสนใจ ความสามารถ ความถนัด ความแตกต่างของผู้เรียน แต่ละคนพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์จิตใจ และความต้องการพื้นฐานของผู้เรียน ซึ่งแต่ละกิจกรรมนั้นมีความหมายที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง และแก้ไขปัญหาได้ อีกทั้งครูผู้สอนทำหน้าที่ในการให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวก เป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีแรงบันดาลใจ ให้เกิดการเรียนรู้ตลอดการทำกิจกรรม รวมทั้งมีการบูรณาการเข้ากับรายวิชาภาษาไทย ศิลปะและภูมิศาสตร์โดยเป็นส่วนหนึ่งของวิชาที่ผู้เรียนจะได้เรียนซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงองค์ความรู้ อย่างรอบด้านและมีการสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนเกิดการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและครูผู้สอน จากการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ วิเคราะห์ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบและไม่ชื่นชอบรวมทั้งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้ และยังสามารถสร้างความคิดรวบยอดเป็นองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานต่อกิจกรรมการเรียนรู้

2. ผู้เรียน (Student)

ผลการวิจัยการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่องเมืองร้างดง แม่นางเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 97 คน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี คือ การเรียนแบบใช้ เกม เป็นสิ่งกระตุ้นในการดำเนินกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนเกิดการแสวงหาความรู้ ในฐานต่าง ๆ โดยเกมจะอยู่ภายใต้กติกาที่กำหนดในคู่มือ โดยกิจกรรมมีจุดมุ่งหมายของการเล่น มีการแข่งขันเพื่อให้ได้มาซึ่งคะแนนในแต่ละฐาน ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและเกิดความสนุกสนานตื่นเต้นและยังเป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและยังเป็นการฝึกคุณธรรม จริยธรรมต่าง ๆ ได้ดีเช่นความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเสียสละ จนบางครั้งทำให้ผู้เรียนลืมไปเลยว่ากำลังเรียนอยู่ เพราะพฤติกรรมบางอย่างแสดงให้เห็นว่า ในขณะที่นักเรียนเรียนอยู่ก็สามารถเล่น ประกอบไปด้วยได้นั่นเองอีก ทั้งทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ภายนอกชั้นเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่องเมืองร้างดงแม่นางเมือง ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

จากการสังเกตผู้เรียนในการทำ กิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานมีที่ชีวิต ซึ่งจะเห็นได้ว่าเกิดความแตกต่างระหว่างการเรียนภายในชั้นเรียนและนอกห้องเรียนได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยพบว่า ในเชิงพฤติกรรมนั้น ผู้เรียนเกิดความเป็นอิสระที่อยู่ภายนอกห้องเรียน ส่งผลให้เกิดรอยยิ้ม เสียงหัวเราะและความสนุกสนาน โดยเริ่มต้นตั้งแต่ผู้เรียนได้มีการเตรียมความพร้อมในการเรียนอย่างมาก ในการมายังแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ เช่น น้ำตม อุทยานการเรียนรู้ กระเป๋าสะพาย เป็นต้น และเมื่อมายังแหล่งเรียนรู้ ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ตื่นตัวในการได้มาศึกษา

แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ภายนอกชั้นเรียนโดยผู้เรียนได้จัดระเบียบในการแบ่งกลุ่มและนั่งเป็นกลุ่มเพื่อรอฟังคำชี้แจงจากครูผู้สอน หลังจากนั้นครูผู้สอนทำการแบ่งกลุ่มและแจกอุปกรณ์ประจำกลุ่มพร้อม กับคู่มือการทำกิจกรรมให้กับนักเรียนทุกคน และทำการอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมจากสมุดคู่มือ ซึ่งผู้เรียนให้ความสนใจและสอบถามข้อสงสัยก่อนการเริ่มกิจกรรม รวมทั้งครูผู้สอนแจ้งขั้นตอนการทำกิจกรรมอีกครั้ง หลังจากนั้นครูผู้สอนให้ผู้เรียนไปยังฐานตามที่จับฉลากไว้โดยผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและตื่นเต้นในการทำกิจกรรม

หลังจากนั้นผู้สอน เริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต สังเกตเห็นได้ว่าในช่วงขั้นตอนการทำกิจกรรมในฐานแรกๆนั้น ผู้เรียนยังมีความสงสัยและยังไม่เข้าใจในวิธีการเล่นเกม แต่เมื่อผ่านไปยังฐานที่ 2 นักเรียนเกิดความสนุกสนานและความเข้าใจมากยิ่งขึ้นเมื่อนักเรียนมีข้อสงสัย หรือไม่เข้าใจในวิธีการเล่นในตอนไหน ก็สามารถถามคุณครูผู้สอนได้ทันที ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการทำกิจกรรมเป็นอย่างมาก ภายในกลุ่มของตนที่จะแสวงหาความรู้ ปฏิบัติตามวิทยากร เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จในตอนสุดท้ายและทุก ๆ ฐานนักเรียนจะได้รับเบี้ยเพื่อเป็นการแสดงว่านักเรียนได้ผ่านฐานนี้มาแล้ว นอกจากนี้นักเรียนยังได้ธงประจำฐานอีกด้วย เพื่อแสดงให้เห็นว่านักเรียนได้ผ่านทางนี้มาเป็นที่ยี่สิบร้อย ซึ่งตลอดการทำกิจกรรมผู้เรียนมีความสนุกสนานและมีความสุขกับการได้ทำกิจกรรมเมื่อได้ออกมาเรียนรู้ภายนอกห้องเรียนโดยเฉพาะกับปราชญ์ชาวบ้านที่มาบอกเล่าเรื่องราวประวัติความเป็นมาของเมืองร้างดงแม่นางเมืองและยังได้เรียนรู้วิถีชีวิตของชาวบ้านในพื้นที่ นอกจากนี้นักเรียนยังได้ลงมือปฏิบัติธรรมในสิ่งที่ชุมชนหรือท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นผู้ริเริ่มสร้างสรรค์ให้เป็นวิถีชีวิตของชุมชนนั้นขึ้นมา

ทั้งนี้จากการสังเกตยังพบว่า ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเองและสถานที่ทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญของจังหวัดนครสวรรค์ ที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นของตนเอง ตลอดจนความเป็นมาและความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมในอดีตที่สืบทอดมาจนถึงปัจจุบันอีกครั้ง ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบจากประสบการณ์ตรงภายนอกห้องเรียน ก่อให้เกิดความรักความภูมิใจในท้องถิ่นของตนและนำไปสู่การสร้างจิตสำนึก การร่วมมืออนุรักษ์ รักษาและวางแผนแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นของตนเอง ที่ยังหลงเหลืออยู่ด้วยประการนี้จึงถือว่าเป็นสิ่งที่ควรปลูกฝังเยาวชนรุ่นหลังให้ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญ รวมทั้งยังทำให้เกิดการตื่นรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เมืองร้างดงแม่นางเมือง อีกด้วย

3. เนื้อหา (Content)

สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” มีการจัดทำชุดกิจกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นพุทธศักราชปี 2551 ฉบับ

ปรับปรุง ปี 2561 และมีการบูรณาการกับสาระการเรียนรู้ศิลปะ และภาษาไทย อีกด้วยเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

4. สื่อการสอน (Instructional)

สื่อการสอนเป็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ที่เกิดการถ่ายทอดความรู้ ที่มีคุณค่าต่อการเรียนการสอนทั้งกับผู้สอนและผู้เรียนเป็นอย่างมาก กล่าวคือสื่อช่วยให้บรรยากาศในการสอนเกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น ช่วยแบ่งเบาภาระของครูผู้สอนในการเตรียมเนื้อหา เพราะอาจให้นักเรียนศึกษาได้จากสื่อและช่วยให้ครูผู้สอนคิดค้นเทคนิควิธีการใหม่ๆ ที่ช่วยให้การเรียนรู้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น และในส่วนของผู้เรียนสื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนที่ยุ่งยาก ซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในเวลาอันสั้น เกิดความคิดรวบยอดได้อย่างถูกต้องจากกระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง กระตุ้นความสนใจในการเรียนและสนองความแตกต่างระหว่างผู้เรียนและบุคคลอื่น ผลการวิจัยจากการสังเกตพบว่า มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ คู่มือกิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานมีชีวิต ชุดกิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต ที่มีเกมเข้ามาเป็นสื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนและผู้เรียนต้องจินตนาการเพื่อให้เกิดเป็นรูปธรรมทางความคิด พร้อมกับเชิญวิทยากร ปราชญ์ชาวบ้านมาให้ความรู้กับผู้เรียน และจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน คือเมืองโบราณดงแม่นางเมืองเป็นสถานที่ที่ให้ความรู้และบรรยากาศภายในเมืองโบราณร่มรื่นเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการแสวงหาความรู้ของผู้เรียนโดยมีครูผู้สอนเป็นครูที่ปรึกษา หรือ teacher Code และส่งเสริมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมั่นใจที่จะเรียนรู้ด้วยตัวเองอย่างมีศักยภาพสูงสุดของแต่ละคน รวมทั้งมีการบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ และส่งเสริมการทำงานเป็นทีมตามความสามารถของแต่ละบุคคล ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามสภาพจริง ได้สัมผัสกับบรรยากาศยังสถานที่จริง ส่งผลทำให้เกิดความห่วงแหนและเห็นคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในชุมชนจนนำไปสู่การร่วมกันอนุรักษ์แหล่งเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชุมชนให้คงอยู่ต่อไป ผู้เรียนเกิดอิสระต่อการเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน ครูและผู้เรียนร่วมกันเสนอประเด็นปัญหาเพื่อสร้างความสนใจนำไปสู่การใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยใช้คำถามกระตุ้นในการซักถามทบทวนหรือแสดงความคิดเห็นให้ผู้เรียน นำประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่และสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมความกล้าคิด กล้าพูด กล้าทำ และกล้าแสดงออกทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

5. จัดการเรียนรู้ (Learning management)

ผลการวิจัย พบว่า ผู้เรียนอิสระทางการเรียนรู้ การเรียนการสอนที่ไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่แต่ในห้องเรียน นับว่าเป็นนวัตกรรมการสอนที่มีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาศักยภาพ

ผู้เรียนได้อย่างสูงสุด เพื่อการตอบโจทย์การเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 โดยมีการนำเกมและสื่อการสอนต่าง ๆ เข้ามาขับเคลื่อนการเรียนรู้สามารถสร้างการเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียนไปพร้อมกันได้ เป็นการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ให้มีศักยภาพการเรียนรู้ที่ก้าวไกล สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยการออกแบบและพัฒนาบรรยากาศในชั้นเรียนเกี่ยวกับพื้นที่ภายในชุมชนที่มีความเหมาะสม การจัดกิจกรรมและสามารถดำเนินกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนดไว้ในแต่ละจุด นอกจากนี้ยังมีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีเนื้อหาและตัวชีวัดมาตรฐานการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียน ในช่วงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่ได้กำหนดไว้ได้อย่างชัดเจน ตามหลักสูตรแกนกลางปีพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2560 และยังตอบโจทย์กับหลักสูตรสถานศึกษาอีกด้วย

ดังนั้นแล้ว กิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สูดำนานที่มีชีวิต สามารถตอบโจทย์ Learning Ecosystem ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังจิตสำนึกความสามัคคีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมมีความเกื้อกูลมีการแบ่งปัน มีความภาคภูมิใจในความเป็นชาติไทยอย่างมีศักดิ์ศรี และสามารถดำรงชีวิตได้อย่างปกติสุขและมุ่งให้เกิดผลสัมฤทธิ์ต่อผู้เรียนเป็นสำคัญ นอกจากนี้บรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ย้อนรอยเมืองโบราณ สูดำนานที่มีชีวิต ครูผู้สอนยังเป็นส่วนสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งที่กำหนดบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเป็นไปตามรูปแบบที่ผู้เรียนต้องการได้ โดยบรรยากาศในชั้นเรียนยังต้องอาศัยองค์ประกอบอื่น ๆ อีกนอกเหนือไปจากตัวผู้สอนเอง ส่วนบรรยากาศในพื้นที่เมืองโบราณที่มีความร่มรื่น มีสภาพที่เอื้ออำนวยต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน ที่มีความเป็นกันเองและให้อิสระในการเรียนรู้เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความสำเร็จของผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งครูผู้สอนควรคำนึงถึงผู้เรียนโดยจะต้องหาวิธีการที่ตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานของผู้เรียนให้มากที่สุดและสามารถทำให้เกิดความคงทนของความรู้ สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน ตลอดจนนำไปสู่การมีจิตสำนึกรักท้องถิ่นและชุมชนของตนเองอีกด้วย

อภิปรายผล

จากการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ โดยแบ่งออกเป็น ด้านครูผู้สอน พบว่า ครูผู้ส่วนใหญ่มีการจัดการเรียนการสอนที่ใช้รูปแบบเดิม ๆ และใช้ครูเป็นศูนย์กลางในการจัดการเรียนรู้ และครูเองยังไม่การเตรียมการสอนที่ดีเท่าที่ควรเพราะเวลาส่วนใหญ่จะทำงานที่ได้รับมอบหมายหรืองานพิเศษทำให้ครูผู้สอนขาดศักยภาพในการเตรียมการสอนตามที่ผู้เรียนต้องการและนอกจากนี้ครูผู้สอนที่สอนประวัติศาสตร์ไทยส่วนใหญ่เป็นคนนอกพื้นที่

ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นในห้องที่หรือห้องถิ่นนั้น ๆ ได้อย่างเต็มศักยภาพด้านผู้เรียน ผู้เรียนเองมีความต้องการที่จะเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ และรูปแบบการสอนที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม โดยมีการมุ่งเน้นไปที่รูปแบบการสอนที่ใช้กิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ นอกจากนี้ นักเรียนเข้าใจบริบทของรายวิชาประวัติศาสตร์เป็นอย่างดีและจะตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบของกิจกรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนมีความต้องการเป็นอย่างมากในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ด้านเนื้อหา เนื้อหาส่วนใหญ่ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทยนั้นส่วนใหญ่มักจะใช้เนื้อหาตามหนังสือที่ทางโรงเรียนเป็นผู้จัดเตรียมไว้ให้ ซึ่งเนื้อหาดังกล่าวยังไม่สามารถเข้าถึงประวัติศาสตร์ที่เป็นของชุมชนหรือของท้องถิ่นนั้น ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง และด้านสื่อการสอนสำหรับสื่อการสอนที่ใช้ในการสอนประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่ครูผู้สอนจะไม่มีสื่อการสอนที่หลากหลายโดยส่วนใหญ่ครูผู้สอนจะใช้สื่อการสอนเช่น วีดิโอจากยูทูป เพาเวอร์พอยต์ ซึ่งยังไม่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยสื่อการสอนที่นักเรียนต้องการคือสื่อการสอนที่มีชีวิต หรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้เรียนรู้จากสถานที่จริง

จากการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เรื่อง เมืองร้างดงแม่นางเมือง จนนำไปสู่กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ภายใต้ “กิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” ซึ่งสอดคล้องกับ ยงยุทธ ชูแว่น (2551) เป็นการเรียนรู้ที่ใช้สถานที่เป็นฐาน (Place Based Learning) และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน จนเกิดการเรียนรู้จากการทำงาน เป็นการเพิ่มทักษะกระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมศักยภาพของผู้เรียนที่มีมากกว่าในห้องเรียน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นสถานที่ศึกษา หรือศึกษาจากสถานที่จริงจากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น จะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยตรงจากประสบการณ์และยังเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เรื่อง เมืองร้างดงแม่นางเมือง จนนำไปสู่กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ภายใต้ “กิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณสู่ตำนานที่มีชีวิต” ดังกล่าวได้สอดคล้องกับ วราภรณ์ ศรีวิโรจน์ (2545) และ อาภรณ์ เทียงธรรม (2533) ที่ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ กล่าวคือ จะต้องเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เพื่อก่อให้เกิดความรู้ และนำความรู้มาพัฒนาให้ยั่งยืนสูงสุด โดยการจัดกิจกรรมนั้นจะต้องสอดคล้องกับหลักสูตร จุดประสงค์การเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ เหมาะสมกับวัย มีการเรียงลำดับขั้นตอน มีการใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย มีการวัดและประเมินผล ส่งเสริมกระบวนการคิดและทักษะต่าง ๆ มีวิธีการที่หลากหลายซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active learning ได้ดี คือเป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้ามาเป็นตัวขับเคลื่อนกิจกรรมการ

เรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งจะใช้ได้ทั้งการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการสอน การมอบหมายงาน และการประเมินผล โดยการใช้เกมนั้นครูผู้สอนออกแบบเป็นฐานการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ฐาน ในลักษณะของกิจกรรมเป็นแบบ (Walk Rally) ซึ่งในการทำกิจกรรมนั้น นักเรียนจะได้รับแบบบันทึกกิจกรรมคนละ 1 เล่ม พร้อมทำการแบ่งกลุ่มและแจกอุปกรณ์ประจำกลุ่ม ซึ่งอุปกรณ์ต่าง ๆ มีความสำคัญกับกลุ่มของตนเองมาก โดยเฉพาะแบบบันทึกกิจกรรมจะเป็นตัวกำหนดและบอกสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนจะได้รับ และเป็นการบันทึกข้อมูลฐานต่าง ๆ ที่ตนเองได้เข้าร่วม นักเรียนจะมีเวลาในแต่ละฐาน กลุ่มละ 30 นาที โดยในแต่ละฐานนักเรียนจะได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนของตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติ ทดลอง และทำกิจกรรมตามคู่มือและที่ครูผู้สอนเตรียมไว้ให้ และสุดท้ายของแต่ละฐานนักเรียนจะได้รับธงประจำฐานและเบี้ยเพื่อแสดงให้เห็นว่านักเรียนได้ผ่านฐานนี้มาแล้วและยังนำมารวบรวมเป็นคะแนนในตอนสุดท้าย และท้ายที่สุดของแต่ละฐานนักเรียนจะได้จดหมายปริศนาเพื่อนำมาหาทางในการเดินทางไปยังฐานต่อไป

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เรื่อง เมืองร้างดงแม่นางเมือง จนนำไปสู่กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ภายใต้ “กิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต” สอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ อารมณ์ ใจเที่ยง (2533) ที่กล่าวไว้ 9 ประการ ดังต่อไปนี้ 1) กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด 2) กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 3) กระบวนการปฏิบัติ 4) กระบวนการสร้างเจตคติ 5) กระบวนการสร้างค่านิยม ค่านิยม 6) กระบวนการกลุ่ม 7) กระบวนการความรู้ความเข้าใจ 8) กระบวนการสร้างความตระหนัก 9) กระบวนการแก้ปัญหา 10) กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ 11) กระบวนการทางคณิตศาสตร์ 12) กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และยังสอดคล้อง กับ Center for Teaching และ Learning, Marshall Universit (2018) ที่กล่าวไว้ว่า การเรียนการสอนและกลยุทธ์การเรียนรู้ที่บูรณาการการมีส่วนร่วมของชุมชนที่มีความหมายกับการเรียนการสอน การสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ที่มีความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้และการสะท้อนซึ่งกันและกัน ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่องเมืองร้างดงแม่นางเมือง เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ประสบการณ์จริงที่สอดคล้องกับแนวคิดของ อัจฉรา ศรีพันธ์ (2561) โดยการศึกษาบนฐานชุมชนเป็นการรวบรวมชุดของกลยุทธ์ที่ออกแบบเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สู่มาตรฐานสูง ครอบคลุมฐานความรู้ทางวิชาการในด้านการบริการชุมชน (Community Service) พลเมือง(Civic Education) สิ่งแวดล้อมศึกษา(Environmental Education) การเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน (Place Based Learning) การเรียนรู้ด้วยการบริการ(Service Learning) และการเรียนรู้จากการทำงาน(Work-Based

Learning) กลยุทธ์เหล่านี้มีรากฐานมาจากประวัติศาสตร์ ประสบการณ์ความสำเร็จ ซึ่งเป็นทรัพยากรการเรียนรู้ที่

นอกจากนั้นยังได้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นที่มีกรอบเป้าหมายจุดเน้นที่กำหนดสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นที่ต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้เรื่องราวของท้องถิ่นซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมในชีวิตจริงของตน ทำให้เกิดความตระหนักและเห็นคุณค่า ความสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีความสำนึกผูกพันกับท้องถิ่น มีความภาคภูมิใจในบรรพบุรุษและถิ่นฐานของตนเอง ซึ่งในบริบทประวัติศาสตร์เมืองร่างดงแม่น้ำโขง ยังได้มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ชาติ หากพิจารณาถึงพัฒนาการของ ของสังคมในแถบลุ่มแม่น้ำโขงพบว่า เมืองร่างดงแม่น้ำโขงหรือธานยบุรี มีความเจริญรุ่งเรืองทางวัฒนธรรมและการปกครองมาเป็นระยะเวลาหลายปี ซึ่งสอดคล้องกับตำนานของจังหวัดนครสวรรค์ที่ปรากฏหลักฐานในหลักศิลาจารึก เรื่องเมืองธานยบุรี ซึ่งเมืองแห่งนี้เกิดขึ้นตั้งแต่สมัยทวารวดีทั้งนี้ยังมีนักวิชาการทางด้านประวัติศาสตร์หลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของเมืองนี้ในสมัยทวารวดีอีกด้วย อีกทั้งยังพบเอกสารหลักฐานและโบราณวัตถุ โบราณสถานต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเมืองแห่งนี้จนทำให้เมืองแห่งนี้เป็นที่เล่าขานและเรื่องลือมาถึงจนปัจจุบัน

ผลการวิจัยหลังจากที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองร่างดงแม่น้ำโขง โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ภายได้ "กิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต" แล้วนั้นยังทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นอย่างมาก และนักเรียนสามารถต่อยอดองค์ความรู้จากกิจกรรมดังกล่าวสู่การเรียนรู้ในห้องเรียน และสามารถยังคงสภาพการเรียนรู้ที่ ยังเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและคงทน ไม่ใช่เป็นการเรียนรู้เพียงแค่จดจำเท่านั้น ดังนั้นแล้วการจัด "กิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต" จึงเป็นกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนเป็นอย่างดี ตลอดจนนำไปสู่การมีจิตสำนึกรักท้องถิ่นและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในท้องถิ่นของตนเอง โดยกิจกรรมดังกล่าวสามารถตอบโจทย์ผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี โดยเนื้อหาที่ใช้ในกิจกรรมก็มุ่งเน้นไปที่ประวัติศาสตร์ที่เป็นของชุมชนหรือท้องถิ่นนั้น ๆ ส่งผลต่อการรักษาและเห็นคุณค่าของรากเหง้าของตนเองได้เป็นอย่างดี สื่อการสอนที่ใช้ก็เป็นสื่อการสอนที่เกิดขึ้นจริงและมีอยู่จริงและไม่สามารถพบเห็นได้จากหนังสือ ทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาและเรียนจากของที่เคยเกิดขึ้นจริงในอดีต ผู้เรียน เกิดความสนุกสนานและมีการตื่นรู้ทางประวัติศาสตร์มากยิ่งขึ้นและสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ครูผู้สอน จากการทำกิจกรรมการเรียนรู้จบลงครูผู้สอนเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้เป็น

ผู้อำนวยการทางการเรียนรู้ของเรียนทำให้ผู้สอนมีความสามารถในการจัดการการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยสรุปข้อเสนอแนะกิจกรรมการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่องเมืองร้างดงแม่นางเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์โดยผู้วิจัยสรุปเป็นข้อเสนอแนะ ในการนำเสนอผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไปดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรศึกษาบริบทของพื้นที่และแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ในจังหวัดนครสวรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ ประวัติความเป็นมาและประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเองอย่างถ่องแท้ จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่หลงเหลืออยู่

1.2 ควรปรับกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกม ที่สอดคล้องกับผู้เรียนและในส่วนของฐานต่าง ๆ ควรมีหลายชุดเพื่อให้เกิดความหลากหลายของกิจกรรม

1.3 ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีการบูรณาการหลากหลายกลุ่มสาระเพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติชิ้นงาน และสามารถประเมินผลได้หลายกลุ่มสาระการเรียนรู้

1.4 ควรจัดให้มีการศึกษาแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่หลากหลายในจังหวัดนครสวรรค์ ที่เป็นการสร้างเสริมประสบการณ์ตรงให้กับผู้เรียนเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ไม่ได้หมายถึงการเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ นอกโรงเรียนเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงการได้พูดคุยการสัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งได้สังเกตการทำงานร่วมกัน ของนักเรียนในชั้นเรียนอย่างใกล้ชิด

1.5 ควรนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เรียนในบริบทอื่น ๆ รู้กลุ่มสาระอื่น ๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน

1.6 ควรนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มีกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนได้ปฏิบัติขณะเรียนรู้ ในรูปแบบขั้นตอนการทำงานของนักประวัติศาสตร์ไปใช้ ที่เป็นกระบวนการสืบสวนทางประวัติศาสตร์ เริ่มตั้งแต่การอ่าน การค้นคว้า การสืบค้น การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การตีความข้อมูลสารสนเทศจากข้อมูลหลักฐานต่าง ๆ ไปจนถึงการสรุปและสร้างการอธิบายถึงองค์ความรู้โดยอาศัยข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์ และเทคนิควิธีการสอนต่าง ๆ และจัดสรรเวลาเพื่อได้แนะนำผู้เรียนเพิ่มเติมในการเรียนเรื่องวิธีการศึกษาโดยเฉพาะการคิดทางประวัติศาสตร์และการนำเสนอข้อมูลหลักฐานต่าง ๆ

เบื้องต้นตามประเด็นหรือเรื่องที่จะศึกษาแก่ผู้เรียนก่อนและแนะนำแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์แก่ผู้เรียนเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างองค์ความรู้เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาประวัติศาสตร์ด้วยตนเองต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไปต่อไป

2.1 ควรศึกษาและพัฒนานวัตกรรมในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การใช้สื่อเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในคริสต์ศตวรรษที่ 21

2.2 ควรมีการวางแผนหรือเตรียมการในกรณีที่ผู้เรียนไม่ได้ศึกษาเนื้อหามาก่อนล่วงหน้า

2.3 ควรมีการศึกษา เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนระหว่างห้องเรียน ที่เรียนในชั้นเดียวกันที่เป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

2.4 ควรมีการวิจัยที่เน้นการศึกษาวิธีคิดและกระบวนการคิด โดยการกำหนดตัวชี้วัดด้านพฤติกรรมการคิดของผู้เรียนให้ชัดเจน

2.5 ควรมีการศึกษาและเก็บข้อมูลทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในบริบทที่แตกต่างกัน เชิงพื้นที่ในจังหวัดนครสวรรค์และ จังหวัดใกล้เคียง

2.6 ควรมีการวิจัยและติดตามผลกับผู้เรียน ว่าผู้เรียนมีลักษณะที่พึงประสงค์ ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ ด้านความรู้สึก และด้านทักษะการคิด เจตคติ

2.7 ควรมีการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งเสริมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยจำแนกตามขนาดของสถานศึกษา รวมทั้งอาจจำแนกตามบริบทของสังคมและชุมชนที่แตกต่างกัน

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2544). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว
- กระทรวงวัฒนธรรม.(2558). *ปฏิญญาวัฒนธรรม จังหวัดนครสวรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2543). *กลวิธีการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับวิธีการเรียน*. กรุงเทพฯ: กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กล้า ทองขาว. (2561). *การจัดการศึกษาบนฐานชุมชน (Community-based Education Management=CBEM)*. สืบค้น 5 ตุลาคม 2562, จาก www.dpu.ac.th/ces/download.phdfile?namw=1377584927.dox
- เกียรติประวัติ ธนรัฐลือสกล. (2555). *ประวัติศาสตร์ไทย 77 จังหวัด*. กรุงเทพฯ: ไทยควอลิตี้บุคส์.
- ขวัญทิศา เขื่อนหอม. (2559). *การจัดการการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5: กรณีศึกษา โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คำ วงศ์เทพ. (2554). *การจัดการบริหารการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนในอำเภอแม่ลาน้อย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- จรรยา เขิดพุทธ. (2534). *ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกับการท่องเที่ยว*. พิษณุโลก: ภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- เฉลิม มลิล. (2523). *เทคนิควิธีการสอนประวัติศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เนาวรัตน์ ลิขิตวัฒนเศรษฐ์. (2544). *แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนสร้างเพื่อเด็กมิได้สร้างเพื่อใคร*. วารสารวิชาการ, 4(12), 26-37.
- โรม วงศ์ประเสริฐ. (2545). *เทคนิคการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนด้วยกิจกรรม*. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2555). *ปรัชญาการศึกษาเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ชนภัทร อินทวาริ. (2558). การศึกษาผลผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้
ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดโบสถ์
จังหวัดสิงห์บุรี (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
ราชมงคลธัญบุรี
- ทิตนา แหมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิดา สาระยา. (2529). ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- นคร พันธุ์ณรงค์. (2521). เอกสารประกอบการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.
- นนทลี พรธาดาวิทย์. (2559). การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning. กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ลเอ็นดู
เคชั่น.
- นิพัทธ์ เกศพร, ธิดา สาระยา, ธีระ รุญเจริญ, นคร พันธุ์ณรงค์. (2546). การจัดการเรียนรู้แหล่ง
เรียนรู้ตามอัธยาศัยของผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่น: กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี.
Journal of Buddhist Education and Research, 16(2), 45.
- วศิน ปัญญาบุตรตระกูล. (2562). ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วิธีการศึกษาเชิงปฏิบัติการมีส่วนร่วม.
พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์ 3.
- วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์. (2561). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน: กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ ของครูในศตวรรษที่ 21. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เชียงใหม่, 11(3), 183-184
- อเนก นาวิกมูล. (2560). ภาพเก่าเล่าเรื่องเมืองธานบุรี. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.
- อัจฉรา ศรพันธ์. (2561). การศึกษาบนฐานชีวิตและชุมชน: เมื่อประชาชนลุกขึ้นมาปฏิรูป
การศึกษา. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.
- พลดิษฐ์ สิทธิธัญกิจ. (2554). ประวัติศาสตร์ไทย. กรุงเทพฯ. ตาตา พับลิเคชั่น
- Robert, C. (1992). *Experience and education*. New York: Colier Macmillan Publishers.
- Linda, S., & Matthew, P. (2010). *Oral History in the Visual Arts*. London: Bloombury.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก ตารางแสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูล

1. ตารางแสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 (ชุมชน)

	เกณฑ์ที่ 1	เกณฑ์ที่ 2	เกณฑ์ที่ 3	เกณฑ์ที่ 4
กลุ่มการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก ในเขตพื้นที่	กลุ่มผู้มีองค์ความรู้ด้านเมืองโบราณ เมืองธานยบุรี	กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านองค์ความรู้เมืองโบราณ เมืองธานยบุรี	กลุ่มบุคคลและผู้นำที่อยู่ในเขตพื้นที่เมืองโบราณ เมืองธานยบุรี	เคยได้รับการฝึกการอบรมการเป็นมัคคุเทศ
หมู่ 1 บ้านเจริญผล	✓	✓	✓	✓
หมู่ 2 บ้านคลองน้ำโจน	✓	✓	-	-
หมู่ 3 บ้านคลองหว่า	✓	-	-	-
หมู่ 4 บ้านมาบมะขาม	✓	-	-	✓
หมู่ 5 บ้านคลองคต	✓	-	-	-
หมู่ 6 บ้านหนองน้ำเขียว	✓	-	-	-

2. ตารางแสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 (โรงเรียน)

	เกณฑ์ที่ 1	เกณฑ์ที่ 2	เกณฑ์ที่ 3
กลุ่มการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก โรงเรียนในพื้นที่	เป็นโรงเรียนที่เปิดสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัด สพม. 42	สามารถรับ-ส่งสารได้ด้วยความรู้ความเข้าใจไม่ผิดเพี้ยน	เป็นผู้มีองค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ได้อย่างดี
โรงเรียนแก้วเสียววิทยา	✓	✓	✓
โรงเรียนหัวดงราชพรหมภรณ์	✓	✓	✓
โรงเรียนชุมชนวัดมหาโพธิ์เหนือ	-	✓	-
โรงเรียนบ้านทุ่งตาทั้ง (ศิริราษฎร์บำรุง)	-	✓	-
โรงเรียนบ้านเนินพะยอม	-	✓	-
โรงเรียนบ้านยางใหญ่	-	✓	-

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก โรงเรียนในพื้นที่ (ต่อ)	เกณฑ์ที่ 1	เกณฑ์ที่ 2	เกณฑ์ที่ 3
	เป็นโรงเรียนที่เปิดสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัด สพม.	สามารถรับ-ส่งสารได้ด้วยความรู้ความเข้าใจไม่ผิดเพี้ยน	เป็นผู้มีองค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ได้อย่างดี
	42		
โรงเรียนบ้านหนองหัวเรือ	-	✓	-
โรงเรียนบ้านห้วยไร่ (เสนานรงค์อุปถัมภ์)	-	✓	-
โรงเรียนวัดหัวดงใต้	-	✓	-
โรงเรียนสังขบุรีธรรมราชบุรี นุสรณ์	-	✓	-
โรงเรียนศึกษาศาสตร์	-	✓	-
โรงเรียนอนุบาลเก่าเลี้ยว	-	✓	-
โรงเรียนชุมชนวัดเขาดินเหนือ	-	✓	-
โรงเรียนโสตศึกษาอุปถัมภ์	-	✓	-
โรงเรียนบ้านคลองคล้า	-	✓	-
โรงเรียนวัดหัวดงเหนือ	-	✓	-
โรงเรียนวัดหาดเสลา	-	✓	-
โรงเรียนบ้านแหลมยาง	-	✓	-
โรงเรียนวัดดงเมือง	-	✓	-
โรงเรียนวัดมรรครังษิยบุรี	-	✓	-
โรงเรียนวัดมหาโพธิ์ใต้	-	✓	-
โรงเรียนวัดหนองเต่า	-	✓	-
โรงเรียนวัดหนองแพงพวย	-	✓	-

3. ตารางแสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 (ครูผู้สอน)

กลุ่มการคัดเลือกผู้ให้ ข้อมูลหลัก ในเขตพื้นที่	เกณฑ์ที่ 1	เกณฑ์ที่ 2	เกณฑ์ที่ 3
	ครูผู้สอนในรายวิชา ประวัติศาสตร์ชั้นมัธยมปีที่	ครูที่อยู่ในพื้นที่อำเภอ เก้าเลี้ยว จังหวัด	ครูที่อยู่ในกลุ่มสาระการ เรียนรู้สังคมศึกษา
	4-6	นครสวรรค์	ศาสนาและวัฒนธรรม
ครู A	✓	✓	✓
ครู B	✓	✓	✓
ครู C	-	✓	✓
ครู E	-	✓	✓
ครู F	-	✓	✓
ครู G	✓	✓	✓
ครู H	✓	✓	✓

4. ตารางแสดงเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2

กลุ่มการคัดเลือกผู้ให้ ข้อมูลหลัก ในเขตพื้นที่	เกณฑ์ที่ 1	เกณฑ์ที่ 2	เกณฑ์ที่ 3
	มาตรฐานและตัวชี้วัด สอดคล้องกับกิจกรรม	ความรู้พื้นฐานที่ เหมาะสมกับกิจกรรม	จำนวนผู้ร่วมกิจกรรม เหมาะสมกับงานวิจัย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	-	-	-
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	-	-	-
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	-	✓	-
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	✓	✓	✓
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	-	✓	✓
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	-	✓	-

ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน (สำหรับครูผู้สอน)

แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทย
(สำหรับครูผู้สอน)

.....
ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อนามสกุลผู้ให้สัมภาษณ์.....วัน/เดือน/ปี.....เวลา.....

ตำแหน่ง.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

กรอบแนวคิด: เป็นการศึกษาสภาพปัจจุบันในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ โดยมีการศึกษาทั้งทางด้านสภาพปัญหาในด้านตัวผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการสอน การจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ที่มีอยู่ในชุมชนหรือท้องถิ่น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเรื่องเมืองร้างดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ โดยมีประเด็นการถามดังต่อไปนี้

ข้อที่ 1: จากประสบการณ์ด้านการสอนประวัติศาสตร์ ท่านได้สอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....
.....
.....
.....

ข้อ 2: ถ้าท่านสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ท่านจะจัดการเรียนการสอนในเนื้อหาอะไร สอนอย่างไร และใช้สื่ออะไรที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

.....
.....
.....
.....

ข้อ 3: จากการประสบการณ์ด้านการสอน ท่านประสบปัญหาอะไรบ้างในการจัดการเรียนการสอน และเมื่อท่านแก้ปัญหาแล้วนักเรียนมีความสนใจหรือไม่

.....

.....

.....

.....

ข้อ 4: ในอนาคตภายภาคหน้า ท่านอยากมีระบบหรือรูปแบบในการจัดการเรียนการสอนอย่างไร และต้องการเครื่องมือใดในการสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

.....

2. แบบสัมภาษณ์แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน (สำหรับชุมชน)

แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทย (สำหรับชุมชน)

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อนามสกุลผู้ให้สัมภาษณ์.....วัน/เดือน/ปี.....เวลา.....

ตำแหน่งปัจจุบัน.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

กรอบแนวคิด : เป็นการศึกษาสภาพปัจจุบันในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ โดยมีการศึกษาทั้งทางด้านสภาพปัญหาในด้านตัวผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการสอน การจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ที่มีอยู่ในชุมชนหรือท้องถิ่น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเรื่องเมืองร้างดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์นครสวรรค์ โดยมีประเด็นการถามดังต่อไปนี้

ข้อที่ 1: ท่านคิดว่าการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ลูกหลานของท่านเคยเรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจากโรงเรียนหรือไม่ ถ้าเคยเรียนท่านคิดว่าลูกหลานของท่านเรียนเรื่องอะไร

.....
.....
.....

ข้อที่ 2: ท่านอยากให้โรงเรียนสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหรือไม่ และถ้ามีการจัดการเรียนการสอนอยากให้สอนในเรื่องอะไร

.....
.....
.....

ข้อที่ 3: ถ้าโรงเรียนมีการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ท่านอยากมีส่วนร่วมกับโรงเรียนในการจัดการเรียนการสอนหรือไม่ และจะร่วมอย่างไร

.....
.....

3. แบบสัมภาษณ์แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน (สำหรับนักเรียน)

แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทย (สำหรับนักเรียน)

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อนามสกุลผู้ให้สัมภาษณ์.....วัน/เดือน/ปี.....เวลา.....
โรงเรียน.....ชั้น.....เลขที่.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

กรอบแนวคิด : เป็นการศึกษาสภาพปัจจุบันในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ โดยมีการศึกษาทั้งทางด้านสภาพปัญหาในด้านตัวผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการสอน การจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ที่มีอยู่ในชุมชนหรือท้องถิ่น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเรื่องเมืองร่างดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์นครสวรรค์ โดยมีประเด็นการถามดังต่อไปนี้

ข้อ 1: จากการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ นักเรียนได้เรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหรือไม่ และเรียนในเนื้อหาอะไร

.....
.....
.....
.....

ข้อ 2: ในเวลาที่นักเรียนเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ นักเรียนคิดว่าครูมีวิธีการสอนอย่างไรและนักเรียนคิดว่าเหมาะสมหรือไม่เพราะเหตุใด

.....
.....
.....
.....

ข้อ 3: ครูมีสื่อในการจัดการเรียนการสอนหรือไม่ และนักเรียนอยากให้ครูมีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบไหน

.....

.....

.....

.....

ข้อที่ 4: การเรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น นักเรียนมีปัญหาในการเรียนหรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

.....

4. แบบประเมินการสังเกต

4.1 แบบประเมินการสังเกตเดี่ยว

กรอบการสังเกต	รายการ	ผลการสังเกต
1. กิจกรรม	- มีการฝึกปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ครูผู้สอนสังเกต จากการมอบหมายงาน	
2. วิธีการทำกิจกรรม	- มีเทคนิควิธีการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิด การใช้เหตุผล การคิดวิเคราะห์	
3. บรรยากาศของการทำกิจกรรม	- สภาพการเรียนรู้การสอน - ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน การโต้ตอบ ชักถาม การแสดงความคิด	
4. การมีส่วนร่วมของผู้เรียน	- ผู้เรียนมีการสะท้อนกลับ - รอยยิ้ม - ความสนใจของผู้เรียน - ความกระตือรือร้น	
5. บุคลิกท่าทาง	- พฤติกรรมที่แสดงออก - บุคลิกท่าทางของผู้เรียน	
6. ภาพรวมของกิจกรรม	- ตามบริบทและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	

4.2 แบบประเมินการสังเกตกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....

พฤติกรรม	มีน้อย			มีเสมอ	
	1	2	3	4	5
1. การเข้าร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็น					
2. การเป็นผู้ฟังและผู้พูดที่ดี					
3. การสนับสนุนและค่อยช่วยเหลือกัน					
4. การตอบสนองต่อกิจกรรม					
5. ความรับผิดชอบต่อผลงานที่เกิดขึ้น					
6. ความกระตือรือร้นของกลุ่ม					
7. การตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ					
8. การแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ					
9. การใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดและตรงเวลา					
10. ผลงานของกลุ่มที่มีคุณภาพ					

4.3 แบบคำถามในการสนทนากลุ่ม

แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ย่อยรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต”

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อนามสกุลผู้ให้สัมภาษณ์.....วัน/เดือน/ปี.....เวลา.....

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....เลขที่.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

กรอบแนวคิด : เป็นการศึกษาทัศนคติ ความคิดเห็น ภายหลังจากการทำกิจกรรมย่อย
รอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต เพื่อนำมาสรุปผลการวิจัย ได้แก่ กลุ่มผู้เรียน ระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแก้งะเลี้ยววิทยา ประกอบด้วยประเด็นคำถามดังต่อไปนี้

ข้อ 1: มีความรู้สึกอย่างไรต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ย่อยรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต
อย่างไร

.....

.....

.....

.....

ข้อ 2: เปรียบเทียบการเรียนภายในห้องเรียนและนอกห้องเรียน มีข้อแตกต่างอย่างไร

.....

.....

.....

.....

ข้อ 3: นักเรียนพบปัญหาในการทำกิจกรรมอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

ข้อที่ 4: มีความคิดอย่างไรกับการเรียนประวัติศาสตร์บ้าง หลักจากที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้จบลง

.....

.....

.....

.....

ข้อที่ 5: นักเรียนมีวิธีการต่อยอดองค์ความรู้ของตนเองอย่างไรบ้าง หลักจากจบกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

4.4 แผนการจัดการเรียนรู้

แนวทางการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
รหัสวิชา ส31103 รายวิชาประวัติศาสตร์ไทย 1
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

จัดทำโดย
นายอาทิตย์ บุญสินธุ์
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง
กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

กลุ่มบริหารงานวิชาการ โรงเรียนแก้งะเลียววิทยา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

ตารางวิเคราะห์หลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์

เวลาเรียน 8 ชั่วโมง

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ

อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	พฤติกรรมการเรียนรู้			ภาระงาน/ชิ้นงาน
	ความรู้(K)	ทักษะ/กระบวนการ (P)	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	
ส 4.1 ม.4-6/1 ตระหนักถึง ความสำคัญของเวลาและยุค สมัยทางประวัติศาสตร์ที่แสดง ถึงการเปลี่ยนแปลงของ มนุษยชาติ	การกำหนดเวลา ยุคสมัย การนับและเทียบศักราชใน ประวัติศาสตร์ไทย ทำให้ สามารถศึกษา และ เรียงลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์ได้ รวมทั้งมี ความสัมพันธ์เชื่อมโยงจาก อดีตสู่ปัจจุบัน และ คาดการณ์ในอนาคตเข้า ด้วยกันได้	- กระบวนการคิด - กระบวนการปฏิบัติ - กระบวนการกลุ่ม	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน	1. ใบงาน 2. ใบความรู้

ตารางวิเคราะห์หลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างองค์ความรู้ใหม่

เวลาเรียน 3 ชั่วโมง

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์

เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมการเรียนรู้			ภาระงาน/ชิ้นงาน
	ความรู้(K)	ทักษะ/กระบวนการ (P)	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	
ส 4.1 ม.4-6/2 สร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ	การสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ ย่อมทำให้ผลการศึกษานั้นมีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับในวงวิชาการ	-กระบวนการคิด -กระบวนการสืบค้นข้อมูล - กระบวนการทางสังคม -กระบวนการปฏิบัติ -กระบวนการกลุ่ม	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - มีจิตสาธารณะ	1. ใบงาน 2. ใบความรู้ 3. การนำเสนอ 4. Model

ตารางวิเคราะห์หลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วิเคราะห์ประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ไทย เวลาเรียน 11 ชั่วโมง
 มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความหมาย ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมการเรียนรู้			ภาระงาน/ชิ้นงาน
	ความรู้(K)	ทักษะ/กระบวนการ (P)	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	
ส 4.3 ม.4-6/1 วิเคราะห์ประเด็นสำคัญของประวัติศาสตร์ไทย	การศึกษาประเด็นทางประวัติศาสตร์ไทย นอกจากฝึกกระบวนการวิเคราะห์แล้ว ยังทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์และตระหนักถึงความสำคัญของสถาบันพระมหากษัตริย์ ต่อชาติไทย	- กระบวนการคิด - กระบวนการสืบค้นข้อมูล - กระบวนการทางสังคม - กระบวนการปฏิบัติ - กระบวนการกลุ่ม	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - มีจิตสาธารณะ	1. ใบงาน 2. ใบความรู้ 3. การนำเสนอ
ส 4.3 ม.4-6/2 วิเคราะห์ความสำคัญของสถาบันพระมหากษัตริย์ต่อชาติไทย	การศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของบุคคลที่มีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์ไทยและสร้างผลงานที่มีต่อสังคมไทย	- กระบวนการคิด - กระบวนการสืบค้นข้อมูล - กระบวนการทางสังคม - กระบวนการปฏิบัติ - กระบวนการกลุ่ม	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - มีจิตสาธารณะ	1. ใบงาน 2. ใบความรู้ 3. การนำเสนอ 4. Model

ตารางวิเคราะห์สาระการเรียนรู้แกนกลางกับสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

สาระที่ 4 ภูมิศาสตร์

มาตรฐานการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง	สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น
มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ	ม.4-6/2 สร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์ โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ	การสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ ย่อมทำให้ผลการศึกษานั้นมีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับในวงวิชาการ	-
มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความหมาย ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย	ม.4-6/1 วิเคราะห์ประเด็นสำคัญของประวัติศาสตร์ไทย ม.4-6/2 วิเคราะห์ความสำคัญของสถาบันพระมหากษัตริย์ต่อชาติไทย	การศึกษาประเด็นทางประวัติศาสตร์ไทย นอกจากฝึก กระบวนการวิเคราะห์แล้ว ยังทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์ และตระหนักถึงความสำคัญของสถาบันพระมหากษัตริย์ ต่อชาติไทย การศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของบุคคลที่มีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์ไทยและสร้างผลงานที่มีต่อสังคมไทย	-

คำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา ส 31103

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

จำนวน 1.0 หน่วยกิต

เวลา 20 ชั่วโมง

รายวิชา ประวัติศาสตร์ไทย 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เวลา 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

ภาคเรียนที่ 1

ศึกษา วิเคราะห์ ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของมนุษยชาติ ขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ คุณค่าและประโยชน์ของวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่มีต่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ ประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ตั้งแต่ความเป็นมาของชาติไทยสมัยก่อนอาณาจักรสุโขทัยจนถึงการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ความสำคัญของสถาบันพระมหากษัตริย์ต่อชาติไทย ปัจจัยที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทยและวัฒนธรรมไทยซึ่งมีผลต่อสังคมไทยในยุคปัจจุบัน บทบาทของสถาบันพระมหากษัตริย์ในการพัฒนาชาติไทยในด้านต่าง ๆ อิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกที่มีต่อสังคมไทย ผลงานของบุคคลสำคัญทั้งชาวไทยและต่างประเทศที่มีส่วนสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทยและประวัติศาสตร์ไทย ปัจจัยและบุคคลที่ส่งเสริมสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทย และวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อสังคมไทยในปัจจุบัน สภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทย การกำหนดแนวทางและการมีส่วนร่วมอนุรักษ์ภูมิปัญญาไทยและวัฒนธรรมไทย

โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ กระบวนการคิด กระบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม

เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจตระหนักในความสำคัญของการศึกษาประวัติศาสตร์ ชาติไทย เกิดความรักความภาคภูมิใจและธำรงความเป็นไทย มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ รักความเป็นไทย มุ่งมั่นในการทำงาน

ตัวชี้วัด

ส 4.1 ม. 4-6/1

ส. 4.3 ม. 4-6/1 ม. 4-6/2

รวม 3 ตัวชี้วัด

การจัดกลุ่มมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สู่การจัดทำโครงสร้างรายวิชา
รายวิชา ประวัติศาสตร์ไทย 1 รหัสวิชา ส31103 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วย ที่	มาตรฐานการเรียนรู้	ตัวชี้วัด
1	มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทาง ประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทาง ประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ	ม.4-6/1 ตระหนักถึงความสำคัญของ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ที่ แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของ มนุษยชาติ
2	มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทาง ประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทาง ประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ	ม.4-6/2 สร้างองค์ความรู้ใหม่ทาง ประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีการทาง ประวัติศาสตร์ อย่างเป็นระบบ
3	มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความหมาย ความ เป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย	ม.4-6/1 วิเคราะห์ประเด็นสำคัญของ ประวัติศาสตร์ไทย ม.4-6/2 วิเคราะห์ความสำคัญของ สถาบันพระมหากษัตริย์ต่อชาติไทย

โครงสร้างรายวิชา

รายวิชา ประวัติศาสตร์ไทย 1
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

รหัสวิชา ส31103
เวลารวม 20 ชั่วโมง

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ/ ความคิดรวบยอด	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน	ภาระชิ้นงาน
1	เรื่อง เวลา และยุคสมัย ทาง ประวัติศาสตร์	ส 4.1 ม.4-6/1	การกำหนดเวลา ยุคสมัย การนับ และเทียบศักราชในประวัติศาสตร์ ไทย ทำให้สามารถศึกษา และ เรียงลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ใน ประวัติศาสตร์ได้ รวมทั้งมี ความสัมพันธ์เชื่อมโยงจากอดีตสู่ ปัจจุบัน และคาดการณ์ในอนาคต เข้าด้วยกันได้	6	25	1.ใบงาน 2.ใบความรู้ 3.แผ่นพับ 4.แบบทดสอบ
2	เรื่อง การสร้าง องค์ความรู้ ใหม่	ส 4.1 ม.4-6/2	การสร้างองค์ความรู้ใหม่ทาง ประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้วิธีการ ทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ ย่อมทำให้ผลศึกษานั้นมี คุณค่าและเป็นที่ยอมรับในวง วิชาการ	3	25	1.กิจกรรมการ เรียนรู้ "ย้อน รอยเมือง โบราณ สู่ ตำนานที่มีชีวิต"
3	เรื่อง วิเคราะห์ ประเด็น สำคัญทาง ประวัติศาสตร์ ไทย	ส 4.3 ม.4-6/1,2	การศึกษาประเด็นทาง ประวัติศาสตร์ไทย นอกจากฝึกกระบวนการวิเคราะห์ แล้ว ยังทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ทางประวัติศาสตร์ และตระหนักถึงความสำคัญของ สถาบันพระมหากษัตริย์ ต่อชาติ ไทยการศึกษาและ	11	20	1.ใบงาน 2.ใบความรู้ 3.แผ่นพับ 4.แบบทดสอบ
รวมระหว่างภาคเรียน					70	
ปลายภาคเรียน					30	
รวม				20	100	

โครงการสอน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4

รายวิชา ประวัติศาสตร์ 1 รหัสวิชา 31103

จำนวน 0.5 หน่วยกิต

เวลา 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

รวม 20 ชั่วโมง/ภาคเรียน

สัปดาห์	เรื่อง	จำนวนชั่วโมง
1	แนะนำรายวิชา, แจกจุดประสงค์การเรียนรู้, ข้อตกลง, สัดส่วนตัว คะแนน	1
2	ความหมายและความสำคัญของประวัติศาสตร์ กรอบความคิด และ การศึกษาประวัติศาสตร์ในประเทศไทยและวิธีการทางประวัติศาสตร์	1
3	ความสำคัญและประเภทของหลักฐานทางประวัติศาสตร์และ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของหลักฐานทางประวัติศาสตร์	3
4		
5		
6	การสร้างความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์	4
7		
8		
9	เวลา กับ ประวัติศาสตร์	1
10	สอบกลางภาค 1/2563	1
11	ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์	1
12	เวลา กับ ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ของไทยที่มีความสัมพันธ์ต่อ กัน	2
13		
14		
15	สมัยประวัติศาสตร์ในดินแดนประเทศไทย	1
16	การตั้งถิ่นฐานในประเทศไทย	1
17	ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของชนชาติไทยและรัฐโบราณใน ประเทศไทย	1
18	การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย	1
19	การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย	1
20	สอบปลายภาค	1
รวมจำนวนชั่วโมง		20

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์

ประวัติศาสตร์ไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

① มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ส.4.1 ม.4-6/2 สร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ

ส.4.3 ม.4-6/1 วิเคราะห์ประเด็นสำคัญของประวัติศาสตร์ไทย

ม.4-6/2 วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งเสริมการสร้างภูมิปัญญาไทยและวัฒนธรรมไทย
ซึ่งมีผลต่อสังคมไทยในยุคปัจจุบัน

② สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบย่อมทำให้ผลการศึกษานั้นมีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับในวงวิชาการ

③ สาระการเรียนรู้

3.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. ขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยนำเสนอตัวอย่างที่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน

2. คุณค่าและประโยชน์ของวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่มีต่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์

3. ผลการศึกษา หรือโครงการทางประวัติศาสตร์

3.2 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

④ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการคิด

- ทักษะการคิดสร้างสรรค์
- ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

4.2 ความสามารถในการแก้ปัญหา

- กระบวนการสืบค้นข้อมูล

4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- กระบวนการทำงานกลุ่ม
- กระบวนการปฏิบัติ

๕ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. รักความเป็นไทย
3. มีจิตสาธารณะ

๖ ชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด)

กิจกรรม “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต”

๗ การวัดและการประเมินผล

7.1 การประเมินก่อนเรียน

- นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

7.2 การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. กิจกรรม “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต”
2. สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

7.3 การประเมินหลังเรียน

- นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

7.4 การประเมินชิ้นงาน / ภาระงาน (รวบยอด)

- ประเมินโครงงานการสืบค้นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์

การประเมินชิ้นงาน / ภาระงาน (รวบยอด)

แบบประเมินโครงงานการสืบค้นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้วิธีการทาง
ประวัติศาสตร์

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การกำหนดประเด็นปัญหาหรือข้อสมมุติฐาน	เขียนจุดเริ่มต้นของการศึกษาข้อมูล พร้อมอธิบายเหตุผลได้ถูกต้อง กำหนดสมมุติฐานได้อย่างเหมาะสมหรือเป็นเหตุเป็นผล	เขียนจุดเริ่มต้นของการศึกษาข้อมูล พร้อมอธิบายเหตุผล ตรงตามประเด็นเป็นส่วนใหญ่ มีการกำหนดสมมุติฐานอย่างเป็นเหตุเป็นผล	เขียนจุดเริ่มต้นของการศึกษาข้อมูล พร้อมอธิบายเหตุผล ตรงตามประเด็นเป็นบางส่วน มีการกำหนดสมมุติฐานชัดเจน	เขียนจุดเริ่มต้นของการศึกษาข้อมูล ไม่เป็นระบบ ไม่แสดงเหตุผลประกอบ ไม่มีการกำหนดสมมุติฐาน
2. การรวบรวมหลักฐาน	แสดงหลักฐานข้อมูลทางประวัติศาสตร์ในการสืบค้นอย่างหลากหลาย ถูกต้อง สัมพันธ์กับเรื่องที่สืบค้น	แสดงหลักฐานข้อมูลทางประวัติศาสตร์ในการสืบค้นอย่างหลากหลาย ถูกต้อง สัมพันธ์กับเรื่องที่สืบค้นเป็นส่วนใหญ่	แสดงหลักฐานข้อมูลทางประวัติศาสตร์ในการสืบค้นอย่างหลากหลาย ถูกต้อง สัมพันธ์กับเรื่องที่สืบค้นเป็นบางส่วน	แสดงหลักฐานข้อมูลทางประวัติศาสตร์ในการสืบค้นอย่างหลากหลาย ถูกต้อง ไม่สัมพันธ์กับเรื่องที่สืบค้น
3. การวิเคราะห์และประเมินค่าข้อมูล	แสดงการวิเคราะห์หลักฐานที่ปรากฏว่าถูกต้องตามยุคสมัยอย่างมีเหตุผล	แสดงการวิเคราะห์หลักฐานที่ปรากฏว่าถูกต้องตามยุคสมัยอย่างมีเหตุผลเป็นส่วนใหญ่	แสดงการวิเคราะห์หลักฐานที่ปรากฏว่าถูกต้องตามยุคสมัยอย่างมีเหตุผลเป็นบางส่วน	แสดงการวิเคราะห์หลักฐานไม่เป็นเหตุผล ไม่น่าเชื่อถือ
4. การตีความและสังเคราะห์	เขียนสรุปความสำคัญและความน่าเชื่อถือของหลักฐานอย่างมีเหตุผลเหมาะสม	เขียนสรุปความสำคัญและความน่าเชื่อถือของหลักฐานอย่างมีเหตุผลเหมาะสมเป็นส่วนใหญ่	เขียนสรุปความสำคัญและความน่าเชื่อถือของหลักฐานอย่างมีเหตุผลเหมาะสมเป็นบางส่วน	เขียนสรุปความสำคัญและความน่าเชื่อถือของหลักฐาน แต่ไม่มีเหตุผล
5. การนำเสนอข้อมูล	เรียบเรียงข้อมูลจากการสืบค้นได้ใจความถูกต้อง สมบูรณ์ และตรงตามวัตถุประสงค์หรือสมมุติฐานที่กำหนด	เรียบเรียงข้อมูลจากการสืบค้นได้ใจความถูกต้อง ค่อนข้างสมบูรณ์ และตรงตามวัตถุประสงค์หรือสมมุติฐานที่กำหนด	เรียบเรียงข้อมูลจากการสืบค้นได้ใจความถูกต้องเป็นบางส่วนและตรงตามวัตถุประสงค์	เรียบเรียงข้อมูลจากการสืบค้นไม่ได้ใจความ และไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
17-20	ดีมาก
13-16	ดี
9-12	พอใช้
5-8	ปรับปรุง

⑧ กิจกรรมการเรียนรู้

- นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

กิจกรรมที่ 1	การสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์ไทย	
	วิธีสอนโดยใช้กระบวนการทางประวัติศาสตร์	เวลา 1 ชั่วโมง

ขั้นนำ

- ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้กับนักเรียน
- ครูทำการชี้แจงกฎกติกาในการทำกิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต

ขั้นเนื้อหา

- ครูทำการแนะนำสถานที่ที่นักเรียนอยู่คืออะไร มีความสำคัญต่อชุมชนอย่างไร
- ครูทำการแนะนำฐานต่างๆ และวิทยาการที่ประจำฐานการเรียนรู้
- ครูทำการแบ่งกลุ่มและมอบหมายให้เลือกหัวหน้ากลุ่มและให้สมาชิกภายในกลุ่มแบ่ง

หน้าที่กันและมอบอุปกรณ์ประจำกลุ่มให้แต่ละกลุ่มทำการเก็บรักษา

ขั้นสรุป

- ครูทำกิจกรรมสนั่นสนทนากลุ่มและแบ่งนักเรียนออกไปทำกิจกรรมแต่ละฐาน

กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต	
	วิธีสอนโดยใช้กระบวนการทางประวัติศาสตร์	เวลา 3 ชั่วโมง

*** ทุก ๆ ฐานจะทำการเดินกิจกรรมตามคู่มือกิจกรรมย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต

⑨

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

9.1 สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน ประวัติศาสตร์ไทย ม.4-ม.6
2. ปราชญ์ชาวบ้าน
3. เมืองโบราณสถานบุรี
4. พิพิธภัณฑ์
5. กิจกรรมการเรียนรู้ "ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต"

9.2 แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. เมืองโบราณสถานบุรี
3. ศูนย์วิชาสังคมศึกษา

แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ข้อใดไม่อยู่ในวิธีการทางประวัติศาสตร์
 - ก. การตั้งประเด็นคำถาม
 - ข. การปรับแต่งข้อมูล
 - ค. การรวบรวมหลักฐาน
 - ง. การตีความหลักฐาน

2. บุคคลในข้อใดใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในขั้นตอนการวิเคราะห์หลักฐาน
 - ก. เอก นำเสนอเรื่องที่ศึกษาอย่างมีเหตุผล
 - ข. โท ตอบคำถามที่กำหนดไว้ล่วงหน้า
 - ค. ตรี สืบค้นข้อมูลทางประวัติศาสตร์
 - ง. จัตวา ประเมินความน่าเชื่อถือของหลักฐาน

3. เพราะเหตุใด จึงกล่าวว่าการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในวิธีการทางประวัติศาสตร์ เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด
 - ก. เป็นการตรวจสอบข้อเท็จจริงของหลักฐานที่หามาได้
 - ข. เป็นการตรวจสอบข้อมูลว่าให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์หรือไม่
 - ค. เป็นการนำข้อมูลทั้งหมดมาแยกแยะ เรียบเรียงอย่างเป็นระบบ ตรงประเด็น
 - ง. เป็นหลักฐานหรือข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ

4. ข้อใดเป็นการตั้งประเด็นที่ไม่เหมาะสมในการศึกษาประวัติศาสตร์
 - ก. พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวกับการสร้างชาติไทย
 - ข. การเลิกทาสในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
 - ค. ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไทยกับกัมพูชา
 - ง. วิวัฒนาการของทำวัตรนารีในประวัติศาสตร์ไทย

5. ข้อใดจัดเป็นหลักฐานทางโบราณคดีทั้งหมด

- ก. โครงกระดูก เครื่องมือ-เครื่องใช้
- ข. ศิลารีก ชุมโบเสมา
- ค. พงศาวดารอยุธยา ตำนานท้าวแสนปม
- ง. วรรณคดีเรื่องจดหมายเหตุกรุงศรี รอยไทย

6. เพราะเหตุใดจึงต้องใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์

- ก. เข้าใจขั้นตอนในการศึกษาประวัติศาสตร์
- ข. หาความจริงจากข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์
- ค. จัดหมวดหมู่ข้อมูลจากหลักฐานประวัติศาสตร์
- ง. หาจุดประสงค์ของผู้สร้างหลักฐานประวัติศาสตร์

7. หลักฐานลายลักษณ์อักษรมีความสำคัญต่อการศึกษาประวัติศาสตร์อย่างไร

- ก. เป็นหลักฐานที่ให้ข้อมูลประวัติศาสตร์ดีที่สุด
- ข. เป็นหลักฐานที่ให้ข้อมูลง่ายกว่าหลักฐานอื่น
- ค. เป็นหลักฐานที่มีจำนวนมาก หาง่าย
- ง. เป็นหลักฐานที่น่าเชื่อถือที่สุด

8. การกำหนดประเด็นมีประโยชน์อย่างไรต่อวิธีการทางประวัติศาสตร์

- ก. บอกความสนใจของผู้ศึกษาค้นคว้า
- ข. ป้องกันการศึกษาซ้ำกับผู้อื่น
- ค. กำหนดขอบเขตของเรื่องที่จะศึกษา
- ง. ทำให้ทราบแหล่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์

9. การกำหนดหัวข้อหรือประเด็นที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร

- ก. กำหนดช่วงเวลาและพื้นที่ที่จะศึกษาให้ชัดเจน
- ข. กำหนดหัวข้อกว้างๆ เพื่อศึกษาได้หลายประเด็น
- ค. นำประเด็นที่มีผู้ศึกษามาก่อนและมีการยอมรับแล้ว
- ง. กำหนดหัวข้อเรื่องให้แคบจะได้ไม่เสียเวลาศึกษา

10. วิธีการใดจะเกิดประโยชน์ในการประเมินคุณค่าของข้อมูล

- ก. นำข้อมูลที่ได้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
- ข. นำข้อมูลที่กำลังถึงเรื่องเดียวกันมาเทียบเคียงกัน
- ค. ดูระยะเวลาในการสร้างหลักฐานยังเก่ายิ่งน่าเชื่อถือ
- ง. อ้างอิงจากหลักฐานชั้นรองจำนวนมากก็น่าเชื่อถือ

11. เพราะเหตุใดจึงต้องศึกษาจากผลงานของผู้เชี่ยวชาญก่อนไปศึกษาในสถานที่จริง

- ก. หาความน่าเชื่อถือของผู้เชี่ยวชาญ
- ข. ทำความเข้าใจเบื้องต้นก่อน
- ค. หากเข้าใจเรื่องแล้วไม่ต้องไปสถานที่จริง
- ง. เปรียบเทียบผลงานจากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน

12. หลักฐานประวัติศาสตร์มีความสำคัญต่อวิธีการทางประวัติศาสตร์อย่างไร

- ก. ให้ข้อมูลทางประวัติศาสตร์
- ข. กำหนดวิธีการทางประวัติศาสตร์
- ค. กำหนดหัวข้อหรือประเด็นทางประวัติศาสตร์
- ง. ทำให้เกิดวิธีการทางประวัติศาสตร์

13. เพื่อประโยชน์ในการตีความข้อมูลควรปฏิบัติอย่างไร

- ก. รู้จักวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของข้อมูล
- ข. มีความอดทนในการอ่านเอกสารจำนวนมาก
- ค. รู้จักนำแนวคิดในปัจจุบันมาพิจารณาอดีต
- ง. มีจินตนาการเกี่ยวกับอดีต

14. หลักฐานชั้นต้นมีความน่าเชื่อถือกว่าหลักฐานชั้นรอง เพราะเหตุใด

- ก. หลักฐานชั้นรองใช้ข้อมูลจากหลักฐานชั้นต้น
- ข. หลักฐานชั้นต้นสร้างขึ้นปราศจากอคติ
- ค. หลักฐานชั้นต้นไม่สอดแทรกความคิดเห็นของผู้สร้าง
- ง. ผู้สร้างหลักฐานชั้นต้นทราบข้อมูลดีกว่า

15. การกำหนดหัวเรื่องที่น่าสนใจจะเกิดประโยชน์อย่างไร

- ก. สะดวกในการศึกษาค้นคว้า
- ข. ศึกษาเรื่องที่แตกต่างจากผู้อื่น
- ค. เกิดการสร้างองค์ความรู้ใหม่
- ง. มีแรงกระตุ้นในการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

เฉลย

- | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1. ข | 2. ง | 3. ค | 4. ค | 5. ก |
| 6. ข | 7. ง | 8. ค | 9. ก | 10. ข |
| 11. ข | 12. ก | 13. ก | 14. ข | 15. ก |

ภาคผนวก ค ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

**ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและรายชื่อ
ผู้ที่ให้ข้อมูลการสัมภาษณ์**

ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รศ.ดร. สุพรต บุญอ่อน ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรการสอนสังคมศึกษา คุณวุฒิ
ปริญญาเอกสาขาวิชา Ph.D. (Social Science) Magach University, India
เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ในด้านการสอนสังคมศึกษา
2. ผศ.ดร. ปฎิธรรม ลำเนียง ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาพุทธบริหารการศึกษา
คุณวุฒิ ปริญญาเอก สาขาวิชา พธ.ด. พุทธบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในด้านการจัดการเรียนการสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและมีความเชี่ยวชาญทางด้านงานวิจัย
3. นายธีรพันธ์ เจริญรัมย์ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรการสอนสังคมศึกษา คุณวุฒิ
ปริญญาโท สาขาวิชา กศ.ม. หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร เป็น
ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในด้านการสอนสังคมศึกษาในระดับการศึกษาขั้น
พื้นฐาน ทั้งมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับอุดมศึกษา และมีความ
เชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตรการสอน

**ผู้มีความรู้ของท้องถิ่นที่ให้ข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
และเรื่องราวความเป็นมาของตำนาน นิทาน วิถีชีวิต การตั้งถิ่นฐานและการดำรงชีวิต**

1. นายภักดี อนุตรังกุล ตำแหน่งปัจจุบัน ผู้ใหญ่บ้าน
เป็นผู้มีความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น พิพิธภัณฑสถานและเรื่องราวความเป็นมา
ของตำนาน นิทาน วิถีชีวิต การตั้งถิ่นฐานและการดำรงชีวิต ของชุมชนแห่งนี้
2. นายชาณรงค์ คงสันเทียะ อาชีพปัจจุบัน รับจ้าง
เป็นผู้มีความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นอย่างดี และสามารถอธิบายความ
เป็นมาของเมืองโบราณได้ละเอียด ครบถ้วนและลึกซึ้งจนชาวบ้านและคนในพื้นที่
ขนานนามว่าเป็น "ปราชญ์ชาวบ้าน"

3. นางจันทร์แรม สุขโข อาชีพปัจจุบัน เกษตรกรรม

เป็นชาวบ้านที่มีถิ่นอาศัยอยู่ในพื้นที่ตั้งแต่กำเนิด มีความรู้ด้านภูมิปัญญาชาวบ้าน
หัตถกรรมพื้นถิ่นที่ตกทอดจากอดีตจนถึงปัจจุบันและสามารถถ่ายทอดได้อย่าง
ละเอียดและลึกซึ้ง

4. นางอุษา เหมือนมัน อาชีพปัจจุบัน เกษตรกรรม

เป็นชาวบ้านที่มีถิ่นอาศัยอยู่ในพื้นที่ตั้งแต่กำเนิด มีความรู้ด้านภูมิปัญญาชาวบ้าน
หัตถกรรมพื้นถิ่นที่ตกทอดจากอดีตจนถึงปัจจุบันและสามารถถ่ายทอดได้อย่าง
ละเอียดและลึกซึ้ง

5. นางอารีย์ อิ่มสมบุญ อาชีพปัจจุบัน เกษตรกรรม

เป็นชาวบ้านที่มีถิ่นอาศัยอยู่ในพื้นที่ตั้งแต่กำเนิด มีความรู้ด้านอาชีพของชุมชนและ
ตำนานทุ่งชันหมาก ซึ่งเป็นตำนานที่เกี่ยวข้องกับเมืองโบราณ

ผู้สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้

1. นายภักดี อนุตรังกุล ตำแหน่งปัจจุบัน ผู้ใหญ่บ้าน

เป็นผู้มีความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น พิพิธภัณฑสถานและความเป็นมาของตำนาน

2. นางจันทร์แรม สุขโข อาชีพปัจจุบัน เกษตรกรรม

เป็นชาวบ้านที่มีถิ่นอาศัยอยู่ในพื้นที่ตั้งแต่กำเนิด มีความรู้ด้านภูมิปัญญาชาวบ้าน
หัตถกรรมพื้นถิ่น

**ผู้มีประสบการณ์ทางด้านการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนที่ให้ข้อมูลด้วยการ
สัมภาษณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น**

1. นางกรรณิการ์ ดีปรี ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนแก้งเตี้ยวิทยา

เป็นผู้เชี่ยวชาญทางการสอนประวัติศาสตร์และสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น

2. นางสุชญา เหล่าสมบุญ ตำแหน่ง ครูชำนาญการ โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา
เป็นผู้เชี่ยวชาญทางการสอนประวัติศาสตร์และสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนปลาย
3. นางนัยนา แจ่มแสง ตำแหน่ง ครูชำนาญการ โรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา
เป็นผู้เชี่ยวชาญทางการสอนสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย
4. นางสาวจันทนี ขาติววรรณ ตำแหน่ง ครู โรงเรียนห้วยดงราชพรหมาภรณ์
เป็นผู้เชี่ยวชาญทางการสอนประวัติศาสตร์และสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนปลาย
5. นางสาวพรพิมล เอี่ยมระหงษ์ ตำแหน่ง ครู โรงเรียนห้วยดงราชพรหมาภรณ์
เป็นผู้เชี่ยวชาญทางการสอนประวัติศาสตร์และสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น



ที่ อว.๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๓๓๒

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเก่าเลี้ยววิทยา

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นายอาทิตย์ บุญสินธุ์ รหัสประจำตัว ๖๒๐๗๐๑๙๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชา
สังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “กิจกรรมการเรียนรู้
เรื่อง เมืองร้างดงแม่บางเมือง โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ อำเภอเก่าเลี้ยว
จังหวัดนครสวรรค์” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องนี้ จำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากหน่วยงานของท่าน บัณฑิตวิทยาลัย
จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า
อิสระซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.คณิดา นรตริक्षा)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๔๖-๘๘๓๔

โทรสาร ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๖

๒. นายอาทิตย์ บุญสินธุ์

โทร ๐๙-๒๐๓๖-๗๖๖๘



ที่ อว.๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๓๓๒

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนหัวดงราชพรหมารณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นายอาทิตย์ บุญสินธุ์ รหัสประจำตัว ๖๒๐๗๐๑๙๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชา
สังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “กิจกรรมการเรียนรู้
เรื่อง เมืองวังดงแมนางเมือง โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ อำเภอเก้าเลี้ยว
จังหวัดนครสวรรค์” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องนี้ จำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากหน่วยงานของท่าน บัณฑิตวิทยาลัย
จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า
อิสระซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.คณิดา นรัตถรักษา)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๓๔

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นายอาทิตย์ บุญสินธุ์

โทร ๐๔-๒๐๓๖-๗๖๖๘



ที่ อว.๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๓๓๒

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน นายกองค์การบริหารส่วนตำบลตาสัง

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นายอาทิตย์ บุญสินธุ์ รหัสประจำตัว ๒๒๐๗๐๑๔๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชา
สังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “กิจกรรมการเรียนรู้
เรื่อง เมืองวังดงแม่บางเมือง โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ อำเภอเก้าเลี้ยว
จังหวัดนครสวรรค์” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญญา ศรีพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องนี้ จำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากหน่วยงานของท่าน บัณฑิตวิทยาลัย
จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า
อิสระซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.คันตา นรตรรักษา)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๓๙

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นายอาทิตย์ บุญสินธุ์

โทร ๐๙-๒๐๓๖-๗๖๖๘

ภาคผนวก ง คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้และแบบบันทึกกิจกรรม

คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้ “ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต”
แบบบันทึกกิจกรรม

1. คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้



คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้
ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต

คำแนะนำสำหรับครูผู้สอน

๑. ให้ครูผู้สอนทำการศึกษาคู่มือในการจัดทำกิจกรรม ย่านรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิตก่อน และทำการจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ให้พร้อมในการทำกิจกรรม

๑.๑ กล้องถ่ายรูปเพื่อตอนรับพลทหาร (อุปกรณ์ประจำค่ายจำนวน ๕ ชุด) ประกอบไปด้วย

- ข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่ศึกษาในแต่ละค่ายนั้น
- เบี้ยคะแนนสำหรับให้รางวัลหลังจากที่ทำการสำเร็จ (ให้ตามดุลพินิจของผู้ควบคุมค่าย)
- ธงประจำค่ายเพื่อมอบให้กองทัพบกต่างที่ทำการกิจในค่ายนั้นๆ เพื่อแสดงให้ทราบว่าได้ผ่าน

ค่ายนั้นมาแล้ว

- กระดาษทำใบเพื่อให้เห็นทางไปค่ายต่อไป

๒. ให้ครูสอนทำการแบ่งจำนวนนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๕ กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆกันแล้วแจกอาวุธและธงประจำกลุ่ม

๓. หลังจากนั้นให้แต่ละกลุ่มทำการแบ่งหน้าที่กันตามแบบบันทึกกิจกรรมพร้อมแจกแบบบันทึกกิจกรรม ย่านรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต คนละ ๑ เล่ม

๔. ครูผู้สอนต้องทำการเตรียมแบบบันทึกกิจกรรม ย่านรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต ให้เพียงพอสำหรับจำนวนนักเรียน

๕. ให้ครูผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับแนวทางการทำกิจกรรมในแต่ละค่ายกับลูกทีมหรือทีมงานที่เตรียมไว้ โดยแบ่งค่ายและเนื้อหาออกเป็นดังนี้

ค่ายที่ ๑ เตรียมรู้ สู้ยุคศึกดำบรรพ์ (บริเวณด้านหน้าป้ายทางเข้า)

- ทหาราวดี

ค่ายที่ ๒ อัครรย เมืองโบราณ ขนานลำนน้ำปิง (บริเวณด้านหน้าพิพิธภัณฑสถานหมีเลี้ยง)

- ลักษณะทางกายภาพของอาณาจักรน่านยบุรี
- ที่ตั้งทางภูมิศาสตร์
- ลักษณะรูปร่าง
- รูปแบบศิลปะ วัฒนธรรม สังคม เศรษฐกิจ การเสื่อมอำนาจ

ค่ายที่ ๓ ดินแดนรุ่งเรือง เมืองกษัตริย์หญิง (บริเวณด้านหน้าศาลเจ้าแม่ศรีเมือง)

- ประวัติศาสตร์ผู้ครองเมือง
- ประวัติของเจ้าชายทั้ง ๓ เมือง

ค่ายที่ ๔ ความงามเลิศล้ำ นำสู่การแย่งชิง (บริเวณด้านหลังฐานเมืองเก่า)

- การก่อตั้งเมืองน่านยบุรี
- ตำนานของเมืองน่านยบุรี

ค่ายที่ ๕ อดีตสู่ปัจจุบัน ยังสภาพเดิม (บริเวณลานน้ำตก)

- หลักฐานทางประวัติศาสตร์ทางยังคงหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน
- ความสำคัญของเมืองน่านยบุรีต่อการดำรงในปัจจุบัน
- การดำรงชีวิตของคนในชุมชนที่สอดคล้องกับเมืองน่านยบุรี

โดยในแต่ละค่ายจะทำกิจกรรมประมาณ ๓๐ นาที

๖. ให้ครูผู้สอนเลือกพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งนอกเหนือจากนี้เพื่อเป็นจุดรวมผลและแยกพล เพื่อให้ง่ายต่อการอธิบายและเป็นจุดอำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรม

คู่มือชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ย่านรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิต

คำแนะนำสำหรับนักเรียน

๑. ให้นักเรียนทุกคนที่ได้รับแบบบันทึกกิจกรรม ย้อนรอยเมืองโบราณ สุสานหินมีชีวิต ทำการบันทึกข้อมูลในแต่คำยให้จบภายในคำย
๒. ให้นักเรียนเตรียมปากกาเพื่อไว้สำหรับจดบันทึก
๓. ให้นักเรียนเตรียมหมวกเพื่อไว้สำหรับกิจกรรมกลางแจ้ง
๔. หลังจากให้นักเรียนทำกิจกรรมในแต่ละคำยเสร็จเรียบร้อยแล้วนักเรียนจะได้ประจำคำยนั้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์แห่งการโจมตี และจะได้เบี้ยในการทำกิจกรรมในคำยนั้นมาด้วยเพื่อนำมาเป็นคะแนนในการหาผู้ชนะหลักจากการทำกิจกรรม

วิธีการดำเนินกิจกรรม

๑. ให้นักเรียนทุกคนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คนเท่ากัน แล้วรวมกันที่จุดรวมพล
๒. หลังจากนั้นครูผู้สอนจะแจกอาวุธ ธงประจำกลุ่มและสมุดบันทึกกิจกรรม ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิตให้กับนักเรียนทุกคน
๓. หลังจากทีนักเรียนได้รับสมุดบันทึกกิจกรรม ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนานที่มีชีวิตแล้ว ให้นักเรียนแบ่งหน้าที่ตามความเหมาะสมของสมาชิกในกลุ่ม
๔. หลังจากนั้นครูผู้สอนจะทำการแบ่งนักเรียนให้ไปยังค่ายต่างๆ ค่าย ๑ กลุ่ม
๕. หลังจากทีนักเรียนไปทำกิจกรรมในแต่ละค่ายแล้วนั้น นักเรียนต้องมีการจดบันทึกลงในสมุดบันทึกกิจกรรม ย้อนรอยเมืองโบราณ สู่ตำนาน และทำการกิจกรรมต่างๆทีแต่ละค่ายได้เตรียมไว้
๖. เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมในแต่ละค่ายเสร็จ นักเรียนจะได้ธงประจำค่ายและเบี้ยเพื่อเป็นสัญลักษณ์ว่าเคยไปค่ายนั้นแล้ว และทางค่ายจะมอบกระดาษคำใบ้ให้นักเรียนเดินทางไปค่ายต่อไป
๗. เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมครบทุกค่ายแล้วจะมารวมกันที่จุดรวมพลอีกครั้งเพื่อเป็นสรุปกิจกรรม และนำเบี้ยทีแต่ละกลุ่มรวมไว้มานับเป็นคะแนน ๑ เบี้ย = ๙ คะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนเยอะทีสุดจะเป็นกลุ่มทีชนะในกิจกรรมนี้

รายละเอียดการทำกิจกรรมแต่ละค่าย

ค่ายที่ ๑ เตรียมรู้ สู้ยุคศึกดำบรรพ์ (บริเวณด้านหน้าป้ายทางเข้า)

๑. ให้นักเรียนฟังคำอธิบายจากครูผู้สอนเกี่ยวกับ อาณาจักรทวารวดีและธานยุบุรี
๒. ทำการสร้างโมเดลหลักศิลาจารึกเกี่ยวกับคำบอกเล่าของครูผู้สอนผ่านหัวข้อดังต่อไปนี้
 - ความเป็นของอาณาจักรธานยุบุรี
 - เนื้อความของหลักศิลาจารึกของอาณาจักรธานยุบุรีที่ปรากฏตามหลักฐาน

Work Sheet ๑

คำชี้แจง : ให้นักเรียนสร้างหลักศิลาจารึกตามรูปแบบที่กำหนดให้ ให้ถูกต้อง

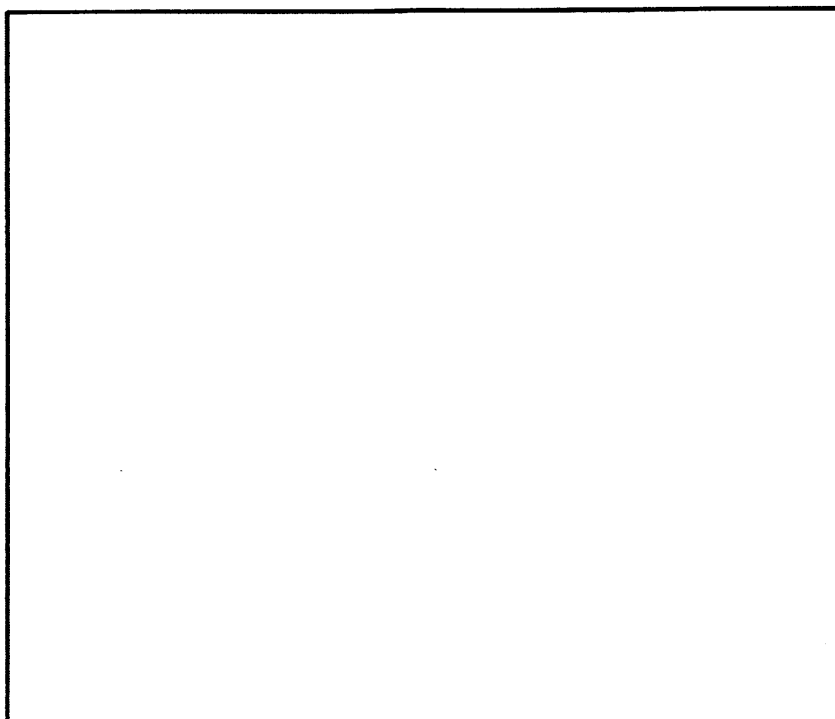
๓. หลักจากที่นักเรียนสร้างโมเดลหลักศิลาจารึกเสร็จครูทำการตรวจเพื่อมอบเบี้ย ธงประจำค่าย และคำใบ้เพื่อให้นักเรียนแปลความความและไปยังค่ายต่อไป

ค่ายที่ ๓ ตื่นเต้นรุ่งเรือง เมืองกษัตริย์หญิง (บริเวณด้านหน้าศาลเจ้าแม่ศรีเมือง)

๑. ให้นักเรียนรับฟังการอธิบายจากครูผู้สอนและทำการศึกษาประวัติของกษัตริย์จากบอร์ด

Work Sheet ๓

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำการสังเกตภาพกษัตริย์ผู้ปกครองเมืองและเจ้าชายทั้งสามพระองค์ตามเรื่องราวที่นักเรียนได้รับฟัง



๒. หลังจากให้นักเรียนทำการสังเกตภาพกษัตริย์ผู้ปกครองเมืองและเจ้าชายทั้งสามพระองค์เรียบร้อยแล้วครูทำการถาม-ตอบเพื่อมอบเบี้ย ธงประจำค่าย และคำใบ้เพื่อให้นักเรียนแปลความความและไปยังค่ายต่อไป

คำยี่ ๔ ความงามเลิศล้ำ นำผู้การแย่งชิง (บริเวณด้านหลังฐานเมืองเก่า)

๑. ให้ครูสอนเล่าตำนานของเมืองราชบุรีให้นักเรียนรับฟัง
๒. หลังจากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนทำการสานตระกล้าไม้ไผ่ และทำคานหาบ ซึ่งเป็นสิ่งของชิ้นหนึ่งที่อยู่ในราวเรื่องราวของประวัติและในปัจจุบันได้กลายเป็นชื่อพื้นที่บริเวณนั้น

Work Sheet ๔

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำการสานตระกล้าไม้ไผ่ และทำคานหาบพร้อมทั้งตอบคำถามเกี่ยวกับงานที่ใช้งานการยกขึ้นหนักมากในตอนนั้น

๓.ครูทำการถาม-ตอบ เพื่อมอบเบี้ย ธงประจำค่าย และคำใบ้เพื่อให้เป็นนักเรียนแปลความความและไปยังค่ายต่อไป

คำที่ ๕ อดีตผู้ปัจจุบัน ยังสภาพเดิม (บริเวณลานน้ำตก)

๑. ครูผู้สอนทำการยกตัวอย่างหลักฐานหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ถูกขุดค้นพบในบริเวณเมืองโบราณให้กับนักเรียนดูพร้อมทำการอธิบายเหตุการณ์ เรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและการบ่งบอกถึงความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในอดีตและส่งผลถึงปัจจุบัน ด้านอาชีพ ด้านวิถีชีวิต ด้านความเป็นอยู่อาศัย ด้านความคิดของคนพื้นที่

๒. ครูให้นักเรียนตอบคำถามเพื่อมอบเบี้ย ธงประจำค่าย และคำใบ้เพื่อให้นักเรียนแปลความความและไปยังค่ายต่อไป

2. แบบบันทึกชุดกิจกรรม



ชื่อทีม.....

โรงเรียนเก่าเสี้ยววิทยา

อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครสวรรค์

Please,
Enjoy With Activities.

กรุงเก่า แม่ศรีเมือง
ลือเลื่อง ฝูงค่างคาว
เขาคอนอ แพรพรวราว
สายน้ำยาว นามแม่ปิง



ค่ายที่.....

ชื่อค่าย.....

สรุปองค์ความรู้

รหัสที่ได้.....

ความหมายที่แปล.....

คำยี้.....

ชื่อคำย.....

สรุปองค์ความรู้

คำยี้.....

ชื่อคำย.....

สรุปองค์ความรู้

รฟัสฟัได้.....

ความหมายที่แปล.....

รฟัสฟัได้.....

ความหมายที่แปล.....

ค่ายที่.....

ชื่อค่าย.....

สรุปองค์ความรู้

ค่ายที่.....

ชื่อค่าย.....

สรุปองค์ความรู้

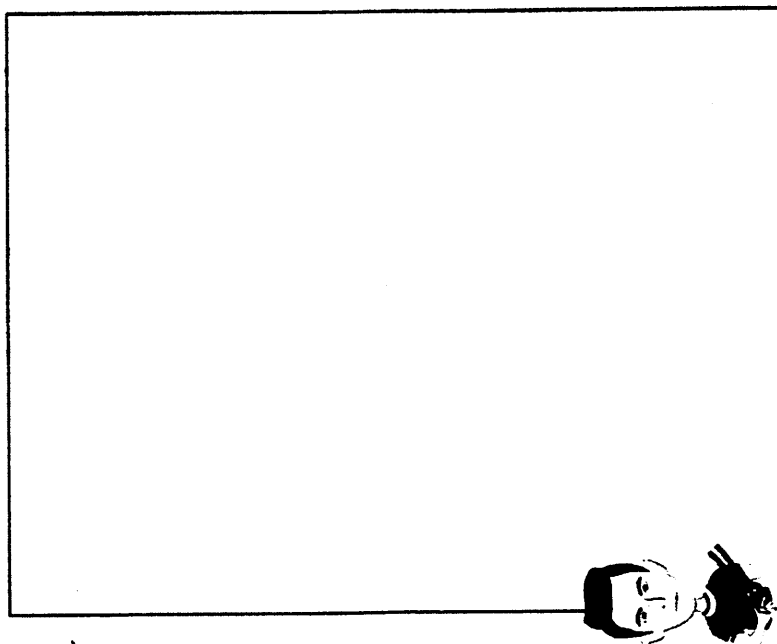
รหัสที่ได้.....

ความหมายที่แปล.....

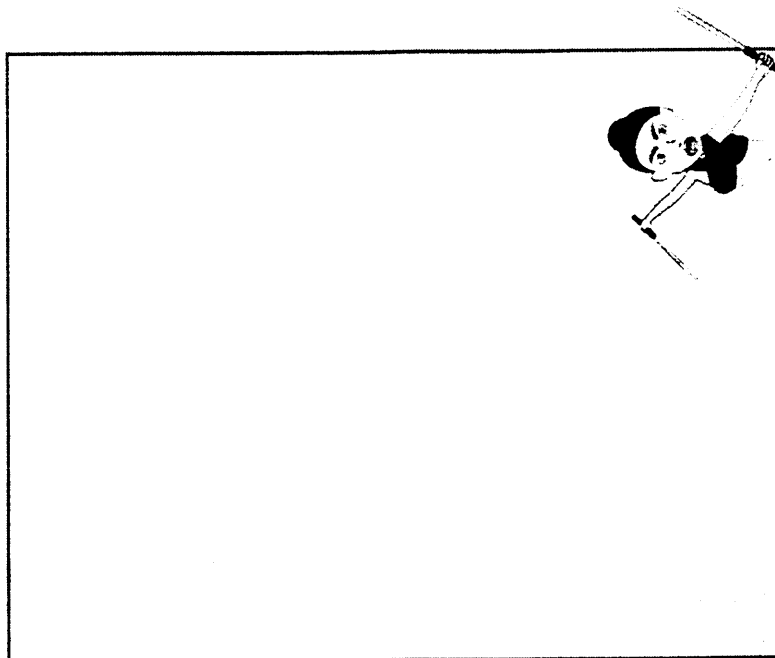
รหัสที่ได้.....

ความหมายที่แปล.....

การสรุปองค์ความรู้ที่ได้ทั้ง ๕ ค่าย



การสรุปองค์ความรู้ที่ได้ทั้ง ๕ ค่าย



What is Activity
You don't like ?

Do you like this
Activities ?

มาตรฐานและตัวชี้วัด

ส่วนที่ 4 ที่ประชุมสหประชาชาติ

มาตรฐาน ๘.๑.๑ เป็นไปตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

เป้าหมาย ๘.๑.๑ ความรู้ในเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นไทย

ตัวชี้วัด

๑. มีครูที่ประชุมสหประชาชาติเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

๒. มีครูที่ประชุมสหประชาชาติเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

ไทย ซึ่งมีความรู้ในเทคโนโลยีสารสนเทศ

แผนการเรียนการสอน



ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล

อาทิตย์ บุญสินธุ์

วัน เดือน ปี เกิด

18 มิถุนายน 2538

ที่อยู่ปัจจุบัน

107/2 หมู่ที่ 8 ตำบลหนองเต่า อำเภอแก้งะเลี้ยว

จังหวัดนครสวรรค์ 60230

สถานที่ทำงานปัจจุบัน

โรงเรียนแก้งะเลี้ยววิทยา เลขที่ 230 หมู่ที่ 1 ตำบลแก้งะเลี้ยว

อำเภอแก้งะเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ 60230

ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน

ครูอัตราจ้าง

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2562

พธ.บ. (สังคมศึกษา)

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตนครสวรรค์